COLLEZIONARE E DIPINGERE MINIATURE

MATERIALI

BENVENUTO

Negli ultimi anni l'hobby del modellismo e quello del gioco tridimensionale si sono andati via via sovrapponendo fino a creare una sorta di connubio indissolubile. Questo libro, oltre a guidarti nella raffinata arte della colorazione delle miniature ti introdurrà nel fantastico mondo di Mutant Chronicles. Nelle pagine che seguono ti insegneremo a dipingere una serie di miniature illustrando i vari passaggi in maniera minuziosa ed esauriente. Cominceremo spiegandoti le tecniche di base, valide per qualsiasi miniatura, per poi passare alle descrizioni specifiche. Completano ogni sezione le note descrittive dell'unità di appartenenza del fante, schemi di mimetismo e particolari biografici dei principali protagonisti di questo mondo immaginario. Se non hai mai dipinto una miniatura ma vuoi imparare a farlo, oppure se lo sai già fare ma non ti soddisfa la qualità delle tue realizzazioni,, questa è l'opera che fa per te. Non perdere tempo, ti attende un "duro" lavoro.

MATERIALI

Che cosa ti serve per poterti gettare a capofitto in questo affascinante passatempo? Ovviamente avrai bisogno di colori e pennelli, ma non trascurare quanto ti diremo ora.Ti serviranno sicuramente un taglierino, o un bisturi, con lama intercambiabile, alcune limette "a coda di topo" e un tubetto (o una bottiglietta) di colla. Altri accessori, come una pinza e un tronchese, sono sicuramente importanti ma possono essere aggiunti al tuo equipaggiamento in un secondo tempo, come lo stucco da modellismo. Sarà utile procurarsi qualcosa per pulire i pennelli, una sorta di tavolozza per mescolare i colori e una copertura per proteggere la superficie di lavoro. Poiché lavoriamo abitualmente con colori acrilici (ovvero a base d'acqua), abbiamo bisogno solamente di un piccolo recipiente con acqua e di un fazzoletto di carta o un piccolo straccio. Viste le modeste quantità di colore utilizzate è possibile utilizzare come tavolozza qualsiasi cosa, ad esempio un piattino di ceramica bianca (per vedere meglio il risultato della miscelazione dei colori) oppure una lastra di plastica.
Scegli fra i due materiali liberamente, poiché si equivalgono.



ATTREZZATURA DI BASE: Stucco per modellare, basetta, colla, pinza e tronchese, lime a coda di topo e taglierino.

SUPERFICIE DI LAVORO

L'area dove lavorerai può trovarsi a qualsiasi altezza, purché sia una superficie di adeguate dimensioni. La scelta più ovvia è sicuramente un tavolo o una scrivania. Certo, se il tavolo che devi utilizzare è quello della cucina o della sala da pranzo, cerca di proteggerlo in maniera adeguata, ad esempio con alcuni fogli di giornale ricordandoti comunque di utilizzarne un quantitativo adeguato, per evitare che un'eventuale rovesciamento del colore venga assorbito e non provochi danni.

Cerca di non diventare l'ennesima vittima di un genitore/parente a cui hai rovinato il tavolo LUIGI XVI, mi raccomando!



LUCE

Dopo aver scelto la superficie su cui lavorare, considera attentamente il tipo di illuminazione che andrai ad utilizzare.

La luce del sole è indubbiamente la migliore forma di illuminazione, per cui otterrai sicuramente i migliori risultati se riuscirai a lavorare presso una finestra. Purtroppo, non sempre è possibile trovarsi in una condizione così ideale, oltre al fatto che molti devono per forza dipingere di sera e, come puoi ben immaginare, di luce naturale, dopo che il sole è tramontato, ne resta ben poca!

Così, cerca di utilizzare una buona illuminazione artificiale; una lampada da tavolo è sicuramente la soluzione più economica e valida.

Per quanto sia ovvio, ti raccomandiamo di mantenere la tua superficie di lavoro il più possibile ordinata. Potrai concentrarti sul lavoro senza perdere tempo, dedicare più cura nei particolari, oltre a diminuire la possibilità di incappare in fastidiosi errori (come rovesciare i colori, o far cadere i pennelli, o toccare le miniature non ancora asciutte ecc.).

COLORI

Ogni miniaturista ricorda, quando agli albori del modellismo, più del 90% dei "pittori" utilizzava gli smalti. L'unico vero motivo era la loro estrema disponibilità nei negozi specializzati e nei colorifici.

Oggi, più del 99% delle miniature fantascientifiche e fantasy vengono dipinte con colori acrilici. Facilmente reperibili, garantiscono, una volta seccati, una assoluta impermeabilità. Ma i vantaggi non finisco quì.



Asciugano più velocemente dei vecchi smalti e, essendo a base d'acqua, è possibile pulire i pennelli o allungare i colori con della semplice acqua, senza ricorrere a diluenti difficilmente reperibili, costosi e dagli odori sgradevoli.

Se effettuerai una buona manutenzione dei tuoi pennelli, ti accorgerai che utilizzando colori acrilici non avrai alcun problema.

COLORI DI BASE

Se non hai alcuna esperienza, inizia con acquistare i seguenti colori di base: Nero, Bianco, Rosso, Verde, Blu, Giallo, Argento e Oro. Ti consigliamo anche di acquistare un buon color Carne e un Marrone: si possono ottenere anche miscelando altri colori, ma generalmente sono molto usati nel modellismo e, quindi, conviene averli già pronti all'uso. La Heartbreaker ha creato un vasto set di colori appositamente per Warzone per cui, se ad esempio devi miscelarne due o più per ottenere il Mishima Red (rosso vivo), puoi limitarti ad acquistarlo già pronto. Non pensi che sia molto più semplice?

PENNELLI

Direi che non ne puoi fare a meno, vero? Scherzi a parte,sitratta probabilmente della parte più costosa del tuo equipaggiamento. Certo, anche i vecchi pennelli possono essere utilizzati nella pittura delle miniature ma, per i colori di base e i dettagli dovrai procurartene due o tre di buona qualità. Non solo i buoni pennelli permettono di ottenere buoni risultati, ma sono anche più facili da usare. Per i fini che ci siamo prefissi, consigliamo pennelli di pelo di martora (o zibellino) di buona qualità, che possono essere acquistati nei migliori colorifici e nei negozi di modellismo.

DIMENSIONI

La dimensione di un pennello per miniature varia da 000 (finissimo) a 3 (molto largo), che per il momento non verrà utilizzato. Fra i due estremi troviamo le misure 00, 0, 1 e 2.Benché le diverse case produttrici non abbiano ancora adottato uno standard universalmente riconosciuto, le taglie 0 e 1 sono generalmente uguali per tutti e potrai utilizzarle tranquillamente, assieme anche a un buon numero 2.

Stai attento a non spendere cifre esagerate per i pennelli di grosse dimensioni, perché serviranno per compiere lavori pesanti (come la stesura della tinta di fondo e l'utilizzo della tecnica "drybrush") e si rovineranno presto. Ci sono alcune cose che devi assolutamente fare e altre che devi evitare, che ti permetteranno di prolungare la vita dei tuoi pennelli.

DEVI SEMPRE ...

... pulire il pennello dopo averlo usato.
... raccogliere il colore solamente con la punta del pennello.
... custodire i pennello con la punta verso l'alto dopo l'uso.

NON DEVI MAI...

...immergere il pennello in modo che il colore tracimi sul metallo oltre le setole.
... lasciar asciugare il colore sul pennello.
... custodire il pennello con la punta verso il basso.

Prima di iniziare a spiegare come si dipinge una miniatura, guarda il risultato finale che otterrai, una volta che è stata completamente dipinta.



Devi disporre di almeno due pennelli, uno molto fine (come quello a sinistra nella figura) e uno più largo e di minor pregio (come quello più in alto nella figura a destra) per stendere la tinta di fondo o per eseguire le tecniche di sfumatura con il pennello asciutto. È meglio possedere anche un pennello intermedio. Nella figura a destra sono illustrati dei pennelli supplementari, molto indicati per la tecnica con il pennello asciutto, o "drybrush", e per la stesura della tinta di fondo. Potrebbe essere utile acquistare anche pennelli piatti economici dato che tendono a consumarsi velocemente se utilizzati per la tecnica "drybrush".



SI PARTE!

Non ti scoraggiare se, al primo tentativo, non riuscirai a ottenere un risultato eclatante. Persevera e vedrai che migliorerai continuamente. Francamente non ricordiamo quante volte abbiamo ripetuto questa frase nei vari articoli che abbiamo scritto, ma la pratica e la pazienza sono le due doti più importanti per il nostro hobby. Solo pensando a queste due parole potrai continuare a migliorare.

Quando vedrai il tuo risultato, non pensare che avresti potuto dipingere la miniatura in maniera più accurata leggendo ripetutamente questo articolo, perché la tua sarà senz'altro migliore di altre che abbiamo avuto occasione di vedere; dopo tutto, se tu fossi un professionista non avresti bisogno di questa guida!

Ora impara i tre stadi fondamentali prima di aprire un barattolo di colore.

- STADIO 1 - PREPARA E PULISCI LA MINIATURA
- STADIO 2 - ASSEMBLA LA MINIATURA
- STADIO 3 - STENDI LA TINTA DI FONDO
  (OK, per farlo devi aprire un barattolo)



Miniatura pulita e assemblata

1. PREPARARE LA MINIATURA

Come abbiamo detto pochi istanti fa, la prima cosa da fare è preparare e pulire la miniatura. Per fare questo hai bisogno di un taglierino e delle limette.

ATTENTO!

I taglierini (e i bisturi) sono strumenti estremamente taglienti, per cui non scordarti mai di utilizzarli con grande prudenza e, in ogni caso, di tagliare sempre allontanando la lama da te. Certo, a volte sembrerebbe molto più facile tagliare tenendo il pollice della mano che impugna il taglierino in opposizione alla lama: ti garantiamo che questo è il sistema migliore per farti del male! Non cadere in questo errore. La carne è sicuramente più "tenera" del piombo; quando la lama vince la resistenza del metallo per inerzia taglia la superficie sottostante. Non ci sentiamo di consigliarti un particolare tipo di taglierino, in quanto sono tutti affidabili. L'unica avvertenza è che sia a lama dritta dato che quelle curve sono più pericolose e meno maneggevoli. Inoltre, cerca di evitare lame troppo lunghe e sottili, poiché hanno la tendenza a spezzarsi e a lasciare poco spazio dove appoggiare liberamente le dita. Ricorda: la sicurezza innanzi tutto!

TOGLIERE LE SBAVATURE

Il processo di fusione e stampo di una miniatura causa spesso la presenza di piccole e fastidiose sbavature di metallo (dette anche "flash") sui bordi della miniatura. Devi eliminarle molto attentamente con il taglierino.

È anche possibile trovare piccole escrescenze di vario tipo sulla miniatura: sono la contro-impronta delle piccole fessure di aerazione che permettono di far colare correttamente il metallo nello stampo senza lasciare bolle d'aria. Possono essere eliminate con il taglierino o con un accurato uso delle lime.

Ovviamente ti conviene esaminare con cura la tua miniatura, prima di rimuovere un particolare necessario credendolo una semplice escrescenza. Non avere fretta,



Rimuovere le sbavature con il taglierino

questo controllo richiede tempo. Spesso ti troverai con una sottilissima linea di metallo attorno ai bordi della miniatura, proprio dove si univano le due metà dello stampo; non per niente viene chiamata linea di stampo.

Chiaramente la devi eliminare limandola accuratamente. Se sei veramente fortunato, è possibile che la miniatura non abbia bisogno di alcuna preparazione e sia già perfetta, ma non contarci: accade troppo raramente. In ogni caso è meglio eliminare ogni pezzo di metallo eccedente in questo stadio, e non durante la colorazione, per non compromettere il buon esito del lavoro. La cura che avrai posto in questa fase del lavoro si rifletterà sicuramente sulla qualità della miniatura colorata.



Rimuovere le sbavature con la lima



Incollare la miniatura alla basetta

2. ASSEMBLARE LA MINIATURA

Normalmente non vi sono particolari problemi nel fissaggio della miniatura alla sua basetta; è sufficiente assicurarsi che il tassello metallico sotto la miniatura si inserisca correttamente nel vano predisposto sulla basetta.

Se il tassello è troppo largo (o lungo) è possibile limarlo sino a raggiungere le dimensioni desiderate; puoi anche allargare con cura il vano nella basetta con il taglierino o la limetta. Tornando alla sicurezza, ricorda che tagliarsi è più facile (e molto più doloroso) che tagliare un pezzetto di piombo o di plastica. Ricorda anche che, maggiore è la forza che devi imprimere alla lama e, maggiore è la possibilità che questa scatti e ti tagli. Non dimenticare, infine, che anche il tavolo su cui lavori è importante e non deve essere danneggiato; se il lavoro che devi fare richiede un certo rischio, lascia stare il taglierino e utilizza la lima. Inserisci il tassello nel suo vano e controlla che tutto vada per il meglio, poi togli la miniatura, metti due gocce di colla sul tassello e inseriscilo nuovamente nel vano. Facile, non trovi?

MINIATURE COMPOSTE

Alcune miniature di grandi dimensioni sono spesso composte da più pezzi: ad esempio il fucile può essere un pezzo separato, come pure un'altra arma o un dettaglio dell'armatura. Alcune miniature veramente grandi possono essere fornite con braccia e/o gambe separate dal corpo.

Si tratta di una scelta dettata da motivi tecnici, legati al processo di fusione e stampo: il metallo, per quanto morbido, non è mai molto flessibile, per cui, anche se si trova in uno stampo di gomma, la miniatura potrebbe rompersi durante il processo di estrazione.

Devi porre grande attenzione nel pulire e assemblare i singoli pezzi in modo che il risultato finale sia veramente valido; non limare o tagliare i pezzi dopo che li hai incollati, se vuoi evitare dei risultati disastrosi.

Dopo che tutti i pezzi sono stati puliti e hai verificato che si inseriscono perfettamente, puoi iniziare a incollarli; se il contatto non è perfetto puoi riempirlo utilizzando lo stucco da modellismo, eliminando le eventuali escrescenze PRIMA che questo asciughi; il taglierino o uno stuzzicadenti possono essere gli strumenti ideali. Ricorda che, una volta asciutto, lo stucco da modellismo è molto difficile da deformare o asportare.

3. STENDERE LA TINTA DI FONDO

È l'ultimo stadio prima di iniziare a dipingere. Bisogna stendere sulla miniatura un sottile strato di pittura, detto appunto tinta di fondo, sul quale possa poi aderire il normale colore. Senza di questo, è possibile che il colore del metallo riaffiori, per cui è necessario eseguire questa operazione con cura.

Molti pittori di miniature utilizzano il bianco, perché aumenta la visibilità dei dettagli e la luminosità del colore che vi viene poi sovrapposto. È altresì possibile utilizzare la tinta di fondo nera, soprattutto perché è ottima come base per alcuni particolari colori. Volendo, è anche possibile acquistare delle apposite tinte di fondo che possono essere applicate direttamente con un pennello grande a spatola.

Se invece vuoi che lo strato sia veramente sottile e uniforme, puoi utilizzare delle tinte di fondo spray, come ad esempio il bianco opaco. Questa tecnica ti permette anche di stendere la tinta di fondo in brevissimo tempo su

un maggior numero di miniature; dopo tutto, spruzzare la tinta su una sola miniatura è un vero e proprio spreco, per cui conviene "fare le cose in grande". Se decidi di utilizzare lo spray, tieni presente alcune cose: innanzi tutto hai bisogno di un fondo su cui spruzzare, e un vecchio scatolone può trasformarsi rapidamente in un'ottima soluzione, poiché evita fastidiose macchie di vernice vaporizzata sui muri e sul tavolo. Poi ricorda di utilizzare lo spray in un locale molto ventilato per evitare di inalare il gas tossico che si sprigiona; se è possibile, esegui questa operazione in un cortile, in un giardino o su un balcone.

Ricorda soprattutto che i tuoi parenti/tua moglie devono essere al corrente di quello che stai facendo; dopo tutto non penso che sarebbero felici di trovarsi un getto di vernice bianca sul tappeto persiano appena acquistato, non ti pare?

Dopo che hai provveduto a tutto questo, metti la miniatura (o le miniature) dentro il cartone, ribaltato come appare nella figura qui a fianco. Tieni la bomboletta a circa 30 cm dalla miniatura è utilizza brevi e leggeri spruzzi. Quando la vernice si è asciugata, ruota la miniatura di spalle e ripeti l'operazione. Evita di spargere troppa vernice e, se necessario, ripeti l'operazione più volte, stando però attento a non nascondere i particolari più minuti con getti di vernice persistenti. Usa eventualmente il pennello per coprire le aree dove non è arrivato il getto.



Stendi la tinta di fondo con la vernice spray..



Miniatura con applicata la tinta di fondo

FINALMENTE SI DIPINGE!

Prima di iniziare ad applicare il primo strato di colore, devi compiere un'ultima operazione: devi fissare la miniatura a un supporto, in modo da poterla maneggiare senza problemi durante la pittura.

Generalmente si utilizza un tappo di sughero, un vecchio flacone di colore o un porta pellicole fotografiche... siamo comunque certi che riuscirai a trovare qualcosa che faccia al caso tuo. Per fissarla basta utilizzare una goccia di colla oppure uno stucco o un adesivo in pasta di quelli utilizzati per attaccare i piccoli poster al muro.

I QUATTRO STADI DELLA COLORAZIONE

Indipendentemente dalla miniatura che hai deciso di colorare, devi seguire con attenzione i quattro stadi che permetteranno di ottenere un risultato veramente rimarchevole, che trasformerà un semplice pezzo di piombo in un'opera d'arte. Nelle pagine seguenti esamineremo in dettaglio i quattro stadi, ma è meglio che tu ti faccia già da ora un'idea sull'argomento.

Una volta che la miniatura è stata assemblata e rivestita con la tinta di fondo, devi applicare i COLORI DI BASE, che serviranno appunto come base su cui stendere le diverse tinte e realizzare quegli effetti di chiaroscuro che tutti notiamo in una persona o in un oggetto reali. In seguito fornirai alla miniatura una sua tridimensionalità, evidenziando le parti in rilievo con tinte via via più luminose rispetto al colre di fondo.

Infine, colora e personalizza tutti i dettagli che faranno della tua miniatura un vero capolavoro.



Miniatura con applicata la tinta di fondo e fissata a un tappo di sughero per maneggiarla più facilmente.

STADIO 1. Applica i colori di base, ovvero le tonalità più scure dei colori che utilizzerai.
STADIO 2. Con i colori appropriati, inizia a schiarire i toni più cupi sino a giungere alla tonalità desiderata.
STADIO 3. Mescola i colori in modo da realizzare tonalità sempre più chiare da applicare per lumeggiare le tinte già stese.
STADIO 4. Aggiungi i dettagli finali.

(Osserva le illustrazioni alla pagina seguente.)



Stadio 1 - Stendere i colori di base.



Stadio 2 - Schiarire le tonalità più cupe con il colore sino a raggiungere una tonalità media.



Stadio 3 - Schiarire le tonalità medie sino a lumeggiare.



Stadio 4 - Aggiungere i dettagli finali.

LUCI E OMBRE

Anche se non è ancora il momento di descrivere in dettaglio le tecniche di stesura del colore, del lumeggiamento e della tecnica dell'ombreggiatura (per questo devi consultare la sezione in cui si spiega come dipingere la prima miniatura), è meglio tuttavia fornire qualche spiegazione di base sull'argomento.

PERCHÉ LUMEGGIARE?

Utilizzare sulla miniatura una tecnica tale da evidenziare aree più luminose e altre più scure permette di conferirle una tridimensionalità più accentuata, aumentando il realismo dell'opera.

Immagina per un attimo di camminare per strada durante una bella giornata e un tipo, che indossa una camicia azzurra, viene verso di te: ora tu sai che il blu di quella camicia è uniforme, ma osserva con attenzione l'abito per un attimo. Guardalo da vicino e vedrai che le pieghe e i panneggi della stoffa creano una serie di ombre nei punti meno esposti e punti in cui il colore, messo ben in evidenza, sembra più chiaro e luminoso.

Questo effetto di luce e ombre è proprio quello che stiamo cercando di ricreare nella miniatura.

Per semplificare possiamo suddividere il procedimento in quattro stadi fondamentali.

Certo, si tratta di una semplificazione un po' forzata, ma osservando il risultato di ogni singolo stadio sulla miniatura vedrai che tutto ti sembrerà più semplice.



LA CARTA DEI COLORI

Nelle pagine che seguono abbiamo riportato una carta dei colori (certo, sappiamo che il colore stampato e quello reale non sono perfettamente uguali, ma la differenza è minima) che ti permetterà di realizzare tutti gli effetti di ombre e luci più importanti. Chiaramente manca lo spazio per una carta completa per ogni colore, ma si può facilmente estrapolare da quelli riportati.

Se osservi con attenzione, noterai che utilizziamo la china marrone e quella gialla per realizzare l'effetto lumeggiato dell'oro. Se vogliamo essere veramente precisi, il lavaggio con il marrone serve per creare un'appropriata ombreggiatura sull'oro, più che per schiarirlo, ma comunque basta osservare la carta per rendersi conto dell'esatto utilizzo.

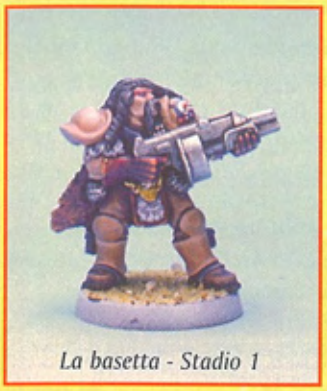
CHINE

Le chine servono principalmente per ottenere effetti ben evidenti utilizzando la tecnica del "lavaggio". Il lavaggio è una tecnica pittorica che serve a realizzare velocemente ottimi effetti d'ombra su una miniatura. Generalmente la china viene stesa sulla parte desiderata sia nella sua forma originale (non diluita), oppure, per ottenere effetti più "morbidi", viene allungata con l'acqua e, in casi estremi, con il colore di base. La china marrone è al momento la più utilizzata nella pittura delle miniature, e viene applicata su colori acrilici, che in tal modo acquistano una maggiore luminosità e "forza".

Se decidi di acquistare delle chine, consulta con attenzione il campionario della Rotring Artist Color; queste sono infatti fra le migliori chine (anche se non le migliori in assoluto) da utilizzare assieme ai colori acrilici, oltre al fatto di essere impermeabili e luminose.

BASETTE

Eravamo così impegnati a descriverti come iniziare a dipingere la miniatura che quasi ci scordavamo di spiegarti come trattare la basetta per preparare la miniatura per il campo di battaglia. Dobbiamo trasferirci sul tavolo di gioco, e attaccare quanto prima il nemico.È ovvio che la corretta preparazione della basetta permette di aumentare ulteriormente il realismo della miniatura.Uno dei sistemi più semplici e realistici di preparare una basetta consiste nell'applicarvi della comune sabbia; questo piccolo trucco ti permette di approntare velocemente interi reparti di combattenti.Se necessario, puoi utilizzare una piccola quantità di stucco per chiudere le eventuali fessure presenti fra il tassello della miniatura e la sua basetta, poi, quando questo si è seccato, stendi con un vecchio pennello un sottile strato di colla vinilica (oppure da legno) sul lato superiore della basetta (se non hai un pennello adatto, o non vuoi rovinarne uno, puoi ottenere il medesimo risultato con un bastoncino per le orecchie o un pezzo di carta).Se puoi tenere la sabbia in un piccolo



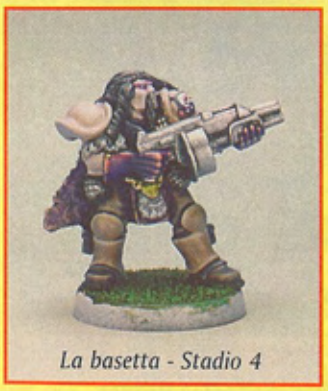
La basetta - Stadio 1



La basetta - Stadio 2



La basetta - Stadio 3



La basetta - Stadio 4

contenitore, immergi semplicemente la basetta nella sabbia, sino a quando questa non aderisce alla colla, poi estraila e pulisci i granelli in eccesso con una lieve pressione di un dito (oppure soffiando delicatamente); se non disponi di un contenitore, lascia semplicemente cadere la sabbia sulla basetta. Indipendentemente dalla tecnica utilizzata, accertati che la colla sia ben asciutta prima di iniziare a dipingere (ti conviene aspettare un'ora o, se puoi, un'intera notte).Quando la basetta si è completamente asciugata, puoi colorarla con il colore che ritieni più opportuno; nel nostro caso, utilizziamo comunemente il Jungle Green (verde giungla) e, non appena questo si è asciugato, vi applichiamo qualche pennellata di Centurion Green (verde oliva). Il Cartel Yellow (giallo vivo) può essere mescolato con il Centurion Green in varie combinazioni per schiarire ulteriormente le tonalità di verde, e poi steso con la tecnica "drybrush". L'ultima "passata" (eseguita sempre con la tecnica "drybrush"), viene eseguita con il Cartel Yellow (giallo vivo), che si limita a schiarire la punta dei granelli di sabbia.Alla fine, si colora il bordo della basetta con il Jungle Green (verde giungla).

PROTEZIONE

Per proteggere la tua miniatura, specialmente dagli "incidenti di gioco", conviene stendere uno strato di protettivo che impedirà l'asportazione accidentale del colore. La scelta fra opaco o lucido dipende solamente dai tuoi gusti in materia. Molti preferiscono il realismo di una figura opaca, benché la protezione fornita non sia così efficace come nel caso di un protettivo lucido. Entrambe le versioni sono disponibili sul mercato sia in barattolo (come un normale colore) che in spray.
Per quanto ci riguarda, alla fine della colorazione noi siamo soliti utilizzare un protettivo opaco, ma fotografiamo la miniatura prima di stenderlo, per meglio mostrare i particolari.

CATENA DI MONTAGGIO

Quando ti troverai ad affrontare il problema di dover dipingere un esercito di 200-300 miniature, certamente questo manuale ti sembrerà eccessivo e potresti optare per una pittura non così particolareggiata. Piuttosto che rinunciare ai dettagli puoi ovviare al problema in un altro modo. Pitturando 3-5 miniature per volta, in una sorta di piccola "catena di montaggio", potrai procedere in maniera più spedita, risparmiando così notevoli quantità di tempo. Il segreto sta nell'eseguire tutte le procedure contemporaneamente su più modelli.

CONCLUDENDO...

Ci siamo riusciti.Ora seguendo i nostri consigli potrai cimentarti nella colorazione della tua prima miniatura. Certo, a lavoro ultimato, noterai che ci sono alcune parti che preferiresti migliorare, e sicuramente, col tempo e con la pratica potrai migliorare. Quello che importa, è che tu abbia compreso come dovevi comportarti e, soprattutto, che ti sia divertito e appassionato.

Ricorda... Pazienza e Pratica.



La basetta - Stadio 5



La basetta - Stadio 6



La basetta - Stadio 7



La basetta - Stadio 8

Colore	Tonalità di base	Tonalità intermedia	Lumeggio
Nero	Utilizza Mortis Black (nero).	Mescola Bauhaus Blue (blu) e Mortis Black (nero) per colorare le aree non in ombra.	Aggiungi Luna White (bianco) alla precedente mistura sino a quando si ottiene un lumeggio grigio pallido.
Rosso	Utilizza Mishima Red (rosso vivo).	Mescola Mishima Red (rosso vivo) a Gehenna Orange (arancione) sino a raggiungere una tonalità molto arancione.	Mescola Cartel Yellow (giallo) e Gehenna Orange (arancione) sino a ottenere un lumeggio giallo.
Blu	Stendi Mortis Black (nero) e sovrapponigli Ilian Blue (blu).	Aggiungi Bauhaus Blue (blu) a Ilian Blue sino a raggiungere una tonalità simile a Bauhaus Blue.	Aggiungi Luna White (bianco) a Bauhaus Blue sino a ottenere un lumeggio azzurro chiaro.
Bianco	Mescola Mortis Black (nero), Bauhaus Blue (blu) e Luna White (bianco) sino a ottenere un colore grigio-azzurro pallido.	Aumenta il contenuto di Luna White sino a far diventare il tutto quasi bianco.	Utilizza Luna White
Marrone	Stendi Mortis Black (nero), lascia asciugare e sovrapponi Tree Bark Brown (marrone).	Mescola Wolfbane Leather Brown (marrone cuoio) a Tree Bark Brown sino a raggiungere una tonalità simile a Wolfbane Leather Brown.	Aggiungi Legionnarie Flesh (pelle) a Wolfbane Leather Brown sino a ottenere una via di mezzo fra le due tonalità.
Argento	Mortis Black (nero).	Utilizza la tecnica "drybrush" con Gunmetal (canna di fucile).	Aggiungi qualche goccia di Violator Metal (acciaio) a Gunmetal e utilizza la tecnica "drybrush".
Oro	Temple Guard Gold (oro)	Lava delicatamente con la china marrone.	Lava delicatamente con la china gialla.
Verde	Utilizza Necrotech Green (verde).	Aggiungi a Centurion Green (verde marcio) qualche goccia di Necrotech Green.	Aggiungi Cartel Yellow (giallo) a Centurion Green sino a ottenere un lumeggio giallo.
Giallo	Stendi Luna White (bianco), lascia asciugare e mescola qualche goccia di Gehenna Orange (arancione) con Cartel Yellow (giallo).	Stendi una mano di Cartel Yellow (giallo) lasciando scoperte solo le parti meno evidenti.	Aggiungi Luna White a Cartel Yellow sino a che il bianco diventa dominante, poi dipingi i punti più evidenti.
Carne pelle	Aggiungi una piccola parte di Graveton Tan (beige) a Wolfbane Leather Brown (marrone cuoio) e stendi un velo di colore.	Aggiungere più Graveton Tan alla mistura originale e dipingere l'area, lasciando in qualche punto la tinta originale.	Aggiungere Legionnarie Flesh (pelle) alla mistura precedente sino a ottenere un colore carne.

AMBIENTAZIONE

COS'È WARZONE?

Warzone è un gioco da tavolo che utilizza miniature. Il suo scopo principale è simulare gli scontri fra piccole unità combattenti che costituiscono la realtà quotidiana nell'universo di Mutant Chronicles. Le miniature in metallo rappresentano i soldati o i mostri che si scontrano sul tavolo di gioco, che diviene il campo di battaglia. Al termine di ogni battaglia, l'armata del vincitore guadagnerà fama e gloria, mentre al perdente resterà solo la disperazione della sconfitta.

Quando giochi a Warzone, diventi il comandante delle tue forze, mentre il tuo avversario comanderà quelle nemiche. Durante il tuo turno, puoi scegliere le azioni da far intraprendere ai tuoi soldati: vuoi che ingaggino una furiosa mischia con i loro odiati nemici? O preferisci che si attestino e prendano con cura la mira con i fucili di precisione e i lanciarazzi? Vuoi che i tuoi Inquisitori e i Mistici utilizzino l'Arte per potenziare la difesa dei propri uomini, oppure che la dirigano contro le forze dell'Oscurità? Vuoi che il tuo Nefarita, il muscoloso colosso che comanda le tue Oscure Legioni, guidi all'assalto le sue truppe, oppure preferisci che stia al riparo e che diriga da lontano? Ricorda: tu sei il comandante supremo del tuo esercito, coordini il loro movimento e la loro tattica in battaglia. Solo un avversario formidabile può vincere sempre... e ogni nuova battaglia è una nuova possibilità per sperimentare nuove strategie per sconfiggere il tuo avversario.

INIZIARE

Giocare a Warzone è semplice: hai bisogno solamente di una copia del manuale, un righello, qualche miniatura e un dado a venti facce (1d20). Un esercito standard può essere composto da solamente 10 miniature; ovviamente uno di cento è sicuramente più bello e potente; se poi ne vuoi fare uno da tre o quattrocento... beh, nessuno te lo impedisce. Scegliere il proprio esercito e preparare i reparti è solo l'inizio; puoi pitturare le tue miniature, creare elementi scenici (boschi, colline, strade, case) e costruire creature e veicoli... un nuovo hobby ti attente. Cosa aspetti?



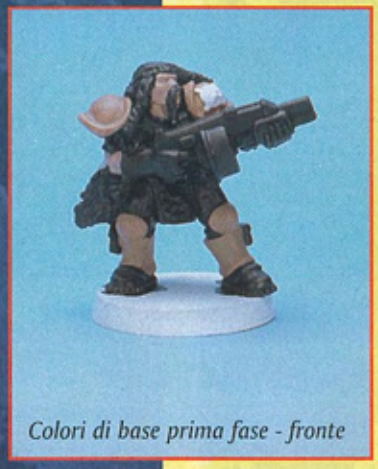
Una pattuglia di Wolfbanes attacca un feroce Ezoghoul.



LA PRIMA MINIATURA

In questa sezione ti spiegheremo in dettaglio come dipingere un Capitano di una delle più famose e impavide unità da combattimento dell'intero Sistema Solare: i Wolfbanes della Corporazione Imperiale.I Wolfbanes sono formati dai rinnegati di tutti gli altri reparti degli Imperiali; non tutti sono guerrieri, ma certamente i suoi Headhunters, i Commandos, i Berserker e i soldati della Fenris Bike sono da considerarsi fra le migliori truppe di tutto il Sistema Solare. Ogni reparto (chiamato "Banda") è comandato da un Anziano (Elder), che si avvale dell'aiuto dei suoi ufficiali subalterni, chiamati Capitani. Soldati di grande esperienza e perfettamente addestrati nell'arte della guerra, i Capitani Wolfbanes sono sicuramente i migliori guerrieri e i più terribili nemici umani che potrai mai incontrare su un campo di battaglie di Warzone.Il Capitano che ci accingiamo a dipingere è armato con il fucile a pompa Mandible, un'arma di grande efficacia nel combattimento ravvicinato ma alquanto scarsa per i tiri a lunga gittata. Tutti i Wolfbanes sono maestri nell'arte dell'infiltrazione: possono infatti avvicinarsi al nemico e iniziare un combattimento ravvicinato senza timore di essere scoperti.

COLORI DI BASE



Colori di base prima fase - fronte



Colori di base prima fase - retro

Tutte le volte che descriveremo in dettaglio come dipingere una miniatura dell'universo di Warzone, non preoccuparti eccessivamente della scelta dei colori, poiché ti forniremo, passo a passo, tutti i dati e i consigli che ti serviranno, e che potrai osservare direttamente nelle illustrazioni. Ricorda che i colori riportati nelle fotografie non saranno mai esattamente uguali a quelli reali (eh, sì, il progresso non è ancora giunto a questo), anche se somiglieranno moltissimo.

Lo scopo dei colori di base è coprire le singole parti della miniatura con il colore appropriato. Ti accorgerai presto che è più facile partire dalle grandi superfici per giungere successivamente ai dettagli.

Cerca sempre di stendere il colore con un movimento molto fluido e regolare, e cerca di resistere alla tentazione di utilizzare il pennello come una sorta di spazzola per finire prima il lavoro (finiresti per distruggerlo in brevissimo tempo).

Concentrati piuttosto come se stessi facendo un vero lavoro e segui attentamente ogni stadio. Certo, ogni tanto potresti eccedere in una pennellata (succede anche ai migliori), ma non ti preoccupare, poiché gli errori possono essere riparati molti facilmente. Se necessario puoi stendere un sottile velo di Luna White (bianco) sull'errore, se questo è stato determinato da una tinta troppo scura. I colori di base che abbiamo utilizzato per il Wolfbane Commando Hero (Eroe dei Commando Wolfbane) sono stati applicati in due stadi successivi. Abbiamo scelto questa soluzione poiché abbiamo utilizzato il nero come tinta di fondo per molte parti della miniatura, per evitare che il successivo marrone (se applicato su una tinta di fondo bianca) potesse avere una scarsa resa.

COLORI DI BASE PARTE PRIMA

Abbiamo iniziato utilizzando tre semplici colori, ovvero il Wolfbane Leather (marrone cuoio), il Mortis Black (nero) e un color carne ottenuto mescolando il Wolfbane Leather (marrone cuoio) al Graveton Tan (beige).

Il Wolfbane Leather può essere steso sugli spallacci, sulle ginocchiere e sulle ghette, mentre le braccia e il volto vengono ricoperti con il color carne. Su tutte le altre parti della miniatura viene disteso un sottile strato di Mortis Black. Come puoi vedere dalle fotografie, abbiamo lasciato libero dai colori due strisce di tinta di fondo: devi farlo anche tu.

Puoi anche lasciare bianco il simbolo sullo spallaccio; non ti preoccupare se un "baffo" di colore finisce su questo particolare, ma limitati a ricoprirlo nuovamente con una punta di Luna White (bianco).

COLORI DI BASE PARTE SECONDA

In realtà abbiamo anticipato qualche cosa in questo stadio, poiché iniziamo anche a lumeggiare alcune parti della miniatura. Non ti preoccupare se vedi riportate alcune note sulla tecnica "drybrush"; tutto ti verrà spiegato



Colori di base, seconda parte - fronte

all'inizio del paragrafo sul lumeggiamento. Per iniziare mescola il Nepharite Red (rosso cupo) e un marrone scuro per ottenere una tinta rosso-bruna. Utilizzala per dipingere i guanti, gli abiti e l'interno del mantello. Successivamente aggiungi alla precedente mistura del Wolfbane Leather (cuoio), per ottenere una tinta lievemente più chiara di quella precedentemente utilizzata. Con questa potrai colorare gli stivali, i pantaloni e la piccola parte di corazza sul torace della miniatura. Una combinazione di Bauhaus Blue (blu) e Mortis Black servirà per le cinghie e le suole degli stivali, nonché per le munizioni poste alla cintura e sulle ghette. Il Temple Guard Gold (oro) serve per colorare le borchie sui guanti e le parti metalliche sullo sporran (la tipica "borsa" maschile scozzese) e per la catenella, mentre le granate e il fucile a pompa potranno essere dipinte con il Gunmetal (canna di fucile). Alla fine, dipingi lo sporran e le due strisce posteriori del mantello con del Pretorian Grey (grigio). Dal momento che abbiamo già aperto il barattolo del Pretorian Grey, possiamo iniziare a lumeggiare e a utilizzare la tecnica "drybrush" sulla striscia nera sul retro del mantello. Non dimenticare che, quando diverrai più abile, riuscirai a dipingere più velocemente una miniatura se lavorerai separatamente su ogni sua parte. Dopo aver dipinto la miniatura dalla testa ai piedi, inizia a utilizzare le tonalità intermedie, e poi a lumeggiare; puoi lavorare su ogni singola area della miniatura e velocizzare notevolmente il lavoro. Prendiamo per esempio la faccia: schiariscila e lumeggiala completamente, prima di passare a un'altra parte del corpo.



Colori di base, seconda parte - retro

Per ciascuna parte, segui sempre l'esatta sequenza.. Noi ovviamente, ti mostreremo il lavoro eseguito stadio per stadio, anziché per ogni singola parte: è un procedimento più semplice da apprendere e genera meno confusione nel lettore.

LUMEGGIARE PARTE PRIMA

Il sistema probabilmente più semplice per lumeggiare una miniatura utilizza la tecnica della del pennello asciutto (o "drybrush").

Per questo motivo ti avevamo consigliato di acquistare anche pennelli di basso costo piatti: la tecnica del pennello secco non è certo il sistema migliore per trattarli, e la loro vita media tende a essere veramente breve. Per iniziare a lumeggiare utilizzando la tecnica "drybrush" devi innanzi tutto preparare una tinta più chiara del tuo colore di base; per ottenerla puoi servirti della carta dei colori. Prendi una piccola parte di questa tinta sul tuo pennello, poi sfregalo su un tovagliolino o su un pezzo di stoffa, in modo che gran parte del colore sia rimosso. Benché il pennello sembri ormai pulito, una certa quantità di colore è tuttavia rimasta fra le setole, e puoi quindi applicarla sulla miniatura: molto delicatamente, passa il pennello sulla parte della miniatura che vuoi lumeggiare, e un velo molto sottile, quasi impercettibile, di colore si trasferirà sulla miniatura. La durata del trattamento e il numero di successive "passate" dipende dal particolare tipo di colore. Per prima cosa devi iniziare a stendere con questo sistema i toni medi, poi, utilizzando tonalità sempre più chiare del medesimo colore. Puoi ripetere la tecnica a piacimento, sino a raggiungere l'effetto desiderato. Continua sino a quando tutta la miniatura non è stata ultimata.

È molto facile padroneggiare in breve tempo la tecnica del "drybrush" ma se non vuoi correre inutili rischi, puoi sempre allenarti su una superfice ruvida o su un pezzo di carta vetrata. Colora la carta vetrata con un colore molto scuro, ad esempio con il Mortis Black e lascia asciugare il tutto; poi inizia a schiarire con diverse tonalità e quantità di Luna White (bianco) sul pennello.

La pressione esercitata, la quantità di colore e il tipo di movimento determineranno effetti estremamente diversi fra loro, e potrai quindi scegliere quello che più ti aggrada.



Lumeggiare, prima parte - fronte

Come vedi, hai rapidamente appreso una tecnica molto semplice ed efficace per lumeggiare rapidamente le tue miniature. Forse non ti consentirà una precisione accuratisima, ma è sicuramente il sistema migliore in assoluto per dipingere interi reparti di miniature ottenendo un risultato più che soddisfacente.



Lumeggiare, prima parte - retro

LUMEGGIARE PARTE SECONDA



Lumeggiare, seconda parte - fronte



Lumeggiare, seconda parte - retro

Se desideri, invece, che una particolare miniatura risalti sul campo di battaglia, come ti devi comportare? Un Eroe, una Personalità o il comandante del tuo esercito come possono essere realizzati in una maniera più accurata e più "professionale"? Inizia stendendo sulla miniatura i toni più scuri, e ora ti mostreremo come fare in modo che la sfumatura dei colori diventi più graduale che nel caso del "drybrush".

Sulla nostra carta dei colori puoi notare che utilizziamo una tecnica di lumeggio progressivo, e che non tutti i colori vengono schiariti alla stessa maniera; per questo motivo presta attenzione a quanto segue. Questa tecnica consiste nell'applicare tonalità via via più chiare, strutturate in modo che il passaggio da una all'altra sia così graduale da essere praticamente impercettibile. Se dipingerai con questa tecnica, sarà veramente difficile capire dove termina una tonalità e dove ne inizia un'altra, poiché tutto sembrerà una normale variazione continua di toni.

Ovviamente il segreto sta nel non accostare due toni del colore molto simili fra loro. Detto così sembra molto facile ma, credi a quello che ti diciamo: per realizzare un risultato soddisfacente dovrai acquisire una notevole esperienza!

Inizia stendendo il colore di base e, seguendo la carta dei colori, prova a creare una varietà di miscele sempre più chiare. Basta aggiungere una quantità crescente di Luna White (bianco) al colore di base.

Quando avrai imparato a padroneggiare questo metodo, potresti decidere di dipingere così tutte le tue miniature: in questo caso il tuo esercito apparirà veramente splendido sul campo di battaglia, e susciterà l'invidia dei tuoi avversari.

Ora controlla attentamente i colori utilizzati per questa miniatura e osserva le fotografie per vedere se anche tu stai lavorando in maniera corretta. Ricorda che puoi sempre abbandonare in qualunque momento questo sistema, sostituendolo con il "drybrush", se ritieni che sia più interessante o meno faticoso.

Sulle parti della miniatura che avevamo rivestito di Wolfbane Leather (cuoio), aggiungiamo una mistura del medesimo colore amalgamato con il Legionnaire Flesh (carne). Aumenta le proporzioni di questo secondo colore sino a far si che la tonalità finale sia molto simile al Legionnaire Flesh. Sugli spallacci lascia i bordi e le aree più scavate del colore originario, limitandoti a schiarire progressivamente tutto il resto.

STIVALI E PANTALONI: Abbiamo iniziato con un composto a base di Wolfbane Leather (cuoio), Nepharite Red (rosso cupo) e Mortis Black (nero). Aggiungiamogli una quantità sempre maggiore del primo elemento, sino a raggiungere una tinta molto simile al Wolfbane Leather. Alla fine devi lumeggiare aggiungendo un misto di Wolfbane Leather e Legionnaire Flesh (carne). Non ti preoccupare se questo lumeggio non diviene chiaro come quelli precedentemente descritti, la pelle normalmente non brilla!.

GUANTI, ABITI DI STOFFA E PARTE INTERNA DEL MANTELLO: Abbiamo iniziato con un misto di marrone scuro e Nepharite Red; aggiungiamo una generosa dose di Mishima Red (rosso vivo), in modo da rendere ben evidente la variazione di tonalità nel colore. Successivamente lumeggiamo stendendo una nuovo composto a base di Mishima Red e Gehenna Orange (arancione), aggiungendo il secondo colore in quantità sempre maggiori sino a ottenere una tonalità molto arancione, concentrata soprattutto sulle nocche dei guanti.

FUCILE A POMPA E GRANATE: schiariamo utilizzando la tecnica del "drybrush" con un composto a base di Gunmetal (canna di fucile) e Violator Metal (acciaio). Aggiungiamo il secondo colore in quantità crescenti sino a raggiungere una tonalità praticamente uguale al Violator Metal puro.

MUNIZIONI, SUOLE E CINGHIE DEGLI STIVALI: Utilizziamo una combinazione di Bauhaus Blue e Mortis Black come una sorta di secondo strato di colore di base. Aggiungere quantità di Luna White via via crescenti sino a ottenere un grigio molto chiaro.
Il Graveton Tan (beige) può essere aggiunto alla mistura base per il color carne (assieme al Wolfbane Leather) per il volto e le braccia. Aggiungi poi Legionnaire Flesh in quantità sempre crescenti, sino a raggiungere una tonalità praticamente uguale a questo colore puro.

MANTELLO: Attenzione! Questo può sembrare l'elemento più complesso da realizzare, ma in realtà è molto semplice. Abbiamo cominciato con il Pretorian Grey (grigio). Su questo stendiamo uno strato di grigio chiaro (con la tecnica "drybrush") sulle due strisce posteriori del mantello colorate in Pretorian Grey. Utilizziamo nuovamente l'Armour Grey (grigio chiaro) per dipingere due ulteriori strisce sottili sui bordi del mantello. Queste verranno successivamente lumeggiate con il "drybrush" (mescolando Armour Grey con quantità sempre maggiori di Luna White). Sui bordi del mantello è bene lumeggiare un ultima volta con un sottilissimo strato di Luna White. I capelli della miniatura devono essere lumeggiati (con "drybrush") utilizzando il Pretorian Grey e, successivamente, con un misto di Armour Grey e Luna White, sino a raggiungere un grigio molto chiaro. La catena d'oro e il fermaglio possono essere "lavati" utilizzando la china marrone e, dopo che si è asciugata, quella gialla. La tecnica è semplicissima. Una volta immerso il pennello nella china "pennella" la superfice interessata. Il colore, essendo molto diluito e non molto coprente, fluirà naturalmente negli interstizi ombreggiandoli naturalmente.

CONTORNI

Questo tipo di tecnica permette di dipingere sottili linee in maniera da marcare sensibilmente il confine fra due diversi colori, creando un gioco d'ombre e definendo così le differenti parti della miniatura.

Il sistema più semplice utilizza il colore nero, ma è possibile servirsi anche del marrone scuro e del grigio.

Tutto quello che ti serve è una piccola quantità del colore appropriato sulla punta del pennello; il colore deve essere diluito in maniera tale da poter essere steso facilmente, senza grumi di alcun tipo. Traccia una linea perfetta. "Contornare" è un'operazione che richiede molta pratica, mano ferma e tanta pazienza.

Un esempio di questa tecnica viene illustrato sulle ginocchiere del nostro Wolfbane Commando Hero. Se osservi con attenzione la fotografia della miniatura ultimata, troverai altri esempi di questa tecnica.

Per ora, se non sei ancora un esperto, ti conviene aspettare sino a quando non avrai acquisito una maggior pratica con la pittura (e una mano ferma). Sconfinare con la linea su un tratto già pitturato è uno degli incidenti che più facilmente si verificano, e forse ti ritroverai a pensare che questa parte del lavoro sia la più difficile e snervante. Ti conviene quindi attendere sino a quando non avrai acquisito una maggiore esperienza.



Miniatura con contorni

DETTAGLI

Eccoci finalmente giunti allo stadio più delicato della pittura di una miniatura, ovvero i dettagli. Certo, la tecnica è la medesima, ma ora la mano ferma è quanto mai importante.

Le zone su cui si deve lavorare sono spesso piccolissime, per cui è sufficiente un minimo tremolio per invalidare ore di paziente lavoro. Per questa operazione è necessario utilizzare il pennello con la punta più sottile e occorre studiare con cura la diluizione del colore.

I dettagli che devi aggiungere variano ovviamente per ogni miniatura.

Quando avrai accumulato una buona esperienza, sarai in grado di inserire un tatuaggio sul braccio di un guerriero, pitturare i singoli fermagli, evidenziare le fibbie e dipingere lo stemma.

Pensa con cura, prima di iniziare a lavorare, quali dettagli vuoi realizzare; risparmierai tempo e fatica, ed eviterai di rovinare ore di prezioso lavoro.

Al contrario, se sei veramente bravo, evita di introdurre sulla miniatura troppi dettagli, altrimenti diventerà confusa!

Nella maggior parte delle miniature, e il Wolfbane Commando Hero non fa eccezione, il dettaglio principale da curare è costituito dagli occhi. Uno dei sistemi più famosi consiste nel dipingere l'intera zona di nero e, successivamente, di aggiungere una piccola quantità di bianco ai lati, simulando così una sorta di "effetto pupilla".

In alternativa, puoi dipingere gli occhi di bianco e "inserire" successivamente il puntino nero per l'iride e la pupilla; con questo sistema, poi, puoi anche tracciare una sottilissima riga nera sul bordo superiore dell'occhio, per meglio definirlo. Ovviamente questo secondo metodo parte dal presupposto che tu abbia una mano veramente ferma e che il colore venga dato in maniera quanto mai precisa. Forse è meglio se prima ti alleni un poco su un pezzo di carta.

Uno dei dettagli più comuni che viene inserito in un modello è una o più strisce. Se possibile, cerca in questo caso di stendere il colore più scuro sopra a quello chiaro: ad esempio, se devi ottenere una serie di strisce gialle e nere, prima stendi un giallo uniforme e poi tira le opportune strisce nere.

Se invece sei costretto a tracciare strisce più chiare su un colore scuro, utilizza uno strato di bianco come tinta di fondo per il colore più chiaro.

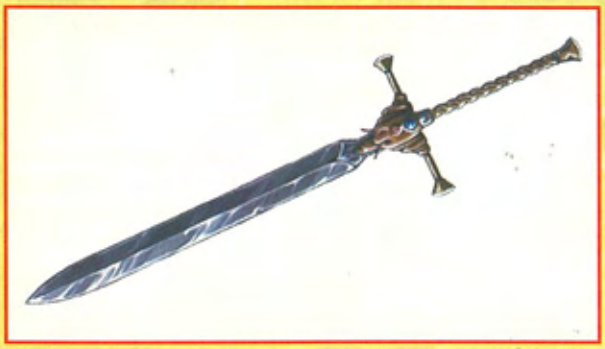
È possibile, soprattutto quando sei alle prime armi, che alcune cose spiegatae non ti siano chiare. In questo caso ti consigliamo di osservare con attenzione (e di copiare) i dettagli realizzati sullo spallaccio del Wolfbane. Se ti senti veramente pronto, puoi disegnare dei tatuaggi attorno agli occhi, magari utilizzando il Mishima Red.



Miniatura ultimata - retro



Miniatura ultimata - lato destro



INSEGNE

Saper riprodurre dettagli di questa portata non significa solamente essere dei bravi pittori, ma anche voler personalizzare i singoli reparti in modo che facciano la loro figura sul campo di battaglia. Puoi, per esempio, qualificare ogni singolo soldato come recluta o veterano semplicemente applicando la giusta insegna sullo spallaccio. Di seguito ti proponiamo le differenti insegne che compaiono sugli spallacci dei Wolfbanes, l'unità della Corporazione Imperiale di Mutant Chronicles composta dai rinnegati degli altri clan. Aggiungete questi dettagli e otterrete dei piccoli capolavori di cui essere orgogliosi!



I "cuccioli" (ovvero le reclute) non si sono ancora guadagnati il diritto di portare il teschio sull'insegna.



Il teschio in visione frontale indica lo status di Commando Wolfbane.



Il teschio di profilo significa che il possessore è un temuto Berserker.



Stemma dei War Hounds: una testa di lupo di profilo sostituisce il teschio



Gli Headhunters portano una scure al posto della spada dietro al teschio



I soldati della Fenris Bike esibiscono una ruota dentata dietro al teschio



I teschi dei guidatori di Necromower hanno i capelli alla mohicana, e sono posti davanti a un martello da guerra



I Wolfbanes con armi d'appoggio hanno l'insegna circondata da sei punte.



L'insegna dei Mourning Wolf è un teschio di capra che sormonta una Croce di Venere.



I più arditi esploratori del Sistema Solare, i Pathfinder Wolfbane (Cercapista), 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.





Una squadra di valorosi Wolfbanes affronta un Ezoghoul, una delle più terribili creature dell'Oscura Legione.

ALTRE MINIATURE DEI WOLFBANES

L'Eroe che hai dipinto è solo una delle tante miniature dei Wolfbanes create dalla Heartbreaker. In basso te ne proponiamo alcune fra le più significative.

Se anche questo non basta a saziare il tuo appetito, ricorda che sono disponibili moltissime miniature di Wolfbanes nella serie dedicata agli eserciti di Warzone. Attualmente questo "universo" comprende centinaia di dettagliatissime miniature in metallo.



SINISTRA: Hedgehog Necromower con guidatore Wolfbane.

SOTTO: Commando Wolfbane con spada Punisher e pistola Aggressor.

A DESTRA: Capitano Wolfbane con Claymore.





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 errato: 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.



GLI IMPERIALI (IN ALTO)
Gli Imperiali sono una delle cinque principali Megacorporazioni nell'universo di Mutant Chronicles. Benché numericamente inferiori, dispongono del maggior numero di reparti speciali di tutto il Sistema Solare.

I WOLFBANES (SOPRA)
Non sono certo le forze speciali imperiali più numerose, ma sicuramente sono le più note.

HEADHUNTERS (A DESTRA)
I temuti Headhunters (Cacciatori di Teste) sono un reparto dei Wolfbanes noto per l'usanza di decapitare i loro nemici.

LA SOCIETÀ GUERRIERA DEI WOLFBANES

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 azioni eroiche. Legati alla Corporazione Imperiale da voti di fedeltà, i Wolfbanes sono sponsorizzati dai MacGuire, ma la loro devozione verso questo clan è puramente nominale. Lady Madeleine MacGuire 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 del Wolbanes in campo. I nome dei loro eroi sono noti 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 armeria, e persino i loro veicoli spesso 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 fra l'arte più pura e l'estrema violenza, e sembra incapace di trovare una via di mezzo.

LE VIE DEL GUERRIERO

La spina dorsale dell'esercito dei Wolfbanes ècomposta 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 completamente 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.



BERSERKER. Anche se la maggior parte dei Commandos dei Wolfbanes affronta con una furia incontenibile il nemico, i Berserker possiedono quel "qualcosa" in più che permette loro di risolvere anche le situazioni più critiche. Quando il sangue comincia a scorrere, le squadre di Berserker 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 Berserker sopravvivono sino a diventare capitani, e generalmente un veterano diviene il comandante della sua Banda.
I Berserker vengono facilmente avvistati sui campi di battaglia, poiché ostentano senza timore alcuno i loro stendardi, portati orgogliosamente nella mischia dagli impavidi alfieri.

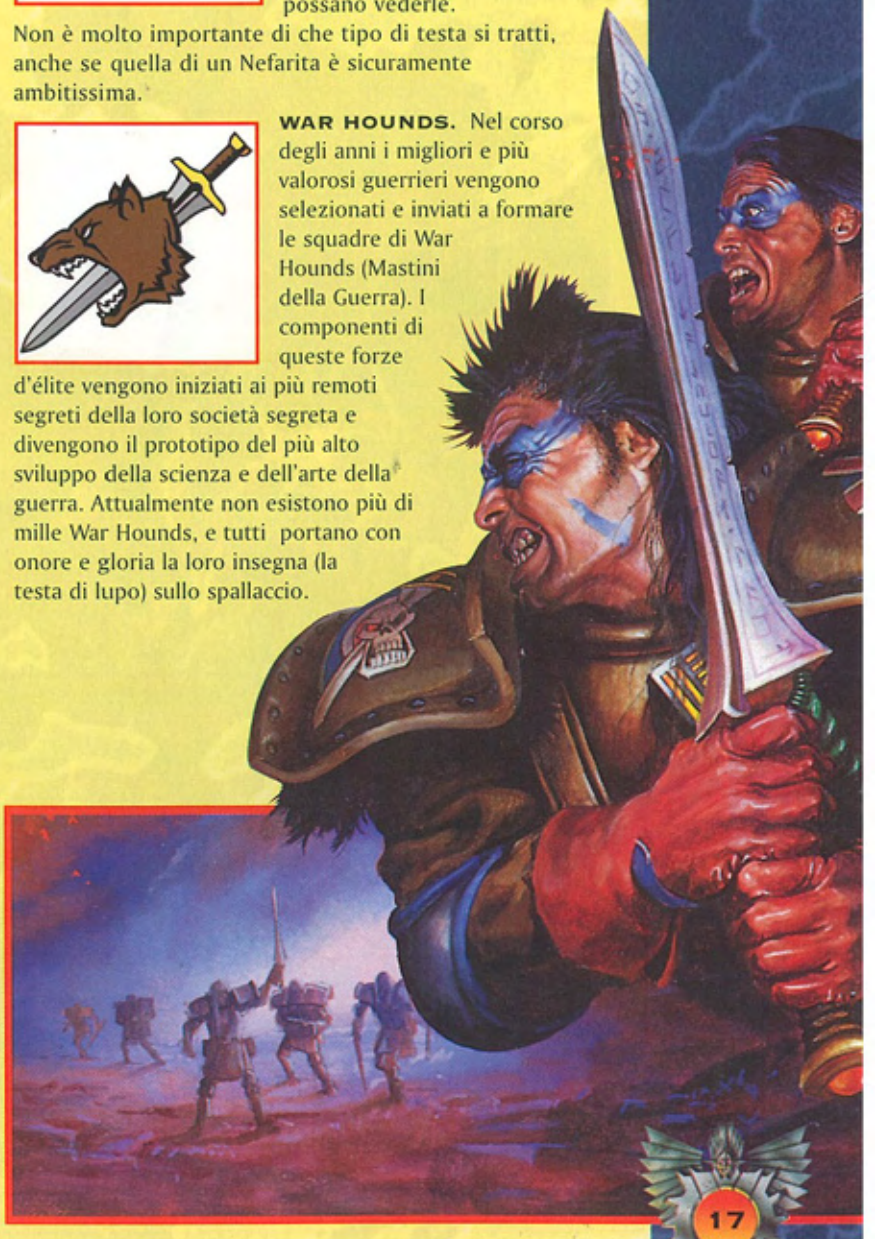


PATHFINDERS. Alcuni fra i più folli Wolfbanes diventano Pathfinders (Cercapista), ovvero esploratori per la loro Banda. Abbandonano gran parte delle protezioni in favore della rapidità e della furtività sul campo di battaglia. I Pathfinders dipingono spesso i loro corpi con motivi a spirale e attraversano velocemente il campo di battaglia, alla ricerca continua di trappole e nemici in agguato. Come per i Berserker, pochi Pathfinder raggiungono la meritata vecchiaia.



HEADHUNTERS. I Cacciatori di Teste costituiscono quasi una società separata all'interno dei Wolfbanes.
In battaglia collezionano le teste dei nemici uccisi e le espongono in modo che tutti possano vederle.
Non è molto importante di che tipo di testa si tratti, anche se quella di un Nefarita è sicuramente ambitissima.

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.



WOLFBANES™



THE MOURNING WOLVES. La società dei Wolfbanes è dominata dai maschi, ma questo non significa che le donne non abbiano un glorioso 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 Wolves (Lupi della Morte). Le Mourning Wolves sono molto legate fra loro, e arrivano a stabilire una sorta 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 Wolves 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 morte 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 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.

CACCIATORI DI TESTE

Da tempo non è più un segreto che i sanguinari Wolfbanes collezionano le teste dei loro nemici. Gli sciamani sostengono che questa usanza porta i guerrieri a contatto con il loro lato più animale, permettendo lorodi acquisire parte dello spirito e della forza del nemico. I guerrieri ostentano la loro preda, confrontando il numero di teste conquistato all fine di ogni battaglia.

I Wolfbanes predano ogni testa: d'uomo, di legionari e persino di robot. Oltre tutto, la testa di un Corazziere è valutata quasi quanto quella di un Nefarita. La conservazione delle teste avviene utilizzando il calore e



I veicoli Necromower, veloci e armati pesantemente, vengono utilizzati dalla Cavalleria Leggera dei Wolbanes per disporre di una copertura di fuoco facilmente dislocabile in ogni punto del campo di battaglia. Spesso vengono impiegati anche come mezzi di ricognizione, ma il rombo del loro motore diesel da 220 cavalli li rende molto facili da individuare. Se il guidatore si trova impegnato in un combattimento individuale, può utilizzare la Sacra Spada che porta sempre con se, in un apposito fodero dietro il sedile. Il potente Ultra-Charger viene azionato dalla mano destra del guidatore, mentre con la sinistra pilota il veicolo nella battaglia. Il cambio e l'acceleratore, invece, sono interamente gestiti con dei pedali.



ungendole con olio di cedro; poi le teste vengono orgogliosamente esposte sopra le porte, sui cancelli oppure in apposite teche nelle sale dei guerrieri.

In ogni covo dei Wolfbanes sono esposte le teste di maggior pregio. Le pareti interne del Winter Den sono letteralmente rivestite di migliaia di teste, sia umane che aliene.

BANDE

I Wolfbanes sono organizzati in Bande (Pack). Vi sono 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 chiama 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.

I WOLFBANES NELLA SOCIETÀ IMPERIALE

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 MacGuire, che provvedono a legittimare la presenza dei Wolfbanes in tutta la società Imperiale.

Lady Madeleine MacGuire funge spesso da punto d'incontro fra l'Elder Wolf e Sua Serenità Imperiale.



I Pathfinders sono gli esploratori dei Wolfbanes; indossano armature molto leggere e sono armati solamente con pistole e lanciagranate Howler. 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.

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 dovese più ascoltarli, potrebbero addirittura staccargli 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.

WOLFBANES™



REGULAR COMMANDOS



HEADHUNTERS



MOURNING WOLVES



BERSERKERS



COMMANDO



HEADHUNTER



MOURNING WOLF



BERSERKER



COMMANDO



HEADHUNTER



MOURNING WOLF CON INVADER



BERSERKER



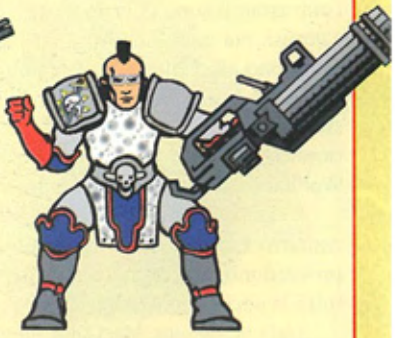
COMMANDO CON CHARGER



HEADHUNTER CON CHARGER



MOURNING WOLF CON MANDIBLE



BERSERKER CON CHARGER

COLLEZIONARE E DIPINGERE MINIATURE

NECROMUTANTE

IL NECROMUTANTE

Non scoraggiarti se non sei riuscito a dipingere in maniera più che soddisfacente la tua prima miniatura. Come ti abbiamo già detto più volte, è un'operazione che richiede pazienza ed esperienza, per cui siamo certi che migliorerai visibilmente con il tempo. Non dimenticare mai le due parole magiche (pazienza e pratica) e vedrai che presto raggiungerai un livello di pittura veramente "professionale". Indipendentemente dal risultato che hai ottenuto ricorda che le operazioni preliminari da compiere sono tre.

- 1 - Prepara e pulisci la miniatura
- 2 - Assembla la miniatura
- 3 - Stendi la tinta di fondo



COLORI DI BASE

La miniatura da dipingere appartiene all'universo di Warzone, per cui non è necessario che tu consulti in ogni momento la tabella dei colori per trovare la tinta appropriata, ma è sufficiente che tu segua con cura i consigli che ti forniremo. Ovviamente i colori non saranno perfettamente uguali a quelli che vedrai nelle illustrazioni, poiché c'è sempre una minima differenza fra la realtà è una fotografia, ma la differenza sarà minima e, talora, quasi impercettibile. La stesura dei colori di base permette di coprire le singole parti della miniatura con un sottile strato del colore appropriato; come presto scoprirai, è più facile partire dalle superfici più estese per giungere progressivamente ai dettagli. Stendi sempre il colore con un movimento molto fluido e regolare, e cerca di resistere alla tentazione di utilizzare il pennello come una sorta di spazzola; in caso contrario lo danneggerai irreparabilmente.

Concentrati in modo da lavorare al meglio e segui con



Stadio 1. Applica i colori di base, ovvero le tonalità più scure dei colori che utilizzerai.
Stadio 2. Con i colori appropriati, inizia a schiarire i toni più cupi sino a giungere alla tonalità desiderata.
Stadio 3. Mescola i colori in modo da realizzare tonalità sempre più chiare da applicare per lumeggiare le tinte già stese.
Stadio 4. Aggiungi i dettagli finali.



Colori di base fronte.



Colori di base spalle.

cura ogni stadio della lavorazione. Ogni tanto ti capiterà di dare una pennellata a sproposito, ma non ti preoccupare, poiché è possibile correggere molto velocemente gli errori di questo tipo. Se necessario puoi stendere un sottile strato di Luna White (bianco) sull'errore, se questo è stato determinato da una tinta troppo scura. Se non sei un pittore alle prime armi, ormai saprai che, con il passare del tempo, commetterai sempre meno errori di questo tipo, e che ti sarà sempre più facile porvi rimedio. I colori di base che utilizziamo per il Necromutante verranno applicati in due diverse fasi della lavorazione, poiché abbiamo deciso di utilizzare il nero come tinta di fondo per svariate parti della miniatura. Questa scelta ha permesso di ottenere un migliore contrasto; se avessimo mantenuto la tinta di fondo chiara, avremmo quasi sicuramente ottenuto un colore troppo sbiadito e meno "forte".

Colori di Base Parte Prima

Abbiamo iniziato utilizzando sei colori: quattro di questi sono già pronti nel loro barattolo, e sono il Mortis Black (nero), il Cavern Stone (grigio pietra), il Mishima Red (rosso vivo) e il Gehenna Orange (arancione), mentre per ottenere gli ultimi due abbiamo dovuto mescolarne alcuni fra loro. Mescola il Centurion Green (verde marcio) e il Wolfbane Leather (cuoio) per ottenere una sorta di verde ancor più marrone con la quale dipingerai la parte inferiore del volto della miniatura. Il secondo colore che devi utilizzare lo ottieni mescolando il Wolfbane Leather (cuoio), il Mortis Black (nero) con il Luna White (bianco), questa tinta serve per dipingere le corna sull'elmetto. È meglio verificare direttamente la tonalità richiesta nelle fotografie, anziché dilungarci in una descrizione tediosa e poco utile; osserva attentamente e cerca di ottenere un risultato analogo.

I quattro colori precedentemente citati devono essere utilizzati nel seguente modo: il Cavern Stone (grigio pietra) serve per le maniche, i pantaloni e tutta la parte posteriore dell'abito; il Mishima red (rosso vivo) verrà utilizzato per dipingere il Belzarach (l'arma), come nella foto, e per gli occhi; il Gehenna Orange (arancione) verrà steso sui fori dell'arma; il Mortis Black (nero), infine, deve essere steso sulle rimanenti parti della miniatura.

Colori di Base Parte Seconda

Come al solito abbiamo anticipato qualche cosa in questa parte, poiché iniziamo anche a lumeggiare alcune parti della miniatura. Non ti preoccupare se vedi riportate alcune note sulla tecnica "drybrush"; tutto ti verrà spiegato all'inizio del paragrafo sul lumeggio.

Non dimenticare che, quando diverrai più abile, sicuramente riuscirai a dipingere più velocemente una miniatura se lavorerai separatamente su ogni sua singola parte. Dopo aver dipinto la miniatura dalla testa ai piedi, inizia a utilizzare le tonalità intermedie, e poi a lumeggiare; puoi lavorare su ogni singola area della miniatura e velocizzare notevolmente il lavoro. Prendiamo per esempio la faccia: schiariscila e lumeggiala completamente, prima di passare a un'altra parte del corpo. Per ciascuna parte, segui sempre l'esatta sequenza.

Quasi tutti i pittori di miniature esperti utilizzano questo sistema; alcuni iniziano dalle parti di pelle esposte, altri dalle parti metalliche, altri ancora, più semplicemente, cominciano a lavorare sulla superficie più estesa.

Nel caso del Necromutante, è abbastanza indifferente, per cui è possibile iniziare dove si vuole.

Uno dei vantaggi di questo sistema è la possibilità di poter utilizzare gran parte della tecnica "drybrush" con i colori metallici nei primissimi stadi della lavorazione; questo ti permette di evitare spiacevoli e fastidiose sbavature metalliche sulle parti già colorate della miniatura.

Purtroppo, questa è una spiacevole caratteristica dei colori metallici. Noi ti mostreremo invece il lavoro eseguito stadio per stadio, anziché per ogni singola parte: è un procedimento più semplice da apprendere e genera

sicuramente meno confusione. Tutto OK? Benissimo, torniamo al lavoro. Concentriamoci su alcune parti che avevamo colorato con il Mortis Black (nero) e provvediamo a stendere una nuova mano di colore; concentrati sulle fotografie, in modo tale da non perdere di vista i dettagli.

Inizieremo con quelle parti della miniatura che dovrebbero essere (nella realtà) fatte in cuoio; trattandosi di un componenete dell'Oscura Legione, sappiamo che dovranno apparire molto usurate. Prepariamo un marrone scuro, mescolando Mortis Black (nero), Mishima Red (rosso vivo) e Wolfbane Leather (cuoio), e stendiamone un sottile strato sui guanti, sulle bisacce, sulle ghette, sulle buffetterie e su tutte le fibbie, fatta eccezione per quelle sugli anfibi.

Il colore Jungle Green (verde giungla) devi utilizzarlo per dipingere i due tubi del Belzarach, quelli sulla schiena e sul braccio destro della miniatura. Per le fibbie sugli anfibi, utilizza un misto di Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu), in modo da ottenere una tonalità grigio-azzurra. I capelli della creatura possono essere dipinti con un misto di Pretorian Grey (grigio) e Luna White (bianco); il bianco serve solamente per schiarire in maniera ben decisa il grigio. L'ultimo colore che utilizzeremo sarà il Gunmetal (canna di fucile), che verrà steso con la tecnica del "drybrush" sulle parti metalliche degli anfibi, sulla baionetta, sul caricatore del Belzarach, sull'apparecchiatura posta sotto il corno destro dell'elmetto, nonché sulla punta delle corna e alla loro base. Tutte le parti metalliche minute, come le fibbie, i bottoni e i fermagli, sono troppo piccole per utilizzare il "drybrush"; limitati a stendere su di loro un sottile strato di Gunmetal (canna di fucile). Per le borchie sullo spallaccio destro e sul Belzarach utilizza il pennello più fine che possiedi stando attento a utilizzarne solamente la punta: con questo sistema dovrai intingere il pennello nel colore per ogni borchia, ma è sicuramente meglio che ritrovarsi con delle spiacevoli sbavature metalliche da ricoprire.



Colori di base, seconda parte fronte.



Colori di base, seconda parte retro.

LUMEGGIARE - PARTE PRIMA

Il sistema più semplice per lumeggiare una miniatura utilizza probabilmente la tecnica del pennello asciutto (o "drybrush"). Per questa operazione ti conviene utilizzare pennelli di basso costo: questa tecnica tende a danneggiarli in berve tempo. Per iniziare a lumeggiare utilizzando la tecnica "drybrush" devi innanzi tutto preparare una tinta più chiara del tuo colore di base; per ottenerla puoi servirti della carta dei colori. Prendi una piccola parte di questa tinta sul tuo pennello, poi sfregalo su un tovagliolino o su un pezzo di carta, in modo che gran parte del colore venga eliminato. Benché il pennello sembri ormai pulito, una certa quantità di colore è tuttavia rimasta fra le setole, e puoi quindi applicarla sulla miniatura: molto delicatamente, passa il pennello sulla parte della miniatura che vuoi lumeggiare, e un velo molto sottile, quasi impercettibile, di colore si trasferirà sulla miniatura. La durata del trattamento e il numero di successive "passate" dipende dal particolare tipo di colore e non esiste una regola universale. Per prima cosa devi iniziare a stendere con questo sistema le tonalità medie, poi, utilizzando toni sempre più chiari del medesimo colore, puoi ripetere la tecnica a piacimento, sino a raggiungere l'effetto desiderato. Continua sino a quando la miniatura non è stata completata. È facile padroneggiare in breve tempo la tecnica del "drybrush"; se non vuoi correre inutili rischi sulla miniatura, puoi sempre allenarti su un pezzo di carta vetrata. Colora la carta vetrata con un colore molto scuro, ad esempio con il Mortis Black (nero) e lascia asciugare il tutto; poi inizia a schiarire con diverse tonalità e quantità di Luna White (bianco) sul pennello. La pressione esercitata, la quantità di colore e il tipo di movimento determineranno effetti estremamente diversi fra loro, e potrai quindi scegliere quello che più ti aggrada. Come vedi, hai



La prima parte del lumeggio deve sempre essere applicata con molta attenzione. Ecco una visione frontale...

rapidamente appreso una tecnica molto semplice ed efficace per lumeggiare rapidamente le tue miniature. Forse non ti consentirà una precisione accuratissima, ma è sicuramente il sistema migliore in assoluto per dipingere interi reparti di miniature ottenendo un risultato più che soddisfacente.



... e una vista di spalle!



Lumeggiare, parte seconda fronte



Lumeggiare, parte seconda retro

LUMEGGIARE PARTE SECONDA

Se desideri, invece, che una particolare miniatura sia particolarmente curata, in modo che risalti sul campo di battaglia, come ti devi comportare? Un Eroe, una Personalità o il comandante del tuo esercito come possono essere realizzati in una maniera più accurata e più "professionale"? Inizia stendendo sulla miniatura i toni più scuri, e ora ti mostreremo come fare in modo che la sfumatura verso quelli più chiari diventi più graduale che nel caso del "drybrush". Sulla nostra carta dei colori puoi notare che utilizziamo una tecnica di lumeggio progressivo, e vedi anche che non tutti i colori vengono schiariti alla stessa maniera; per questo motivo presta attenzione a quanto ora ti riveliamo. In questo stadio della lavorazione non è possibile raggiungere un estremo livello di dettagli, perché questa tecnica prevede un amalgama continua di colori. Lo scopo consiste nell'ottenere un passaggio graduale tra le tinte più scure (in ombra) e quelle più chiare (aree in risalto, quindi maggiormente lumeggiate). Se utilizzi questa tecnica, sarà veramente difficile capire dove termina una tonalità e dove ne inizia un'altra, poiché tutto sembrerà una normale variazione continua di toni. Ovviamente il segreto sta nel non accostare due toni del colore troppo diversi fra loro. Detto così sembra molto facile, non ti pare? Credi a noi: per realizzare un risultato soddisfacente dovrai acquisire una notevole esperienza, ma se ti applicherai con impegno ti sembrerà, alla fine, che la miniatura prenda realmente vita! Puoi fare pratica su un pezzo di carta o di plastica. Inizia stendendo il colore di base e, seguendo la carta dei colori, prova a creare molte miscele di colore per schiarirlo progressivamente. Talvolta è sufficente aggiungere quantità crescenti di Luna White (bianco) alla tinta base; altre volte è necessario utilizzare colori chiari. In molti casi ti diremo di aggiungere un colore a un altro, in quantità via via maggiori, sino a raggiungere una particolare tonalità. Questo non significa che tu debba aggiungere in una sola volta! In realtà devi aggiungere un accenno di colore (non più di qualche goccia), stenderlo sulla miniatura e poi ripetere l'operazione aumentando progressivamente la dose, sino a raggiungere la tonalità desiderata. Questo può significare che devi ripetere l'operazione numerose volte, prima di ottenere il risultato finale. Siamo sicuri che non avrai particolari problemi, se farai sempre riferimento alle fotografie; spesso è più difficile spiegare un concetto con le parole che con le immagini. Quando avrai imparato a padroneggiare questo metodo, potresti persino decidere di dipingere senza consultare il testo! Ora controlla attentamente i colori utilizzati e osserva le fotografie per vedere se stai lavorando in maniera corretta. Ricorda che puoi sempre abbandonare la tecnica progressiva, sostituendola con il "drybrush", se ritieni che sia più interessante o meno faticosa.

Occupiamoci ora del Necromutante, concentrandoci sulle parti che erano state dipinte con il Cavern Stone (grigio pietra); per lumeggiarle, basta aggiungere al Cavern Stone del Luna White (bianco) in quantità sempre crescenti sino a raggiungere l'effetto desiderato. Non è necessario dilungarsi molto in questa specifica operazione, anche perché più tardi dovrai applicare a queste parti il tipico schema mimetico. La pelle del Necromutante era stata ottenuta con una combinazione di Wolfbane Leather (cuoio) e Centurion Green (verde marcio); ora è sufficiente aggiungere del Cartel Yellow (giallo) in quantità via via crescenti sino a raggiungere una tonalità giallo-verdastra. Le parti nere della miniatura vengono lumeggiate aggiungendo del Pretorian Grey (grigio) al Mortis Black (nero) sino a ottenere una tonalità intermedia ai due colori. Per il lumeggio finale basta aggiungere al colore realizzato una quantità crescente di Luna White sino a creare un colore grigio chiaro. I guanti, le bisacce, le buffetterie e le ghette erano state colorate con un misto di Mishima Red (rosso vivo), Mortis Black (nero) e Wolfbane Leather (cuoio); ricrea questo colore e aggiungi, in quantità crescenti, il Wolfbane Leather, sino a raggiungere un colore che si equivalga al Wolfbane

Leather puro. Aggiungi a questo punto una piccola dose di Legionnarie Flesh (un color pelle molto chiaro) per il lumeggio finale, in modo da ottenere un beige crema.

Le parti del Belzarach dipinte con il Mishima Red (rosso vivo) vengono lumeggiate aggiungendo al colore di base piccole quantità di Gehenna Orange (arancione) sino a ottenere una tonalità intermedia fra le due. Stai ben attento a non ottenere un comune Gehenna Orange, ma fa in modo che la tonalità se ne discosti; osserva le fotografie per meglio comprendere quanto ti abbiamo appena spiegato. Alla fine lumeggia le parti più sporgenti aggiungendo del Cartel Yellow (giallo) al colore così ottenuto. Siamo sicuri che avrai ormai compreso che i fori dell'arma dovranno essere lumeggiati aggiungendo al Gehenna Orange (arancione) piccole quantità di Cartel Yellow (giallo). Le parti metalliche della miniatura, che erano state colorate con con Gunmetal (canna di fucile), devono ora essere lumeggiate aggiungendo al colore di base quantità crescenti di Violator Metal (acciaio), sino a ottenere una tonalità praticamente uguale al Violator Metal puro. Utilizza la tecnica del "drybrush" per applicare questo colore.

I capelli della creatura possono essere schiariti utilizzando la tecnica del "drybrush" con un misto di Pretorian Grey (grigio) e Luna White (bianco); il lumeggio finale può essere realizzato con il Luna White puro. Le corna sull'elmetto della miniatura, infine, erano state colorate con un misto di Wolfbane Leather (cuoio), Mortis Black (nero) e Luna White (bianco). Ricrea questo colore e lumeggia le corna aggiungendo quantità crescenti di Luna White al marrone, sino a ottenere un lumeggio finale quasi bianco.



CONTORNI

I contorni sono sottili linee applicate in maniera tale da segnare sensibilmente il confine fra due diversi colori e da creare un gioco d'ombre che migliora così la definizione delle differenti parti della miniatura. Il sistema "classico" utilizza il colore nero, ma puoi utilizzare anche tonalità particolarmente scure del marrone e del grigio, purché tu ti senta in grado di provarci.

Per creare i contorni ti serve una piccola quantità del colore appropriato sulla punta del pennello; fa' in modo che il colore sia diluito in maniera tale da poter essere applicato facilmente per tracciare una linea perfetta; evita pertanto che si formino grumi di qualsiasi tipo.

La tecnica dei contorni richiede molta pratica, mano ferma e una buona esperienza.

Se non sei ancora esperto, ti conviene attendere sino a quando non avrai acquisito una maggior pratica con la pittura (e una mano sicuramente ferma). È molto facile sconfinare con la linea su un tratto già dipinto. Questa è in assoluto la parte più difficile e snervante del lavoro.

Ti conviene quindi attendere e acquisire una maggiore esperienza prima di cimentarti.

Il tipo di colore e di contrasto cromatico utilizzato per questa miniatura non richiederebbero necessariamente l'utilizzo di questa tecnica, per cui non preoccuparti eccessivamente se non riesci a evidenziare i contrasti, poiché sono già di per sé molto evidenti.



Ecco una miniatura con alcuni contorni evidenziati; nota i tubi sulla schiena.

DETTAGLI

Siamo finalmente giunti allo stadio più delicato e complesso, ovvero la colorazione dei dettagli. La tecnica da utilizzare è la medesima, ma avere una mano ferma diventa un requisito indispensabile. I particolari su cui si deve lavorare sono spesso molto piccoli, per cui è sufficiente una minima esitazione per vanificare ore di paziente lavoro. Per questa operazione devi utilizzare il pennello con la punta più sottile e studiare con cura la diluizione del colore.

I dettagli che devi evidenziare sono diversi per ogni miniatura. Allenandoti pazientemente riuscirai a dipingere i singoli fermagli e lo stemma. Rifletti attentamente prima di iniziare a lavorare, per decidere quali dettagli vuoi realizzare; risparmierai tempo e fatica, e in più eviterai di rovinare ore di lavoro. Se invece sei veramente bravo, evita di evidenziare sulla miniatura troppi dettagli, altrimenti non si riuscirà a vedere molto e si genererà solamente confusione!

Uno dei dettagli principali da curare in quasi tutte le miniature è costituito dagli occhi. Uno dei sistemi più utilizzati consiste nel dipingere attentamente l'intera zona di nero e, successivamente, di aggiungere una piccola quantità di bianco sugli angoli, in modo da realizzare una sorta di "effetto pupilla" nel centro dell'occhio. Alternativamente puoi dipingere gli occhi di bianco e "inserire" successivamente il puntino nero per l'iride e la pupilla; con questo sistema devi anche tracciare una sottilissima riga nera sul bordo superiore dell'occhio, per meglio definirlo. È inutile sottolineare che devi avere una mano veramente ferma e devi applicare il colore in maniera quanto mai precisa. Forse è meglio se prima ti alleni un poco su un pezzo di carta.

Uno dei dettagli che più comunemente viene utilizzato su una miniatura è costituito da una o più strisce. Cerca sempre stendere il colore più scuro sopra a quello chiaro: se per esempio devi ottenere una serie di strisce gialle e nere (modello "vespa"), prima stendi un giallo uniforme e poi applica le strisce nere. Se invece sei costretto a tracciare strisce più chiare su un colore scuro, utilizza sempre uno strato di bianco come fondo tinta per il colore più chiaro.

Gli occhi del Necromutante sono interamente rossi; è possibile lumeggiarli con il Cartel Yellow (giallo). Fra gli altri dettagli non scordarti del mimetismo, delle zanne della creatura e del simbolo di Algeroth sullo spallaccio. Iniziamo con il mimetismo, poiché è il più semplice dei tre: applica il Jungle Green (verde giungla) sotto forma di chiazze su quasi la metà delle parti "in stoffa".

Una volta che il colore si è asciugato, aggiungi una macchia di Mortis Black (nero) al centro di ciascuna macchia. Colora le zanne con il Mortis Black e lascia che tutto asciughi completamente; poi mescola Luna White (bianco), Mortis Black e Wolfbane Leather (cuoio) sino a ottenere un marroncino pallido, quasi beige (ovviamente il nero e il cuoio saranno presenti in quantità minime).

Stendi il nuovo colore sul nero, utilizzando la tecnica del "drybrush"; infine, se sei veramente bravo, puoi stendere un sottilissimo strato di Luna White (bianco) su ogni dente..., pardon, zanna. Ed eccoci giunti al simbolo di Algeroth. Sei sicuro che le tue mani siano abbastanza ferme da realizzare il simbolo con precisione? Se ti senti pronto, procedi come segue. Per prima cosa disegna il simbolo in bianco (il rosso sul nero non sortisce quasi mai un buon effetto), poi ripassalo con il Mishima Red (rosso vivo), infine lumeggialo con una combinazione di Gehenna Orange (arancione) e Cartel Yellow (giallo). Come abbiamo sempre sostenuto, la pratica e l'esperienza sono molto importanti, specialmente quando si tratta di realizzare dei piccoli capolavori come questo. Non preoccuparti se non riesci a raggiungere subito questo livello di maestria; ci





sarebbe da stupirsi del contrario! Prima di iniziare a lavorare sulla miniatura, prova a disegnare il simbolo di Algeroth su un pezzo di carta (tanto il Signore della Guerra non se la prenderà a male!). La miniatura a questo punto sarebbe pronta ma, per rendere al meglio l'effetto usura, abbiamo steso un velo di arancione, molto diluito, sulle parti metalliche, in modo da mostrare evidenti tracce di ruggine.

CACCIATORE

"Johnie, sono ferito, fammi entrare!" Si poteva sentire la voce lamentosa dell'uomo ferito anche attraverso la spessa porta di cemento rinforzato del bunker. Sentendola, Johnie poteva percepire il dolore e la sofferenza del suo compagno. "Per la Luce," disse andando verso la porta, "è Rhys."

Una mano decisa sulla sua spalla lo fermò. "Non fare l'idiota," gli disse il Sergente Wilson. "Non può essere Rhys. È stato ferito da un proiettile della Legione dieci giorni fa. Dev'essere uno dei dannati trucchi dell'Oscura Legione."

"Johnie, sono ferito, fammi entrare." Adesso nella voce c'era una nota di dolore atroce.

Johnie spostò bruscamente la mano di Wilson. Non poteva essere un trucco. Conosceva quella voce. Lui e Rhys erano stati insieme al campo di addestramento a Burroughs, prima di essere mandati nei Doughpits sei settimane prima. Rhys veniva dalla stessa zona di Johnie a San Dorado. Si conoscevano fin da bambini. Avevano rubato insieme cibo nei bassifondi della Capitol. Si erano coperti la schiena a vicenda nelle risse di strada e si erano incitati l'un l'altro per arruolarsi nelle Forze Armate della Capitol. Conosceva Rhys, e quello era lui. Inoltre sembrava che il suo amico soffrisse terribilmente.

"È lui vi dico!," disse Johnie, cercando di aprire i chiavistelli di sicurezza. "È ferito e ha bisogno del nostro aiuto..."

Il Sergente lo strappò via dalla porta. "Non essere stupido figliolo. Sei qui solo da sei settimane. Non hai idea dei trucchi di cui la Legione può essere capace."

Johnie era veramente stanco di essere trattato in quel modo dal suo superiore. . Aveva già sentito storie orribili su quegli strani mostri, gli Ezoghoul, i Razide, i Necromutanti e tutte quelle altre cose così terrificanti. Diavolo! Ne aveva anche visto qualcuno durante la grande offensiva di due settimane prima. Quello però non era un mostro, era il suo vecchio amico Rhys. La voce fuori della porta emise un terribile lamento di dolore. Questo fu troppo per Johnie. Facendo perno sull'anca, si voltò e colpì Wilson allo stomaco con il gomito, proprio come gli avevano insegnato a fare durante l'addestramento. Wilson si piegò in due, boccheggiando.



"Fermatelo!" gorgogliò Wilson. Mentre Johnie apriva i pesanti chiavistelli, udì il rumore dei fucili che venivano spianati dietro di lui. La porta si spalancò. Nel breve attimo in cui si apriva, Johnie sentì un nauseante senso di paura attanagliargli la bocca dello stomaco. E se si era sbagliato? E se non era Rhys?

Una sagoma grande e grossa stava lì, nella crescente oscurità. Johnie sorrise. La Luce sia ringraziata, era Rhys.

"Ciao Johnie!" disse Rhys, con una voce stranamente alterata che, all'improvviso, non esprimeva più alcun dolore. Un'occhiata veloce disse a Johnie che quella non era l'unica cosa diversa in Rhys. C'erano dei fori nella sua uniforme della Capitol e ce n'erano anche nelle sue braccia. Le strane interiora Biotecnologiche erano ben visibili. Quella visione gli diede il voltastomaco. Tentò di tirarsi indietro, ma Rhys stava già spianando un enorme fucile. Fiamme nere crepitarono dalla bocca da fuoco. Johnie sentì un dolore bruciante al petto.

"Un Cacciatore Oscuro!" fu l'ultima cosa che sentì gridare, prima che l'oscurità calasse su di lui per sempre.

NECROMUTANTI

NECROMUTANTI





Necromutante w/Belzarach

I Necromutanti escono a passo di marcia dalle sale della Tecnologia Nera in numero sempre crescente. I prigionieri vengono trascinati vivi nelle Camere di Distorsione meccanizzate. Attraverso questo processo, la struttura muscolare della vittima viene mutata e il suo codice genetico viene riprogrammato. Il risultato è un soldato quasi perfetto. Il Necromutante mantiene una attività cerebrale minima ed è capace di prendere iniziative proprie. Conserva una parte della sua personalità originaria e i brandelli di creatività umana che gli restano, lo rendono un perfetto comandante per piccoli gruppi di Legionari.

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 tanti 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. È un processo molto pericoloso, che richiede la costante supervisione di un Tekron o un Technomancer e anche così, qualche volta, le cose vanno male.

Stigmate: 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 tutti gli sforzi dei Tekron e dei Technomancer, qualche volta appaiono le Stigmate.

UNITÀ SPECIALI

Le unità speciali d'élite degli eserciti di Algeroth sono composte interamente da Centurioni e Necromutanti. Queste unità normalmente consistono in un solo Schieramento, 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. Il Nefarita Alakhai è famoso per l'uso di queste Unità Speciali nelle giungle di Venere.

MIETITORI VENUSIANI

I Mietitori Venusiani costituiscono la forza d'urto delle offensive più feroci sferrate da Alakhai. Durante la campagna di New Mauth, ad esempio, inflissero alle forze Imperiali un numero tali 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 dell'infiltrazione e del movimento silenzioso, addestrò personalmente il contigente 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.

ASPETTO. I Necromutanti indossano paraspalle verdi e il retro dei loro caricatori è dipinto di rosso. I Centurioni indossano armatura e bracciali arancioni, con imbottiture verdi sui fianchi.

GUARDIA D'ÉLITE DI ALAKHAI

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, lealtà e iniziativa. Una volta scelti, vengono sottoposti a un processo segreto noto solo al Nefarita stesso.

Questo fa sì che preferiscano morire piuttosto che fallire in una missione loro assegnata. Risiedono nel profondo della sua Cittadella su 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 Georgial, abbia massacrato da solo più di 25 soldati Imperiali, prima di venire ucciso in duello dal famoso Sean Gallagher.

ASPETTO. La Guardia d'Élite di Alakhai si distingue per paraspalle, finimenti, elmetti, 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 tra 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, una tale situazione, non può che favorire gli oscuri piani di dominio del perfido Nefarita.

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



Necromutante con Tormentor

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 stati dotati di Condotti Neurali e di articolazioni del polso necrobioniche. Sono sempre equipaggiati con le migliori creazioni della Tecnologia Oscura.



Necromutante con Tormentor

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.

La cosa più terrificante dei Commandos della Morte è che li puoi incontrare veramente ovunque, persino nelle grandi megalopoli degli uomini.

ASPETTO. I Commandos della Morte portano colori che permettano 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.



Guardia d'elite di Alakhai's



I Cannibali



Commandos della morte

WARZONE™

ALGEROTH

ALGEROTH



Algeroth è l'arma vivente suprema. La sua forma mirabolante è in continuo mutamento. Armi che vanno dalle mazze ferrate ai lanciamissili più moderni 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. La presenza regale di Algeroth infonde un sentimento di reverenza e di paura in tutti coloro che lo guardano. Non ci può essere alcun dubbio che si tratti di un Apostolo Oscuro, uno dei prescelti della Grande Oscurità.

Algeroth, l'Apostolo Oscuro della Guerra, ha molti nomi.

È conosciuto come il Signore della Distruzione, il Demone della Tecnologia Oscura, il Conquistatore Finale di Tutti i Mondi e il Mago della perversa Biotecnologia. La sua missione è quella di diffondere le scienze corrotte dell'Oscurità in tutti i mondi che schiaccia sotto il proprio tallone.

È l'Apostolo più potente dopo Ilian e ha dei forti legami con Semai, l'Apostolo dell'Odio.

Insieme i due lavorano a piani intricati per trascinare tutti i mondi in guerra. Pochi, eccetto i suoi Nefariti, hanno potuto vedere Algeroth e sopravvivere per raccontarlo, ma coloro che l'hanno fatto parlano di una figura torreggiante, alta più di nove metri. Il suo volto è una maschera di ottone e acciaio nella quale gli occhi fiammeggiano come pozzi di lava fusa.

Quando parla, la sua voce è come il tuono e il suo corpo possente, coperto di tubi, cavi elettrici ed Elementi Biotecnologici. Vibra e si tende sino allo spasimo. Algeroth dimora nella Cittadella su Nero, custodita da più di 500 Legioni. È la più potente fortezza che sia mai stata creata: si staglia per 8 km nei cieli ghiacciati e penetra per 15 nelle profondità del pianeta.

Circondata da centinaia di Cittadelle minori e da migliaia di chilometri di fortificazioni, la dimora dell'Apostolo del Male vanta, oltre alle centinaia di campi minati, una difesa naturale costituita da pozze di lava incandescente.

Al centro di questa sconfinata Cittadella c'è la Corte di Algeroth, dove l'Apostolo Oscuro in persona siede al cospetto dei suoi servitori, riflette sui suoi piani e medita sulla propria inevitabile vittoria.

WARZONE™

NEFARITI

I NEFARITI

Le creature più potenti al servizio degli Apostoli Oscuri sono i Nefariti, eterni nemici del genere umano. I Nefariti sono gli esseri più potenti tra le fila dell'Oscura Legione e fungono da ufficiali nell'esercito dell'Oscurità. 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.

Anche se tutti i Nefariti sono controllati dal proprio Apostolo, ognuno di essi possiede poteri e abilità che lo rendono unico.

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 a un altro. I Nefariti sono enormi, alti spesso il doppio di un uomo, e indossano lucide armature nere ricoperte di punte accuminate. 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.

I Nefariti di Algeroth sono i suoi capitani e generali. Conducono gli eserciti in battaglia e governano in suo nome le sue Cittadelle. 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 i cui nomi sono ormai temuti in tutto il Sistema Solare, come la Guardia Rossa di Saladin o la Legione dei Dannati.





Alakhai

WARZONE™

GOLGOTHA

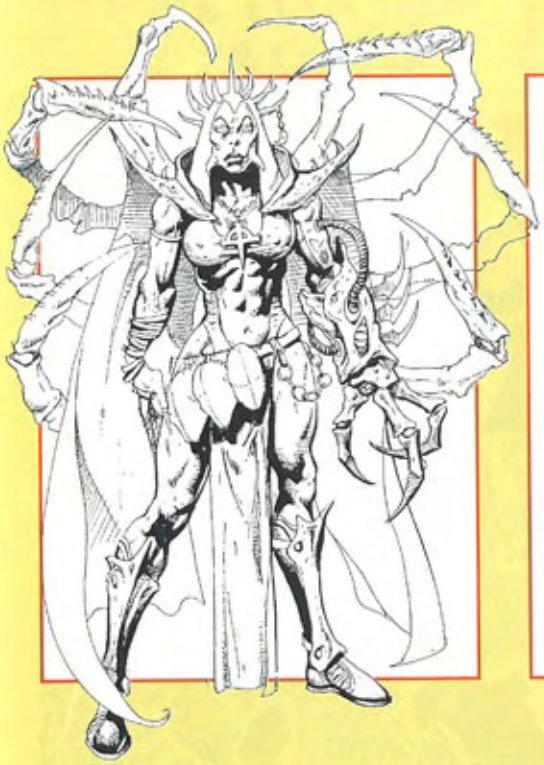
GOLGOTHA



Golgotha

WARZONE™

GOLGOTHA









Golgotha è una Nefarita al servizio di Algeroth, e comanda una Cittadella dell'Oscura Legione arroccata in una remota regione di Venere. Come tutti i Nefariti è molto ambiziosa, e la sua principale attività consiste nel compiere imprese mirabolanti mirate ad acquisire maggiore fama agli occhi del suo Signore. Benché costantemente impegnata a 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. Il minaccioso aspetto del suo stabilizzatore aumenta notevolmente l'autorità e la potenza del suo aspetto. 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".

SCHELETRO DI HORITSA

Questo magico artefatto, vecchio di eoni, non è mai stato usato alla sua piena potenza. Si è innestato simbioticamente alla schiena di Golgotha, che ha riconosciuto come sua padrona.

ARTIGLIO NECROBIONICO

Golgotha si è fatta innestare al braccio sinistro un artiglio necrobionico per il combattimento corpo a corpo. Si tratta di un'arma molto pericolosa.



Ezoghoul

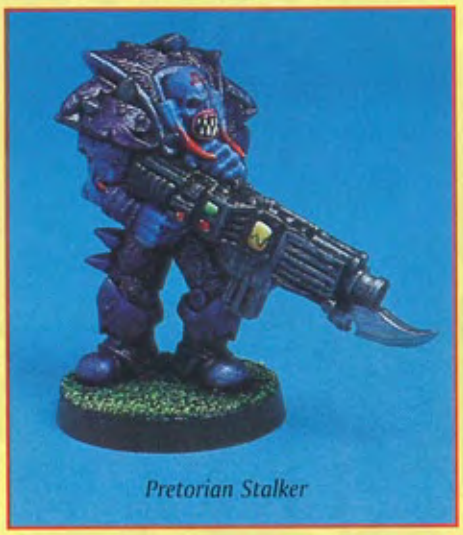
EZOGHOUL

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 metà di materiali artificiali. L'Ezoghoul può essere alto fino a 3 metri e lungo 4. 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 dei Legionari, ma agiscono anche da soli in gruppi più piccoli.

PRETORIAN STALKER

Il corpo dello Stalker è una macchina perfetta, mossa da arti motorizzati e sostenuta da organi artificiali servo-controllati. Lo Stalker è una macchina: la sua 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.

Speciale. Gli Stalker operano normalmente in coppia; i due guerrieri sono uniti da un legame empatico che li rende combattenti praticamente invincibili e più efficienti dei famosissimi Doomtrooper



Pretorian Stalker



LE CITTADELLE

Ci sono molte Cittadelle di Algeroth sparse per il Sistema Solare e 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.

Secondo la leggenda, queste Cittadelle verrebbero erette in una sola 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 luminosa scia di fuoco dietro di loro. Mentre si disintegrano contro l'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 ignoranti 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 in questo punto che si ergerà la nuova Cittadella.

WARZONE™

La Tecnologia

LA TECNOLOGIA





Belzarach

I prediletti di Algeroth sono i padroni assoluti 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 o conoscenze, per poterne usufruire.

NECROTECNOLOGIA

La Necrotecnologia si serve di materiale organico privo di vita e di entità demoniache; il tutto opportunamente combinato con elementi meccanici ed idraulici di ogni sorta e tipo. Tipico esempio sono le armi possedute da anime corrotte.

Anche il solo possesso può, con il tempo, risultare letale per un essere umano non votato al male. Normalmente, infatti hanno una mente indipendente e traggono l'energia di cui fabbisognano direttamente dall'Oscura Simmetria. La stessa tremenda forza psichica è responsabile anche della strana aura che molte di queste armi irradiano.

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 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 dar 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, Legionari Non Morti, o creature anche peggiori. I Tekron Biotecnologi lavorano spesso su embrioni che sono stati rimossi dal loro ambiente naturale e impiantati in un utero artificiale.

Quest'ultimo è parte di un organismo più grande, spesso di una gigantesca struttura Biotecnologica. L'organismo è solo uno strumento per i Tekron, un meccanismo senza mente, il cui unico scopo è creare nuove vite grottesche.

Il gigantesco bio-organismo può essere composto di un numero infinito di sale, tutte di dimensioni diverse. La struttura più comune è quella di una normale Necrocamera, ma anche la Necromakina è una struttura simile.

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, è proprio nelle Necrocamere che vengono condotti i folli esperimenti voluti dal Signore del Male.

WARZONE™

LA TECNOLOGIA





Metacannon



Kratach



Voriche



Lanciafiamme

LE LEGIONI DI ALGEROTH

Le Legioni di Algeroth sono le forze più potenti al servizio degli Apostoli Oscuri. Guidate dagli Overlord Nefariti, stanziate nelle loro grandi Cittadelle e armate con tutta la potenza della Tecnologia Oscura, sono temute da tutti coloro che devono scontrarsi con loro sul campo di battaglia. Al seguito dei loro rossi stendardi svolazzanti combattono contro tutti quelli che si oppongono al volere del loro signore, rese forti dalla certezza della vittoria futura.

LA LEGIONE

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 50-100 Schieramenti regolari di Fanteria (ognuno di circa 1350 soldati), più un certo numero di Unità Speciali, come Ezoghoul, Pretorian Stalker, velivoli, unità con armi d'appoggio, carri, squadre di Tekron per le riparazioni sul campo, genieri, scout e così via.

LO SCHIERAMENTO

Ogni Schieramento di Fanteria è composto di 1000 Legionari Non Morti, 200 Necromutanti, 100 Centurioni, 50 Razide, 1 Nefarita "normale", più qualsiasi "creatura di supporto" gli venga 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 constano di 3 o 4 Legionari guidati da un Centurione o un Necromutante.

TATTICHE

Le tattiche utilizzate sul campo di battaglia variano molto da un Nefarita a un altro. Alcuni sono comandanti superbi che anticipano con grande 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 la battaglia procede bene. Se il Warlord ha invece un atteggiamente aggressivo, indipendentemente dagli 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 dai 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 nessuna 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





WARZONE™

LE CREATURE DELLA LEGIONE

CENTURIONI



Centurione

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 spesso vengono messi al comando diretto di truppe di Legionari e Necromutanti.

ASPETTO. I Centurioni sono umanoidi dall'aspetto spaventoso, 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. Hanno fitti capelli neri e tratti umani.

LEGIONARI NON MORTI

I Legionari Non Morti di Algeroth marciano in orde silenziose contro la luce dell'umanità. Sono zombie, esseri umani uccisi in 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 Trasfigurazione.

I Legionari costituiscono la spina dorsale delle Oscure Legioni di Algeroth. I loro corpi vengono rubati dalle innumerevoli fosse comuni che infestano i campi di battaglia del Sistema Solare e dagli antichi siti funerari dei mondi colonizzati. Questo conferisce ai Legionari un aspetto spaventoso.

Il loro equipaggiamento è un'accozzaglia di tecnologia antica e moderna, e il loro stato di decomposizione varia a seconda dei casi. I Legionari hanno perduto le loro menti e le loro anime da ormai molto tempo.

Sono schiavi assolutamente privi di ogni volontà, al servizio dei Nefariti o di altri alti ufficiali nell'Oscura Legione.

Un Legionario che abbia perso il suo comandante, rimarrà immobile in attesa di ordini.

Non si sa quanti Legionari un Nefarita possa controllare contemporaneamente, né è chiaro come funzioni questo controllo. Sembra tuttavia appurato, che il comandante dei Legionari si limiti ad urlare gli ordini senza curarsi di elaborare strategie particolari.

ASPETTO. I Legionari Non Morti sono caricature grottesche degli umani che furono un tempo.



I loro occhi inespressivi e i loro sguardi vacui comunicano un grande disagio nei nemici. Il loro equipaggiamento è stato distorto dalla Tecnologia Oscura, che lo ha dotato di nuove e bizzarre funzioni. Normalmente sono armati con armi da taglio che usano per mutilare i loro avversari.

Se un Legionario Non Morto perde qualche parte del corpo in combattimento o a causa della decomposizione, questa viene sostituita con un grottesco impianto cibernetico da campo, che conferisce al Legionario un aspetto ancor più bizzarro.





Legionario Non Morto



Legionario Non Morto



Legionario Non Morto

ESTRATTO DAL DIARIO DI FRATEL AMBROSIUS

Ecco uno dei documenti segreti dell'Inquisizione. Ambrosius era l'Inquisitore che guidò l'attacco alla Cittadella di Kaleb e che, più tardi, divenne un Apostata. Si ritiene che la sua mente sia stata corrotta all'Oscurità da ciò che vide all'interno della Cittadella. Questo documento dovrebbe quindi essere letto con la massima precauzione.

Situata all'interno di un immenso anello di fortificazioni, la Cittadella si erge come una montagna gigantesca, tempestata di armi e circondata da mura impenetrabili.

I suoi fianchi esalano fiammate enormi, che illuminano l'intera scena di una luce infernale. Ampie nubi inquinanti fluiscono da migliaia di camini che emettono uno smog soffocante, che si espande su tutti i campi minati e gli allevamenti circostanti.

Nel cielo si aggirano strani velivoli dalle ali di pipistrello e il rumore dei passi di migliaia di piedi calzati supera anche il grande fragore industriale delle fabbriche.

I guerrieri dell'Oscura Legione attendono ordini in migliaia di postazioni e torrette. Talvolta cancelli enormi si aprono e i reparti si precipitano all'esterno per assalire i territori degli umani. Attraverso uno di questi cancelli, ci si addentra in un labirinto di corridoi e paratie intagliate in una strana pietra.

Il posto non sembra avere uno schema né una logica. Puoi attraversare chilometri di corridoi vuoti, per poi arrivare a baratri senza fondo, o enormi caserme. Lungo i muri serpeggiano cavi pulsanti, nei quali gorgogliano i fluidi necroplasmatici del sistema del Brainpool.

Fuochi fatui tremolano qua e là, fornendo una scarsa illuminazione. L'odore opprimente della carne decomposta e della putrefazione ti riempie le narici. Qualche volta in lontananza puoi udire risa folli e ordini sbraitati da una voce neppure lontanamente umana.

Puoi camminare per chilometri senza trovare un segno che la tua presenza è stata notata e poi, all'improvviso, senza una ragione apparente, venire assalito dalle orde dell'Oscurità. Altrettanto all'improvviso l'attacco può cessare, senza un motivo plausibile. Talvolta scattano tremende trappole: sul pavimento si aprono botole, raggi di energia scaturiscono dalle pareti, grosse reti ti cadono addosso imprigionandoti, nubi di gas escono sibilando da fori nei muri. Quando oltrepassi le difese esterne, ti addentri nelle zone delle caserme, dove i guerrieri della Legione giacciono sulle loro fredde lastre di pietra,in attesa di ordini.

Se sopravvivi a tutto questo, ti avvicini al nucleo oscuro e freddo della Cittadella. Un'umidità opprimente ti circonda. Un senso di terrore ti attanaglia la mente.

Poi arrivi alle Necrocamere.

Qui si snodano chilometri di enormi sale, piene di folli laboratori e giganteschi impianti meccanici.

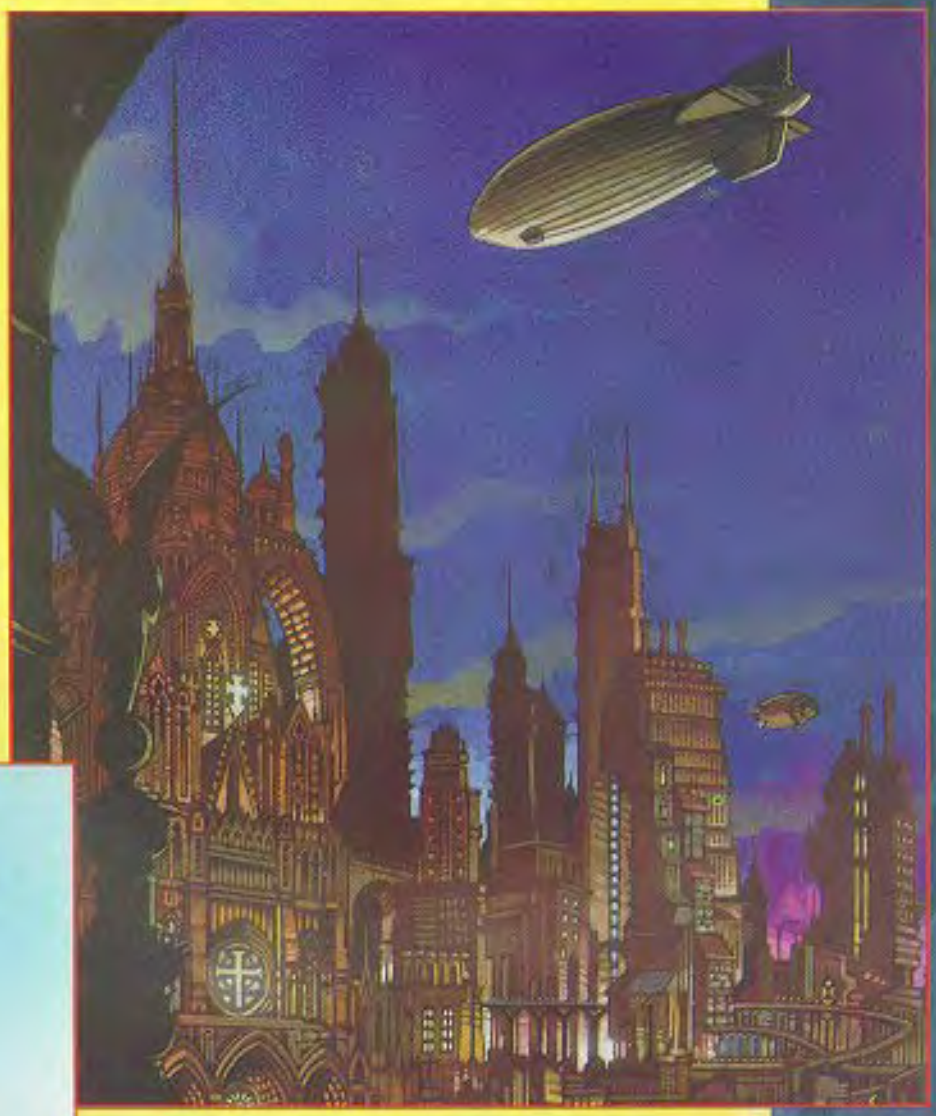
Il fragore delle macchine è assordante, senza tregua. Rimbomba nelle orecchie e minaccia di farti impazzire.

Addentrandoti nella Cittadella non potrai esimerti da attraversare enormi camere contenenti calderoni ribollenti di un liquido verdognolo dove prendono forma migliaia di mostri.

L'aria risuona delle urla delle vittime sulle quali i Tekron conducono i loro inumani esperimenti. In questo inferno travano spazio anche le fosse comuni e le Camere di Distorsione. Oltrepassato tutto ciò si entra nel cuore della Cittadella. Qui vi sono le anticamere, dove i Nefariti dormono nei loro grandi sarcofagi e, il Sanctum, un enorme spazio simile a una cattedrale, al cui interno si erge la grande Statua di Algeroth, in tutta la sua gloria oscura e radiosa.



L'EROE BAUHAUS



Pratica e pazienza sono due degli aspetti fondamentali di questo hobby. Probabilmente l'abbiamo ripetuto già molte volte negli articoli precedenti, ma ricordati bene che puoi sempre migliorare, qualunque livello di pittura tu abbia raggiunto, e col tempo otterrai risultati sempre più entusiasmanti. Se hai già dipinto le miniature illustrate nei primi due articoli, prova a vedere se c'è qualcosa che vorresti migliorare. Ricorda: "Pazienza e pratica", e diventerai presto un pittore abilissimo! Scusaci se siamo ripetitivi ma questi sono i concetti basilari da apprendere.

Per l'ultima volta ripassiamo quindi insieme i preliminari che devi compiere prima di procedere alla pittura.

1. Prepara e pulisci la miniatura.
2. Assembla la miniatura.
3. Stendi la tinta di fondo.



Eroe Bauhaus con Deathlockdrum

COLORI DI BASE

I colori di base utilizzati per l'Eroe Bauhaus devono essere applicati in due diverse fasi, dal momento che abbiamo deciso di utilizzare il nero come tinta di fondo per alcune parti della miniatura. La scelta è stata dettata dall'esigenza di ottenere un contrasto migliore, infatti, la tinta di fondo bianca non avrebbe dato un risalto sufficiente al blu e al marrone scuro, che applicheremo nelle fasi successive.

COLORI DI BASE PARTE PRIMA

In questa fase iniziale della lavorazione utilizzeremo cinque colori, il Mortis Black (nero), il Mishima Red (rosso vivo), il Wolfbane Leather (cuoio), un color pelle (ottenuto mescolando il Wolfbane Leather al Graveton Tan, praticamente una sorta di beige) e, infine, un blu chiaro ottenuto con il Semai Blue (blu vivo) e il Luna White (bianco).

Il Mortis Black (nero) dev'essere applicato sui guanti, sugli stivali, sull'arma e sulla parte posteriore del mantello.

Se osservi la fotografia della miniatura a questo stadio della lavorazione, ti accorgerai che abbiamo utilizzato il nero per evidenziare tutti gli scudetti, i simboli, la visiera e la cuspide dell'elmetto, l'unità di comunicazione, i tubi sul torace e, infine, le cinghie dei gambali (o schinieri).

Il Mishima Red (rosso vivo) è usato per la parte frontale del mantello, mentre il Wolfbane Leather (cuoio) deve essere applicato sui capelli (della miniatura, mi raccomando, non sui tuoi!). Avrai già intuito che il color pelle sarà utilizzato per il volto.

Infine, l'intera armatura dell'eroe viene dipinta con il misto di Semai Blue (azzurro) e Luna White (bianco). Aggiungi poco bianco: per ora vogliamo schiarire il Semai Blue solo leggermente.



Colori di base, parte prima –fronte



Colori di base, parte prima – retro.



Colori di base, parte seconda – fronte.

Colori di Base

Parte Seconda

Molti pittori in erba, subito dopo aver steso la tinta di fondo, passano direttamente al lumeggio. Noi preferiamo invece procedere più gradatamente. Nelle pagine precedenti hai già avuto modo di esercitarti con la tecnica del "drybrush" (o del "pennello asciutto") ma, se invece non ne hai mai sentito parlare, dovresti cercare di dare un'occhiata ad uno dei due articoli precedenti. Inizia mescolando il Nepharite Red (rosso cupo), il Mortis Black (nero) e il Wolfbane Leather (cuoio) sino ad ottenere un marrone molto scuro, che devi utilizzare per dipingere i guanti e la parte superiore degli stivali, badando di lasciare le suole nere. Con il Jungle Green (verde giungla) dipingi la cuspide dell'elmetto e la visiera, come pure i tubi sul torace. L'Ilian Blue (blu scuro) dev'essere usato per la parte posteriore del mantello (sopra il nero), mentre il Luna White viene utilizzato per gli stemmi e gli scudetti. È consigliabile lasciare un bordo nero ben evidente su queste ultime parti, per evidenziarle e definirle meglio. Quando sarai diventato più esperto, ti accorgerai che il metodo di lavoro migliore e più rapido consiste nel dipingere separatamente ogni singola parte della miniatura. Questo consiglio ti tornerà utile se desideri dipingere un esercito intero per WARZONE: seguendolo, infatti, potrai dipingere le tue miniature al più presto e nel modo migliore, risparmiando anche parecchio tempo!

Ricorda che in una miniatura c'è sempre una coppia di colori dominanti. Per l'Eroe Bauhaus sono l'armatura dipinta con il Semai Blue (azzurro) mescolando il Luna White (bianco) e il mantello dipinto usando l'Ilian Blue (blu scuro).

Per evitare che la miniatura risulti piatta, come se stessi utilizzando solamente i colori di base, devi lumeggiare i colori dominanti, che in questo caso sono quelli dell'armatura e del mantello.

Prima di cominciare a lumeggiare, però, finisci l'arma dipingendola di Mortis Black (nero) e poi usa il Gunmetal (canna di fucile) servendoti della tecnica del "drybrush".

Come ti avevamo anticipato, questo è il primo passo per lumeggiare la miniatura.

Ti consigliamo di applicare il "drybrush" all'arma per prima cosa, perché se lo facessi più avanti, rischieresti di coprire di macchioline e sbavature parti già completate (il che sarebbe molto antipatico, vero?).

Quando hai terminato l'arma, passa all'armatura. Dipingila come indicato allo Stadio 1, poi passa al lumeggio e completa tutta l'armatura prima di dipingere il mantello seguendo sempre queste istruzioni.

Quando hai terminato, applica i colori di base alle altre parti. La tua miniatura è quasi pronta per scendere in campo!



Colori di base, parte seconda – retro.

Stadio 1. Applica i colori di base, in altre parole le tonalità più scure dei colori che utilizzerai.

Stadio 2. Mescolando i colori appropriati, inizia a schiarire i toni più scuri, sino a giungere alla tonalità media desiderata.

Stadio 3. Continua a mescolare i colori appropriati, per ottenere tonalità sempre più chiare da applicare per lumeggiare i colori già stesi.

Stadio 4. Aggiungi i dettagli finali.

LUMEGGIARE LA MINIATURA DA VERI ESPERTI

Cosa devi fare, invece, se desideri che la tua miniatura preferita sia particolarmente curata e risalti sul campo di battaglia? Come realizzare un Eroe, una Personalità o il comandante di un reparto in maniera più accurata e soddisfacente, dandogli un tocco da vero professionista?

Inizia stendendo sulla miniatura i toni più scuri e poi vedremo insieme cosa fare per ottenere che la sfumatura verso i colori più chiari sia più graduale che non utilizzando il "drybrush". Osservando la nostra carta dei colori, puoi notare che ci serviamo di una tecnica di lumeggio progressivo sulle miniature e, noterai anche, che non tutti i colori vengono schiariti allo stesso modo. Dal momento che lavoreremo su una specifica miniatura, l'Eroe Bauhaus, non scenderemo troppo nei dettagli. In pratica, con questa tecnica è necessario stendere sulla miniatura strati successivi di colore (progressivamente sempre più chiari), in maniera tale che il passaggio dalle zone in ombra a quelle illuminate sia veramente graduale. Le parti dell'Eroe Bauhaus che erano state dipinte con il marrone, ora devono essere lumeggiate con tonalità progressivamente più chiare dello stesso colore. Ricreiamolo quindi con il Mortis Black (nero), il Nepharite Red (rosso cupo) e il Wolfbane Leather (cuoio). Aggiungi quindi il Wolfbane Leather in quantità crescente, per ottenere tonalità sempre più chiare di colore, sino quasi ad utilizzare il Wolfbane Leather puro. Poi schiariscilo ulteriormente per il lumeggio finale aggiungendo piccole quantità di Legionnaire Flesh (pelle chiara). Le parti della miniatura che erano state dipinte con il Jungle Green (verde giungla), devono essere lumeggiate sino a raggiungere una pallida tonalità giallo-verdastra. Per ottenerla, inizia mescolando un po' di Jungle Green (verde giungla) e di Centurion Green (verde marcio), poi aggiungi alcune gocce di Cartel Yellow (giallo) sino a raggiungere la tonalità desiderata. Per il lumeggio finale sui tubi, usa un poco di Cartel Yellow (giallo) puro. Il retro del mantello viene lumeggiato aggiungendo all'Ilian Blue (blu scuro) quantità crescenti di Bauhaus Blue (blu vivo), fino ad usare il Bauhaus Blue puro; a questo punto hai raggiunto la tonalità media per quest'area. Adesso aggiungi alcune gocce di Luna White (bianco) al Bauhaus Blue, fino ad ottenere un lumeggio finale azzurro pallido. La faccia della miniatura era stata dipinta con una tinta color pelle abbronzata, realizzata mescolando Graveton Tan (beige) e Wolfbane Leather (cuoio). Aggiungi a questo colore quantità crescenti di Graveton Tan (beige), per ottenere la tonalità media, poi aggiungigli qualche goccia di Legionnaire Flesh (pelle chiara) per il lumeggio finale. Devi fare in modo che il Legionnaire Flesh assuma una tonalità più "rosea" del consueto. Per l'interno del mantello, aggiungi quantità crescenti di Gehenna Orange (arancione) al Mishima Red (rosso vivo). Non esagerare con il Gehenna Orange, infatti, c'è il rischio che il colore ottenuto tenda troppo presto all'arancione: sarebbe un peccato "soffocare" il rosso vivo nella parte centrale del mantello! Sui suoi bordi puoi lumeggiare ulteriormente, aggiungendo al color rosso-arancione una piccola quantità di Cartel Yellow (giallo). Per il lumeggio finale puoi usare una goccia di Cartel Yellow puro. L'armatura dell'Eroe è stata dipinta con un misto di Semai Blue (azzurro) e Luna White (bianco); prepara nuovamente questo colore e per lumeggiarlo aggiungi il bianco in quantità crescente, per ottenere infine un azzurro molto pallido. Il lumeggio finale dovrebbe essere dato con un velo leggerissimo di Luna White (bianco) puro. Puoi tranquillamente trattare i capelli della miniatura con la tecnica del "drybrush", mescolando il Cartel Yellow (giallo) al Wolfbane Leather (cuoio). Aumenta sempre più la quantità di Cartel Yellow fino ad usarlo praticamente puro. A questo punto puoi utilizzare una punta di Luna White (bianco), per il lumeggio finale. L'arma dev'essere colorata utilizzando la tecnica del "drybrush", mescolando un po' di Gunmetal (canna di fucile) e di Violator Metal (acciaio); aggiungi quantità sempre maggiori di Violator Metal, fino ad utilizzarlo puro per il "drybrush". Non è necessario lumeggiare le suole delle scarpe dell'Eroe, poiché, quando verrà imbasettato saranno praticamente invisibili.



Lumeggio, parte prima– fronte…



… e retro

LUMEGGIARE L'ARMATURA

Finora abbiamo visto lumeggiare le parti più in rilievo della miniatura, ma su un'armatura non ci sono molte zone del genere… Gli abiti, infatti, sono scolpiti in modo da avvolgere morbidamente il corpo della miniatura ma l'armatura è rigida e non fa le pieghe come i vestiti. Di conseguenza, dovremo modificare un po' la tecnica di lumeggio vista finora, per adattarla alle armature. Per evitare che l'armatura sembri piatta, però, bisogna pur lumeggiarla in qualche modo. Per risolvere questo dilemma ti consigliamo di lumeggiarne i bordi e gli angoli. Dai un'occhiata alla miniatura dipinta e capirai meglio cosa intendiamo. Non è facile applicare la tecnica del "drybrush" sulle armature, anche se, con un po' d'abilità e pazienza, tutto (o quasi) è possibile. Per ottenere il risultato migliore, ti consigliamo di usare la tecnica di lumeggio che abbiamo appena osservato insieme; dipingendo i lumeggi direttamente sull'armatura, puoi

LUMEGGIARE

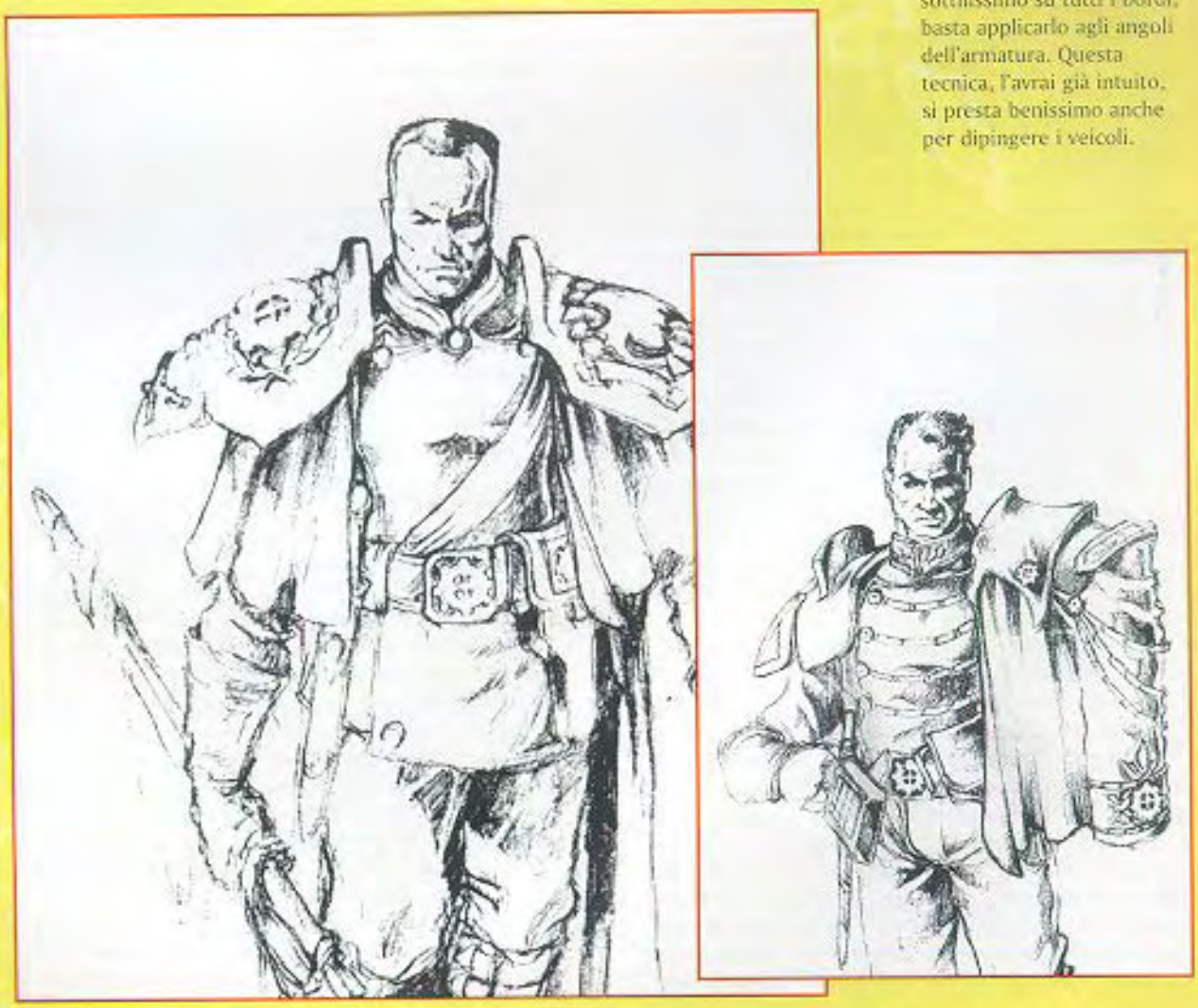


Lumeggio, parte seconda – fronte...



... e retro

controllare molto meglio ciò che stai facendo. Le armature normalmente non hanno pieghe, così non hai bisogno di stendere la tonalità più scura del colore e puoi partire direttamente con il colore di base. Tuttavia, se ci sono delle zone che vorresti ombreggiare, basta dipingerle con una tonalità più scura del colore di base. Poi, lasciando il colore di base sulla maggior parte della superficie dell'armatura, inizia a lumeggiarne i bordi. Lumeggia pure un'area relativamente ampia con la prima tonalità più chiara, man mano che il colore si schiarisce, darai delle pennellate sempre più sottili, lasciando intravedere anche i lumeggi precedenti. Ricorda che, se la prima zona lumeggiata è troppo sottile, sarà più difficile farla risaltare bene a lavoro finito: se hai uno spazio piccolissimo da dipingere già in partenza, lo coprirai praticamente tutto con i lumeggi successivi! Comunque stai attento a non commettere l'errore opposto, dipingendo un lumeggio troppo largo. Non è necessario dipingere un lumeggio sottilissimo su tutti i bordi, basta applicarlo agli angoli dell'armatura. Questa tecnica, l'avrai già intuito, si presta benissimo anche per dipingere i veicoli.







Un esempio dei contorni. Osserva le sottili linee di demarcazione fra le singole parti dell'armatura.

CONTORNI

La miniatura potrebbe mantenere un aspetto poco definito anche dopo che ogni sua parte è stata dipinta.

La causa dell'inconveniente è spesso dovuta ad un contrasto non abbastanza netto tra i colori usati. In questo caso la soluzione consiste nel creare delle ombre più scure, per meglio definire le diverse parti della miniatura, effetto che puoi ottenere dipingendo accuratamente delle sottili linee di demarcazione tra queste parti. Come ti abbiamo già accennato nella sezione dedicata ai colori di base, non devi per forza dipingere tutta la miniatura: per risparmiare tempo, infatti, puoi tranquillamente limitarti a dipingere i contorni dove gli stacchi tra i colori sono meno definiti. Poiché questa tecnica richiede molta pratica, mano ferma e una buona esperienza, se non sei ancora esperto nel dipingere le miniature ti conviene attendere sino a quando non avrai acquisito una maggior sicurezza.

È molto facile, infatti, esagerare i contorni e sconfinare con la linea su un tratto già dipinto. Spesso questa è la parte del lavoro più difficile e snervante. Forse ti conviene attendere di aver acquisito una maggiore esperienza. Non devi necessariamente utilizzare questa tecnica per l'Eroe Bauhaus: se hai seguito con cura le istruzioni, una parte dei colori di base (ad esempio quella sul bordo degli scudetti e delle insegne) è già pronta come se le avessi applicato il contorno. Quando avrai acquisito una maggiore esperienza, ti accorgerai che una scelta di questo genere (ovvero fare in modo che i contorni siano già pronti fin dalle prime fasi della lavorazione) è molto più agevole, veloce e "rilassante".

DETTAGLI





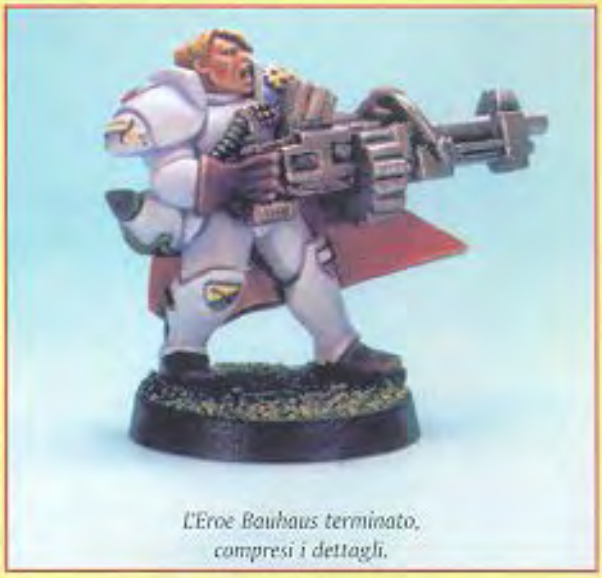
Eccoci ora allo stadio più delicato e complesso dell'intero lavoro, vale a dire all'applicazione dei dettagli.
La tecnica da utilizzare è simile a quelle precedentemente descritte, ma la mano ferma e la massima accuratezza sono requisiti essenziali a questo punto.
I particolari da evidenziare sono molto piccoli, perciò è sufficiente il minimo tremolio per vanificare ore di lavoro. Per quest'operazione devi utilizzare il pennello più sottile che hai e diluire leggermente il colore, in modo che scorra più agevolmente. Pensa attentamente a quello che vuoi fare prima di iniziare: risparmierai tempo e fatica e inoltre eviterai di rovinare il lavoro precedentemente realizzato. Anche quando avrai raggiunto una grande bravura, evita di evidenziare sulla miniatura troppi dettagli, potresti "appestantirla" eccessivamente. Ricorda: in questo caso la frase più indicata potrebbe essere "pochi ma buoni"! Nel caso dell'Eroe Bauhaus, non sentirti obbligato ad evidenziare tutti i dettagli (scudetti e insegne) su cui hai lavorato. Ricorda che puoi sempre utilizzare immagini più semplici e meno elaborate, anche se, in questo caso, non potrai esimerti dal dipingere la ruota dentata (simbolo della Bauhaus) sul paraspalle sinistro.

Per prima cosa con il Bauhaus Blue (blu) dipingi un piccolo quadrato attorno alla ruota, poi colorala con il Gehenna Orange (arancione) e infine aggiungi gradualmente un po' di Cartel Yellow (giallo) al Gehenna Orange (arancione), per schiarire progressivamente la sommità della ruota ed evidenziarne la tridimensionalità. Come noterai tu stesso, è un lavoro relativamente semplice.

A questo punto potresti voler dipingere un qualche schema mimetico sulla tua miniatura. Come saprai, ne esistono svariati tipi, tra i quali le più semplici sono forse le strisce (un po' come quelle di una tigre, hai presente?). Per dipingere una striscia di tigre, intingi il pennello nel colore, poi inizia a tracciare una linea con mano leggera, aumenta gradatamente la pressione man mano che ti avvicini al centro della striscia e alleggerisci nuovamente il tocco per finirla. Per le strisce puoi utilizzare una tonalità più scura del colore di base della miniatura, o anche un colore completamente diverso.

Potresti perfino dipingere strisce di due colori: prima dipingi una striscia nera con il Mortis Black e, quando è asciutta, tracciale sopra un'altra striscia (più sottile) con il Luna White (bianco). Un altro importantissimo dettaglio da realizzare in quasi tutte le miniature (compreso l'Eroe Bauhaus) sono gli occhi. Il sistema più utilizzato è quello descritto nell'articolo precedente.

Prendi spunto dai consigli dati e prova a creare diverse espressioni del viso; per esempio puoi ottenere un espressione accigliata segnando la pupilla molto centrale e alta. Esercitati su un foglio di carta prima di procedere alla realizzazione della tua miniatura. Se questo esercizio ti sembra inutile prova a immaginare l'effetto finale che otterresti dipingendo la miniatura del tuo eroe con gli occhi storti! Forse ora comprenderai quanto sia importante anche questa fase.



L'Eroe Bauhaus terminato, compresi i dettagli.



Casata Bernheim *Casata Matochek* *Casata Kruger* *Casata Philippe* *Casata Giraud* *Casata Luther* *Casata Dante*

WARZONE

MIMETISMO

MIMETISMO

SCHEMA MIMETICO PER IL DESERTO DI MARTE

Marte è un territorio tradizionalmente governato dalla Capitol e la Bauhaus non è mai riuscita a conquistare una parte significativa del pianeta.

Questo inconveniente fu probabilmente determinato dalla sua tarda partecipazione alle Guerre Marziane Meridionali, dal momento che la Corporazione era ancora intenta a stabilire il proprio primato su Venere.

I suoi Coloni riuscirono ad erigere una sola megalopoli su Marte, Mundberg, in prossimità del Polo Sud. Ora, tuttavia, la Bauhaus ha deciso di ritornare in forze e completare ciò che aveva solamente iniziato.

Le Freedon Lands (Terre della Libertà) meridionali sono ora una zona disponibile a chiunque desideri contribuire a ricostruirla e questo territorio, segnato dalle cicatrici di secoli di guerre insensate, è reclamato dalla nobiltà rampante, desiderosa di accrescere i propri possedimenti.

Almeno metà delle nuove proprietà terriere è situata in questa zona. La presenza dei Coloni della Bauhaus è ancora poco rilevante, ma è in continuo incremento, e qualcuno già ipotizza che presto rappresenterà un serio problema per la Capitol.

Lo schema mimetico per il deserto di Marte è il più diffuso tra le truppe che proteggono i Coloni.

SCHEMA MIMETICO PER LA GIUNGLA DI VENERE

Questo particolare schema è utilizzato di rado dai Ranger Venusiani, poiché questi indomiti soldati ostentano con orgoglio il bianco delle loro armature.

In alcuni casi, tuttavia, è utilizzato per operazioni segrete che privilegiano l'infiltrazione e la furtività alla semplice battaglia.



SCHEMA MIMETICO DEI SEASHORE RAIDER

I Seashore Raider (Predoni della Costa) sono un'unità di Marines specializzata negli sbarchi e nel combattimento anfibio. Il loro contributo è stato decisivo nella liberazione di Ghuenzier, un importantissimo e famoso "personaggio" dell'alta società Bauhaus, rapito a scopo d'estorsione e tenuto prigioniero su una remota isola deserta.



Uniforme da Deserto



Uniforme da giungla dei Ranger



Uniforme dei Seashore Raider

GLI USSARI BAUHAUS



Ussaro con AG-17.



Sergente degli Ussari con fucile a pompa Hagelsturm.



Capitano Friedrich Wachtmeister: condusse la XXVIo Brigata Leggera attraverso il Passo Hellpit su Mercurio, perdendo solo il 6.5% degli effettivi.

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. 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.

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. È famosa per l'addestramento delle sue truppe e per l'equipaggiamento di cui sono dotate. Quando manca il numero, l'esercito della Bauhaus supplisce con la potenza di fuoco, la disciplina e la volontà ferrea.

ORGANIZZAZIONE

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. Il Comando Supremo è in grado 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 da combattimento preferita del 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 secondo 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 del 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.

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 leggeri 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" (ovvero si muovono su un cuscino d'aria). Quand'è necessario scatenare un attacco massiccio nella giungla si può ricorrere alle "fortezze mobili" Goliath. Questi giganteschi mezzi corazzati si aprono la strada attraverso la fitta vegetazione, spianando la 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 tue posizioni, coadiuvati dai proiettili dei cannoni semoventi.

Quando la polvere finalmente si posa, un immane ruggito, il rombo di migliaia di motori, ti avvisa che i carri armati stanno arrivando. Pochi sono in grado di resistere ad 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!

UNIFORMI

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

UNIFORME D'ORDINANZA

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 sul paraspalle destro mentre, su quello sinistro, c'è 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 l'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.



Sottufficiale della Bauhaus con MP-105

ALTA UNIFORME

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 onorari, possono indossare una casacca grigia con pantaloni da cavallerizzo neri.



Generale Constance Romanov, Comandante supremo delle forze corazzate Bauhaus; l'ufficiale più vittorioso dell'intero Sistema Solare.

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. È importante ricordare che, se sei un nobile, non puoi entrare in una guardia diversa da quella della tua Casata, in quanto quest'azione costituirebbe un'offesa imperdonabile. In ogni caso, è molto improbabile che un'altra Casata ti arruoli, perché penserà che tu sia una spia. Quest'atteggiamento è il risultato delle ormai antiche lotte intestine, che per secoli hanno infuriato all'interno della Bauhaus.

ORDINE DEL LUPO

CASATA: Romanov

È 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'elmo argentato sono famosi 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.

Uniforme d'Ordinanza. Armatura delle Guardie nera con elmo argentato a guisa di testa di lupo.



Capitano degli Ussari

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.

Uniforme d'Ordinanza. Armatura delle Guardie 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.



Ussaro con AG-17



Ussaro con arma d'appoggio



Sergente degli Ussari con fucile a pompa

ORDINE DEL CONDOR

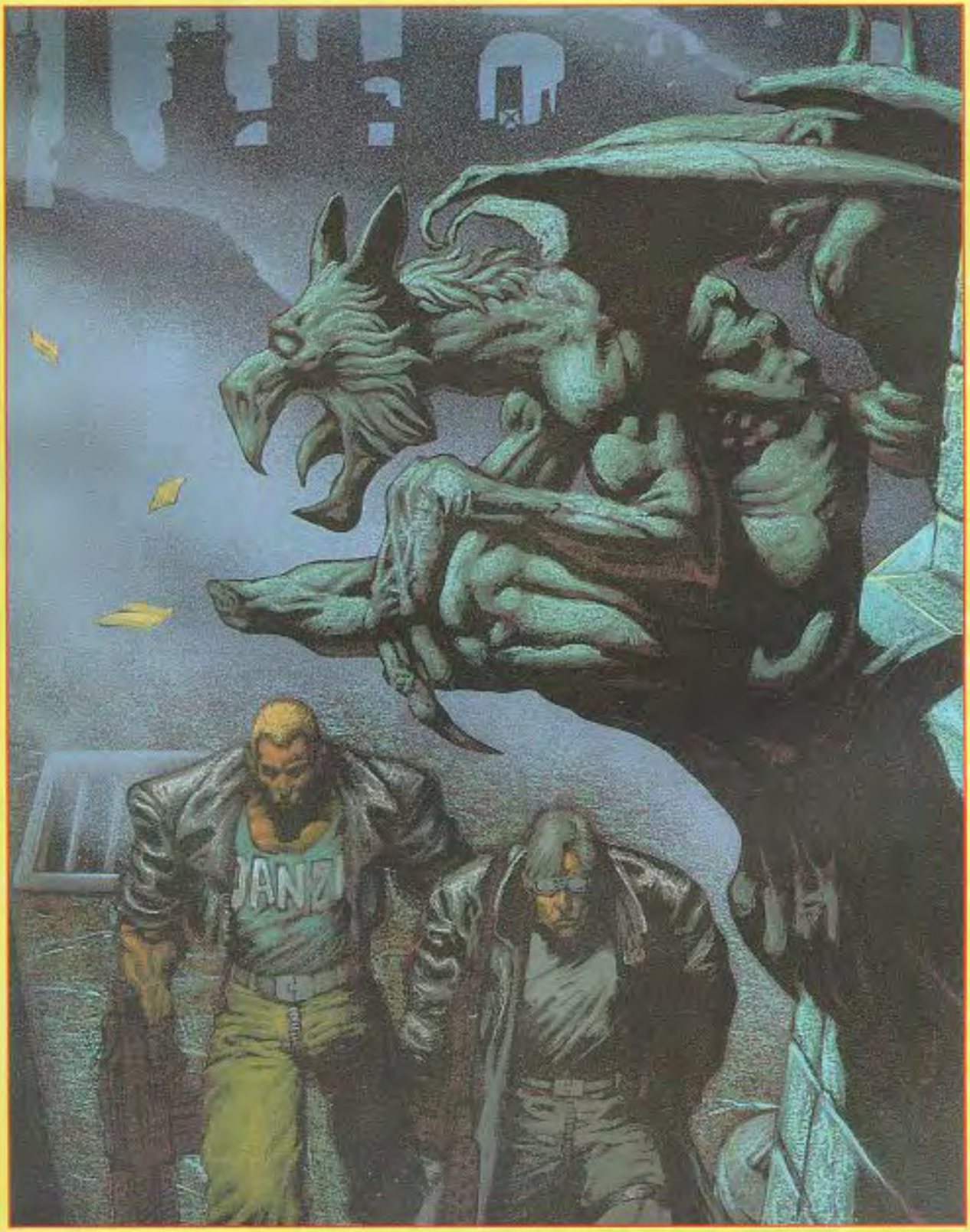
CASATA: Saglielli

L'Ordine della Casata Elettrice 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 gli Avvoltoi, ma mai quando uno di loro è nei paraggi.

Uniforme d'Ordinanza. Armatura delle Guardie nera con elmo a guisa di testa di condor.



LE ETOILES MORTANT



Eroina delle Etoiles Mortant



Soldato delle Etoiles Mortant





Soldato delle Etoiles Mortant



Sergente delle Etoiles Mortant

Create all'interno di un programma del Ministero della fede contro l'Oscura Legione, sono un reparto che esegue sia gli ordini del Ministro della Guerra che quelli del Ministro della Luce. I suoi membri sono scelti tra 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.

I RANGER VENUSIANI



I Ranger Venusiani sono le più famose unità delle Forze Speciali Bauhaus. Nel primo anno dopo la loro fondazione, durante l'assalto di Molok a Novakursk, tennero da soli il settore Grafenstahl contro 35 Schieramenti coadiuvati da innumerevoli Pretorian Stalker, riuscendo persino a respingere il nemico.



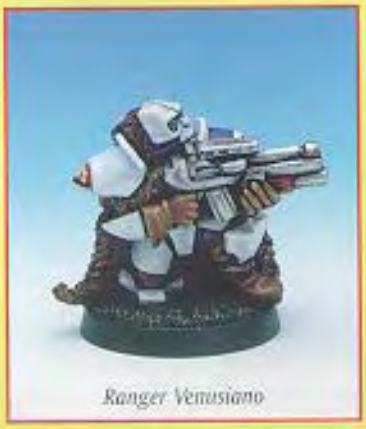
Sergente dei Ranger Venusiani



Ranger Venusiano



Capitano dei Ranger Venusiani



Ranger Venusiano



Ranger Venusiano con MG-80

LE MEGACORPORAZIONI

Il mondo di Mutant Chronicles è governato dalle Megacorporazioni, una sorta di gigantesche multinazionali che, col passare del tempo, hanno completamente sostituito i governi di vecchio stampo. Per fare un esempio, un impiegato della Capitol è considerato a tutti gli effetti anche un cittadino della Capitol. Da un punto di vista strettamente politico non è cambiato quasi nulla, a parte forse il fatto che non esistono più nazioni: la società è, infatti, multiculturale e, ad ogni gradino della scala sociale, l'unico requisito indispensabile è fare parte della



Soldato imperiale della 3ª Divisione

propria Corporazione. Questo stato di cose era ben affermato già prima che la Fratellanza entrasse in scena. Le grandi compagnie avevano gradualmente assunto il controllo di quelle più piccole e le avevano incorporate nei loro giri d'affari. Contemporaneamente, vaste aree erano state acquistate e destinate unicamente all'utilizzo da parte dei loro dipendenti. Oggi le Corporazioni possono offrire una società nuova e, almeno in teoria, priva di problemi e incertezze. La gente trascorre la propria esistenza irregimentata nella più o meno rigida gerarchia delle Corporazioni, che soddisfano ogni bisogno (istruzione, vitto, alloggio, assistenza medica e sicurezza). Alle devastanti guerre che infuriarono nel Sistema Solare sopravvissero quattro Megacorporazioni, che personificavano ognuna una particolare filosofia di vita dei tempi antichi, da preservare strenuamente dall'influenza delle altre. Queste Corporazioni sono la Capitol, la Bauhaus, la Mishima e quella degli Imperali.



Valerie Duval

A queste si è aggiunta recentemente (e in modo del tutto inaspettato) la Cybertronic. Oggi le cinque Megacorporazioni formano la struttura del mondo; la loro potenza è incredibile, controllano le società più piccole e si servono di numerosi Indipendenti per le operazioni più sporche e rischiose.

STILI DI VITA

Le Megacorporazioni sono molto più che enormi aziende: sono culture, modi di vita e, di conseguenza, influenzano anche coloro che non vi appartengono direttamente, come molti Indipendenti che figurano sui loro libri paga. Tutti gli aspetti della vita, in qualche modo, sono riconducibili alla Corporazione, che provvede a mantenere la sicurezza nelle città e a fornire ai suoi cittadini protezione, vitto, svaghi e ogni cosa possa loro servire. Per un dipendente di una Megacorporazione la vita è sicura e, spesso, priva d'ogni novità, mentre per quelli che non godono della sua protezione i problemi non mancano certo, anche se possono consolarsi con l'illusione d'essere liberi di scegliere.



Purple Shark Capitol

I CONFLITTI

Tra le Megacorporazioni è in atto una guerra incessante, che ha come premio la supremazia nel Sistema Solare. Finora nessuna è riuscita ad emergere e nessuno sa se il genere umano riuscirà a sopravvivere alla devastante ondata di violenza e odio portata dall'Oscura Legione. Per evitare la catastrofe, le cinque Megacorporazioni hanno fondato un'organizzazione "trasversale" che ha il compito di risolvere per via diplomatica la maggior parte dei contenziosi in sospeso. L'Alleanza (questo è il suo nome) è formata dalle delegazioni delle cinque Megacorporazioni e da numerosi Osservatori della Fratellanza. Uno dei suoi scopi principali è la coordinazione delle forze corporative contro l'Oscura Legione e, parallelamente, di promuovere la collaborazione tra le cinque potenze. È molto difficile decidere quale dei due compiti sia il più arduo. Frattanto, mentre le Corporazioni sprecano le loro energie combattendosi a vicenda, l'Oscurità si è infiltrata nella società umana e sta diffondendosi come un cancro malefico...

CAPITOL



I CITTADINI DELLA CAPITOL

È molto difficile dare una descrizione esauriente del tipico cittadino della Capitol, poiché questa Megacorporazione è composta da elementi d'ogni origine, cultura e professione. È la Corporazione più grande e alle sue dipendenze lavorano figure d'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.



Free Marine



Eroe dei Free Marine con Deathlockdrum

BAUHAUS



I DUCHI ELETTORI

La gerarchia della Bauhaus è costruita attorno alle quattro famiglie dei Duchi Elettori. In origine erano solamente i quattro addetti militari più importanti nella direzione della Corporazione ma, col passare del tempo, ne hanno assunto il completo controllo e si sono divisi 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 d'origini civili dimostra doti eccezionali che potrebbero rivelarsi utili per la Megacorporazione, è immediatamente promosso ufficiale superiore (per esempio Colonnello).

Nei corridoi e nelle sale d'attesa dell'impero economico della Bauhaus è facile notare uniformi piene d'ornamenti e sciabole scintillanti.



Medico da Campo Bauhaus

MISHIMA



I SIGNORI EREDITARI

Questa Megacorporazione fin dalla sua fondazione è sempre stata comandata dai membri della dinastia Mishima. Al vertice del potere, in qualità di presidente e cancelliere, si trova sempre il Signore Supremo, che in genere è il capo famiglia. 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 lotti distinti, ciascuno dei quali è amministrato da uno dei membri più potenti della famiglia. Sono così nati i tre Signori Ereditari. Attualmente queste cariche sono rivestite dai tre figli (una femmina e due maschi) del Signore Supremo, che gestiscono gli affari della famiglia su Marte, Mercurio e Venere.

Il Signore Moya, Principe della Terra e governatore di Mercurio, è il più potente e ufficiosamente svolge le funzioni del capofamiglia. Fra i tre Signori esiste una forte rivalità, che spesso sfocia in intrighi, tradimenti e misteriosi omicidi; il conflitto, però, non è mai degenerato in una 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.



Yojimbo

IL SIGNORE SUPREMO

L'attuale Signore Supremo della Mishima non è che una pallida ombra dei suoi predecessori, e vive in esilio nel suo palazzo sulla Luna. Pur essendo il capo supremo della Corporazione, e il suo solo ed unico ambasciatore ufficiale, è in realtà privo d'ogni potere effettivo. Spetta in ogni caso a lui negoziare con l'Alleanza e stabilire a grandi linee la politica della Mishima anche se, il potere, è in realtà nelle mani dei suoi figli e dei loro vassalli. È trattato con il massimo rispetto dagli emissari delle altre Corporazioni, ma la sua carica è ormai puramente onorifica, e spesso le trattative avvengono contemporaneamente anche con i Signori Ereditari. Così il Signore Supremo della Mishima, Imperatore dei Mille Soli, Principe del Fuoco e Padre di Tutti è divenuto un semplice relitto del passato, malvoluto dagli eredi, ignoto alla popolazione, deriso in privato dai suoi pari e con il triste compito di dirimere le controversie. Alle sue dipendenze ha una corte di diecimila uomini e una guardia del corpo forte di mille dei migliori guerrieri della Mishima, gli Hatamoto. Questi servitori occupano le cariche onorifiche più alte all'interno della Corporazione e sono scelti uno ad uno dal Signore Supremo in persona.



Eroe Samurai

IMPERIALI



GLI IMPERIALI

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 difenderanno strenuamente qualsiasi contratto abbiano 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.

LO SPIRITO IMPERIALE

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 tra 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 guerriera imperiale, gli unici elementi che possano distinguere i forti dai deboli in una società in cui tutti (eccezion fatta per i nobili) sono uguali. E non esiste gloria più grande che dedicare la propria vita al servizio dell'Impero.

I CLAN

Dalla fondazione di questa Megacorporazione, centinaia di famiglie hanno acquisito titoli nobiliari come ricompensa e riconoscimento per i servigi resi. Oggi, per



Necromower Imperiale

quanto sia ancora teoricamente possibile, è molto difficile acquisire un titolo nobiliare, anche se può capitare che persone straordinariamente meritevoli o importanti siano adottate in un Clan o ne sposino un membro, entrando così a farne parte. Attualmente esistono ben sessantadue diversi Clan. Una spaventosa quantità di tradizioni e cerimoniali regola la vita dei nobili. Costoro detengono una posizione sociale di tutto rispetto e sono possessori di ricchezze invidiabili, ma devono comunque sottostare alle leggi e tradizioni della nobiltà, 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 potere 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.

Fra i Clan esiste anche una gerarchia non ufficiale; i più potenti sono i Bartholomew, i Murdoch e i MacGuire. Furono loro, tanto tempo fa, a fondare l'impero economico della loro Corporazione e oggi controllano più della metà dei seggi nelle due camere del Parlamento. Ufficialmente collaborano attivamente per il bene della nobiltà imperiale ma tutti sanno che spesso le loro divergenze sfociano in faide e contese.



Blood Beret

CYBERTRONIC



LA NASCITA

La nascita della Cybertronic è dovuta 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 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 responsabili.

I TRADITORI

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 verso la nuova Corporazione. Scienziati, amministratori, impiegati, ricercatori, direttori, ufficiali e diplomatici rassegnarono frettolosamente le 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".

GLI INFILTRATI

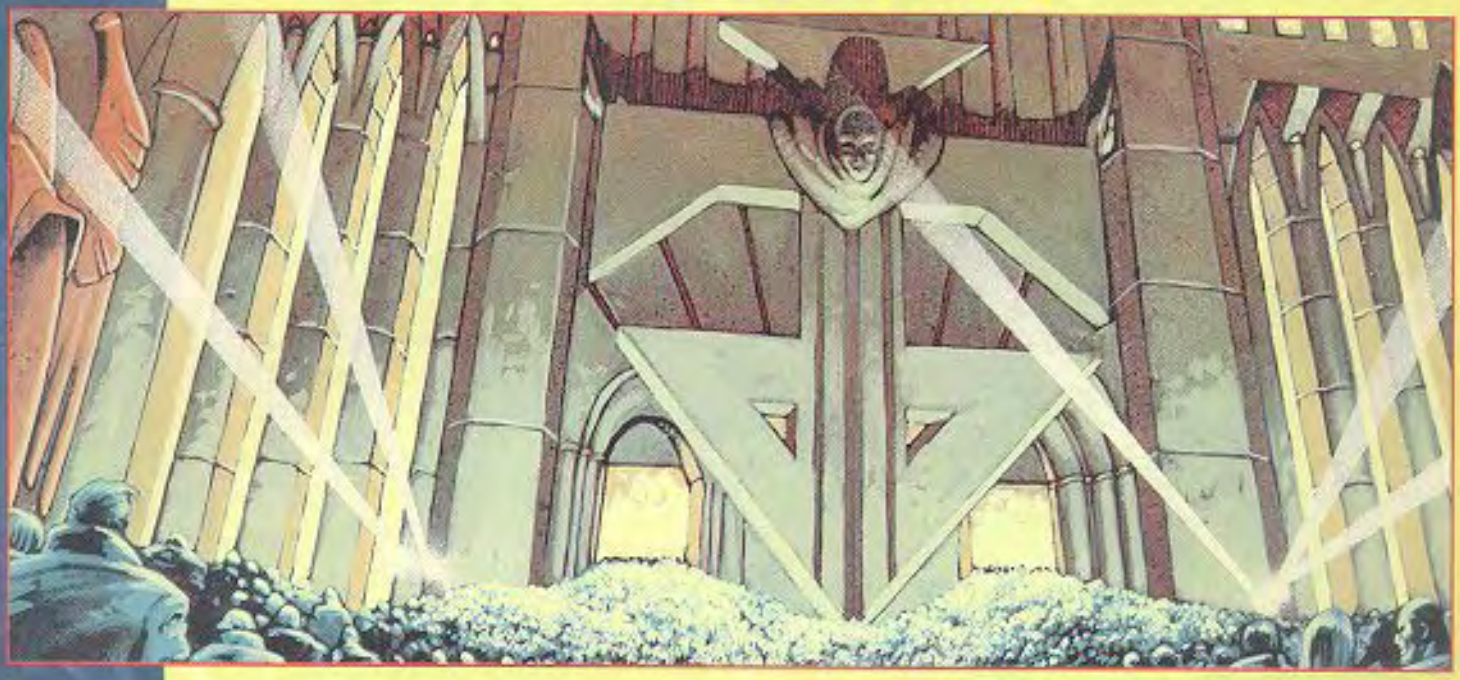
Dopo lunghe ricerche si giunse alla conclusione che i traditori erano stati persuasi a lasciare le proprie Corporazioni per entrare nella Cybertronic con un sistema analogo a quello utilizzato dell'Oscura Legione per reclutare gli Eretici. Ovviamente non furono mai trovate prove e la stessa Cybertronic 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.



Droide Eradicator

BAUHAUS

BAUHAUS



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

IL POPOLO PRESCELTO

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. È 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 nata e 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 di sovente i tremendi attacchi dell'Oscura Legione e dunque si considerano i veri difensori dell'umanità. È 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 di 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 d'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... Certo, sono misure atroci ed estreme ma purtroppo sono 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 a quello raggiunto dalla 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, 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 SOCIETÀ

"Senza la civiltà, senza la nostra società, non saremmo che dei poveri selvaggi."
-Antico proverbio Bauhaus

La Bauhaus è governata da quattro Nobili Casate, ciascuna delle quali designa uno dei quattro Duchi Elettori

che guideranno la Corporazione. Queste quattro famiglie sono le più grandi, ricche e 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. 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 sono chiamati sprezzantemente 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.



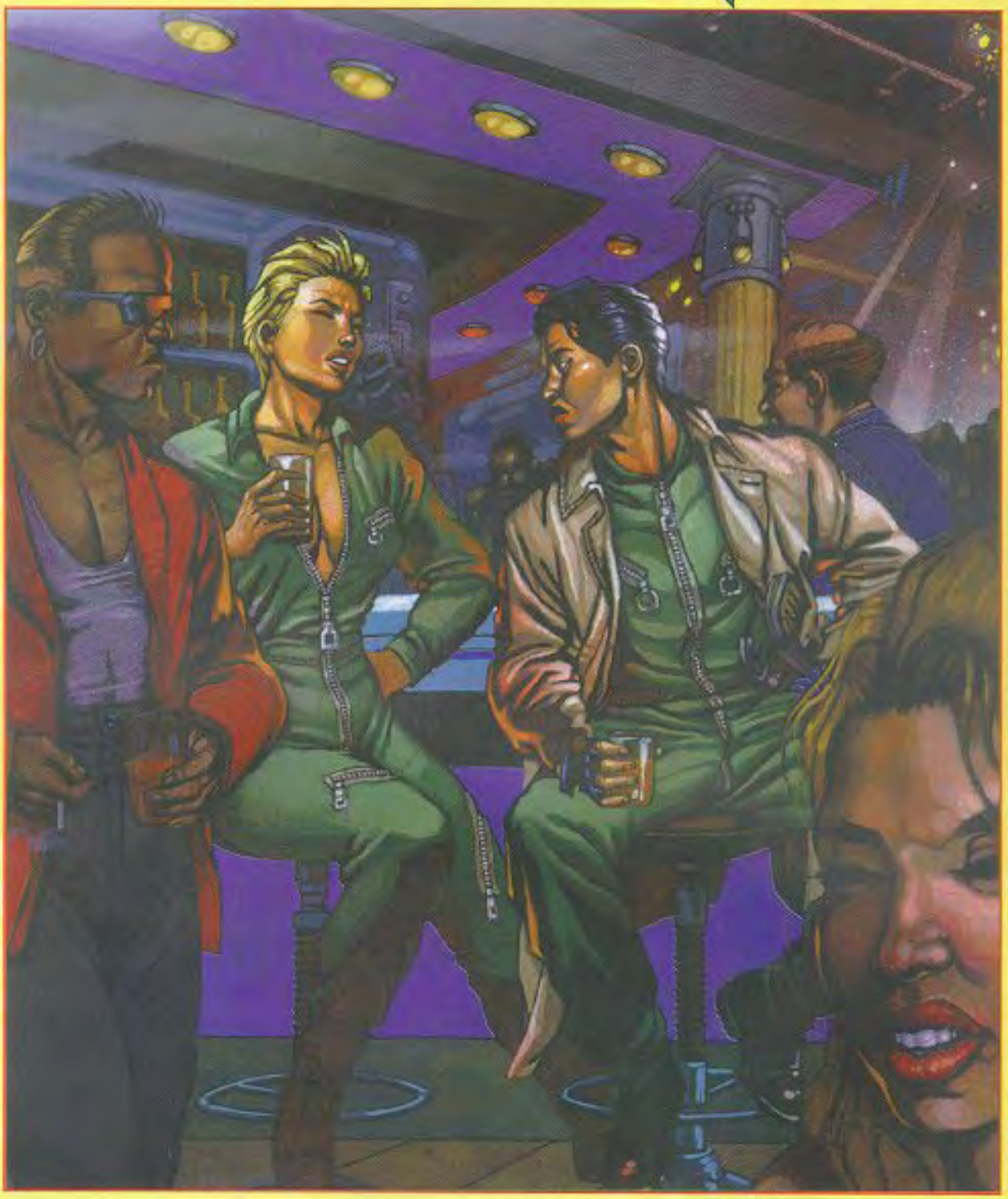
LA VITA

"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

NOBILI

"L'onore della famiglia viene prima dell'onore del singolo, ma l'onore resta comunque la cosa più importante."
- Antico proverbio Bauhaus

"Sei stato educato a dedicare tutta la tua vita al servizio della Corporazione e, se necessario, a morire per lei; in cambio, però, puoi condurre una vita veramente brillante. Come tutte le famiglie nobili della Bauhaus, anche la tua possiede un incredibile patrimonio, vasti poderi su Venere e fattorie, industrie e miniere, sparsi qua e là. All'interno di uno di questi territori si trova la residenza principale della tua famiglia, che è sempre un incrocio fra un enorme palazzo, un centro amministrativo e una fortezza. Probabilmente possedete anche dei palazzi a Heimburg e sulla Luna. Certo, se appartieni ad una famiglia non ricchissima, queste case saranno "solamente" dei meravigliosi appartamenti in palazzine esclusive, giganteschi complessi residenziali percorsi da eserciti di servitori e arredati con le più esclusive e sfarzose novità. Conosci tutti i tuoi servitori per nome, perché sono cresciuti con te e sono un po' la tua seconda famiglia. Dedichi gran parte della tua vita al lavoro. Potresti essere un dirigente, un ministro o un ufficiale dell'esercito. Certo, se potessi scegliere, decideresti subito di fare il soldato, poiché la guerra è l'unico vero modo di vivere per un aristocratico. La tua vita sociale ruota intorno alla tua famiglia ed ai tuoi amici; come membro di una Casata nobiliare sei al centro di una famiglia che conta centinaia d'elementi: sicuramente avrai molti fratelli e sorelle e ancora più zii, cugini e nipoti. Con loro ti rechi a teatro e agli sfarzosi balli che sono uno dei punti cardinali del calendario sociale. Qui danzi, degusti un drink e corteggi le belle ragazze al suono di una delle migliori orchestre del pianeta. Ogni tanto anche la tua famiglia organizza un ballo; se appartieni alla piccola nobiltà, sarà una festa abbastanza intima e di piccole dimensioni, ma se invece sei di rango molto elevato, ci saranno migliaia d'invitati e fra



loro figureranno sicuramente le persone che più contano nella società Bauhaus. Durante questi incontri, stringi amicizie ed accordi che saranno utili alla tua carriera negli anni a venire. Trascorri il resto del tuo tempo libero con un gruppo di tuoi pari, frequenti locali equivoci, bevi e te la spassi tutta la notte, ma soprattutto... giochi!

La passione per le carte e i dadi, infatti, è una caratteristica dei nobili. Non vi è nulla di più serio di un debito di gioco e la parola data è vincolante. Più di un giovane è caduto in disgrazia per non aver saldato un debito di gioco e tu, ovviamente, non vuoi essere uno di questi! Anche la caccia occupa un posto rilevante nella tua esistenza. Ami quest'antico sport, che ti ricorda i tempi in cui i primi Coloni dovevano cacciare per vivere ed eliminare dai propri territori le creature più pericolose e che, inoltre, ti offre l'opportunità di mettere alla prova le tue abilità con le armi, nel cercare tracce e nel riconoscere la sua flora e fauna. Infine, la caccia ti prepara alla futura vita da soldato.

Sei un credente devoto. La tua famiglia dona con gioia ingenti somme alla Fratellanza e tu segui tutte le funzioni nella Cattedrale con grande fervore. L'Oscurità è ovunque, solo la fede nel Cardinale ti può salvare!"

Estratto dal Manuale del perfetto gentleman Bauhaus.

L'INTRUSO CALLISTONIANO

COLORI DI BASE

Dal momento che stiamo dipingendo una particolare miniatura di WARZONE, non dovrai preoccuparti per lo schema di colorazione, infatti, di volta in volta, sarà nostro compito indicarti i colori da utilizzare. Non spaventarti se i colori che otterrai non saranno perfettamente uguali a quelli delle fotografie. Spesso i colori in fotografia riescono diversi da come sono in realtà.

Lo scopo del colore di base è coprire le singole parti della miniatura con un leggero strato del colore appropriato. Probabilmente troverai più facile dipingere prima le superfici più grandi della miniatura, per poi passare a cose più piccole come ornamenti ed equipaggiamento.

Dovresti dare pennellate sicure e fluide, senza premere troppo il pennello, perché in questo modo si rovina più in fretta.

Cerca di lavorare nel modo più accurato e pulito possibile ad ogni fase della colorazione, ma non te la prendere se dovessi fare delle sbavature del colore sbagliato su qualche parte della miniatura. (Può capitare anche ai migliori!)

Come già detto questi errori si correggono facilmente: utilizza una punta di Luna White (bianco) per coprire una sbavatura di colore scuro su uno più chiaro. In ogni caso, se hai già dipinto altre miniature, avrai certamente notato che, man mano che t'impratichisci, commetti sempre meno errori e che, in ogni caso, è sempre più facile correggerli.

I colori di base utilizzati per l'Intruso Callistoniano sono applicati in due fasi diverse.

Infatti, stenderemo il nero come base per gran parte della miniatura, per far risaltare meglio il blu-grigio scuro che useremo in seguito, conferendo al lavoro un aspetto più solido rispetto a quello che otterremmo su una base bianca.



La miniatura che dipingeremo: l'Intruso Callistoniano

COLORI DI BASE
PARTE PRIMA

Per questa fase, ci limiteremo ad usare due colori, il Mortis Black (nero) e un color marrone grigiastro, ottenuto mescolando Wolfbane Leather (cuoio), Mortis Black (nero) e Luna White (bianco). Usa poco bianco e nero, altrimenti il colore tenderà troppo presto al grigio.

Con il marrone grigiastro dipingi maschera, paraspalle destro, bracciale, ginocchiera, pomo del pugnale e guardia della spada Vassht dell'Intruso, poi copri tutto il resto col Mortis Black (nero). Molto probabilmente starai pensando che sarebbe più facile dipingere tutto di nero, e, se preferisci, sei libero di farlo (in questo particolare caso non fa differenza). Ricorda, però, che dovrai applicare almeno una mano di Luna White sulle parti della miniatura che devono essere dipinte col marrone.

COLORI DI BASE
PARTE SECONDA

Ora lumeggeremo alcune parti della miniatura utilizzando la tecnica del "drybrush", anche se, normalmente, quest'operazione andrebbe eseguita più avanti.

Come prima, utilizzeremo solo due colori. Per prima cosa, ti serve un colore blu-grigio scuro, che puoi ottenere mescolando il Bauhaus Blue (blu) al Mortis Black (nero). Stendilo su tutta la pelle (mani, braccia, torace, schiena, coscia sinistra, ginocchio destro, e così via) dell'Intruso, lasciando in nero il resto (cinghie, stivali, ecc.). Speriamo solo che tu riesca ad individuare nelle fotografie le parti di cui stiamo parlando; questo colore è così scuro che si potrebbe confondere con il nero! Il secondo colore che ti serve è il Gunmetal (canna di fucile), che con la tecnica del "drybrush" applicherai su Vassht (la spada), Jakht (il disco), granate, calcio e canna della pistola e impugnatura del pugnale.



Colori di Base, Parte Prima – Fronte

Stadio 1. Applica i colori di base, in altre parole le tonalità più scure dei colori che utilizzerai.

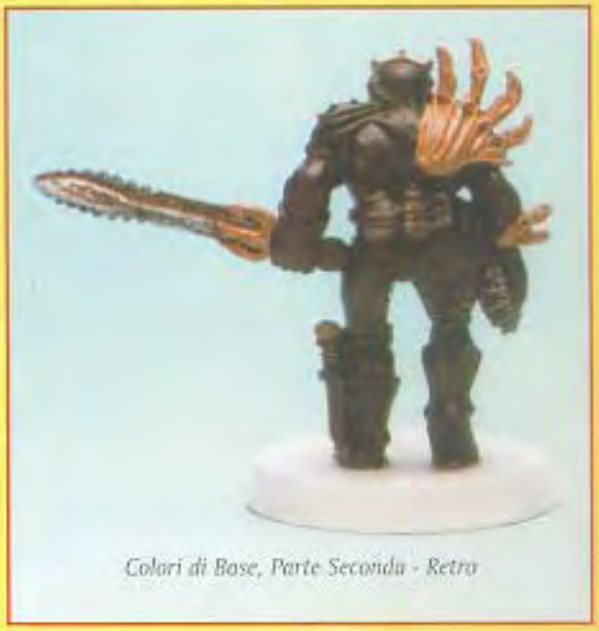
Stadio 2. Mescolando i colori appropriati, inizia a schiarire i toni più scuri, sino a giungere alla tonalità media desiderata.

Stadio 3. Continua a mescolare i colori, per ottenere tonalità sempre più chiare per lumeggiare.

Stadio 4. Aggiungi i dettagli finali.



Colori di Base, Parte Prima - Retro



Colori di Base, Parte Seconda - Retro

Stendere prima tutti i colori di base può avere i suoi vantaggi, una volta terminata questa fase, infatti, hai a disposizione una miniatura completamente dipinta. Dopo averla imbasettata (come ti abbiamo spiegato nel primo articolo) puoi utilizzarla direttamente sul campo di battaglia. Puoi sempre terminarla in seguito, applicando sui colori di base le tonalità medie e i lumeggi (su tutta la miniatura o solo sulle parti principali, come abbiamo visto nell'articolo precedente).



Colori di Base, Parte Seconda – Fronte

In questo modo, puoi dipingere in breve tempo un esercito intero per WARZONE. Lavora su una miniatura alla volta, applica i colori di base e imbasettala. Se dovessi macchiare la basetta, quando più tardi effettuerai il lumeggio, non preoccuparti: basta coprire di colore le eventuali macchioline, servendoti della tecnica per imbasettare già vista. Ti consigliamo di ricorrere a questo tipo d'imbasettamento quando hai fretta di mettere in campo le tue miniature.

Se usi l'erba sintetica, coprire le macchie sarà un po' più difficile, ma in ogni modo la miniatura non è irreparabilmente rovinata. La cosa migliore da fare è rimuovere la parte macchiata con un po' di colore e imbasettare di nuovo il punto lasciato scoperto.

Per semplificare le cose, in quest'articolo vedremo l'intero processo di pittura della miniatura: colori di base, tonalità medie e lumeggio.

Speriamo che osservare le fotografie dell'Intruso dipinto, fase per fase, ti sia d'aiuto.



LUMEGGIARE



Lumeggio, Parte Prima– Fronte...



...e Retro.

UN ALTRO MODO PER DIPINGERE LE TUE MINIATURE

Se stendi solo il nero come colore di base, puoi utilizzare solamente la tecnica del "drybrush" per applicare alla miniatura i colori che preferisci, invece di dipingerla normalmente.

Comincia con la tonalità più scura di ogni colore, passando progressivamente a quelle più chiare per arrivare al lumeggio finale. Come sempre, ci vuole un po' di pratica anche per questa tecnica, ma una volta imparata ti darà dei risultati stupefacenti. Per dipingere ancora più in fretta, puoi tralasciare le tonalità medie, e usare questa tecnica solo per i colori di base e il lumeggio. Questo conferirà alle tue miniature un aspetto decisamente cupo e malvagio, molto adatto nel caso tu stia dipingendo qualche discepolo dell'Oscurità.



Se devi dipingere qualche parte della tua miniatura con colori metallici, ti consigliamo di trattarla per prima, per evitare che le particelle metalliche contenute in questi colori possano macchiare il resto del lavoro. Fatto questo, puoi passare a stendere i colori di base.

Anche cambiare l'acqua potrebbe essere una buona idea, infatti, dopo aver pulito i pennelli usati per stendere i colori metallici, alcune delle particelle di metallo vi rimarranno sospese. Sarebbe molto spiacevole se, sciacquando i pennelli nell'acqua "contaminata" dal metallo, questi sporcassero le altre parti della miniatura.

Quando usi questa tecnica, ti conviene applicare un colore alla volta, dalla tonalità più scura al colore di base e poi alla tonalità più chiara, per poi passare a un altro colore.

LUMEGGIARE L'INTRUSO

Per le parti che avevamo coperto di Mortis Black (nero), aggiungi a questo colore del Pretorian Grey (grigio scuro) in quantità sempre maggiori, fino a raggiungere una tonalità che sia una via di mezzo tra i due. Poi comincia ad aggiungere il Luna White (bianco), fino ad applicare il lumeggio finale con il grigio chiaro. Per la pelle dell'Intruso, mescola nuovamente il Bauhaus Blue (blu cielo) e il Mortis Black (nero) e aggiungi del Luna White (bianco) fino ad ottenere un grigio-blu pallido per il lumeggio finale.

Per le parti sulle quali hai utilizzato il "drybrush" con il Gunmetal (canna di fucile), aggiungi progressivamente a quest'ultimo del Violator Metal (acciaio) e continua con il "drybrush" fino ad usare solo l'acciaio per il lumeggio finale. Puoi fare lo stesso sullo stivale sinistro e sulle armi.

La tecnica del "drybrush" si presta molto bene anche

per le parti d'osso (maschera, ginocchiera, paraspalle, ecc.). Mescola di nuovo un poco di Wolfbane Leather (cuoio), Mortis Black (nero) e Luna White (bianco) e continua ad aggiungere il bianco, fino ad usarlo quasi puro per il lumeggio finale. Abbiamo dipinto le gengive con del Graveton Tan (beige), sul quale abbiamo applicato una lavatura di inchiostro rosso e marrone. Se non hai gli inchiostri, puoi creare un arancione rosato sporco; andrà benissimo lo stesso.



Lumeggio, Parte Seconda – Fronte

DIPINGERE LE OSSA

La tecnica descritta per dipingere le ossa è piuttosto laboriosa. Se nel tuo esercito hai molte miniature le cui ossa sono visibili, potresti voler ottenere un effetto del genere più in fretta.

Uno dei modi più rapidi per dipingere le ossa è lavorare direttamente sul colore di base bianco. Mescola un poco di Wolfbane Leather (cuoio), Gehenna Orange (arancione) e una punta di Cartel Yellow (giallo) e diluisci il colore ottenuto (una sorta di arancione marroncino) fino a raggiungere la consistenza dell'acqua molto sporca. Ora applicalo sulle ossa. Questa tecnica è chiamata "lavaggio".

Usando questo colore molto liquido sulla miniatura, esso si depositerà per la maggior parte fra pieghe e scanalature.

Quando il colore è asciutto, applica sulle aree precedentemente "lavate" una mescolanza di Luna White (bianco) Wolfbane Leather (cuoio) e Gehenna Orange (arancione) con la tecnica del "drybrush", continuando ad aggiungere bianco, fino ad ottenere un colore che si avvicini il più possibile a quello delle ossa.

Può darsi che tu debba fare qualche esperimento, prima di ottenere un colore che ti soddisfi per questa tecnica. Ricorda, comunque, che l'importante non è necessariamente ottenere un risultato realistico, ma uno che ti soddisfi e si addica alla miniatura. Se il colore finale dovesse sembrarti troppo bianco, applica ancora una lavatura di Tree Bark (marrone), Gehenna Orange (arancione) e Cartel Yellow (giallo), se ti sembra che questo lo scurisca troppo, elimina il marrone e usa solo arancione e giallo. Se vuoi che le ossa risultino veramente segnate dal tempo, applica una lavatura di Gehenna Orange puro.



Esempio d'ossa



CONTORNI

CONTORNI

Non ci sembra che per il nostro Intruso Callistoniano ci sia realmente bisogno di ricorrere a questa tecnica, poiché tutte le parti precedentemente dipinte di nero contribuiscono già a definire la miniatura.

Conseguentemente, possiamo passare alla fase più impegnativa della pittura, vale a dire aggiungere i dettagli finali. Useremo sempre le stesse tecniche, ma ci vorranno ancora più attenzione e mano ferma.



Alcune parti della miniatura risaltano meglio applicando i contorni



DETTAGLI





Per dipingere gli occhi dell'Intruso copri le orbite nella maschera col Mortis Black (nero). Quando è asciutto applica un puntino di Luna White (bianco) in ogni occhio e lascialo asciugare. Poi copri il bianco con il Mishima Red (rosso vivo). Se te la senti, puoi lumeggiare gli occhi con una punta di Cartel Yellow (giallo) mescolato al Gehenna Orange (arancione). Come potrai notare dalla fotografia, nelle orbite della maschera dell'Intruso abbiamo usato anche il color pelle, ma se questa è una delle tue prime miniature, forse è meglio non farlo.

Alcuni dei dettagli più fini coi quali potresti cimentarti sono i denti. Con il pennello più sottile che hai coprili di Mortis Black (nero) e fallo asciugare. Sempre con lo stesso pennello, dipingi uno per uno i denti con il color "ossa" avanzato.

Ti basterà una quantità veramente irrisoria di colore sulla punta del pennello, quindi dovrai applicarlo sui denti abbastanza velocemente (perché si seccherà molto in fretta).

Per finire, sappi che abbiamo applicato una lavatura di marrone-arancio sulle parti metalliche della miniatura, per dar loro un aspetto sporco e arrugginito.



La miniatura finita, con tutti i dettagli



WARZONE

SCHEMI DI COLORE

SCHEMI DI COLORE



Aggressore Lunare



Intruso Venusiano



Intruso Marziano



Diavolo della Sabbia



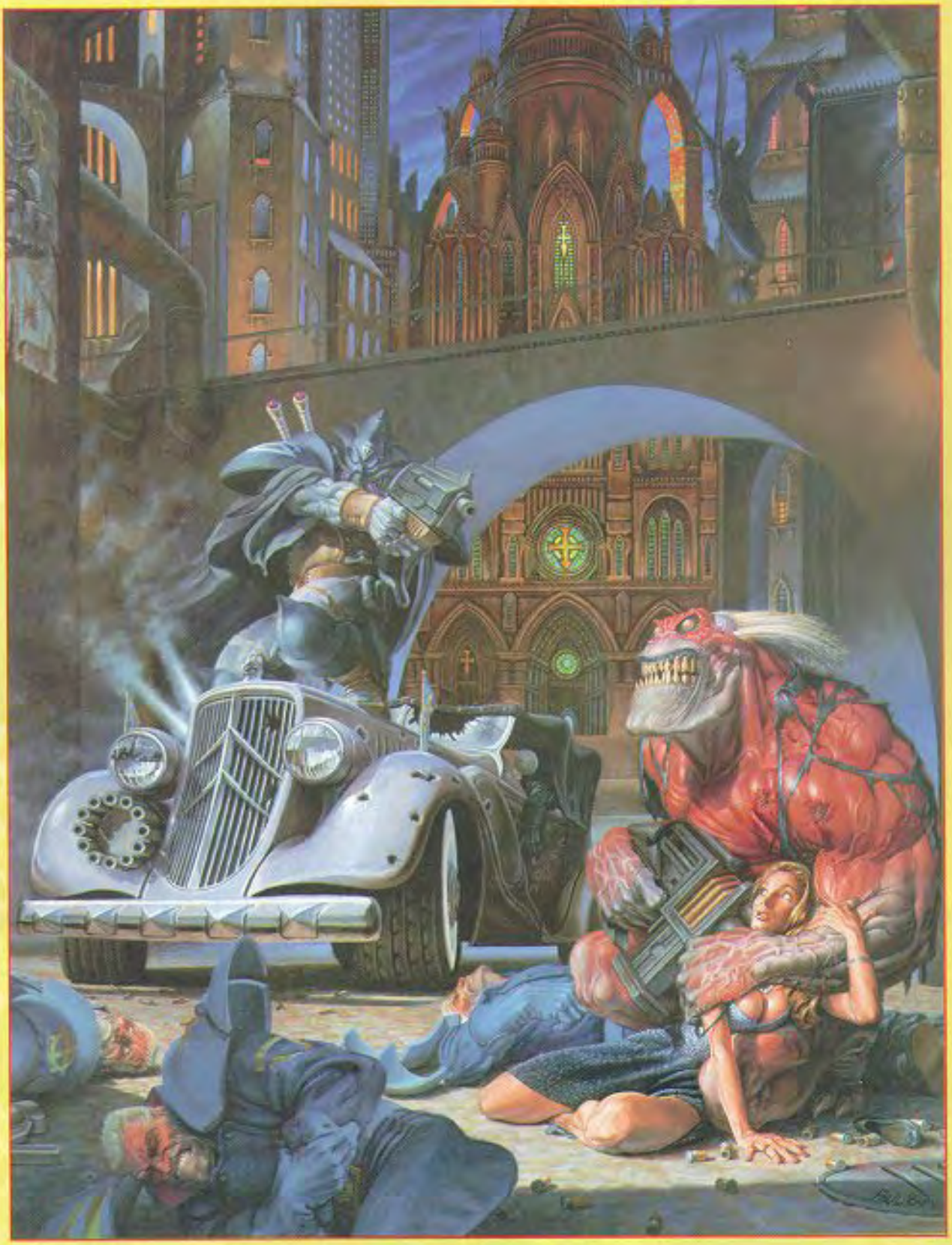
Predone Artico



Assassino Notturno

Questi schemi non sono comuni per l'Intruso Callistoniano ma sono utilizzati per missioni speciali. Lo schema più comune è quello descritto precedentemente.

PROFETA METROPOLITANO



Il Profeta Metropolitano è l'incarnazione dell'Infiltrato. Innumerevoli nemici hanno avuto la spiacevole sorpresa di vedere quella che ritenevano erroneamente una facile preda, trasformarsi sotto ai loro occhi in una creatura ripugnante assetata di sangue.

INTRUSO CALLISTONIANO

Semai, il Signore dell'Odio, si serve degli Intrusi Callistoniani per sabotare impianti strategici e assassinare i nemici più importanti e pericolosi. Sono una razza di cacciatori e assassini, devoti all'arte della guerra. Costituiscono la forza d'attacco di Semai e sono abilissimi nell'operare di là delle linee nemiche. Nonostante questi umanoidi abbiano una corporatura snella, sono guerrieri di costituzione molto robusta, e la loro capacità di guarire velocemente dalle ferite dà loro un considerevole vantaggio durante le operazioni segrete.

La pelle, nera e coriacea, offre una buona protezione naturale nonché un utile mimetismo notturno. Gli occhi brillano nell'oscurità e consentono una visione notturna perfetta. Per celare il bagliore degli occhi, ed essere così assolutamente invisibili nelle tenebre, gli Intrusi indossano spesso un elmetto dalla grottesca forma di teschio.

Indossano un'armatura leggera, spesso coperta di lame ed aculei che ne rendono quasi impossibile la cattura.

Solitamente sono armati con le loro armi Necrotecnologiche preferite, Jakht e Vassht, e una pistola automatica con silenziatore (una versione modificata del Kratach, che permette loro di sparare senza farsi scoprire). Durante le loro operazioni, spesso utilizzano anche granate esplosive e a gas.

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 probabilità di colpirla. Per funzionare, lo Jakht ha bisogno di mezzo litro di sangue al giorno, che normalmente attinge direttamente dal suo proprietario.

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 impiegata per costruirla, ritorna sempre in mano al suo proprietario, che è l'unico in grado di utilizzarla. Anch'essa, come lo Jakht, ha bisogno di mezzo litro di sangue ogni giorno.







IL NEMICO È TRA NOI

"Il denaro è potere!" si sente dire di continuo, e si mormora persino che questa sia la pecca maggiore delle società Corporative: la gente pensa solo a far soldi, tanti e in fretta, proprio per il potere che portano con sé. Loschi individui assetati di potere farebbero qualsiasi cosa pur di acquisirne sempre più, perfino abbassarsi a adorare divinità abbiette; nulla è troppo meschino, pur di accrescere ricchezza e potere.

In questo modo la società è minata direttamente al suo interno. Nonostante ciò che la maggior parte della gente vuol credere, la minaccia peggiore non è rappresentata dalle orde dell'Oscura Legione assetate di sangue, ma dal nemico che si nasconde tra noi: individui corrotti che hanno votato la propria esistenza agli Apostoli Oscuri. Sono soprattutto Semai e Muawijhe a nascondere i loro agenti in seno al genere umano; le loro vie, infatti, sono più sottili di quelle degli altri tre fratelli. Essi seminano la sedizione e il dissenso tra gli uomini e attendono pazientemente, ben sapendo che un giorno coglieranno i frutti di ciò che hanno seminato.

Milioni di uomini sono stati tentati dalle lusinghe dell'Oscura Simmetria. Quelli che hanno ceduto all'Oscurità sono chiamati Eretici e, insieme ai loro padroni, architettano la caduta dell'umanità e si preparano per l'attacco finale dell'Oscura Legione.

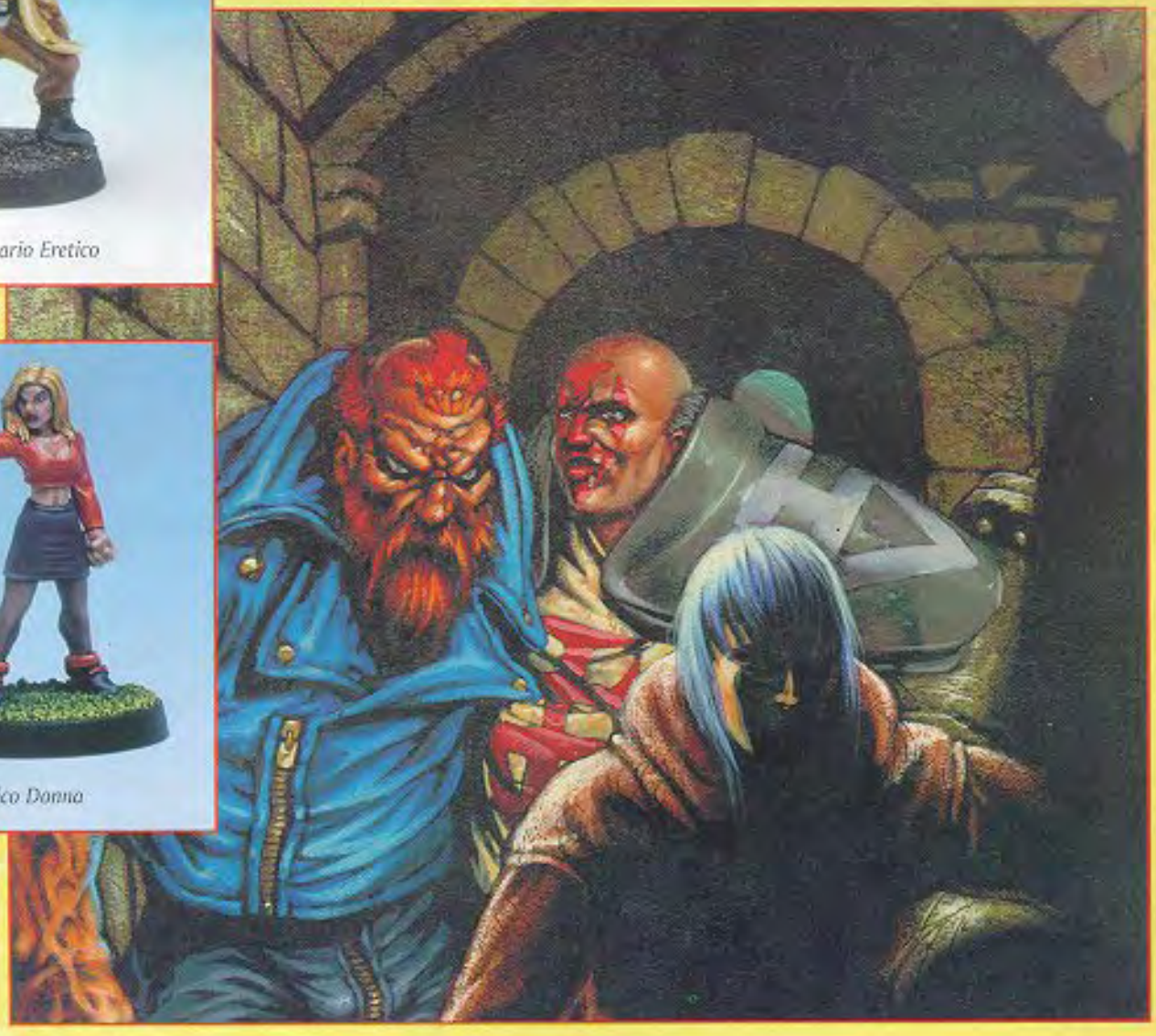
Gli inviati dell'Oscurità, i Corruttori, si aggirano tra i mondi degli uomini per portare aiuto ai Culti segreti e agli Eretici, sempre alla ricerca di nuovi seguaci da convertire alla causa Oscura. I Corruttori spingono i nuovi adepti a compiere gli atti più efferati, in modo da cementare i loro legami 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, ricchezza 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.



Legionario Eretico



Eretico Donna



"UNA BELLA SERATA"

Sorridendo tra sé, il Direttore Hogan entrò nell'ascensore. L'operatore lo riconobbe immediatamente e cominciò a far salire l'ascensore all'ultimo piano dell'altissimo grattacielo. Ben pochi a San Dorado non avrebbero riconosciuto il Direttore al primo sguardo, e l'operatore in particolare, l'aveva portato su e giù dal suo attico migliaia di volte negli ultimi sei anni.

Mentre saliva sempre più su nell'oscurità della notte, Hogan guardò fuori del tubo di vetro nel quale scorreva l'ascensore. Le luci della città brillavano vivaci sotto di lui, come diamanti sparsi sul velluto. Ad occidente poteva ancora scorgere gli ultimi raggi del sole calare dietro l'orizzonte, lasciando il posto all'oscurità. Ad oriente le luci della città illuminavano il cielo, oscurando le stelle con il loro chiarore.

Mentre tornava dall'ufficio in limousine, Hogan aveva ascoltato le notizie della sera, stando alle quali la penuria d'acqua aveva causato delle rivolte nei quartieri Indipendenti. I fuochi ad ovest erano il segno più evidente del massacro che ne era derivato.

Hogan ridacchiò tra sé: era stato lui stesso a provocare quella mancanza, con dei clamorosi errori d'amministrazione che avrebbe facilmente attribuito all'appena defunto Walter Philsok. Aveva anche preso contatto con certi suoi amici nella Cella locale del Culto di Semai. C'era voluto pochissimo per infiammare quelle rivolte, e farle esplodere nell'inferno che ora minacciava di consumare l'intera Città di San Dorado.

"Bella serata." Esclamò l'operatore, che in tutti quegli anni non gli aveva rivolto che poche parole. Hogan si voltò verso di lui.

"Direi di sì," rispose, stupito.

"L'oscurità è meravigliosa, non è vero?"

Il vecchio gli rivolse un ghigno, da sotto i suoi baffi tremolanti. Hogan si voltò ancora una volta verso la finestra, guardando il suolo che si allontanava sempre più. Si ritrovò a sorridere insieme a quel povero idiota.

"Sì, decisamente. Una gran bella notte per essere al mondo."

All'improvviso nell'ascensore si udì un'altra voce. "Il momento ideale per uccidere."

Quel suono musicale stranamente familiare non aveva nulla di umano.

Allarmato, Hogan si guardò intorno, ma nell'ascensore c'erano solo lui e il vecchio. Poi questi gli sorrise di nuovo, ma questa volta al posto dei denti marci, il Direttore vide una bocca piena di zanne.

"Per il Cardinale!"

Hogan non aveva messo piede in una Cattedrale per più di trent'anni, ma le abitudini sono dure a morire... Sotto ai suoi occhi dalla testa del vecchio proruppero degli aculei, il suo corpo si fece più grande, la pelle più liscia e i tratti più affascinanti. All'improvviso l'operatore diventò una donna stupenda, di una bellezza fredda e distaccata.

"Buonasera Direttore," ridacchiò morbidamente quella cosa. Subito Hogan si ricordò da dove veniva quella voce; aveva





ragione, non aveva nulla di umano.

"Mia Signora Rikada!"

Hogan non aveva mai incontrato il Nefarita prima, ma ne aveva sentito parlare. Bakra, il Sacerdote di Semai dal quale dipendeva Hogan, l'aveva descritta dozzine di volte. A dire il vero, le parole di Bakra non avevano davvero reso giustizia alla creatura: nonostante le zanne e gli aculei, Hogan la trovava molto attraente. Rikada aveva tutto ciò che l'uomo avrebbe mai potuto desiderare in una donna. Oltre alle sue doti fisiche, le splendide curve, la pelle di porcellana, le labbra rosee e tutto il resto, aveva la cosa che Hogan più bramava al mondo intero: il potere.

Il Direttore riuscì a riprendersi quasi subito dallo shock di aver visto la trasformazione della Nefarita. Finalmente la sua vita aveva preso la piega giusta...

Hogan chinò il capo e si genuflesse.

"Mia Signora, a cosa devo quest'onore incomparabile?"

La risata di Rikada risuonò cupa.

"Molto bene Direttore! Mi piace veder strisciare un uomo, fa bene al cuore!" Rise ancora un momento, poi disse, "Alzati".

"Come posso servirvi, Padrona?"

La Nefarita gli sorrise. "Sei in gamba. Un ottimo adulatore." Poi si rabbuiò, e fu come se qualcuno avesse coperto il sole. "Tuttavia, non è per questo che sono qui."

Lo sguardo malizioso di Hogan si spense. Il suo cuore era in una morsa di ghiaccio. All'improvviso ebbe molta paura.

Il Nefarita gli sorrise di nuovo, ma questa volta quel sorriso gli raggelò il sangue.

"Sì," disse, "Non sei uno stupido. Semplicemente, mio caro Direttore, sei stato un po' avventato ultimamente e hai attirato troppa attenzione. L'attenzione sbagliata; quella della Fratellanza."

Rikada fermò l'ascensore. "In questo momento gli Inquisitori ti stanno aspettando nel tuo appartamento. Se l'ascensore arrivasse all'attico, saresti catturato. Non possiamo permettere che questo accada."

Hogan fece un sospiro di sollievo, aveva temuto qualcosa di molto peggio. "Vi ringrazio infinitamente mia Signora. Semai veglia saggiamente sui suoi figli."

L'espressione sollevato di Hogan si trasformò in una smorfia d'orrore, quando Rikada piegò la testa all'indietro e rise.

"Sei un Cultista di Semai da troppo tempo per credere di poterne uscire indenne, Direttore. Che faccia tosta incredibile!" Tese un braccio e gli carezzò gentilmente la barba corta e ispida.

Rikada strinse la mano alla gola di Hogan.

"No!" Strillò. "Sono sempre stato fedele! Ho fatto tutto quello che mi avete chiesto e molto di più!"

Rikada rivolse un ghigno all'uomo e se lo sollevò sopra la testa, tenendolo con una mano alla gola e con l'altra all'inguine. "È naturale che il tuo servizio sia stato esemplare, altrimenti saresti già morto!" Il Nefarita si voltò, in modo che il volto del Direttore fosse rivolto verso il vetro dell'ascensore. Il sole era ormai tramontato e la notte regnava sovrana, interrotta soltanto dalle minuscole luci che gli uomini accendevano per attenuare l'oscurità e dai fuochi ad occidente, che minacciavano di ardere l'intera Città Vecchia.

"Permettimi di spiegartelo in un modo che anche un cittadino della Capitol possa capire. Ormai sei diventato un interesse passivo, non più attivo ed è giunto il momento di eliminarti dai registri!"

Rikada lo lasciò andare e Hogan fracassò di faccia il vetro. Se avesse avuto un po' di fortuna, sarebbe svenuto rompendosi il naso, invece precipitò urlando.

Rikada rimase a guardarlo cadere per circa mezzo minuto, finché il Direttore si sfracellò sul marciapiede, uccidendo due passanti. La Fratellanza avrebbe pensato che Hogan, avvertito che erano sulle sue tracce, aveva deciso di farla finita. Il Nefarita ridacchiò prima di riprendere la forma del vecchio operatore e mormorò tra sé, "È proprio una bella serata".



WARZONE

VALPURGIUS

Tra Alakhai e il suo Arcimago vi è un rapporto d'amore-odio, anche se è proprio grazie a lui che Alakhai è divenuto uno dei servi di Algeroth di maggior successo. Inutile dirlo, 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 su Venere.



MAGUS NEFARITA

Questi Nefariti 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

I CINQUE APOSTOLI



I Cinque Apostoli nacquero 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 e comandano i suoi terrificanti eserciti. Hanno il potere di sedurre e intrappolare le anime dei deboli, di creare e guidare la spaventosa Oscura Legione e di distorcere e corrompere la realtà, sono venerati come divinità dagli orrori inenarrabili che compongono l'Oscura Legione e dagli Eretici che hanno rinnegato la Luce.

Ognuno dei cinque è unico, con la propria missione e le proprie truppe speciali. Ogni missione, tuttavia, fa parte della rete d'intrighi che l'Anima Oscura tesse per sconfiggere e sterminare il genere umano.

RIVALITÀ TRA FRATELLI

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; la natura del male infatti è tale, che si volge anche contro se stesso.

Essendo la prima degli Apostoli, Ilian è anche la più potente. Il suo controllo sull'Oscura Simmetria non ha rivali e Algeroth è l'unico che, spalleggiato da Semai, le si oppone e trama apertamente contro il suo potere. Demnogonis e Muawijhe, invece, continuano a perseguire i propri scopi senza schierarsi con l'uno o con l'altra ma, in realtà, sperano che i due si distruggano a vicenda, lasciando libero il campo agli altri tre Apostoli.

Dal momento che in ogni caso hanno una missione comune (la totale estinzione della luce dal Sistema Solare) i cinque sono costretti a collaborare tra loro. Così, i poteri che mancano ad un Apostolo possono venirgli concessi da un altro, ma naturalmente, in cambio di qualcos'altro... Questi scambi continuano da secoli e da questa cooperazione è nata l'Oscura Legione.



ILIAN. Ilian, depositaria dell'Oscura Simmetria, è la più potente degli Apostoli e nulla le è precluso, grazie all'aiuto dell'Anima Oscura. I suoi servi evocano creature provenienti da altre dimensioni e aprono portali che conducono ad universi paralleli, sempre alla ricerca di qualcosa che li possa aiutare nella distruzione delle forze dell'umanità. Essi girovagano nell'Oscurità del Vuoto e controllano i portali tra i diversi piani di realtà. Hanno un potenziale distruttivo spaventoso e affollano le menti degli uomini di sogni Oscuri e visioni terrificanti.



MUAWIJHE. Muawijhe si serve dell'Oscura Simmetria per diffondere la follia nei mondi degli uomini. I suoi maghi sono abilissimi nel distorcere le menti umane e a provocare loro le visioni più agghiaccianti. Sono a conoscenza del segreto per attraversare le dimensioni, e possono spostarsi da una realtà all'altra a loro piacimento.



SEMAI. Semai si serve dell'Oscura Simmetria per spiare i mondi degli uomini e mutare la realtà che ci circonda. I suoi mistici, sempre alla ricerca di nuovi modi per diffondere l'eresia del loro padrone, corrompono migliaia di vittime innocenti. Osservano il flusso della Luce e dell'Oscurità, per predire i movimenti della Fratellanza e per muovere le forze dell'Anima Oscura conseguentemente.



ALGEROTH. Nell'Oscura simmetria Algeroth percorre la via del fuoco e della distruzione.

I suoi maghi aprono portali su altri piani d'esistenza e dimensioni Malvage, dalle quali attirano creature diaboliche e letali, che scatenano contro i loro nemici.



DEMNOGONIS. I suoi servitori utilizzano, soprattutto, epidemie e pestilenze per compiere la missione del loro Apostolo nel Sistema Solare. Sono sempre alla ricerca di nuove malattie e creature putrescenti che le possano diffondere.

WARZONE™

TUTORE

TUTORE

Questi medici folli si aggirano ridacchiando per il campo di battaglia impartendo "l'estrema unzione" ai feriti.

Abbigliati come medici da incubo, sono equipaggiati con una varietà di strumenti medici corrotti dalla Necrotecnologia.

Sono creature aliene provenienti da mondi appestati, dedite al perfezionamento del dolore e delle malattie, utilizzate dal Grande Corruttore per convertire ogni sorta di creatura ai suoi voleri.

Sono umanoidi molto alti, muscolosi e con arti robusti, spesso rimpiazzati da bizzarri impianti cibernetici. La pelle è coperta di suture attraverso le quali si scorgono pezzi di cuoio e plastica. Il teschio ghignante, completamente scarnificato, è spesso collegato a complicati strumenti tramite tubicini e cavi elettrici.

I loro camici bianchi sudici e logori, decorati con le rune rosse di Demnogonis, coprono l'armatura irta d'aculei, che protegge gli organi vitali.

I loro strumenti e i Tutori stessi, sono zeppi di parassiti d'ogni sorta, che trasmettono ai feriti per contatto.

Queste oscene parodie di medici sono armate con spade ben affilate e pistole di grosso calibro, che utilizzano per amministrare l'estrema unzione.

Nonostante tutto ciò, i Tutori sono abilissimi nel riportare in vita i cadaveri, mettendoli in condizione di combattere nuovamente. Spesso si servono della Necrotecnologia per rimpiazzare arti e organi dei caduti dell'Oscura Legione.





Tutore



SEMAI

WARZONE

SEMAI



Fu così che le Megacorporazioni caddero nella morsa dell'Anima Oscura. Gli Eretici, impadronitisi delle cariche più alte, diffusero la propria diabolica influenza, al riparo dagli sguardi dei sacri Inquisitori. Semai sussurrava loro innominabili segreti oscuri, promettendogli di incoronarli come principi o re. E tale era il potere di quelle visioni, che molti si abbandonarono alle lusinghe di Semai, per tornare in sé quando ormai erano irreparabilmente dannati."

-Dalla Quarta Cronaca, "L'Avvento di Semai e Muawijhe" di Lapidio Asolvos Il Signore dell'Odio.

Mentre l'Oscurità si diffondeva nel sistema Solare, i pilastri del genere umano cominciarono a cedere. Il Terzo Apostolo seguì i passi del Signore delle Visioni e sparse il suo veleno su tutta l'umanità. Semai è il Signore dell'Odio, l'Eterno Bugiardo e il Grande Corruttore. 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 ricchezza 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 seguaci. Tra i suoi ranghi si raccolgono gli Eretici che hanno votato la propria anima all'Oscurità, ricevendone in cambio la sofferenza eterna.

Pur non essendo il più potente degli Apostoli, la sua influenza sui mondi degli uomini è senza pari. Il suo veleno ha ormai raggiunto il cuore del nostro sistema e moltissimi si sono votati al suo Culto.

Il Signore dell'Odio è alto più di due metri e largo circa lo stesso, la pelle è untuosa e il cranio pelato è una massa protuberante di pieghe e doppi menti. Sopra l'armatura indossa fluenti tuniche blu e le mani sono coperte da pesanti guanti di metallo. Si dice che in una borsa alla cintura porti una sfera di cristallo, che gli permette di mettere alla prova le menti dei più deboli. Il Gran Corruttore ha con sé anche una pergamena che elenca i nomi di tutti coloro che si sono votati all'Oscurità.

"Quando i gloriosi crociati brandirono le armi e marciarono contro l'Oscurità, gli Inquisitori scoprirono un pericolo ancora più grande in seno al genere umano.

Poiché Semai, il Signore dell'Odio, aveva diffuso il suo veleno tra gli uomini, seducendo quelli che bramavano potere e piaceri perversi. L'Oscurità crebbe in seno all'umanità, corrompendo la nostra società come un cancro.

Gli Inquisitori cercarono i segni della corruzione in ogni modo, ma neppure la luce di migliaia di roghi purificatori riuscì a bandire l'Oscurità.

Le malignità di Semai misero fratello contro fratello, madre contro figlia; perfino la Fratellanza fu insozzata dalle indegne menzogne del Grande Corruttore.

I roghi s'innalzarono sempre più alti, ma l'ombra dell'Oscura Legione si estese inarrestabile.



DEGNI AVVERSARI

Mazlo prese la mira con la Voriche e colpì alla testa il soldato degli Imperiali. Bel tiro, pensò. Sia lodato Semai. Urlò ai suoi Legionari Eretici l'ordine di seguirlo e si lanciò alla carica. Un Blood Beret si voltò, cercando di imbracciare il suo Intruder.

Mazlo gli mozzò la testa con lo Skalak e il sangue schizzò da ogni parte, lordandogli l'uniforme.

Il ruggito dei Belzarach, il fuoco di copertura della sua squadra, lo assordò. "Maledetti bastardi," urlò, "vi ho detto di caricare!"

I Legionari percepirono l'ira nella sua voce e si lanciarono all'attacco tra le macerie. L'intero quartiere della città in rovina fu trasformato in un campo di battaglia. Gli Imperiali si battevano disperatamente, colpendo i nemici con il calcio dei fucili d'assalto, ma poterono fare ben poco contro le baionette Sectioner dei guerrieri di Mazlo.

Ben presto tutto tacque e Mazlo vide che erano rimasti solo i suoi Eretici. I Blood Berets si erano battuti fino all'ultimo uomo, pur essendo in palese inferiorità numerica. Mazlo sapeva che lo avrebbero fatto; sollevò la spada in segno di saluto, erano dei degni avversari. Peccato che coi loro cadaveri si potessero creare solo dei Legionari, sarebbero stati degli Eretici davvero potenti.

LE LEGIONI DI SEMAI



Semai si circonda di creature dell'ombra. Le sue legioni non sono numerose come quelle dei suoi fratelli, ma sono altrettanto micidiali, s'infiltrano, corrompono spiano e rubano. Semai si crogiola nei segreti degli uomini. Il Signore dell'Odio sfrutta le nostre debolezze per aizzarci gli uni contro gli altri.

Le sue forze sono sparse ovunque nel Sistema Solare e, dalle loro basi nascoste, conducono operazioni di guerriglia, organizzate in piccole unità autosufficienti guidate da un Corruttore o da un Nefarita.

Sul campo di battaglia i Nefariti e gli Assassini di Anime di Semai guidano all'attacco decine e decine di Legionari Eretici.

LEGIONARI ERETICI

I Legionari Eretici, corrotti e ingannati, marciano attraverso il Sistema Solare in gran numero. Affollano le legioni di Semai, costituiscono le forze da combattimento del Signore dell'Odio, custodiscono le sue Cittadelle e, sotto il suo vessillo, si lanciano all'attacco contro i nemici dell'Oscurità.

Un tempo erano uomini, ma ormai sono pallidi e spettrali, i volti sfigurati da un'eterna agonia. Tutti sono stati circuiti dai Corruttori, che hanno promesso loro gloria eterna al servizio dell'Apostolo, costringendoli poi a sottomettersi al volere del Signore dell'Odio e unirsi al suo esercito. I Legionari Eretici hanno votato liberamente la propria anima all'Apostolo Oscuro, legandosi in eterno all'Oscurità; neppure la morte, infatti, sarà in grado di separarli. I Legionari Eretici hanno sperimentato la morte e il dolore già migliaia di volte e ormai non sono che burattini nelle mani dell'Eterno Bugiardo. La fiamma del dolore eterno ha cancellato le loro menti ed ora seguono ciecamente i Nefariti e gli Assassini di Anime che li guidano in battaglia, utilizzando le armi sottratte ai nemici o fornite loro da ufficiali Eretici e Corruttori.



Legionario Eretico



Legionario Eretico



Legionario Eretico

NEFARITI

I luogotenenti di Semai si aggirano tra gli uomini, aiutando 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, scegliendo in tal modo i più adatti a diventare Corruttori, che 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 imponenti, ma non hanno aculei sulla testa o sul corpo. La loro pelle, invece, è coperta di rune, marchiate sui loro corpi in tempi assai remoti; sono le prime menzogne della creazione e custodiscono un potere considerevole.

I Nefariti le nascondono indossando armature pesanti e tuniche fluenti, oltre a esibire elmetti impressionanti, grazie ai quali, talvolta, vengono scambiati per Inquisitori.

I Nefariti di Semai possiedono il dono unico di poter cambiare la forma della materia e delle menti. Afferrando un oggetto o una creatura vivente, possono corromperne la forma o l'anima, con la forza del pensiero, plasmando la creatura a loro piacimento.

SUNDANCER CALLISTONIANI

Essi occupano i gradi più alti tra i ranghi del Signore dell'Odio. Sono mistici potenti, capaci di far assumere all'Oscura Simmetria la forma che preferiscono. Spiano i segreti dell'abisso eterno e si servono della propria esperienza per portare la distruzione nei mondi degli uomini, inoltre iniziano i discepoli minori ai misteri e ai piaceri dell'Oscurità.

I Sundancer sono grottesche creature umanoidi perennemente avvolte 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 loro il volto. Chiunque sia tanto folle da fissare i loro occhi (universi che ruotano vorticosamente per l'eternità) sotto al cappuccio, diverrà una facile preda per Semai. I Sundancer impugnano il Bastone di Semai, che utilizzano per incanalare le energie mistiche dell'Oscura Simmetria.



Nefarita di Semai



LA TRIADE

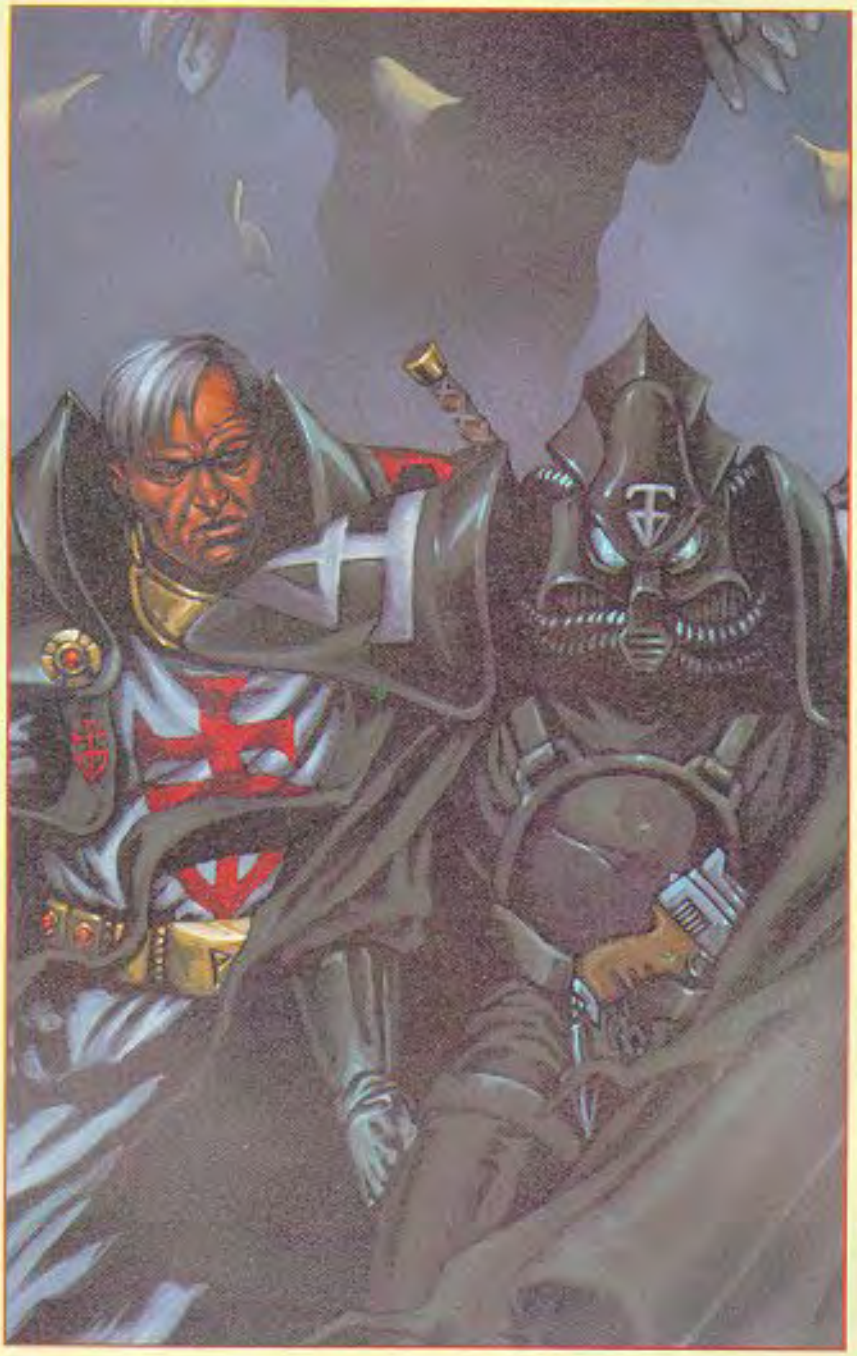
LA TRIADE

Le stanze private del Cardinale avrebbero dovuto essere sicure, ma non si può mai sapere..., quindi il Cardinale Durand XVII, al secolo Alexander Durand, preferiva incontrare i suoi fratelli, Nathaniel e Peter, nell'anonima cella sotterranea che utilizzavano da sempre per quelle occasioni. Era usata fin dai primordi della Fratellanza e avrebbe continuato ad essere così ancora a lungo.

Si sarebbero dovuti incontrare in ogni caso, ma Peter doveva comunicare ai suoi fratelli notizie tali che, se non ci fosse stata quell'occasione, avrebbero dovuto organizzare un incontro d'emergenza.

Dopo i saluti e quattro chiacchiere, i tre presero posto intorno al rozzo tavolo al centro della celletta, e Peter espose subito la questione. "Abbiamo un problema. Sono venuto a conoscenza del fatto che alcuni membri della Cybertronic potrebbero aver scoperto il nostro segreto. Pare che il Diciannovesimo Esecutivo, si stia occupando di provare la verità di queste dichiarazioni, anche se non sembra dar loro molto credito. Dopotutto," ridacchiò appoggiandosi allo schienale, "ormai è un po' che facciamo questo trucchetto, e mi sembra che siamo diventati abbastanza bravi."

Alexander rimase in silenzio, ma Nathaniel, che era sempre stato il più perspicace dei tre, rispose immediatamente. "Mi preoccupa molto ciò che dici, ma penso che ce lo aspettassimo tutti già da tempo. Possiamo solo ritardare l'inevitabile, e guadagnare un po' di tempo per escogitare cosa fare se il segreto della nostra immortalità dovesse venire scoperto." Guardò Peter negli occhi. "Conosci la situazione. Cosa suggerisci di fare?"



Peter sogghignò. Aveva già un piano. "Possiamo fermare le ricerche, o perlomeno rallentarle un poco, eliminando le figure chiave all'interno della Cybertronic. Ho una lista di nomi."

Alexander, serio, guardò il fratello minore. "Crenshaw?" Domandò in modo eloquente. Con un sogghigno, Peter gli fece l'occhiolino.

"C'è bisogno di metterla ai voti?" domandò ironico Nathaniel. Era palesemente una domanda retorica e tutti sapevano benissimo la risposta.

"Va bene, Alexander," continuò. "Peter ti farà avere la sua lista e tu farai in modo che Crenshaw se ne occupi immediatamente. Ci sono domande?"

Guardò i suoi fratelli minori uno alla volta. "No? Bene allora. Nel frattempo consiglio di darci dentro con la propaganda e le ricerche sulla Cybertronic.

Vista la situazione, la migliore difesa potrebbe essere davvero l'attacco.

Se riusciamo a fermarli prima che arrivino troppo vicini, prenderemo due piccioni con una fava."

I suoi due fratelli annuirono approvando.

"Ora passiamo agli altri argomenti."

L'INQUISITORE DELLA FRATELLANZA

Finora, riferendoci alla colorazione delle miniature precedenti, abbiamo parlato in termini piuttosto generici. D'ora in poi, ci occuperemo d'ogni miniatura in maniera più specifica, evidenziando di volta in volta delle tecniche particolari.

L'Inquisitore della Fratellanza è un'ottimo punto di partenza. Come puoi osservare dalla fotografia della miniatura completata, useremo praticamente solo due colori: il rosso e il nero, che, combinati con l'oro e l'argento usato per l'AC-41 Justifier (l'arma), ci consentiranno di ottenere un effetto davvero notevole.

Il mantello dell'Inquisitore ci permetterà di approfondire le tecniche di sfumatura e lumeggio già utilizzate, consentendoci anche di osservare come si possano ottenere tonalità differenti dello stesso colore, partendo da colori di base diversi.

Prima di cominciare, vorremmo chiarire un paio di punti che potrebbero aver causato un po' di confusione. Potresti aver avuto l'impressione che noi dipingiamo una sola miniatura, fotografandola fase per fase. Per comodità, invece, ogni volta utilizziamo sei copie della stessa miniatura, per mostrare una progressione semplificata da una fase all'altra. La versione finale è l'unica che viene fotografata più volte.

Come abbiamo già detto, non sei obbligato a seguire passo passo ogni fase, prima di passare alla seguente. Indubbiamente è utile dipingere la miniatura seguendo le fotografie, soprattutto se stai ancora imparando a controllare il pennello, ma col tempo noterai che dipingere la miniatura in questo modo complica un po' le cose.



Inquisitore della Fratellanza

Nella maggioranza dei casi è più facile dipingere ogni colore separatamente, partendo dal colore di base più scuro e arrivando al lumeggio, prima di passare al colore successivo. Avremo modo di parlarne ancora, proprio riguardo al nostro Inquisitore.

Ma passiamo finalmente all'azione!

FASE PREPARATORIA

COLORI DI BASE

In questa fase abbiamo utilizzato tre colori, Mortis Black (nero) Mishima Red (rosso vivo) e Gehenna Orange (arancione). È più facile guardare le fotografie, che non fare un elenco di come vengono dipinte le varie zone della miniatura.

Le parti sulle quali ci concentreremo maggiormente sono il mantello e l'AC-41 Justifier. Mescola il Mortis Black (nero) al Mishima Red (rosso vivo), per ottenere un rosso-marrone scuro, con il quale coprirai l'intero mantello.

La lama, la guardia e il retro della Justifier saranno successivamente dipinti col Gunmetal (canna di fucile), applicato utilizzando la tecnica del "drybrush". Lo stesso colore è usato per la griglia sull'elmo dell'Inquisitore e per le borchie tra gli occhi.

Usa il Temple Guard Gold (oro) per le borchie sui guanti, delle piccole zone sulla Justifier e le fibbie sotto i paraspalle.

COMINCIAMO CON IL MANTELLO

Controlla le due fotografie, nella pagina seguente, che ritraggono il retro dell'Inquisitore. Come noterai, siamo riusciti ad ottenere un effetto molto realistico.

Prima di fare ulteriore riferimento alle fotografie, vediamo quali colori sono stati utilizzati.

Siamo partiti dal marrone scuro ottenuto mescolando Mortis Black (nero) e Mishima Red (rosso vivo) e gli abbiamo aggiunto il Mishima Red in quantità crescente, fino ad applicarlo praticamente puro. Considera il colore ottenuto la tonalità media per il mantello. Per lumeggiare, abbiamo aggiunto al Mishima Red (rosso vivo) sempre più Gehenna Orange (arancione), fino al sottilissimo lumeggio finale, dipinto col Gehenna Orange puro.



Colori di Base

Ricorda di aggiungere piccole quantità di colore ogni volta.

Se ancora non hai le

LUMEGGIARE



Lumeggio iniziale del mantello



Lumeggio del mantello finito

idee chiare, troverai di seguito una spiegazione di come mescolare e modificare gradatamente i colori. Guardando la fotografia delle fasi iniziali del lumeggio, ricorderai che il mantello era inizialmente rosso-marrone scuro. Vogliamo lasciare questa tonalità di colore nelle rientranze più accentuate del mantello. Come già accennato, vogliamo sfumare gradatamente questo colore in un Mishima Red (rosso vivo), quindi... mescoliamo di nuovo il marroncino e vi aggiungiamo una piccola quantità di Mishima Red, quanto basta per modificare leggermente il colore di partenza. Utilizzeremo questa nuova tonalità per coprire una piccola area intorno ad ognuna delle "ombre" marroni che vogliamo lasciare. Ora aggiungiamo ancora un poco di Mishima Red (rosso vivo) al nostro colore, e applichiamo questa nuova tonalità accanto a quella dipinta poc'anzi. Continuiamo ad aggiungere sempre più Mishima Red (rosso vivo) e, seguitando a dipingere intorno alle parti del mantello già colorate, cambieremo gradatamente il colore che stiamo utilizzando, fino ad utilizzare il rosso vivo quasi puro.

In sostanza si tratta di applicare alla miniatura sottili pennellate di colore progressivamente più chiaro. Con un po' di pratica, come puoi vedere dalle fotografie, i colori passano gradatamente dalla tonalità di base più scura ai lumeggi finali.

LUMEGGIARE IL ROSSO

Passiamo ad occuparci delle parti della miniatura che saranno rosso vivo. Ci serviremo della stessa tecnica usata per il mantello, ma su aree ancora più piccole.

Dal Mishima Red (rosso vivo) di base, arriveremo ad un lumeggio finale con il Cartel Yellow. Iniziamo aggiungendo quantità sempre maggiori di Gehenna Orange (arancione) al rosso, poi, quando siamo arrivati ad utilizzare l'arancione puro, cominciamo ad aggiungere del Cartel Yellow (giallo), fino al lumeggio finale, da applicare con il giallo puro. Come puoi notare dalle fotografie, quest'ultimo è stato applicato solamente ad aree piccolissime.

Prima di passare al prossimo colore, ci sembra valga la pena di evidenziare la differenza tra le due tonalità di rosso che abbiamo ottenuto. In entrambe c'è del Mishima Red (rosso vivo), ma sulla tunica è il colore di base, mentre sul mantello è la tonalità media, di conseguenza l'effetto sulla tunica è molto più brillante. Tutto ciò non è dovuto solo alle diverse combinazioni di colore che abbiamo usato, ma anche alle ombre, ottenute con la base di Mortis Black (nero) applicata al mantello, che rende il suo rosso più cupo.

LUMEGGIARE IL NERO

In questa sezione ci occuperemo delle parti della miniatura che sono state coperte con il Mortis Black (nero). Mescolando quest'ultimo al Bauhaus Blue (blu), otteniamo direttamente la tonalità media, che applichiamo sul Mortis Black (nero) di base. Per lumeggiare questo blu nerastro, aggiungi del Luna White (bianco) in quantità crescenti, fino ad applicare un lumeggio finale grigio chiaro.

Nelle fotografie puoi osservare questo colore sulle nocche del guanto destro, i paraspalle e alcune parti dell'elmo dell'Inquisitore.



Lumeggio iniziale



Lumeggio completo

LUMEGGI FINALI

Utilizza il Gehenna Orange (arancione) come colore di base per i tubi che fuoriescono dall'elmo, poi schiariscilo fino ad una tonalità media con il Cartel Yellow (giallo), aggiungendo quest'ultimo in quantità crescenti. Per il lumeggio finale usa una combinazione di Luna White (bianco) e Cartel Yellow (giallo). Quest'effetto risalta al meglio nella fotografia del lumeggio finale visto dal retro della miniatura.

Applica una lavatura d'inchiostro marrone alle parti dipinte in oro e lasciala asciugare bene. Poi alla sommità di queste parti applica ancora una lavatura d'inchiostro giallo. Puoi applicare una lavatura molto diluita d'inchiostro marrone anche sulle pagine del Libro della Legge, che l'Inquisitore ha sotto il braccio sinistro.



Lumeggio finale, retro

COMPLETARE LA MINIATURA

DETTAGLI

Se vuoi cimentarti con dei dettagli veramente minuscoli, prova a dipingere le gemme al centro d'ogni fibbia. Avrai bisogno del tuo pennello più sottile e di una mano fermissima! Usa il Mishima Red (rosso vivo) al centro e sulla parte superiore della gemma. Su quella inferiore e intorno al bordo della gemma, il colore deve passare dal Gehenna Orange (arancione), fin quasi al Cartel Yellow (giallo) ottenuto mescolando poche gocce di Mishima Red/Gehenna Orange con Gehenna Orange/Cartel Yellow. In alto in ogni gemma applica un puntolino di Mortis Black (nero) mescolato con Mishima Red (rosso vivo), e al suo centro metti un puntolino ancora più piccolo di Luna White (bianco). Come già detto, questo è davvero un dettaglio molto piccolo, dato che le gemme stesse hanno dimensioni assai ridotte. Se riesci a dipingerle, però, conferirai alla tua miniatura un tocco finale da vero professionista.

CONTORNI

Per quel che riguarda i contorni di questa miniatura, non dobbiamo preoccuparci: in pratica li abbiamo già fatti grazie alla combinazione di rosso e nero applicata al modello.



SEMPLIFICARE LE COSE



Cominciare una nuova miniatura

Come certamente ti ricorderai, all'inizio di quest'articolo ti abbiamo accennato che non dovevi per forza seguire passo passo ogni fase della colorazione. Eccoti dunque alcuni consigli, che speriamo ti aiutino a velocizzare la colorazione di questa particolare miniatura. Ci occuperemo dei singoli colori e di come sia possibile applicarli alla miniatura uno per volta.

Ci vorrebbero circa 40-50 fotografie per un articolo che fosse realmente fase per fase, e in certi casi, sarebbe quasi impossibile individuare la differenza tra una fase e la seguente. Inoltre, seguire tutte queste diverse fasi potrebbe essere veramente molto complicato e potrebbe facilmente confondere un principiante, per quanto bravo. Ciò che faremo è cercare di darti un'idea di come potresti affrontare l'Inquisitore della Fratellanza risparmiando tempo.

RICOMINCIAMO!

Torniamo alla figura, con solo la tinta di fondo. Da dove conviene cominciare?

Personalmente, inizierei dalle parti che richiedono l'uso della tecnica del "drybrush" con colori metallici. Questo ci eviterà di perdere tempo in successivi ritocchi dato che questa tecnica tende a "sporcare" le aree circostanti.

Dunque... Cominciamo con le parti dell'AC-41 per le quali useremo il Gunmetal (canna di fucile). Copri le zone appropriate dell'arma con il Mortis Black (nero). Quando è asciutto, applica il Gunmetal (canna di fucile) con la tecnica del "drybrush". Ora, invece di dedicarci a qualche altra parte dell'Inquisitore, possiamo mescolare al Gunmetal quantità crescenti di Violator Metal (acciaio), come descritto in precedenza, fino al lumeggio finale col Violator Metal puro. Finito! Ecco tutto. Adesso non ci dovremo più preoccupare che le macchioline di colore metallico vadano a rovinare il resto del nostro lavoro!

A questo punto potremo passare alle aree che dovranno risultare rosso vivo, come la tunica e le ghette. Cerca di essere il più preciso possibile, ma non preoccuparti troppo. Se un po' di Mishima Red (rosso vivo) dovesse finire, per esempio, su un guanto, lo coprirai facilmente con il Mortis Black (nero), che utilizzeremo come colore di base per quella parte della miniatura. Se utilizzassimo il nero prima del rosso, correggere gli errori sarebbe solo un po' più laborioso. Dipingi il Mishima Red (rosso vivo) sulle parti appropriate della miniatura e, seguendo le istruzioni già viste, schiariscilo fino al lumeggio finale.

In questa fase non c'è bisogno di preoccuparci dei simboli sul fucile, i paraspalle e l'elmo, né degli occhi e delle gemme, saranno la nostra ultima fatica. La fase seguente potrebbero essere i tubi arancioni, che schiarirai fino al lumeggio finale. Ormai dovresti aver capito come funziona.

Adesso possiamo concentrarci sul mantello, ancora una volta partendo dal colore di base, per arrivare al lumeggio più chiaro. Ormai dovrebbero mancare solo le parti da dipingere in nero; una volta terminate, puoi dedicarti ai dettagli.

DETTAGLI

Dovresti coprire accuratamente con il Luna White (bianco) simboli, gemme, fibbie, borchie sui guanti, ecc., prima di applicare i colori opportuni: Mishima Red (rosso vivo) per i simboli, e Temple Guard Gold (oro) per fibbie, borchie e accessori sulla Justifier.

Puoi lumeggiare simboli, occhi e gemme con i colori adatti e le borchie con una lavatura d'inchiostri.

L'ultima cosa da fare, è dipingere le borchie sull'elmo e la griglia sul viso con il Gunmetal.

Imbasetta la miniatura e applica il protettivo normalmente!

Sono certo che, quando avrai acquisito l'esperienza necessaria, preferirai lavorare in questo modo. Spero che troverai utili tutti questi consigli. Buona pittura!





LA FRATELLANZA

LA FRATELLANZA

"In principio era il caos. Il mondo era avvolto dall'oscurità e dalla disperazione. Da questo disordine emerse un uomo, il cui nome era Nathaniel Durand. Egli divenne il nostro salvatore, il primo Cardinale, colui che mostrò al genere umano la via per uscire da quella lunga notte buia, e riguadagnare la luce. Non molto tempo dopo, l'uomo, nella sua protervia, si spinse fino a toccare le stelle e trovò Nero, il decimo e ultimo pianeta. Nero celava da millenni antichi misteri oramai sopiti molto prima che i nostri antenati osassero scendere dagli alberi.
L'arrivo degli uomini risvegliò queste creature del male e la loro ira. Queste forze dell'oscurità s'insinuarono in tutto ciò di cui eravamo tanto orgogliosi: la nostra conoscenza e la tecnologia della quale ci fidavamo ciecamente. Presto i nostri strumenti si rivoltarono contro di noi e, da allora, fu impossibile affidarsi completamente ai congegni artificiali, per timore che fossero contaminati da qualche orribile aspetto dell'Oscura Simmetria".

I TRE DOGMI

Il Cardinale Durand vide tutto ciò e seppe immediatamente cosa fare. Radunò i suoi confratelli e formulò i tre dogmi centrali, che ancora oggi sono rispettati da ogni membro della Fratellanza fino alla morte.





Il primo di loro detta: obbedirai al Cardinale in ogni cosa, poiché la sua saggezza è incontestabile.

Il secondo recita: dovrai arruolare altri uomini nella Fratellanza, per il bene della Fratellanza e di loro stessi.

Il terzo ammonisce: dovrai costantemente guardarti dall'immonda influenza dell'Oscura Simmetria su te stesso e sugli altri.

I Fratelli che seguono questi tre dogmi risponderanno 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.

ORGANIZZAZIONE

Quando il Cardinale ebbe fondato la Fratellanza, nella sua immensa saggezza vide che i suoi amati Fratelli avevano bisogno di essere organizzati in reparti più flessibili, ognuno dei quali avrebbe avuto una propria giurisdizione e missione. Così esortò i più fedeli dei confratelli a diventare i primi Membri della Curia, il consiglio degli anziani che assiste il Cardinale nel governo della Fratellanza, all'interno del quale è scelto ogni nuovo Cardinale. Assistito dalla saggezza di questi uomini dotti, il Cardinale Durand formò i quattro Direttorati, che esistono ancora ai giorni nostri.

L'APPELLO DEL CARDINALE

Dopo aver ripartito la Fratellanza secondo questa struttura, il Cardinale si interrogò sul suo operato, e vide che era cosa buona. Allora fu finalmente libero di occuparsi della propria missione: sradicare l'Oscura Simmetria ovunque. L'obiettivo del Cardinale Durand non si limitava alla difesa del genere umano, egli voleva annientare l'Oscurità intera.

LA STRUTTURA ORGANIZZATIVA





Il Cardinale Dominic

La Fratellanza rappresenta una potenza ultraterrena personificata dal Cardinale, la guida spirituale dell'umanità. Questi è la persona più potente che esista e comanda misteriose energie mistiche.

Nelle immense librerie delle Cattedrali, i Mistici della Fratellanza, guidati dal loro Cardinale, cercano nel passato e nel sempre incerto futuro le risposte che condurranno l'umanità alla Luce.

Gli Osservatori della Fratellanza sono presenti ad ogni livello delle Megacorporazioni e dell'Alleanza, sempre vigili. Chi opera contro la Fratellanza, si macchia di un crimine contro l'umanità.

La filosofia (e il potere!) dell'Inquisizione hanno quindi convinto le Megacorporazioni ad accettare la presenza della Fratellanza alle riunioni dei loro Consigli d'Amministrazione. Naturalmente, quest'ultime tengono i loro segreti al sicuro dagli occhi degli Inquisitori, spingendosi talvolta ad "eliminare" presenze troppo scomode. All'interno della Fratellanza vige una rigida gerarchia.

La guida suprema è il Cardinale, che governa tramite la Curia.

IL CARDINALE

La Fratellanza è guidata da un leader spirituale e materiale: il Cardinale. Il suo potere e la sua saggezza sono indiscutibili e gli è stata attribuita l'autorità di guidare la Fratellanza fino al momento in cui sarà chiamato alla Luce.

Il suo Appello finale, cioè il suo obiettivo finale, è purgare il Sistema Solare da ogni traccia del male. Che si tratti dell'Oscura Legione, di mutanti, o qualsiasi forma di aberrazione la cura è sempre la stessa... Quest'eterna missione, è tramandata da un Cardinale all'altro e viene perpetuata in eterno. I poteri del Cardinale, gli permettono una visione del mondo spirituale superiore a quella di qualsiasi essere vivente (nella sfera della Luce). Il Cardinale è il leader assoluto; è nello stesso tempo il comandante supremo delle forze militari della Fratellanza, il più saggio e potente dei Mistici e il maggiore predicatore della Parola.

Cardinale Durand XVII. Il Cardinale Durand governa la Fratellanza da tempi immemorabili. Prima di essere chiamato alla sua guida, era il più grande Mistico e Guerriero Sacro mai esistito. Era un eccellente Inquisitore ed era in grado di manipolare gli antichi poteri come nessun altro prima di lui.

Durand è un uomo imponente e l'armatura che indossa eclissa quelle dei Guerrieri Sacri e degli Inquisitori. È al corrente di tutto ciò che concerne la Fratellanza e, alla testa della sua guardia d'élite, è sempre pronto a scontrarsi contro gli Apostoli Oscuri. Durand è l'uomo più carismatico dell'intero 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 era l'arma di Nathaniel, il primo Cardinale. Dopo la sua morte, 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.

LE FURIE



Sergente delle Furie

Le Furie sono la guardia del corpo personale del Cardinale e combattono unicamente al suo fianco. Sono anche utilizzate 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'armatura 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.



Guerrieri Sacri – la guardia del corpo della Curia



Sergente dei Guerrieri Sacri



Guerriero Sacro

LA CURIA

La Curia è alle dirette dipendenze del Cardinale. Il suo consiglio è composto dai Fratelli più degni, ai quali il Cardinale assegna il governo dei vari settori della Fratellanza. Una volta entrati a far parte della Curia, si resta suoi membri per tutta la vita.

La Curia governa direttamente i quattro Direttorati ed è investita dell'autorità per svolgere investigazioni interne, inquisizioni ed epurazioni, oltre a rispondere delle proprie azioni solamente al Cardinale e all'Alta Inquisizione.

I GUERRIERI SACRI

I Guerrieri Sacri sono le migliori truppe da battaglia del Cardinale, impiegati unicamente contro l'Oscura Legione. Gli unici guerrieri dedicati a combattere l'Anima Oscura, irridono la morte e, quando si trovano a doverla fronteggiare sul campo di battaglia, il loro senso dell'umorismo è spesso provvidenziale. Indossano armature mirabilmente incise, fatte di ceramica e piastre di metallo, ed elmetti di foggia stupenda. Questi guerrieri formidabili indossano un'uniforme nera e rossa con appariscenti tubi gialli.

LE CATTEDRALI



Ci sono ben otto Cattedrali nel Sistema Solare e ognuna di loro reca impressa sulle sue mura di marmo una sacra Cronaca. Indipendentemente dalla città in cui si trovano, le Cattedrali sono sempre gli edifici più alti e maestosi dell'intero pianeta. Ogni Cattedrale ricorda la prima e più grande di tutte: la Cattedrale di Luna.

LA CATTEDRALE DI LUNA

Questa Cattedrale fu costruita per prima ed è la più grande di tutte, anzi, per la precisione è l'edificio più grande dell'intero Sistema Solare. Venne fondata secoli fa dal Cardinale Nathaniel Durand. Sulle sue mura è incisa la Prima Cronaca, "La Discesa dell'Oscurità e la Chiamata del Cardinale" di Alexander Horatio, che narra della fondazione della Fratellanza da parte del primo Cardinale e dell'ascesa delle prime quattro Megacorporazioni. Riporta anche il resoconto della scoperta di Nero, il decimo pianeta, e il risveglio dell'Anima Oscura.

LA CATTEDRALE DI HEIMBURG

Quarta Cattedrale in ordine di grandezza, questo vasto complesso è stato costruito, per lo più, grazie a generose donazioni private dei fedeli della Bauhaus e fondi della Corporazione. Sembrava opportuno che la Megacorporazione dalla quale provenivano i primi quattro Cardinali fondasse almeno una Cattedrale. Sulle sue mura è riportata la Seconda Cronaca: "Ilian e l'Oscura Simmetria" di Plinio Varro. 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 complesso monumentale è situato al centro del cratere nel quale è contenuta Longshore. È uno dei pochi edifici più alti del bordo del cratere, e supera di parecchi piani anche l'edificio più alto che le sta accanto. Costruita d'acciaio coperto di mattoni, questa Cattedrale, la quinta per grandezza, protende le sue guglie immacolate nel cielo terso di nuvole. Purtoppo il suo aspetto austero le conferisce un'aura sinistra che ben poco giova al morale dei fedeli. Sulle sue mura è incisa la Terza Cronaca, "Le Guerre Corporative", di Valerio Catullo.

LA CATTEDRALE DI SAN DORADO

Terza in ordine di grandezza, venne fondata per quarta. Si staglia nel cielo di San Dorado come un osso rotto che sporga dalla schiena di un dinosauro. Fu costruita grazie alla generosità della Capitol e dei numerosi seguaci che la Fratellanza conta tra i cittadini di questa Corporazione. La Quarta Cronaca adorna le sue mura di pietra: "L'Arrivo di Semai e Muawijhe" di Lapidio Asolvos.





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 in origine era stato scelto come base di partenza per sferrare gli attacchi contro le Cittadelle situate in quell'emisfero del pianeta, ma negli ultimi anni Burroughs è diventata una città con un'identità propria. Le mura di mattoni rossi di questa Cattedrale sono percorse dalla Quinta Cronaca che riporta l'avvento degli ultimi due signori del male: "Algeroth, il Signore della Tecnologia Oscura, e Demnogonis, il Corruttore".

LA CATTEDRALE DI VOLKSBURG

Come la Cattedrale di Burroughs, anche questa in origine 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 gode dalla sua sommità è davvero spettacolare. La città è circondata per chilometri dalla giungla, irta di pericoli.

Volksburg è una città ai confini del caos e questo si riflette anche nella struttura della Cattedrale. L'apparenza non inganna, infatti la Cattedrale 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 trovare rifugio al suo interno.

Le sue mura riportano la Sesta Cronaca: "Le Crociate e l'Inquisizione", di Galileo Achrostidies.

LA CATTEDRALE DI GIBSON

La più piccola delle Cattedrali nonché la sola che si possa considerare un fallimento. Anch'essa, come le Cattedrali di Burroughs e 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 s'impadronì lentamente di quasi tutta Gibson, e molti cittadini della 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 d'approfondimento che fu compiuta nel campo dell'Arte e dei quattro Aspetti principali che la compongono.

LA CATTEDRALE DI FUKIDO

La più recente delle Cattedrali, nonché una delle più maestose. Seconda per dimensioni solo alla Cattedrale di Luna, questo stupendo mélange d'influenze Mishima e Imperiali fu eretto quasi interamente grazie a contributi Imperiali, in segno di ringraziamento per l'appoggio fornito dalla Fratellanza nell'acquisizione di gran parte della città. Sembra che 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; di conseguenza, risulta molto confortevole. Si mormora che il Cardinale stesso sia rimasto enormemente soddisfatto del risultato. Le sue mura recano incisa l'Ottava Cronaca: "Le Corporazioni e l'Alleanza".



IL PRIMO DIRETTORATO



Il Primo Direttorato, il più potente, consiste interamente di Mistici, uomini e donne che hanno dedicato la propria vita allo studio e all'uso dell'Arte, per servire la causa del Cardinale.Questo Direttorato è diviso in quattro celle, ognuna delle quali è a sua volta divisa in due sottocelle. Una catena di comando molto semplice. Spesso i Mistici sono "ceduti" ad altre sottocelle del Direttorato, e può capitare che lavorino addirittura per qualche Megacorporazione. Ad ogni modo, la loro lealtà è totale: la volontà del Cardinale viene anzitutto. Esistono quattro categorie di Mistici: Cinetici, Cambiatori, Veggenti e Custodi.

CINETICI

I Cinetici manipolano la realtà e la percezione che la gente ha di lei. Generalmente si concentrano sulle Arti della Cinetica, dell'Esorcismo, degli Elementi e del Mentalismo. Ciò consente loro di guarire la gente, creare illusioni, attaccare i nemici e mutarsi secondo i propri desideri.

Ci sono due tipi di Cinetici, i Guaritori, che sono abilissimi soprattutto nell'Arte dell'Esorcismo, ed i Guerrieri, che utilizzano tutte le altre Arti. Sovente questi tipi di Mistici affiancano i loro confratelli del Secondo Direttorato sul campo di battaglia. Inoltre, molti guaritori prestano servizio nel Sanatorium della loro Cattedrale, per affinare le proprie abilità in previsione delle battaglie future, quando la sopravvivenza della Fratellanza sarà nelle loro mani.

CAMBIATORI

I Cambiatori si servono dei segreti della mente e si dedicano alle Arti del Mentalismo, dell'Esorcismo e del Mutamento. Si specializzano nello scavare nei recessi della propria mente e di quelle del prossimo. I compiti dei due tipi di Cambiatori differiscono come il giorno dalla notte: gli Interrogatori operano nelle viscere delle Cattedrali, dove torchiano i sospetti più ostinati per conto dell'Inquisizione. Può capitare che gli Inquisitori abbiano bisogno di ottenere subito qualche informazione, ma che abbiano già esaurito le loro abilità (relativamente scarse), o semplicemente, non abbiano tempo da perdere; in questi casi ricorrono all'aiuto degli Interrogatori. Ben pochi sono in grado di resistere a lungo. I Collegatori, invece, operano congiuntamente alla Cella dei Diplomatici ed assistono questi ambasciatori e segretari con le loro abilità impareggiabili.

VEGGENTI

Tra i Veggenti, i Profeti scrutano nel futuro vicino e lontano per predire il destino della Fratellanza e dell'intera umanità. I Cronisti, invece, pur avendo lo stesso compito, investigano solamente il passato. In entrambi i casi, più la ricerca è lontana dal presente, più è difficile ottenere dei risultati interpretabili.

CUSTODI

I più potenti nell'utilizzare l'Arte sono inseriti nella Cella dei Custodi. Questa cella è costituita interamente da Custodi dell'Arte. Nella sottocella dei Ricercatori operano i Custodi che hanno dedicato le loro vite ad approfondire la ricerca negli aspetti dell'Arte già esistenti, e a scoprirne di nuovi.

La sottocella degli Ingegneri include i Custodi dei quali spesso si sente parlare. Questi uomini lavorano sul campo, collaudando e trovando nuove applicazioni per le scoperte della sottocella dei Ricercatori. Il lavoro di questi ultimi rimarrebbe confinato in laboratorio senza l'opera degli Ingegneri. Grazie a loro, invece, i trionfi in laboratorio contribuiscono alla gloria del Cardinale.

MISTICI





Mistico



Custode dell'Arte



Christos il Pentito

I Mistici sono i membri della Fratellanza che si sono dedicati allo studio dell'Arte. Sono creature spaventosamente potenti, che non combattono mai in squadra. I Custodi dell'Arte sono i Mistici più temibili. Spesso i Mistici sono "ceduti" ad altre sottocelle del Direttorato, e talvolta può anche capitare che debbano lavorare per qualche Megacorporazione. In ogni caso, comunque, la loro lealtà è totalmente indiscussa: il Cardinale viene prima d'ogni altra cosa.

IL SECONDO DIRETTORATO

Se il Primo Direttorato è il più potente dei quattro, il Secondo è certamente il più temuto. La maggior parte della gente trascorre la propria esistenza senza mai vedere un Mistico (figuriamoci un Custode dell'Arte) in carne ed ossa, ma per l'Inquisizione è diverso. Gli Inquisitori sono ovunque e la loro reputazione li precede. Perfino il più onesto dei cittadini preferisce cambiare strada, per evitare ogni possibile complicazione, se vede un Inquisitore sul suo cammino. Gli Inquisitori si dividono in quattro sottocelle: Inquisitori, Spionaggio, Guerrieri Sacri (pag. 87) e Militari.



INQUISITORI

La cella degli Inquisitori è la più famosa delle quattro, soprattutto perché i suoi membri sono ovunque. La maggior parte delle persone che lavorano in questa cella sono Inquisitori, Inquisitori Massimi o Revisori. Tuttavia, gli Inquisitori non potrebbero mai svolgere il loro lavoro se non fosse per i Revisori, il cui compito è appunto scovare informazioni e fare rapporto ai loro più famosi confratelli.

La cella è divisa nelle sottocelle delle Investigazioni Interne ed Esterne. Le Investigazioni Interne controllano la minaccia di una possibile influenza dell'Anima Oscura nella Fratellanza stessa. Quelle Esterne controllano tutti gli altri. Molti hanno avuto modo di conoscere le Investigazioni Esterne, ma ben pochi hanno sentito parlare dell'altra sottocella. La stragrande maggioranza dei Fratelli è candida come la neve, ma se un Fratello è corrotto, può causare danni incommensurabili alla Fratellanza.

SPIONAGGIO

La Cella dello Spionaggio è una delle agenzie di spionaggio più efficaci dell'intero Sistema Solare. Questi Revisori hanno un vantaggio sugli altri: l'Arte, che sanno utilizzare al meglio. In questa Cella operano solo Revisori, con poche eccezioni. Per la maggioranza dei Revisori, entrare nello Spionaggio è uno degli incarichi più prestigiosi cui si possa aspirare. Sicuramente è meglio che lavorare per le Investigazioni Interne! Quando c'è bisogno di investigare all'interno della Fratellanza, viene chiamato lo Spionaggio. In questo modo le due celle si tengono costantemente sotto controllo l'un l'altra.

MILITARI

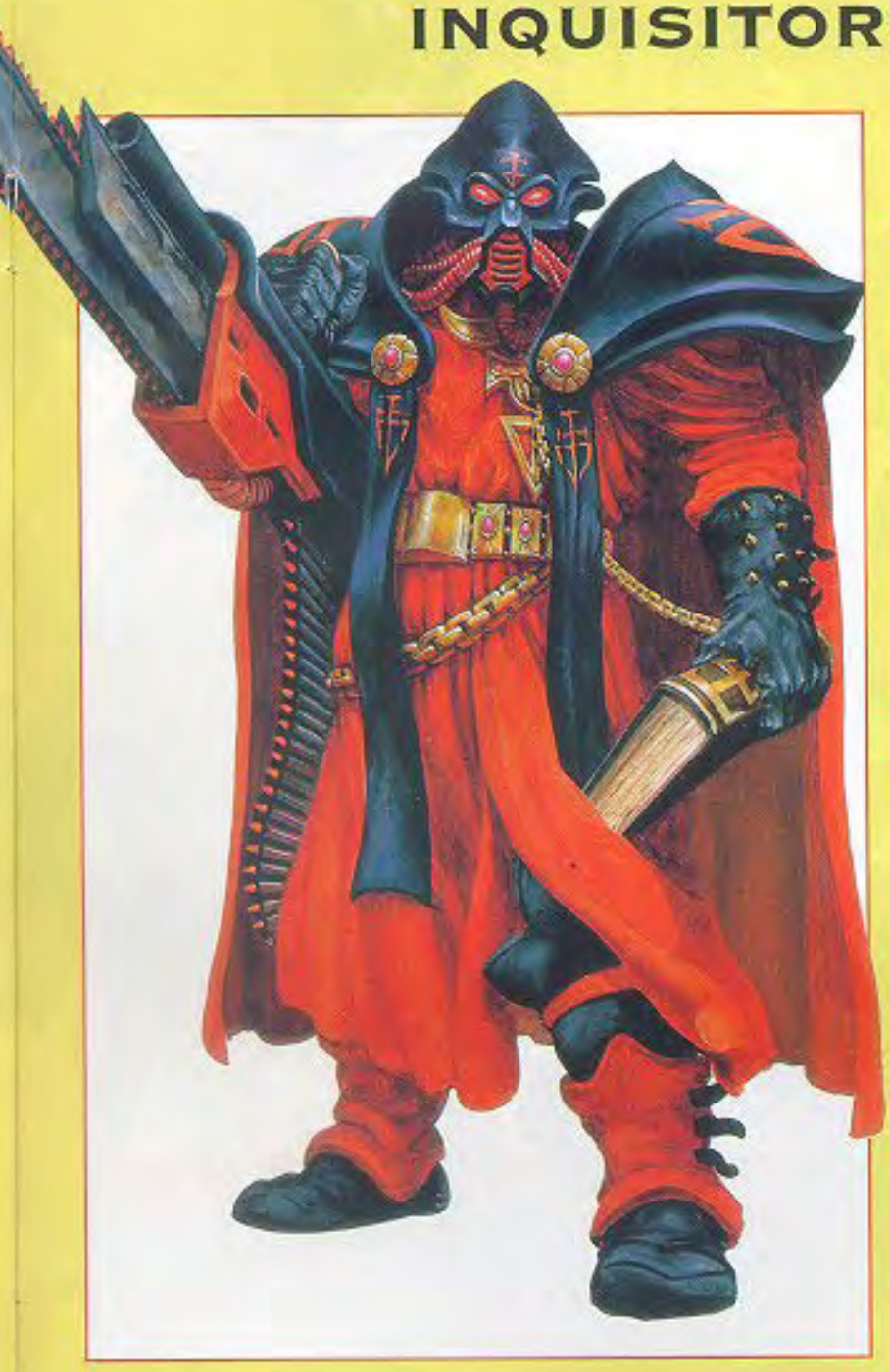
L'ultima cella è quella dei Militari, i membri della Fratellanza che, impavidi, sfidano in battaglia il male, in ogni sua orrenda manifestazione. In ogni momento, gli Inquisitori di una qualsiasi cella possono venire chiamati a servire tra i Militari, ad eccezione dei Guerrieri Sacri, che già costituiscono un esercito a sé stante, compresi i Revisori normalmente impegnati in missioni segretissime.

I Militari sono divisi in due sottocelle: Terra e Aria. La sottocella dell'Aria include gli Arcangeli, gli unici piloti da combattimento qualificati. Tutti gli altri combattono nella sottocella di Terra: Inquisitori, Mistici, Custodi dell'Arte, Valchirie e Soldati.

I Soldati della Fratellanza di norma non portano mantelli e abiti elaborati come i loro confratelli più appariscenti.

I Soldati non hanno alcun bisogno di distinguersi come esempi della Fratellanza, devono solo fare bene il proprio lavoro. Dal momento che i Soldati sono molto numerosi, e che equipaggiarli tutti sarebbe troppo oneroso, spesso non viene loro fornita un'armatura completa, e devono cavarsela con elmetto, paraspalle, corpetto e guanti.

INQUISITORI





Inquisitore Massimo



Inquisitore con Purifier

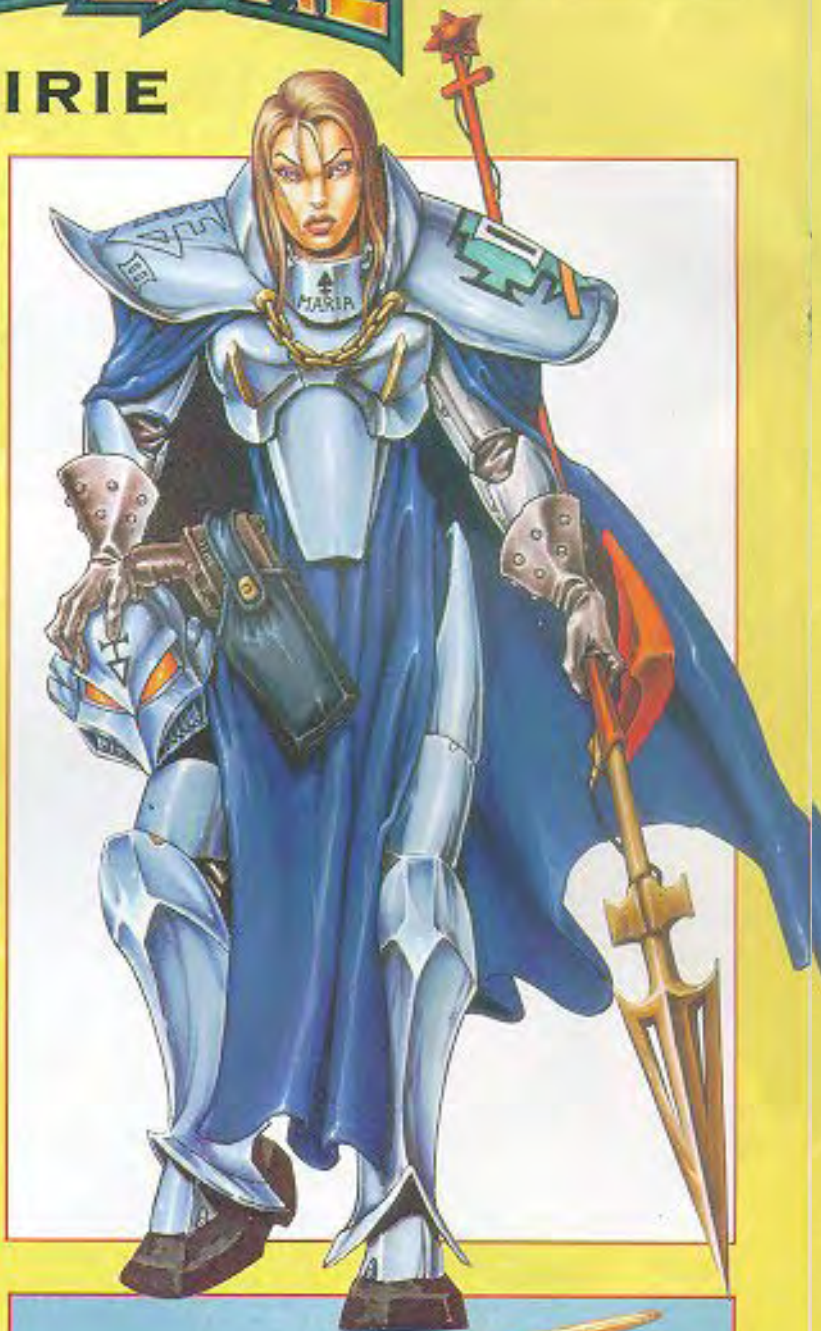


Arcinquisitore Nicodemus

Gli Inquisitori sono spesso chiamati a indagare sull'operato dell'Oscura Legione perpetuato attraverso le azioni blasfeme degli Eretici. Gli Inquisitori Massimi sono i membri più potenti, rispettati e temuti; le loro gesta sono inenarrabili così come la loro ferocia. La loro uniforme da battaglia è spesso estremamente sgargiante e il rosso tende ad essere il colore dominante.

VALCHIRIE







Le Vestali, le più esperte delle Valchirie

I membri dell'unica divisione interamente femminile della Fratellanza indossano fluide cappe blu sulle armature ornate con i simboli della Fratellanza e della Sorellanza. Non indossano l'armatura di rado, e in questi casi tengono l'equipaggiamento da guerra a portata di mano. In battaglia impugnano la pistola Punisher, ma per i combattimenti ravvicinati brandiscono i loro Castigator a carica elettrica, noti con il soprannome (non troppo scherzoso) di "Castrator". Una delle estremità del Castigator termina con una punta di lancia la cui forma ricorda il simbolo della Fratellanza, mentre l'altra presenta una mazza chiodata. Le Valchirie sono le uniche truppe addestrate all'uso di quest'arma e la sanno utilizzare con effetti devastanti.



Laura, Vestale Benedetta, eroina della Fratellanza

MORTIFICATOR





Mortificator con Nemesis e spada Mortis



Mortificator con Nemesis e spada Mortis



Assassini: i Mortificator più anziani



I Mortificator sono gli assassini della Fratellanza, guerrieri addestrati a uccidere silenziosamente. Il loro compito è eliminare gli Eretici e i nemici della Fratellanza, che occupano posizioni di rilievo o sono troppo potenti per poter essere arrestati.

SOLDATI



Sergente dei Soldati





Soldato con Volcano

I Soldati costituiscono la spina dorsale degli eserciti della Fratellanza. Sono ben addestrati, versatili e fedeli.



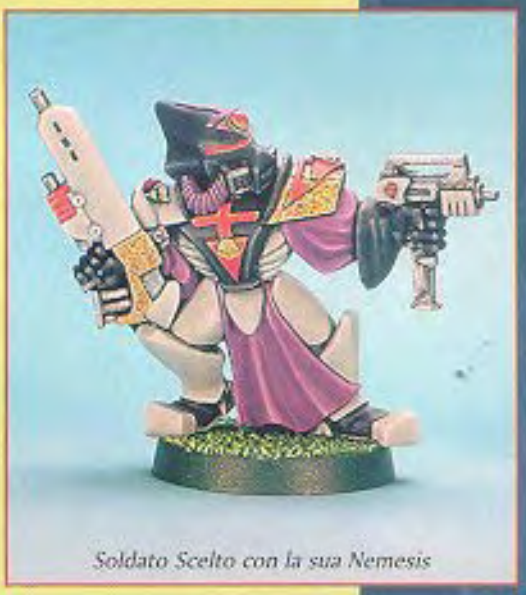
Icarus



Soldato con Volcano

SOLDATI SCELTI





Soldato Scelto con la sua Nemesis



Soldato Scelto con Eruptor

I Soldati Scelti vengono selezionati tra i migliori Soldati del Cardinale. Sono uomini fieri e dediti alla causa.



Soldato Scelto con Volcano



Sergente dei Soldati Scelti

IL TERZO DIRETTORATO





Il Terzo Direttorato è certamente il più grande dei quattro dato che, una volta ammessi, non è difficile trovare al suo interno un lavoro stimolante, privo di complicazioni. La Missione è divisa in tre celle principali: Artefatti, Missione e Scriba. Ci sono dozzine di sottocelle, delle quali citeremo solo le più importanti.

ARTEFATTI

La sottocella degli Artefatti comprende a sua volta altre due sottocelle: quella dei Locatori e quella degli Assistenti. La cella dei Locatori si occupa della ricerca di artefatti, accertandosi della loro esistenza e posizione. Normalmente l'acquisizione vera e propria di questi oggetti è demandata alla Cella degli Inquisitori o allo Spionaggio, ma talvolta i Localizzatori preferiscono occuparsi personalmente del recupero di un artefatto.

Gli Assistenti si occupano di identificare e catalogare gli artefatti ottenuti dalla Fratellanza. Essi determinano anche la pericolosità di ogni oggetto, decidendo se affidarlo o meno alle cure individuali di un Fratello, in modo che non ne venga fatto un uso improprio. Gli Assistenti, inoltre, custodiscono gli artefatti Malvagi oggetto di studio o troppo potenti per essere distrutti.

LA MISSIONE

La Cella della Missione è suddivisa in numerose sottocelle. L'idea di fondo è quella di suddividere le competenze al fine di occuparsi di ogni cosa. Le sottocelle più conosciute sono quelle dei Cronisti, dei Servitori, dei Predicatori, dei Reclutatori, dei Dottori, degli Armieri e dei Banchieri.

La sottocella dei Cronisti è a sua volta divisa in due unità diverse: Investigatori e Produttori. Gli Investigatori sono i membri dei media delle Fratellanza che acquisiscono e riferiscono le notizie. I Produttori si assicurano che le notizie riportate dagli investigatori raggiungano le orecchie del pubblico, sempre avido di notizie.

La sottocella dei Servitori comprende tutti coloro che lavorano nel settore dei servizi, addetti alla fornitura del cibo, all'assistenza di produzione, alla custodia, e quanti svolgono i lavori più generici.

Una delle celle più note è quella dei Predicatori, uomini e donne che agli angoli delle strade predicano la Parola del Cardinale alla gente comune.

SCRIBA

Anche la Cella degli Scriba si compone di due sottocelle. Quella degli Scriba occupa gli Scriptoria delle Cattedrali. Al di sotto delle grandi sale benedette della Cattedrale aperte al pubblico, uomini e donne lavorano alacremente, trascrivendo a mano tutti i documenti necessari alla Fratellanza.

Anche la sottocella degli Archivisti opera nelle viscere delle Cattedrali raccogliendo e catalogando ogni manoscritto, libro o articolo mai pubblicato.

IL QUARTO DIRETTORATO

Il Quarto Direttorato è la parte meno pubblica della Fratellanza, ma non per questo la meno importante. Un'organizzazione grande e potente come la Fratellanza ha bisogno di molto olio per lubrificare i propri ingranaggi... Il compito dell'Amministrazione è assicurarsi che tutto funzioni a meraviglia. Nell'Amministrazione ci sono quattro Celle: Amministratori, Osservatori, Diplomatici e Consiglieri. Ognuna di loro ha un'area di competenza ben precisa all'interno del Direttorato e nessuna interferisce con le altre. La collaborazione è alla base della buona riuscita di tutte le cose.

AMMINISTRATORI

Il compito principale della Cella degli Amministratori è quello di garantire la sicurezza delle innumerevoli personalità che fanno parte della Fratellanza e dei suoi ospiti ufficiali. Tutti gli uomini e le donne che lavorano in questa cella sono pronti a sacrificarsi, pur di salvare la vita di chi è loro affidato.

Gli altri compiti della Cella includono investigazioni particolareggiate riguardo ogni potenziale pericolo possa occorrere al loro protetto e azioni di intercettazione nei confronti di eventuali minacce. Per questo motivo i suoi componenti operano di sovente con i membri del Secondo Direttorato.

OSSERVATORI

Il lavoro di questa Cella è piuttosto diretto: i suoi membri sono inviati nelle altre organizzazioni (per esempio le Megacorporazioni, l'Alleanza o le maggiori compagnie Indipendenti), per assicurarsi che la Grande Oscurità non vi si manifesti. Oltre alla loro normale uniforme, gli Osservatori indossano dei cappucci, quando svolgono incarichi particolarmente delicati. Questo aiuta a percepirli come osservatori neutrali, una sorta di telecamera umana. Gli Osservatori operano in tutto il Sistema Solare, apertamente e in incognito.

DIPLOMATICI

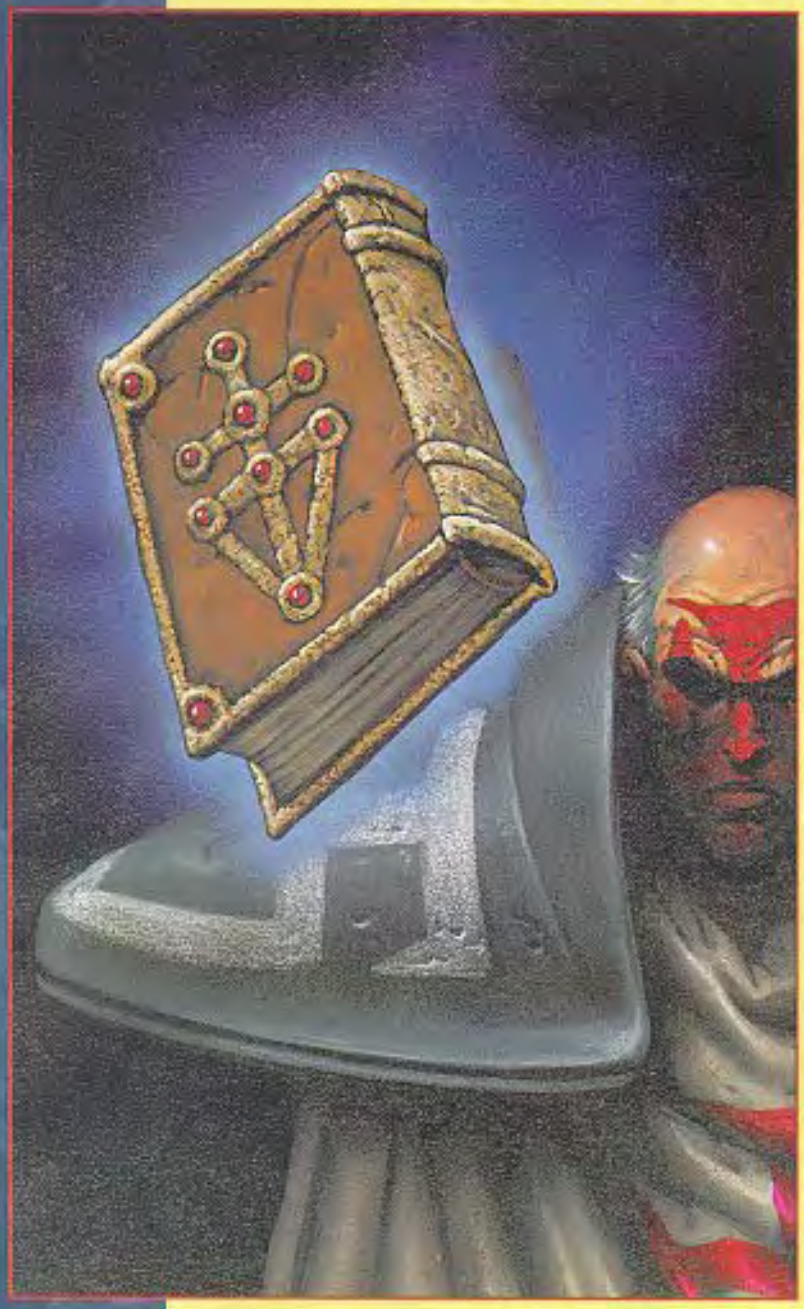
Alcuni tra i lavori più affascinanti della Fratellanza sono svolti dai membri della Cella dei Diplomatici. Queste persone sono mandate presso tutte le maggiori organizzazioni del sistema, per fungere da collegamento con la Fratellanza. Benché non sia sempre un compito facile, è sicuramente gratificante. Molti Diplomatici hanno qualche capacità nell'Arte e molti Mistici e Inquisitori lavorano con i Diplomatici, poiché possiedono capacità inestimabili. La cella è a sua volta suddivisa in due sottocelle: Ricevitori ed Emissari. I Ricevitori si occupano degli ambasciatori inviati alla Fratellanza dalle altre organizzazioni, mentre gli Emissari operano all'esterno.



Diplomatico del quarto direttorato



IL LIBRO DELLA LEGGE



Il Libro della Legge è la fonte principale della sacra sapienza per ogni membro della Fratellanza. Costituisce la base dell'intera organizzazione e ogni Fratello, dal più umile al più noto, ne porta sempre con sé una copia. Il modo più semplice per identificare un membro della Fratellanza è vedere se ha con sé, in mano o appesa al fianco, una copia del Libro della Legge.

Ogni Libro è realizzato a mano dalla Cella degli Scriba. Le pagine sono benedette dai Mistici della Fratellanza, e ogni parola è meticolosamente vergata a mano da uno Scriba.

Lo scopo della vita degli Scriba è esattamente questo: preparare le copie del Libro per i loro confratelli. L'Oscura Simmetria ha infestato troppi strumenti tecnologici per rischiare di utilizzare altri metodi per la produzione del Libro. Tutto viene realizzato a mano, dalla rilegatura alla incisione del nome sulla copertina.

Il Libro della Legge è tutto per la Fratellanza. Se un Fratello si pone un quesito, il Libro ha sicuramente la risposta. Tra i capitoli del Libro figurano, per esempio: "La Luce", "L'Oscurità", "Purificazione", "Procedura Militare", "L'Arte", "Identificazione", "Le Oscure Legioni" e "Il Cardinale". Molte delle informazioni sull'Oscura Legione e sulla Fratellanza riportate in queste pagine sono state tratte dal Libro della Legge.

PURIFICAZIONE

Il capitolo "Purificazione" del Libro della Legge è un vero e proprio manuale pratico per stanare e catturare gli Eretici che si sono infiltrati nella nostra società. Si rivolge per lo più all'Inquisizione, ma considera ogni sorta di possibile coinvolgimento. Spesso infatti questi esseri perversi si annidano così in profondità nel tessuto sociale che è molto difficile identificarli. Dietro ogni volto può celarsi un seguace del male e, il Libro della Legge è l'unico strumento per riconoscere i segni della loro corruzione.





ALTO TEMPLARE DI ILIAN

Anche l'Alto Templare di Ilian, come l'Inquisitore della Fratellanza trattato nell'articolo precedente, è una miniatura relativamente semplice da dipingere. Dal momento che partiremo dal nero come colore di base per quasi tutti i colori che applicheremo al Templare, puoi applicare il nero come tinta di fondo.

Comunque, se usi gli spray per dare la tinta di fondo e non hai il nero, non devi per forza precipitarti ad acquistarlo.

Su due delle quattro versioni del Templare di Ilian che vedrai fotografate in quest'articolo, abbiamo applicato una tinta di fondo di vernice spray bianca, su due invece la vernice nera. Come noterai osservando le fotografie alcune volte, il colore della tinta di fondo fa la differenza.



Alto Templare di Ilian

FASI INIZIALI

LA TINTA DI FONDO

Perché questa volta ti mostriamo una miniatura con la tinta di fondo bianca? Ci sono un paio di ragioni per scegliere l'una o l'altra soluzione.

Se usi un fondo nero non dovrai soffermarti sui contorni dato che, se seguirai i nostri esempi, la tinta scura di fondo li delimiterà naturalmente, donando all'insieme un "look" più cupo.

La scelta del bianco invece ti permetterà di esaltare alcuni colori particolarmente vivi che, nel caso del nero, ti costringerebbero a passare attraverso molte più fasi di lumeggio. Tra poco ti illustreremo come dipingere la miniatura usando sia la tinta di fondo bianca che quella nera.



La miniatura con la tinta di fondo



DIPINGERE LA MINIATURA

Come sempre, cominceremo dalle tonalità più scure della miniatura, per poi schiarirle progressivamente fino al lumeggio finale. Come già sai, puoi seguire passo passo le fasi di colorazione come sono mostrate nelle fotografie, oppure dipingere la tua miniatura come farebbe un esperto.

COLORI DI BASE PARTE PRIMA

Cominceremo con la miniatura alla quale è stata applicata una tinta di fondo bianca. Ti serviranno solo tre colori: Mishima Red (rosso vivo), Temple Guard Gold (oro) e Mortis Black (nero).

Guardiamo la fotografia.

Tutto chiaro, vero? La guardia e il pomo della Spada Templar sono stati dipinti con il Temple Guard Gold (oro); il bordo del paramento, i polsi delle maniche della veste e le orbite dell'elmetto con il Mishima Red (rosso vivo) e tutto il resto con il Mortis Black (nero).

Se fossimo partiti da una tinta di fondo nera, avremmo dovuto coprire con una o due mani di Luna White (bianco) le aree da colorare in rosso e oro.

Una volta asciugato il bianco, avremmo potuto applicarvi i colori adatti. Se provi a stendere il Mishima Red (rosso vivo) direttamente sul nero, dovrai applicarne parecchi strati, per ottenere un colore sufficientemente brillante, senza questo accorgimento invece, ti dovrai accontentare di un rosso più spento e "sporco".



Colori di Base – Parte Prima

COLORI DI BASE – PARTE SECONDA

Ti serviranno: Gunmetal (canna di fucile), Razide Purple (viola scuro), Jungle Green (verde giungla), un marrone scuro ottenuto mescolando Mortis Black (nero), Mishima Red (rosso vivo) e Wolfbane Leather (cuoio), e infine un grigio medio ottenuto mescolando Pretorian Grey (grigio) e Luna White (bianco).

Le fotografie dovrebbero essere abbastanza esaustive, ma non si sa mai... Con la tecnica del "drybrush" applica il Gunmetal sulla Spada Templar e sul Kratach (è il fucile del Templare, in caso non lo sapessi).



Colori di Base, Parte Seconda – fronte...

Usando un pennello fine e lo stesso colore, dipingi i bordi dei paraspalle, gli aculei sull'elmo, l'attrezzatura sulle spalle, i tubi sul retro dell'elmo e le finiture degli accessori di cuoio alla vita della miniatura. Applica il marrone a questi ultimi e alle cinghie ai lati della miniatura.

Utilizza il Jungle Green (verde giungla) per i tubi sulla schiena del Templare e intorno alla base dell'elmo, applica invece il grigio sui simboli di Ilian sul paramento ed i paraspalle. Il Razide Purple (viola scuro) serve invece per la veste del Templare.



... e retro

LUMEGGIARE



Lumeggio completo, fronte...

Ricorda di guardare le fotografie di tanto in tanto, per controllare se stai lavorando correttamente. Applica, con la stessa tecnica illustrata nell'articolo precedente, tonalità di colore sempre più chiare.

Comincia dal Razide Purple (viola scuro), che deve rimanere nelle pieghe più profonde della veste e procedi con un amalgama ottenuta mescolando al colore base il Symmetry Violet (lilla chiaro) in quantità sempre maggiori, fino al lumeggio finale con il lilla puro.

Cerca di dipingere delle sottili strisce di colore sempre più chiaro sul Razide Purple (viola scuro), proprio come abbiamo fatto per l'Inquisitore della Fratellanza.

Utilizzeremo la stessa tecnica anche per la maggior parte degli altri colori; l'unica differenza sarà rappresentata dalle dimensioni delle aree sulle quali lavoreremo.

Schiarisci i simboli, dipinti in grigio, aggiungendo a questo colore sempre più Luna White (bianco). Il lumeggio finale sarà bianco puro.

Le parti nere della miniatura saranno prima dipinte con un blu scuro, ottenuto mescolando Bauhaus Blue (blu) con il Mortis Black (nero), e poi schiarite aggiungendo del Luna White (bianco), fino a raggiungere un grigio chiaro per il lumeggio finale.

Per colorare gli accessori di cuoio, le borse e le cinghie, ricrea il marrone scuro iniziale, quindi aggiungi gradualmente il Wolfbane Leather (cuoio), fino ad utilizzarlo quasi puro.



... E retro

Per il lumeggio finale, aggiungi una punta di Legionnaire Flesh (pelle chiara) per ottenere un marroncino crema.

Le aree dipinte di rosso sono trattate come le parti rosso brillante dell'Inquisitore dello scorso articolo.

Partendo dal Mishima Red (rosso vivo) di base, arriveremo al lumeggio finale con il Cartel Yellow (giallo).

Aggiungi al rosso quantità progressivamente maggiori di Gehenna Orange (arancione), fino ad usare l'arancione quasi puro, poi aggiungi a quest'ultimo il Cartel Yellow (giallo) fino al lumeggio finale giallo.

Osservando la fotografia del lumeggio completo, di fronte, dovresti riuscire a vedere il lumeggio giallo sui bordi del paramento.

Evidenzia ogni singolo segmento dei tubi, dipinti inizialmente con il Jungle Green (verde giungla), con il

Centurion Green (verde marcio).

Questo colore è la tonalità media; ora aggiungi al Centurion Green sempre più Cartel Yellow (giallo) e usalo per dipingere la sommità di ognuno dei segmenti.

Per il lumeggio finale usa una punta di Cartel Yellow (giallo).

Lavora come al solito sulle parti coperte con il Gunmetal (canna di fucile): con la tecnica del "drybrush" applica un misto di Gunmetal e Violator Metal (acciaio), aggiungendo sempre più acciaio, fino ad utilizzarlo puro.

Puoi applicare delle lavature d'inchiostro marrone sulle parti della Spada Templar dipinte d'oro.

Quando si è asciugata, una lavatura diluita d'inchiostro giallo completerà il tuo lavoro.

DETTAGLI

A dire la verità, in questa miniatura non ci sono dettagli complicatissimi e le parti più difficili potrebbero essere i lumeggi sui simboli di Ilian.

CONTORNI

Dal momento che hai utilizzato il nero come colore di base per molte parti della miniatura, non devi preoccuparti troppo dei dettagli.

Invece di stendere un colore accanto a quello vicino, lascia una sottile striscia di nero tra i due. Osservando le fotografie del Templare dovresti poter vedere le linee che abbiamo lasciato tra il paramento e la veste e tra la manica e il polsino.

Nella maggioranza dei casi, "pre-contornare" una miniatura con il nero è molto più semplice e rapido che ridefinire i diversi colori alla fine.



UN APPROCCIO DIVERSO



Alto Templare completo



Alto Templare – Retro

Come ricorderai, nell'articolo precedente abbiamo illustrato una maniera più strutturata per dipingere una miniatura.

Per aiutarti a muovere i primi passi nel meraviglioso mondo delle miniature dipinte, faremo la stessa cosa anche per l'Alto Templare di Ilian. L'idea di fondo è quella di velocizzare il processo di pittura, concentrandosi su un particolare colore per volta, da quello di base al lumeggio finale. Sicuramente ti ricorderai che le aree che conviene trattare per prime sono quelle che richiedono l'applicazione di colori metallici con la tecnica del "drybrush".

Partiamo dalla miniatura con la tinta di fondo bianca.

La prima cosa da fare, quindi, è stendere il Mortis Black (nero) sulle parti che tratterai con Gunmetal (canna di fucile) e Violator Metal (acciaio).

Quando il nero è asciutto, applica il Gunmetal con la tecnica del "drybrush" su Kratach, lama della Spada e attrezzatura sulle spalle.

Poi mescola i due colori, fino al lumeggio finale con il Violator Metal (acciaio). Ora occupati delle parti dei paraspalle e dell'elmo che richiedono questi colori, ma in questo caso non servirti del "drybrush": dipingile normalmente.

A questo punto, puoi dipingere le aree colorate in rosso e oro. Con il Mortis Black (nero) occupati delle zone della miniatura che saranno dipinte con questo colore.

Ignora i simboli su paramento e paraspalle, finché non hai completato il lumeggio di queste parti.

Ora occupati della veste, prima di passare a borse e tubi. Evidenzia tutti i dettagli.

Per ottenere un miglior effetto puoi coprire i bottoni dell'equipaggiamento con un poco di Mortis Black (nero), prima di applicare loro un puntino con il Gunmetal (canna di fucile).

Puoi coprire con il nero anche le piastre e i pannelli di controllo sul retro, per meglio definirne i contorni.

Il Luna White (bianco) sarà una base perfetta per qualsiasi colore brillante tu voglia usare.

Prova a eseguire lo stesso procedimento utilizzando i due colori di base e scegli la tecnica che preferisci.



LIBER HERETICUS OVVERO IL CREDO DEGLI ERETICI

"Da principio non vi era che l'Oscurità, pura, semplice e incontaminata. Poi venne la Luce, che si aprì con violenza un varco nelle tenebre, devastando la semplice bellezza della realtà con la sua essenza innaturale, e cauterizzando con la propria presenza le ferite che lei stessa aveva inferto. La Luce illuminò ogni recesso del Vuoto, tentando di resistere all'inevitabile ritorno dell'Oscurità. Prima dell'avvento della Luce, la Vita non esisteva. Prima della Luce, tutto era vuoto e immutabile, e nulla poteva turbare l'ineffabile Simmetria dell'Oscurità. Insieme con la Luce vennero la Vita e la Morte. Molte creature nell'universo furono costrette a lottare per la propria esistenza e alcune, come noi, furono oppresse dal fardello della coscienza. Noi esseri senzienti siamo i più miserevoli. Strappati contro il nostro volere dal grembo dell'Oscurità, e scaraventati nella Luce con la nascita, trasciniamo le nostre squallide esistenze alla ricerca di un significato per quella Luce che acceca perfino l'Oscurità delle nostre anime. La venuta della Luce ha frantumato la Grande Oscurità in migliaia di frammenti, la maggior parte dei quali è totalmente ignara di quanto ha perduto. Voi siete i pochi privilegiati, quelli che coloro che sono accecati dalla Luce definiscono sdegnosamente Eretici...".

L'AVVENTO DELL'ANIMA OSCURA

"Per millenni, potenze di là dalla nostra comprensione hanno impedito all'Anima Oscura di interagire con gli esseri umani. Questo stato di cose fu interrotto bruscamente, quando lasciammo la culla della nostra razza nel tentativo di conquistare le stelle, come se il Sistema Solare fosse una nostra proprietà.

Nella sua insondabile saggezza, l'Anima Oscura decise di sopraffarci con la sua mera presenza, e per manifestare i suoi intenti creò i propri discepoli. La prima di loro fu Ilian, la Signora del Vuoto.

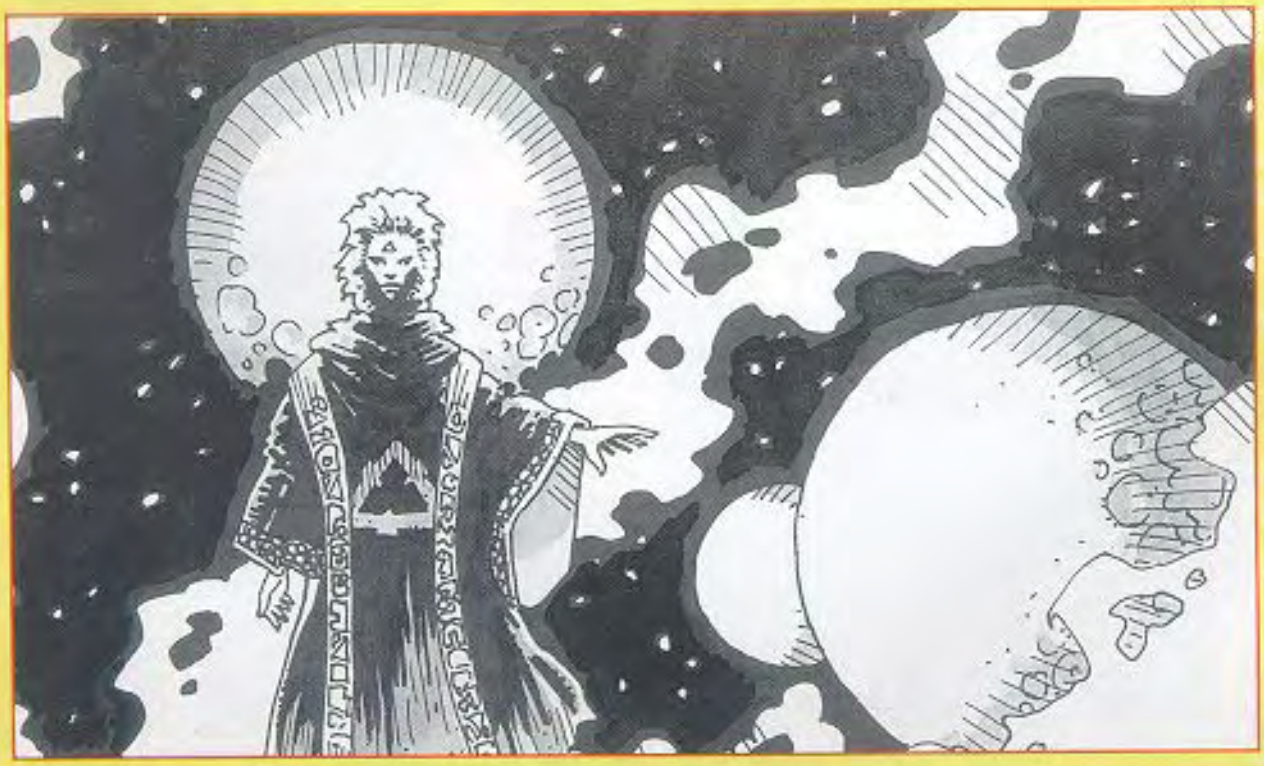
Fu dunque Ilian che per prima incontrò il genere umano, servendosi dei poteri che la Grande Oscurità le aveva concesso, per corrompere la tecnologia che era divenuta per noi fonte d'infinito orgoglio e della nostra caduta. Ben presto, infatti, le macchine pensanti alle quali avevamo affidato le nostre vite cominciarono ad impazzire, e il Sistema Solare piombò in un'epoca gloriosa d'Oscurità nota come i Secoli Bui.

Ilian osservò l'uomo strisciare via dall'Oscurità, guidato verso la Luce dal Cardinale e dalla sua maledetta Fratellanza.

Questo, tuttavia, non la scoraggiò, perché per quanto la Luce potesse brillare, le ombre continuavano ad esistere e, talvolta, a prosperare.

L'Oscurità è una delle forme del caos, e la Luce dell'Ordine. La natura dell'universo è caotica, dunque alla fine l'Ordine e la Luce periranno, e l'Oscurità tornerà sovrana, incontrastata. Dobbiamo solo aspettare, il tempo è dalla nostra parte.

Ma l'Anima Oscura è impaziente e i suoi figli lo sono ancor di più...".



ILIAN



Ilian fu la prima degli Apostoli, la Portatrice dell'Oscurità e la Signora del Vuoto. La primogenita dell'Anima Oscura si introdusse per prima nelle menti degli uomini, si nutrì dell'essenza della distruzione e prosperò nella disperazione e nella desolazione che guerra e distruzione portano con sé. L'ombra di Ilian oggi si estende ovunque. La sua bellezza straordinaria e fredda fa risaltare la sua natura malvagia.

Flessuosa e seducente, ha lunghi capelli corvini che le scendono fino ai fianchi e fanno risaltare il pallore della sua carnagione.

Vestita dell'Oscurità dello spazio, le sue vesti sono adornate da antiche rune mistiche. Ilian è la più forte dei cinque Apostoli, ma il suo controllo sui fratelli diminuisce ogni giorno che passa e la ribellione si fa più vicina. Il controllo dell'Oscurità sui mondi civili tuttavia cresce sempre più, e la vittoria sembra ormai prossima.

IL DISEGNO DI ILIAN

Essendo la Signora dell'Oscura Simmetria, Ilian controlla ogni aspetto dei poteri che l'Anima Oscura concede ai suoi fedeli servitori. Conosce molti dei Doni Oscuri; infatti, oltre ai Doni che le appartengono, può servirsi di qualsiasi Dono degli altri Apostoli. In quanto Guardiana dell'Oscura Simmetria, Ilian è l'Apostolo più potente e i suoi servi possono aprire portali su altre dimensioni, alla perenne ricerca di forze malvagie, che li aiutino a distruggere il genere umano. I suoi servitori hanno un potere enorme e popolano le menti di milioni di uomini con sogni Oscuri e visioni terrificanti.

"Ilian emerse dal nulla del vuoto. Il Cardinale rabbrividì nel sonno, poiché percepì dentro di sé che il mondo era cambiato e nuove potenze stavano sorgendo. Gli furono riferiti strani portenti, presagi di cattiva sorte. La settima stella della settima costellazione si spense, e più nessuna luce giunse agli uomini da quel faro luminoso, il Guardiano del Portale. Onde gigantesche, giunte dal mare, spazzarono la terra, seminando morte e distruzione. Sulla città di Methusalem il cielo si coprì di nuvole del colore del sangue per trenta giorni e trenta notti. E nei sogni di tutti gli uomini una bestia oscura ululò alla luna.



I profeti seppero di Ilian, quando la Signora del Vuoto si palesò loro nei sogni. Furono aperti portali che conducevano ad altre dimensioni e attraverso di essi la Signora del Vuoto chiamò a sé i custodi dell'Oscura Simmetria. Essi risposero e portarono con sé i segreti per manipolare l'Oscurità. Fu così che la Signora del Vuoto divenne la Guardiana dei Segreti Profani".

La Seconda Cronaca, Ilian e l'Oscura Simmetria
di Plinio Varro.



LA VIA DI ILIAN

Ilian si serve dell'astuzia e della seduzione. Non lascia nulla al caso e medita a lungo prima di prendere qualsiasi decisione.

Ilian è nello stesso tempo la più potente e la più debole degli Apostoli; le sue azioni sono le meno dirette, ma è solo grazie a lei che gli altri quattro possono accedere all'Anima Oscura e, attraverso questa, all'Oscura Simmetria.

In cambio, i suoi fratelli le concedono doni di natura più terrena: guerra, pestilenza, follia e odio. Barattano servigi e tecnologia, favorendo involontariamente (e inevitabilmente) i piani di colei che è più vicina al loro Signore Oscuro.

LE CITTADELLE

Benché Ilian cerchi di sottomettere l'umanità al volere dell'Anima Oscura con mezzi più sottili di quelli utilizzati dai suoi spudorati fratelli, ella ha ugualmente bisogno di creature che soddisfino i suoi bisogni.

Pochi uomini, a parte gli Eretici di grado più alto nel Culto di Ilian, hanno mai visto una di queste creature.

In effetti, se qualcuno, estraneo al Culto, incontra uno dei seguaci di Ilian e lo riconosce come tale, di rado sopravvive.

Le creature di Ilian scendono raramente in battaglia. Quest'onore è lasciato ad Algeroth e ai suoi servi. Per questa ragione, Ilian non ha nessuna posizione di comando nell'Oscura Legione.

In occasioni eccezionali, può concedere che alcuni dei suoi devoti servitori si uniscano all'esercito di Algeroth ma, naturalmente, chiede qualcosa in cambio al Signore della Tecnologia Oscura.

Ovviamente, questo suo modo di agire viene stravolto, qualora una delle sue Cittadelle segrete venga scoperta. In tal caso riunirà un nutrito gruppo di seguaci ai quali affiderà il compito di proteggere i membri più importanti del Culto.

Dopotutto, Ilian opera in segreto di conseguenza, quando tutto è compromesso, è meglio abbandonare l'installazione che rischiare di compromettere la copertura dei membri più importanti.

Il dirigente corrotto di una Corporazione può causare più danni di un intero esercito...





NEFARITI





Nefarita di Ilian

Rispetto ad Algeroth e agli altri fratelli, Ilian ha pochi Nefariti al suo servizio e tra loro non esistono differenze di grado. Questi infatti accettano di buon grado la loro posizione certi che la loro Signora sarà in grado di ricompensarli una volta preso il potere.

IL LORO RUOLO

Visto il legame tra Ilian e le forze concesse dall'Anima Oscura ai suoi seguaci, non c'è da sorprendersi che i suoi luogotenenti si concentrino maggiormente sull'Oscura Simmetria che non sulla distruzione in sé e per sé. La maggioranza dei Nefariti di Ilian, infatti, concorda con la sua politica di lasciare i mondi degli uomini praticamente intatti. Dopotutto, a cosa serve il potere se non c'è nessuno su cui esercitarlo? Gli abitanti del Sistema Solare possono servire benissimo allo scopo.

Dal momento che Ilian ha poche Cittadelle da amministrare invia i suoi luogotenenti presso le Cittadelle dei suoi fratelli, mettendoli temporaneamente al servizio dell'Overlord al comando. I fratelli di Ilian apprezzano molto il gesto, poiché i Magi Nefariti sono molto rari. Da parte sua, Ilian è ben contenta di soddisfare le loro richieste, perché la presenza dei suoi Nefariti nelle Cittadelle le consente di controllare le attività dei fratelli.

Per la stessa ragione, ai Nefariti di Ilian è proibito accedere alle parti più segrete delle Cittadelle in cui sono ospitati, anche se questo, ovviamente, non intralcia in grande misura le loro attività di spionaggio.

Senza i Nefariti di Ilian, molte Cittadelle si troverebbero ben presto a corto di nuove truppe per le campagne di guerra, poiché i Doni Oscuri dei quali dispongono costoro li rendono preziosi nel reclutamento di nuove forze.

ASPETTO

Nefariti di Ilian sono spesso individui molto belli ed appariscenti, in quanto riflettono la cupa e gelida bellezza della loro padrona. Non bisogna, però, dimenticare che sono la personificazione del male, e ben più di un umano ha ceduto alle loro lusinghe, sedotto da promesse menzognere.

Indossano semplici tuniche ornate di simboli mistici cari alla loro signora. In battaglia sulle vesti indossano un'armatura, fredda come il ghiaccio e coperta di brina. I Nefariti ostentano catene animate, alle cui estremità pendono ganci letali. Le catene si muovono secondo i desideri dei loro padroni, che se ne servono per imprigionare le vittime e dilaniarle. Non portano mai l'elmo, preferiscono mostrare il loro volto stupefacente e vedere il terrore su quello dell'avversario.

PERSONALITÀ

BALKAZAR. Questo Nefarita è il comandante supremo delle forze di Ilian stanziate su Luna.
Tutti, indipendentemente dalla loro posizione nel Culto di Ilian, devono inchinarsi al volere di Balkazar. Si mormora che questi sia l'amante di una delle tante incarnazioni della Signora del Vuoto, il che spiegherebbe il suo incredibile ascendente su Ilian. In ogni modo, non vi sono dubbi su chi sia il padrone tra i due. Balkazar è alto più di quattro metri (un'altezza considerevole perfino per un Nefarita), e le sue tre corna s'intrecciano, fin quasi a toccarsi a più di mezzo metro sopra la sua testa. Ha lunghi capelli fluenti ed è



snello ed elegante. Ciononostante, nessuno osa sfidarlo sul piano fisico. Attualmente, è il Direttore del dipartimento dei Servizi Investigativi della Capitol su Luna. Questa posizione gli garantisce una grande influenza sui membri della Corporazione. Dispone di molti seguaci nei Servizi Investigativi che gli garantiscono una copertura sulle attività del Culto di Ilian su Luna.



IONACHKT. Questa creatura conduce le operazioni di Ilian su Mercurio e in particolar modo a Fukido. Corre voce che sia stata l'influenza di Ionachkt e Balkazar a permettere alla Capitol di affittare gran parte della città, e nessuno dei due Nefariti ha mai affermato il contrario. Ionachkt è alto solo due metri e mezzo e le sue corna sono corte e contorte.

Nonostante il suo aspetto fisico non gli renda giustizia, è proprio grazie a lui se il verbo del male è così radicato nella nostra società. Questo Nefarita è noto per il suo particolare senso dell'umorismo. Come è facile intuire, però, le sue vittime difficilmente ridono ai suoi scherzi crudeli. L'intrigo e il tranello sono la sua massima espressione artistica. Attualmente riveste i panni di Ruiki Hakamoto, primo consigliere del Governatore di Fukido. Ionachkt ha visto passare molti governatori da quando è a Fukido, ed è riuscito a sopravvivere a tutti loro.

KURZADA. Questa conturbante Nefarita è maestra nell'arte della seduzione e, in un mondo dominato dagli uomini, si serve della sua astuzia femminile per soggiogarli.

Kurzada è alta tre metri e ha un corpo voluttuoso. La sua pelle non mostra nessuno dei tatuaggi tipici dei Nefariti, mentre ostenta due fantastiche corna che le incorniciano il viso. Kurzada è il capo di un ordine segreto di prostitute d'alto bordo, note come le Mandragole. Si serve di questa rete per carpire i segreti più scottanti degli uomini più importanti delle Corporazioni e servirsene al momento opportuno per ricattarli, costringendoli ad eseguire i suoi ordini.

Raramente Kurzada assume forma umana e, in questi casi, appare come Pandorina, la più nota cortigiana di tutti i tempi. In gioventù, Pandorina fu l'amante di alcuni degli uomini più potenti all'epoca. Attualmente vive quasi da reclusa e preferisce occuparsi del lato economico della professione più antica del mondo.





TEMPLARI



I Templari di Ilian costituiscono le sue truppe d'élite. La Signora del Vuoto non dispone di milizie regolari, al contrario, preferisce servirsi di una forza estremamente ridotta, mobile ed efficiente: i Templari. Questi trascorrono la maggior parte della loro esistenza come guardie dei Templi e delle Cittadelle della loro padrona. Solo in rare occasioni Ilian ordina loro di prendere parte ad offensive che ritiene sia il caso di sferrare.

I Templari sono guidati in battaglia dagli Alti Templari, entità così forti da potersi arrogare il diritto di comandare i propri simili. Questo è l'onore più alto cui un Templare possa aspirare e la competizione per le poche cariche disponibili è davvero aspra.

I Templari indossano elmi cornuti, i cui aculei fungono da antenne per sintonizzare i loro poteri Oscuri.

A differenza di molti membri dell'Oscura Legione, hanno scelto volontariamente di collaborare con gli Apostoli del male. La loro massima aspirazione è portare la devastazione e la rovina nei mondi degli uomini.

I Templari vivono per combattere. Non cercano mai riparo e preferiscono affidarsi alla forza delle proprie armi e alla resistenza delle loro armature. Marciano sicuri e inarrestabili contro i nemici, travolgendoli e uccidendoli senza pietà.

Generalmente sono alti due metri e mezzo e pesano circa un quintale, armatura inclusa.

Non si conosce il loro vero aspetto. Nessuno è riuscito a catturarne uno vivo, e i pochi che hanno avuto la fortuna di combatterli e sopravvivere per poterlo raccontare non sono stati in grado, setacciando il campo di battaglia, di raccogliere campioni significativi di queste creature. Qualcuno vocifera che, nel loro apparato meccanico, sia integrato un meccanismo di autodistruzione che si attiva al momento della morte.



I TEMPLARI DELLA RUOTA

Nelle fredde profondità del Vuoto dimora la Ruota. Questa enorme astronave, simile ad una ruota con il simbolo di Ilian che funge da mozzo, ospita, sopiti in un sonno innaturale, i più feroci e letali guerrieri Templari. Lo stato di animazione sospesa a cui sono sottoposti accresce la loro sete di sangue a livelli tali che, una volta risvegliati, distruggono ogni cosa sul loro cammino. La loro bramosia è tale che, se non vi sono nemici in vista, combattono tra loro. Ilian è molto parca nell'utilizzare queste unità ma, quando si trova costretta a schierarle sul campo di battaglia, lo fa in maniera spettacolare. Dapprima la ruota appare alta nel cielo stagliandosi all'orizzonte grazie al lucido carapace nero che la riveste; quindi deposita al suolo un'unità di guerrieri dopo l'altra, ruotando su se stessa e marchiando il terreno con il simbolo della Signora del Vuoto.

ANTEFATTO. Il primo Templare che varcò il portale per entrare nel nostro piano di realtà era una creatura misteriosa, nota come Karak. Alto tre metri, era la combinazione perfetta tra uomo e macchina. Freddo e calcolatore, ma nel contempo selvaggio e furioso, Ilian vide quest'abominio e lo giudicò stupendo. Da allora, i Templari contribuirono alla sua crociata. Karak combatté molte battaglie e visitò molte warzone ma, con il passare del tempo, l'invecchiamento e la permanenza in questo piano



di realtà lo logorarono, e comparvero i primi segni della Maledizione.

Con questo nome venne indicato uno strano fenomeno che colpì prima Karak e poi tutti i Templari che lo accompagnavano nelle sue crociate.

Il fenomeno prevedeva un graduale mutamento della parte meccanica del corpo in nuove combinazioni più letali, ma questo inarrestabile processo, dopo un iniziale sviluppo positivo, rendeva queste crature inservibili, completamente inermi. Per questo motivo Ilian costruì la Ruota: conservando i Templari in animazione sospesa, i loro corpi non potevano degenerare.

I SOLDATI DELLA RUOTA. La maggior parte dei soldati della Ruota sono le truppe originarie di Karak, più alcuni guerrieri, richiamati in tempi lontani.

Il mozzo centrale è la camera di Karak; nella visione profetica di Ilian è infatti giusto che il primo Templare corrotto dalla Maledizione sia ora il custode dei suoi fratelli.

APPARENZA. I Templari della Ruota sono le creature più antiche e il loro corpo porta i segni della degenerazione.

Originariamente indossavano il rosso e il nero, ma le loro vesti sono ormai ridotte a sudici brandelli.

Alcuni hanno un aspetto assai diverso, a causa delle mutazioni portate dalla malattia, ma tutti portano il simbolo della ruota inciso sull'armatura arrugginita.



KARAK IL CUSTODE

Benché Karak abbia perso l'intelletto molto tempo fa, astuzia e freddezza non l'hanno abbandonato.

Il Templare ha ancora l'abilità di utilizzare l'Oscura Simmetria, anche se non è che una pallida ombra dei poteri posseduti un tempo.

La sua naturale disposizione bellica ha dato luogo a mutazioni uniche sul suo corpo e, anche se nei secoli è degenerato notevolmente, sul campo di battaglia è ancora letale.

Le vesti che indossa coprono parte delle sue deformità, lasciando scoperti comunque i sei tubi rombanti che fuoriescono dalla schiena.

Il braccio sinistro è stato sostituito da un'arma di supporto, mentre una d'ordinanza è stata innestata sul suo avambraccio destro.

TEMPLARI



Alto Templare di Ilian



Templare della Ruota



Templare di Ilian



Templare di Ilian



Templari e Alto Templare

I FIGLI DI ILIAN



Rampollo di Ilian



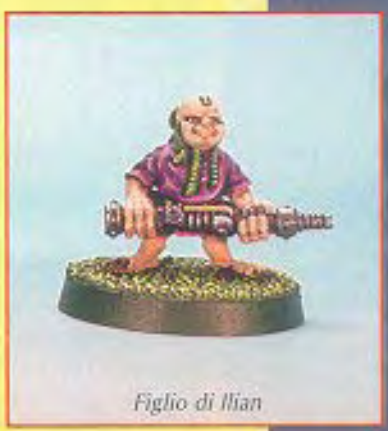
Figlio di Ilian



Figlio di Ilian



Carro Hellfire con equipaggio di Figli di Ilian



Figlio di Ilian

I FIGLI DI ILIAN



I Figli di Ilian sono una razza proveniente da un'altra dimensione, assoggettata in eterno al volere della Signora del Vuoto.

Eseguono ogni volere della loro padrona in modo servile, sgambettando trafelati tra Cittadelle e Templi della Seduzione, occupandosi della manutenzione e della riparazione di tutte le proprietà di Ilian.

Nelle tasche delle loro tuniche di tela grigia portano gli attrezzi Necrotecnologici necessari ad effettuare le riparazioni.

Ilian non permetterebbe mai che i suoi seguaci o i Templari si adattassero ad eseguire questi umili compiti; pertanto è ben lieta che i Figli si occupino di queste facezie.

Per questa ragione, molti Figli di Ilian mostrano segni di Degenerazione apertamente e, dal momento che sono considerati una scomoda necessità, Ilian tollera il loro aspetto disgustoso.

Sembra che i Figli di Ilian abbiano una sorta di mente comune, piuttosto che volontà individuali.

Vi sono due possibili spiegazioni: la prima è che in questo modo Ilian verifica costantemente il loro operato; la seconda è che, grazie a questa comunione di pensiero, riescono a lavorare insieme meglio e in minor tempo. Questa seconda ipotesi sembra la più probabile, ma quando c'è di mezzo l'Oscura Simmetria, non vi è nulla di certo.

ASPETTO

I Figli di Ilian sono piccoli (non raggiungono il metro di altezza) e hanno l'aspetto di bambini grassocci e deformi, li si potrebbe quasi considerare carini, se non fossero così profondamente corrotti dall'Oscurità. Le loro braccia, smisuratamente lunghe, strisciano a terra, salvo quando hanno qualcosa in mano. Dai loro crani enormi partono tubi plastici che collegano il cervello al sistema nervoso, rendendoli particolarmente rapidi ed agili. I Figli di Ilian parlano continuamente tra loro con voci stridule e gracchianti, producendo cacofonie molto fastidiose. Quello che gli umani interpretano come un borbottio senza senso potrebbe essere un sofisticatissimo sistema per comunicare rapidamente idee complesse. Qualcuno ipotizza addirittura che quei rumori striduli siano una sorta di radar, come quello dei pipistrelli, che i Figli utilizzano come sesto senso per comprendere appieno gli strumenti meccanici e Necrotecnologici sui quali lavorano. Nessuno comunque ne è certo...

I RAMPOLLI

Attirati da altri universi con rituali sanguinari, i Rampolli di Ilian furono creati per guidare i suoi Figli nella crociata per la dominazione del genere umano.

CARRO HELLFIRE

Con il suo seguito di Figli di Ilian, il Carro Hellfire è una delle poche creazioni belliche della Signora del Vuoto. Molti Templari di Ilian aspirano alla prestigiosa posizione di Maestro del Carro Hellfire, ma solo quelli tatticamente più abili riusciranno nel loro intento.

La fusione tra uomo e macchina avviene gradualmente ed è accompagnata da grandi cerimonie. La procedura prevede l'amputazione della parte inferiore del corpo, dalla vita in giù.

Utilizzando l'Oscura Simmetria e la Necrotecnologia, il Templare viene fuso con il Necromotore al quale è aggiunto il lanciamissili.

Il Necromotore è alimentato dai resti liquefatti dei Legionari Non Morti.

Gli schiavi donati al Maestro del Carro eseguono ciecamente i suoi ordini.

Il Carro e i suoi servi combattono insieme, come un meccanismo ben lubrificato, sul campo di battaglia.



MUTAFORME

I Mutaforme sono gli unici seguaci di Ilian ad essere stati umani. Iniziarono la loro carriera tra le schiere della Signora del Vuoto come Eretici, poi salirono la scala gerarchica, fino alla Trasfigurazione.

Il risultato fu un umanoide in grado di mutare forma e colore secondo i propri desideri.

Molti dei Mutaforme erano importanti Eretici che stavano per essere individuati.

In genere gli Apostoli Oscuri lasciano che sia la Fratellanza ad occuparsi di simili fallimenti, ma se questo comporta un rischio per il Culto di Ilian, o l'Eretico occupa una posizione di prestigio, Ilian considera l'eventualità della Trasfigurazione.

Molti Eretici preferirebbero rifiutare l'offerta, nella vana speranza di essere un giorno Trasfigurati in Nefarita, ma l'eventualità che la Fratellanza li possa catturare e torturare a morte li spinge ad accettare.

Normalmente questi abomini prendono il posto di personalità influenti nelle Megacorporazioni e nella Fratellanza, in modo da accrescere il potere di Ilian all'interno della società.

ASPETTO

I Mutaforme possono assumere l'aspetto di chiunque; basta che osservino una fotografia di qualcuno, e sono in grado di "replicarlo" alla perfezione.

Se possono avere una videocassetta del soggetto è ancora meglio ma, naturalmente, la cosa migliore è incontrarlo ed interagire (seppur brevemente) con lui, per poterne acquisire anche cadenza e idiosincrasie.

Un Mutaforme è in grado di aumentare o diminuire la propria altezza di circa trenta centimetri e di acquistare o perdere una cinquantina di chili. Capelli, occhi, pelle possono assumere qualsiasi colore (anche innaturale, se necessario) e con questi sono modificati anche voce e fisionomia.

Il Mutaforme è capace di amputarsi degli arti, farseli ricrescere in pochi minuti e replicare, modificando il proprio corpo, la forma e la consistenza di qualsiasi abito.

Se le circostanze lo richiedono, possono potenziare il proprio corpo fino a trasformarlo in un'armatura.





ERETICI DI ILIAN

I membri del Culto di Ilian sono Eretici speciali, molto diversi da quelli che appaiono su giornali e notiziari televisivi. Sono uomini, donne che occupano posizioni di potere in tutto il Sistema Solare.

Alcuni operano nel Consiglio d'Amministrazione della Capitol, altri ai vertici dell'Alleanza.

Alcuni (non molti per la verità) sono persino riusciti ad infiltrarsi nei Direttorati della Fratellanza.



In pratica, l'unica organizzazione dove ancora non sono riusciti a penentrare è la Cybertronic.

I Cultisti sono tendenzialmente molto più subdoli di quelli di Algeroth, dal momento che la loro padrona non ammette errori.

Ilian agisce in segreto e preferisce liberarsi di chi fallisce, piuttosto che veder compromessi i suoi piani. A questo punto sorge spontaneo chiedersi perché mai qualcuno dovrebbe voler diventare un Eretico di Ilian, se è così rischioso... La risposta è semplice: è un modo rapido di accrescere il proprio potere.

Gli Eretici di Ilian, infatti, bramano solo questo e, se un Cultista raggiunge il comando, se ne avvantaggiano anche tutti gli altri. Per tale motivo le loro missioni sono quasi sempre dei successi: non devono combattere stupide lotte intestine per la supremazia.

La loro missione primaria è quella di infiltrarsi nelle Megacorporazioni, per distruggerle dall'interno.

Per questa ragione pochi dei seguaci di Ilian lavorano presso di lei a tempo pieno.

La Signora del Vuoto possiede poche Cittadelle custodite dai Templari, dai suoi Figli e dal sacerdote del culto.

IL CULTO DI ILIAN

La missione dei Cultisti di Ilian è favorire la causa della loro padrona e dell'Anima Oscura stessa.

Per fortuna molti uomini si oppongono a questo disegno malvagio.

I più accaniti avversari sono i membri della Fratellanza che, guidati dal Cardinale e dalla Curia, dedicano la propria esistenza alla Luce ponendosi, come principale obiettivo, l'eliminazione del male in ogni sua manifestazione.

Certi nella vittoria finale gli Eretici prendono esempio dal cielo: le stelle sono fredde e solitarie, puntolini di luce isolati e intrappolati nell'oscurità, destinate a spegnersi e ripiombare nella notte eterna dalla quale erano sorte. Il loro trionfo è inevitabile.

Le vite degli uomini non sono lunghe come quelle delle stelle, ma questo può cambiare, votandosi all'Oscurità. Nel corso della loro esistenza, i seguaci di Ilian si battono contro la Fratellanza e le sue Arti, forme di Oscura Simmetria corrotte dalla Luce, che il Cardinale sfrutta per i propri fini.

A differenza dei seguaci degli altri Apostoli, gli Eretici di Ilian sono ben organizzati, intelligenti e astuti e spesso compiono le loro missioni senza essere individuati.

I SACERDOTI DI ILIAN

Un Sacerdote di Ilian non ha un'identità segreta da proteggere; l'unico rischio che corre è che il suo Tempio sia scoperto e distrutto dall'Inquisizione. La principale occupazione di questi adepti consiste nello studiare le molteplici vie dell'Oscura Simmetria ed istruire gli altri sul suo utilizzo. La loro posizione all'interno del culto è ambigua, poiché, pur essendo molto stimati, sono tenuti al di fuori delle normali gerarchie degli Eretici che, col tempo, probabilmente otterranno posizioni di maggior prestigio. Questa differenziazione, comunque, non viene vista in maniera negativa dal Sacerdote, consapevole della considerazione a lui riservata dalla Signora del Vuoto. Se il Sacerdote non è scoperto, o viene Trasfigurato in un Mutaforme, il Tempio gli fornisce fondi sufficienti per mantenere un tenore di vita invidiabile. Purtroppo, le cose non vanno sempre per il verso giusto, e può accadere che l'intero gruppo sia scoperto. In questi casi la sua punizione sarà esemplare. L'inquisizione non avrà alcuna pietà di lui così come la sua Signora e Padrona Ilian.



TRASFIGURAZIONE

Se un adepto è abbastanza fortunato ed ambizioso da riuscire a fare carriera nel Culto di Ilian, alla fine gli sarà offerto di essere Trasfigurato in qualcosa di più che umano.

Se accetta, sarà inviato in pellegrinaggio alla più vicina Cittadella della Signora del Vuoto.

La posizione di questi edifici è tenuta rigorosamente segreta, dunque il mero venirne a conoscenza può essere interpretato come un buon segno.

Dal momento che Ilian non ama ricorrere alla Necrotecnologia, la Trasfigurazione è effettuata solo per mezzo dell'Oscura Simmetria, senza l'aiuto dei Tekron.

Quando il Cultista raggiunge la Cittadella, è sottoposto al giudizio di un Overlord Nefarita.

Se è giudicato indegno, è subito esiliato nel Vuoto, dove la sua anima sarà perseguitata in eterno.

Se invece viene accettato, l'Overlord lo affida a un Magus Nefarita, che accompagna il Cultista nelle Necrocamere e gli impartisce i sacramenti Oscuri che lo Trasfigureranno.

Se il Cultista ha l'onore di essere prescelto per diventare un nuovo Nefarita (eventualità davvero rarissima), il Magus lo conduce direttamente su Nero, in maniera tale che Ilian in persona possa sovrintendere alla Trasfigurazione dell'adepto in uno dei suoi luogotenenti.

DEGENERAZIONE

I Cultisti di Ilian normalmente rifuggono dall'uso dei Doni Biotecnologici, soprattutto a causa delle orribili Stigmate che questi strumenti sono soliti causare. Un seguace con le Stigmate ha i giorni contati, ma, prima che il processo si verifichi, sono tanti e tali i vantaggi che il numero di Cultisti che accettano il rischio aumenta di giorno in giorno. Esistono vari livelli di Degenerazione ma fin dall'inizio il fisico muta in maniera orribile, costringendo questi individui a vivere ai margini della società; la loro presenza, infatti, verrebbe immediatamente segnalata agli Inquisitori della Fratellanza che non tarderebbero ad intervenire in modo drastico. Progressivamente, il corpo del Cultista comincia ad imputridire fino a portarlo alla pazzia. Questo lungo processo lo porterà a trasformarsi in un Figlio di Ilian. In casi molto rari, i suoi superiori possono decidere di porre rimedio agli effetti della Degenerazione, ma solamente per adepti il cui valore sia reputato inestimabile.



LA CACCIA OSCURA

Nelle profondità del Vuoto il Nulla esiste. Se si tentasse di descrivere questo luogo fantastico, potremmo paragonarlo ad un pianeta avvolto nei ghiacci, costantemente sovrastato da un cielo terso e ammantato di alberi dai fusti altissimi i cui rami schermano il chiarore lunare. Ululati minacciosi attraversano la notte eterna incrementando la sensazione di disagio che ognuno prova in questa landa semi deserta. Questo è il regno di Ilian, il regno della Caccia Oscura.

Pochi sopravvivono in questo modo ostile, creato appositamente per punire atrocemente i falliment e premiare i Cultisti più devoti. Questo è un luogo di tortura e dolore eterni, ove sofferenza e disperazione regnano sovrani.

Belve fameliche cacciando in eterno le sventurate anime, condannate a patire le pene dell'inferno nel regno della Signora del Vuoto. La loro esistenza non avrà mai fine, perennemente inseguite da belve assetate di sangue.

Ilian stessa conduce la Caccia spingendo avanti a sé le sue creature: i Wild Hunter sui loro Destrieri ed i famelici Cani da Guerra.



CANI DA GUERRA

I Cani da Guerra sono belve dai molteplici aspetti. Come la loro padrona Oscura, queste creature possono mutare la propria forma, pur avendo un numero limitato di possibilità. Il loro aspetto naturale è quello di enormi mastini, capaci di fare a pezzi un uomo in pochi attimi. Assumono questa forma solo nel Vuoto, in cui prendono parte alla Caccia Oscura di Ilian, inseguendo e sbranando le anime di coloro che hanno perso il favore della terribile Signora Oscura.

Quando si infiltrano tra gli uomini, tendono ad assumere le fattezze di comuni cani pur mantenendo la forza e la ferocia originarie. Si vocifera che alcune di queste belve abbiano addirittura assunto l'aspetto di innocenti cagnolini (barboncini, bracchetti, ecc.) ma, ciò nonostante, non hanno avuto problemi a dilaniare decine di persone. Ilian approva queste forme di mimetismo; più è innocente l'aspetto assunto dalla creatura, meglio quest'ultima riuscirà a penetrare in profondità le difese degli umani. Molti dei randagi che si aggirano per le strade delle città sono in realtà Cani da Guerra che spiano il genere umano per conto della loro vera padrona.

Contrariamente a quanto si crede, i membri del



branco di livello inferiore hanno l'aspetto di mastini o altri cani di grossa taglia, il che li rende più facilmente identificabili.

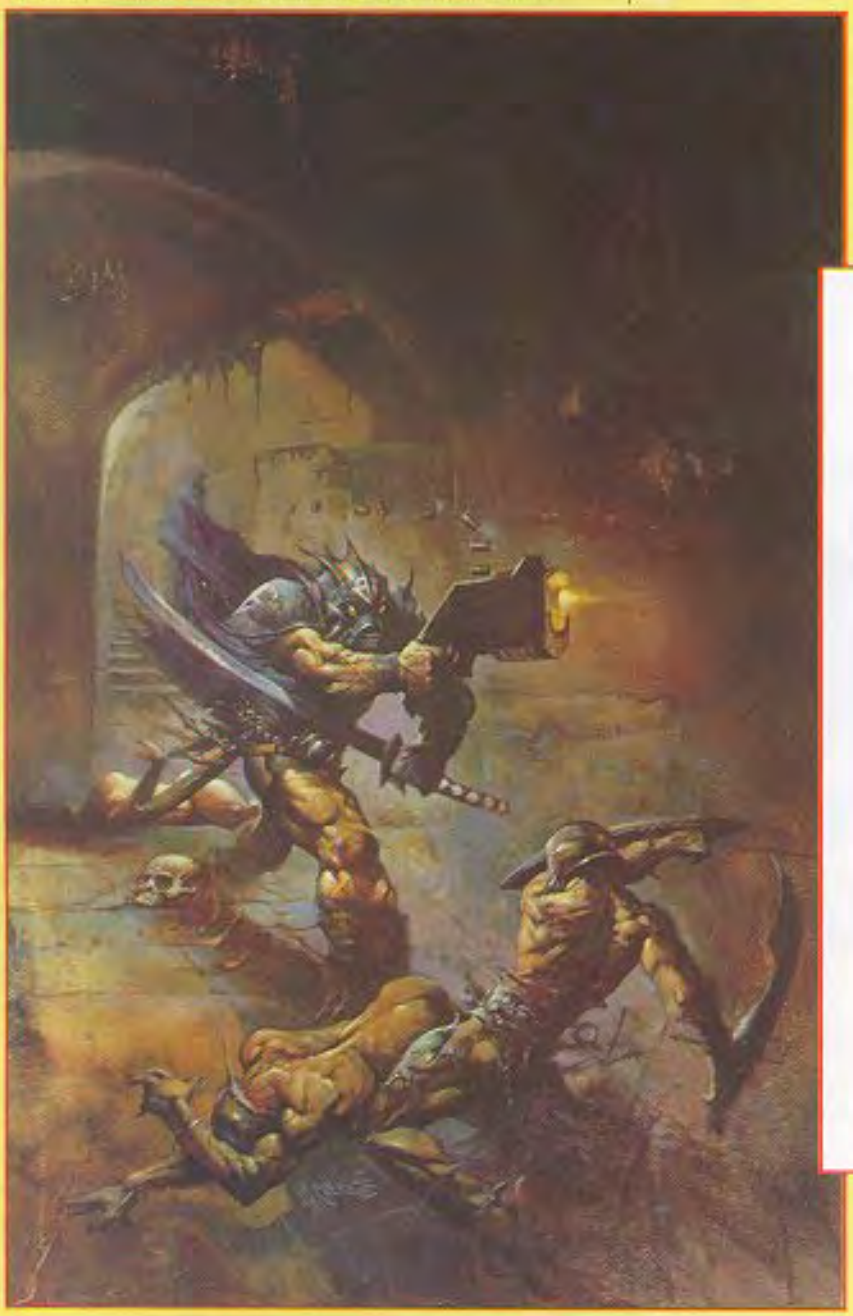
ASPETTO. Il loro aspetto naturale è quello di enormi belve. Sono alti un metro e mezzo al garrese, pesano quasi duecento chili e hanno fauci irte di lunghe zanne, bianche ed affilate come rasoi, con canini lunghi almeno una spanna. Il manto (che copre la loro pelle dura come l'acciaio) brilla del colore dell'Oscurità, interrotto da sfavillii luminosi simili a stelle.

I WILD HUNTER

I Wild Hunter sono creature di altre dimensioni, che accompagnano Ilian nella sua caccia eterna montando destrieri da incubo, fatti di carne necrotica ed acciaio, al perenne inseguimento di anime dannate. I Wild Hunter sono tra i favoriti di Ilian, perché le forniscono uno svago, qualcosa di estremamente crudele e brutale, un passatempo violento e selvaggio. Non cacciano prede in carne ed ossa, ma si limitano a fungere da persecutori di chi non si è dimostrato degno e ha fallito. Questa razza aliena è molto fiera della Caccia Oscura e considera suo sacro dovere dilettare con essa la propria signora. Ogni Wild Hunter è fiero di essere uno dei prescelti, dal momento che solo i più meritevoli sono ammessi al suo cospetto. Sono alti circa due metri e mezzo e pesano una novantina di chili. Smontano di rado dalle loro cavalcature. Hanno un fisico longilineo e si dice siano completamente glabri con la pelle bianchissima, ma queste sono solo dicerie, visto che nessuno è riuscito a vederli senza armatura.

DESTRIERI OSCURI

I Destrieri Oscuri sono animali terribili; simili ad equini possono trasformare i propri zoccoli in artigli, che consentono loro di scalare anche le superfici più ripide. Alitano fuoco e le fiamme bruciano sinistre nei loro occhi, conferendo ad essi l'aspetto di creature demoniache.





IILIAN E GLI ALTRI APOSTOLI

Come è logico intuire, i seguaci del Cardinale non sono gli unici nemici del Culto di Ilian. Anche i servi degli altri Apostoli tramano contro l'Oscura Signora nel vano tentativo di soppiantarla.



ILIAN E MUAWIJHE

Essendo il secondo degli Apostoli Oscuri, Muawijhe ha un grosso debito verso Ilian. Fu, infatti, proprio l'opera della Signora del Vuoto che aprì la strada al Signore delle Visioni. Tuttavia, la mente del tessitore della Grande Oscurità è incomprensibile e le sue folli macchinazioni mettono alla prova perfino l'intelligenza di Ilian.

Talvolta i due cooperano, ma sono alleanze fugaci, poiché la natura instabile del loro signore compromette in partenza ogni accordo. Apparentemente, Muawijhe non sembra tramare attivamente per scalzare Ilian dalla sua posizione di favore, come invece fanno gli altri fratelli; questo atteggiamento lo rende un alleato prezioso.

ILIAN E SEMAI

Le relazioni con il Signore dell'Odio sono tese, soprattutto perché l'Eterno Bugiardo sostiene apertamente il tentativo di Algeroth di sottrarre ad Ilian il potere e vorrebbe sostituirsi a lei come capo dei cinque Apostoli. D'altronde questo era inevitabile: l'astuta strategia di Ilian mal si presta a soddisfare l'ira e la sete di vendetta delle quali si nutre Semai, cosa che invece le schiere di Algeroth sono abilissime a fare. Raramente i due culti collaborano, ma si vocifera che questo accada solo quando Ilian amministra la situazione direttamente. È risaputo che non ci si possa fidare dei discepoli dell'Eterno Menzognero. Come si potrebbe affidare la riuscita di un'impresa a chi mente per il gusto di farlo?

ILIAN E ALGEROTH

Tra Ilian e il suo terzo fratello la guerra è quasi aperta. Solo il timore della disapprovazione da parte dell'Anima Oscura impedisce un confronto diretto. Comunque, anche la sua presenza ha dei lati positivi. Seminando morte e distruzione, il Demone della Distruzione attira su di sé l'attenzione del Cardinale lasciando liberi di agire i seguaci di Ilian. I metodi dei servi di Algeroth sono diametralmente opposti a quelli di Ilian e pertanto la collaborazione risulta impossibile. La palese arroganza ed ostilità con cui si pongono nei confronti di tutti elimina in partenza la possibilità di un accordo.

ILIAN E DEMNOGONIS

Il più giovane degli Apostoli Oscuri è un tipo solitario. Gli basta poter seguire i fratelli diffondendo la pestilenza. Persegue la sua Oscura missione in maniera tranquilla, del tutto consona ai modi di Ilian. Tuttavia, pare che il suo unico interesse sia quello di diffondere malattie e morte grazie ai suoi terribili seguaci. Cooperare in queste condizioni è difficile, ma non impossibile.

Dal Liber Hereticus

IL CENTURIONE

Ecco una miniatura veramente impegnativa. Al contrario delle due precedenti, la pittura del Centurione richiede un massiccio utilizzo di colori appositamente preparati mescolando quelli disponibili. Non preoccuparti: dopo tutto è un ottimo sistema per migliorare la tua tecnica di pittura. Inoltre, se hai diligentemente seguito i nostri consigli per le miniature precedenti, hai ormai imparato a mescolare i colori in una vasta gamma di tonalità nuove, soprattutto per lumeggiare. Miscelando i diversi colori a disposizione, imparerai a crearne sempre di nuovi. Alcune miniature, poi, se trattate con particolari sfumature, acquisiscono un aspetto finale ben più interessante ed esteticamente valido di quanto ti saresti mai aspettato. Certo, non è facile ottenere sempre il medesimo risultato, ma, se perseveri, ti accorgerai che in breve sarà facile ottenere velocemente la tonalità di colore desiderata. Creare nuove tinte è un'esperienza affascinante; se vuoi provarci, ricorda però di annotare i colori utilizzati, soprattutto se pensi di dover impiegare nuovamente la tinta così ottenuta. In effetti, è assai frustrante non ricordare come hai ottenuto, per esempio, quella particolare tonalità purpurea che ti serve per lumeggiare sul Razide Purple (viola scuro)... e ti capiterà sicuramente, soprattutto se non avrai utilizzato quella combinazione di colori per un po' di tempo. Certo, puoi sempre guardare le nostre immagini e fare riferimento al testo corrispondente, ma, se ami creare da te le tue tinte e le tue tonalità, sarà bene prendere appunti o finirai per dimenticare come hai fatto. Credici, lo sappiamo bene... è capitato (ahimè) anche a noi. Tutto chiaro? OK, procediamo. Come sempre ricorda di effettuare tutte le operazioni preliminari prima di iniziare a pitturare. Ricordati che la sicurezza è la cosa più importante, per cui utilizza i bisturi o i taglierini (per rimuovere le sbavature di piombo) sempre allontanando la lama da te. Inoltre, se utilizzi una tinta di fondo spray, ricorda di utilizzarla sempre in un locale ventilato. I gas che compongono lo spray possono risultare assai tossici e pericolosi se vengono inalati e, se è possibile, cerca di eseguire questa operazione all'aperto. Se invece abiti in un condominio senza cortile o balconi, oppure se il tempo è inclemente, assicurati di tenere ben aperta la finestra del locale, in maniera tale da garantire una buona circolazione dell'aria. Ricordati, in questo caso, di stendere alcuni fogli di giornale sulla superfice che intendi utilizzare per applicare la tinta di fondo; troppo spesso, infatti, il colore satura l'aria producendo miriadi di macchioline colorate. Infine, non stendere mai la tinta di fondo con lo spray su una miniatura per volta (a meno che tu abbia un sacco di soldi), ma approfitta dell'occasione per preparane un certo numero: risparmierai anche sul materiale utilizzato. Eccoti finalmente con la miniatura pronta per la colorazione. Puoi tenerla per la basetta o, se preferisci, incollarla su un oggetto più facilmente manovrabile; il nostro Centurione, anche se non si vede nelle figure, è stato fissato a un tappo con della colla.









Dopo aver ripulito il Centurione dalle eventuali sbavature di metallo, puoi incollarlo alla basetta.



Ora, la miniatura è ripulita e fissata alla basetta.



Ecco un sottile strato di tinta bianca di fondo.

COLORARE LA MINIATURA

Come nostro solito, anche con questa miniatura abbiamo deciso di partire dalle tonalità più scure e procedere al progressivo schiarimento con la tecnica del lumeggio. Come sempre, ti descriveremo in dettaglio come dovrai procedere per ottenere il migliore risultato possibile; osserva sempre le fotografie, così potrai vedere con esattezza i colori e l'ordine con cui vengono impiegati. Puoi seguire il procedimento mano a mano che lo descriviamo ma, come è accaduto alle ultime due miniature che dovresti aver dipinto, è preferibile che tu legga prima l'intero procedimento, sino a quella parte della nostra lezione (posta in fondo alle "istruzioni per la pittura") dove ti spieghiamo come si dovrebbe comportare un esperto pittore di miniature.

COLORI DI BASE - PARTE PRIMA

In questa fase abbiamo bisogno di cinque colori: Mortis Black (nero), Mishima red (rosso), il colore della pelle del Centurione (ottenuto mescolando il Centurion Green - verde scuro - al Wolfbane Leather - cuoio) e, infine, un colore sabbia scuro per gli abiti. Quest'ultimo può essere ottenuto mescolando il Wolfbane Leather con il Legionnaire Flesh (beige chiaro). Osserva ora la visione frontale e quella di spalle della miniatura in questa fase. Come puoi vedere, il color "pelle" è stato steso sulla faccia, sulle braccia e sulle mani del Centurione, il Mishima Red ha trovato la sua giusta collocazione sulla pistola Voriche mentre il color sabbia scuro è stato utilizzato per gli abiti. Tutto il resto è stato dipinto con il Mortis Black.

COLORI DI BASE - PARTE SECONDA

A questo punto c'è bisogno di due colori già pronti: si tratta del Gunmetal (canna di fucile) e del Jungle Green (verde giungla). Oltre a questi, devi preparare tre nuove "misture". La prima ci permette di ottenere un marrone, la seconda un nero-bluastro, mentre con la terza realizzeremo un verde oliva. Procediamo. Il marrone che devi preparare è l'ormai nota tonalità scura, che viene ottenuta mescolando il Wolfbane Leather, il Mortis Black e il Mishima Red; alternativamente a questa procedura puoi utilizzare direttamente il Tree Bark. Indipendentemente dalla tua scelta, dipingi, con questo colore, le bisacce che pendono dai finimenti, l'area centrale dei bracciali da polso, le due cinghie sul torace e gli stivali. Il nero-bluastro (ottenuto con misto di Bauhaus Blue - blu scuro - e Mortis Black) viene invece utilizzato sulle cinghie delle gambe, sui para-anca, sulla parte posteriore-alta dei gambali, sui paraspalle, sulla parte superiore del torace, sui capelli e sull'impugnatura della Skalak. Il verde oliva, invece, (ottenuto mescolando Scrub Green, Bauhaus Blue, Mortis Black e Wolfbane Leather) serve per colorare i pantaloni della miniatura. Per ottenere la tonalità desiderata ti conviene provare iniziando con piccolissime quantità dei vari colori; in pratica ti servirà molto Scrub Green, un po' meno Mortis Black e piccole quantità degli altri due colori. Non occorre che tu ottenga un colore esattamente uguale a quello delle foto; non appena sarà di tuo gradimento, fermati e utilizzalo. Il Jungle Green (verde giungla) viene posto su tutti i tubi e tubicini che compaiono sulla miniatura (non dimenticarti di quello sotto al mento). Il Gunmetal, invece, deve essere applicato con la tecnica del "drybrush" sulla lama della Skalak, sulla Voriche, sulle ghette e sulla conchiglia genitale; poi colora le parti esterne dei bracciali e i bordi "dell'armatura".

LUMEGGIARE

Come sempre, quando devi lumeggiare la miniatura, osserva con attenzione le fotografie (eviterai così di commettere qualche piccolo errore). Non preoccuparti se ti mostriamo una miniatura già pronta; dopo tutto, dovresti averne una proprio davanti a te, non ti pare? Il vestito viene lumeggiato utilizzando versioni dell'originario color sabbia scuro, schiarite da un progressivo aumento di Legionnaire Flesh (beige chiaro). La tinta finale deve corrispondere quasi a un Legionnaire Flesh puro. Per le bisacce, gli stivali e tutte le buffetterie, partiamo dal colore originale, che verrà schiarito progressivamente con una graduale aggiunta di Wolfbane Leather. La fase finale del lumeggio deve essere eseguita aggiungendo del Legionnaire Flesh al Wolfbane Leather, sino a ottenere un colore marrone crema. Lumeggiare il rosso della Voriche non richiede particolari innovazioni rispetto alle precedenti miniature: aggiungi quantità sempre crescenti di Gehenna Orange (arancione) al Mishima red, sino a ottenere una tonalità quasi uguale al Gehenna Orange puro. Poi aggiungi del Cartel Yellow (giallo) sino a raggiungere una tonalità finale quasi simile a questo colore. Torniamo ora alla pelle del Centurione: al colore originale aggiungi Cartel Yellow in quantità crescenti, sino a ottenere un colore finale verde-giallastro. Le aree in nero vengono lumeggiate aggiungendo al colore quantità via via crescenti di Luna White (bianco), sino a raggiungere un grigio pallido. Il Gunmetal viene trattato (come sempre) aggiungendo progressivamente del Violator Metal (ferro/acciaio) sino a ottenere una versione

di questo colore quasi pura. I tubi sulla miniatura vengono trattati come avevi già fatto con quelli dell'Alto Templare di Ilian. Innanzi tutto utilizza del Centurion Green (verde scuro), a cui aggiungi quantità crescenti di Cartel Yellow. Il colore finale deve essere il Cartel Yellow puro. Ora passiamo al verde oliva dei pantaloni. Ricomponi il colore originale, poi crea un secondo colore mescolando Luna White, Cartel Yellow e Cavern Stone (grigio roccia). Aggiungi quantità crescenti di questa nuova "mistura" a quella vecchia. Non preoccuparti di essere troppo preciso, poiché, più avanti, dovrai mascherare parte dei pantaloni sotto una copertura mimetica. Anche noi, infatti, abbiamo utilizzato una versione semplificata di questi colori.



Colori di Base, parte prima - fronte



Colori di Base, parte prima - retro

DETTAGLI

Il Centurione è una miniatura molto ricca di dettagli, come noterai con un'osservazione accurata delle fotografie.

Il rosso della Voriche è stato impiegato anche per gli occhi e per le piccole parti luminose sui paraspalle. Prima di utilizzare il rosso per gli occhi, stendi un piccolo e leggero strato di Luna White per creare le cornee bianche; poi utilizza la medesima tecnica anche per le parti luminose.

Per i denti puoi utilizzare un colore chiaro a tua scelta: vanno bene il grigio chiaro, il giallo oppure il beige.

Ricordati di utilizzare il pennello più fine.

La mimetizzazione viene ottenuta applicando delle piccole chiazze ovali di Legionnaire Flesh sui pantaloni. Una volta seccata la vernice, bisogna ricoprirli con il Wolfbane Leather, lasciando però un sottile bordo di Legionnaire Flesh. Infine, occupiamoci delle chine: abbiamo utilizzato un "lavaggio" a base di arancione e marrone per ottenere un effetto rugginoso e "vissuto" sulle parti metalliche.



Colori di Base, parte seconda - fronte



Colori di Base, parte seconda - retro

CONTORNI

Il Mortis Black (nero), applicato precedentemente, evidenzia i contorni più importanti della miniatura, proprio come era successo per l'Alto Templare di Ilian.



Lumeggio (prime fasi) - fronte



Lumeggio (prime fasi) - retro

BASETTA

Innanzi tutto versa della colla sulla parte superiore della basetta e stendila con l'aiuto di un vecchio pennello o con uno stecchino da cocktail. Poi immergi la base nella sabbia, estraila e lascia asciugare la colla.

Dipingi quanto ottenuto, utilizzando la tecnica del "drybrush", con un misto di Centurion Green (verde scuro) e Cartel Yellow (giallo), aggiungendo sempre più giallo. Un tocco finale di Cartel Yellow sugli spigoli dei granelli di sabbia migliora ulteriormente l'effetto.

Infine, colora di Centurion Green la parte laterale della basetta.

Non dimenticarti di applicare sulla miniatura, soprattutto se la utilizzerai per giocare, con una vernice protettiva; puoi utilizzarne indifferentemente uno lucido oppure opaco, da stendersi con il pennello, oppure uno spray.

UN APPROCCIO DIFFERENTE

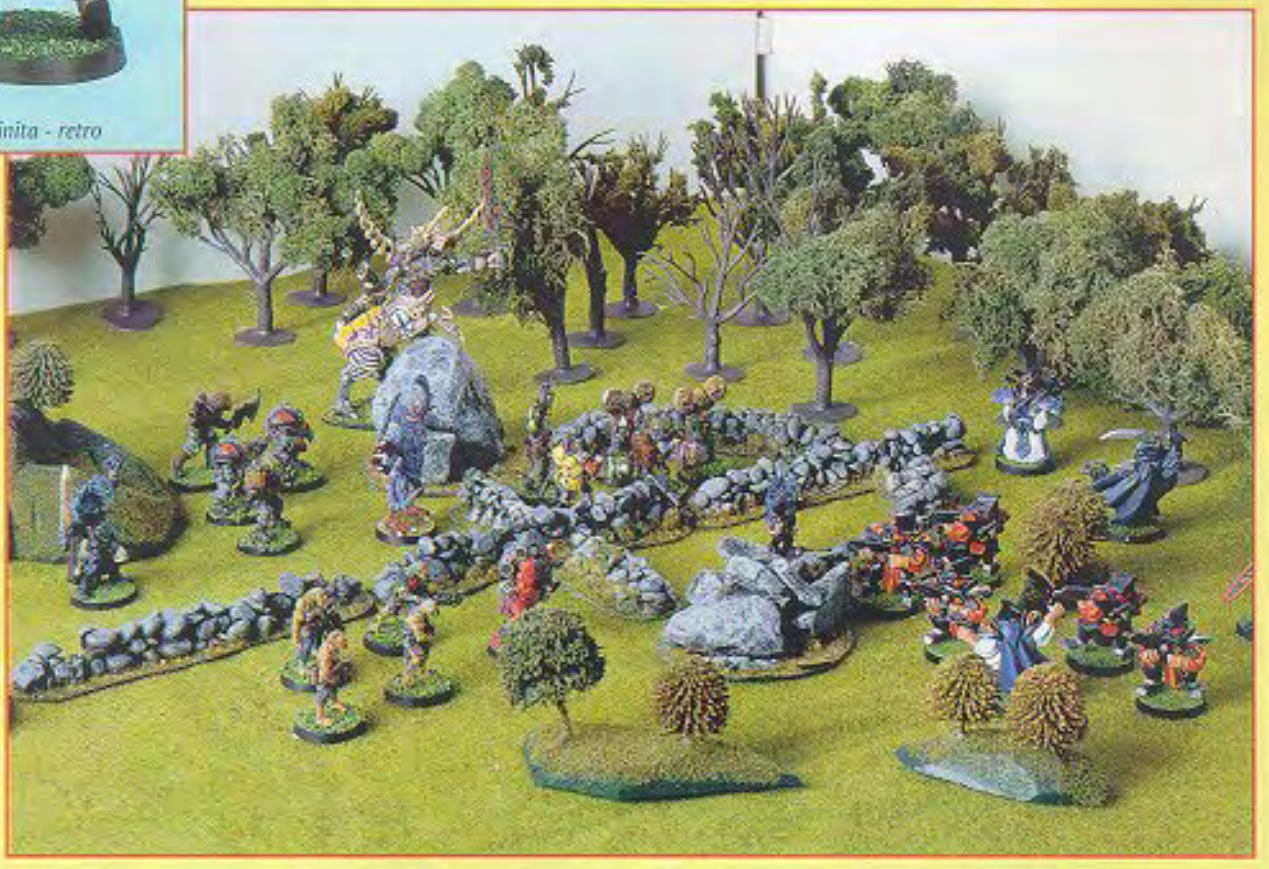


Miniatura finita - fronte



Miniatura finita - retro

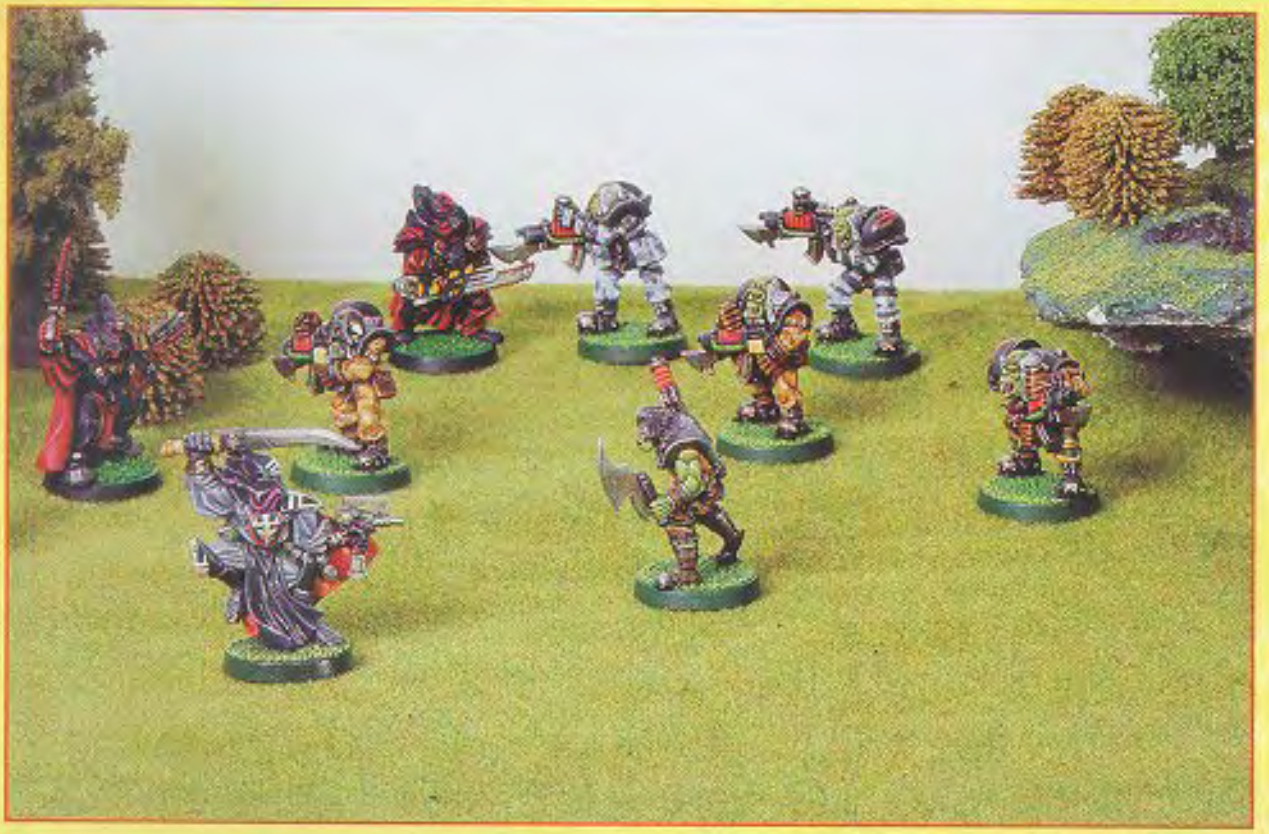
Abbiamo già spiegato, in almeno due occasioni, come un esperto modellista possa pitturare alcune particolari miniature ottenendo effetti strabilianti. Abbiamo detto che le zone da terminare per prime sono quelle su cui viene applicato il "drybrush" metallico. Come ben sai, si procede in tal modo per evitare possibili macchie e sbavature metalliche sulle altre parti della miniatura. Se utilizzi la tinta di fondo bianca, il tuo primo obiettivo consiste nell'utilizzare il Mortis Black (nero) su tutte le parti della miniatura che dovranno essere poi colorate con il Gunmetal (canna di fucile). Dopo che il nero si sarà asciugato, utilizza il "drybrush" sulle parti metalliche della Voriche, sulla lama della Skalak ecc. Poi serviti della combinazione di colori citata nelle pagine precedenti per lumeggiare sino a raggiungere il Violator Metal (ferro/acciaio); quindi sposta la tua attenzione su quelle parti della miniatura che richiedono un colore metallico, che successivamente dovrà essere trattato con il "drybrush". Ora, a parte le zone in cui si vede la pelle, l'abito e la parte rossa della Voriche, puoi colorare tutto il resto con il Mortis Black. In questo modo coprirai qualsiasi sbavatura metallica sfuggita. Se alcune sbavature sono finite sui vestiti o sulla pelle o comunque su una parte da non colorarsi con il nero, utilizza un sottile strato di Luna White (bianco). L'ordine con cui colorerai la miniatura a partire da questo punto è una questione di gusti personali, ma possiamo consigliarti di iniziare da ogni colore e schiarirlo lumeggiando sino alla sua conclusione, prima di passare al successivo. Per esempio, puoi iniziare con il colore sabbia scuro del vestito; in questo modo ogni eventuale sbavatura sui tubi o sulle buffetterie potrà essere agevolmente coperta dal colore di base di questi, che verrà aggiunto successivamente. Poi puoi stendere il color pelle e successivamente passare alle parti colorate in nero. Le aree marroni, gli stivali, le bisacce e la parte non metallica dei bracciali possono essere il tuo prossimo punto di lavoro, seguito a breve distanza dai tubi. Il penultimo compito che ti attende è il rosso sulla Voriche, delle luci e degli occhi, prima di dedicarti nuovamente ai pantaloni. Lascia questi per ultimi, perché richiedono la combinazione di colori più complessa che, unita al disegno della mimetizzazione, rende questa parte la più suscettibile di grandi fatiche qualora venisse danneggiata da sbavature.



Una pattuglia della Fratellanza viene attaccata su Venere dall'Oscura Legione.



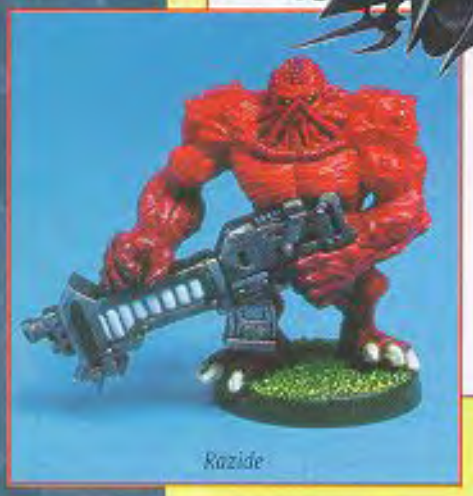
Durante una perlustrazione su Marte, l'Arcinquisitore Nicodemus incontra una fiera resistenza da parte dell'Oscura Legione.



Un intrepido Centurione guida i suoi Legionari contro un Mortificator e due Inquisitori della Fratellanza.







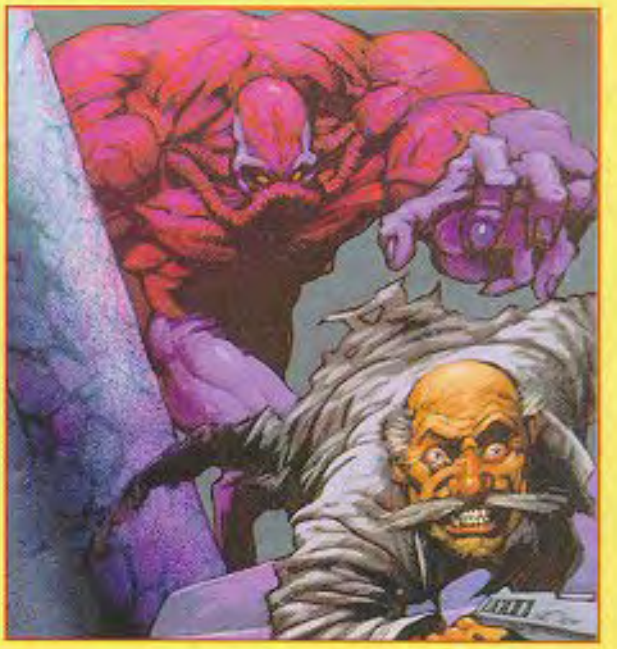
Razide

RAZIDE

I Razide sono gigantesche creature, alte più di tre metri. Progettati dai Tecnici Oscuri di Algeroth, i corpi di questi mostri sono composti di metallo e ferro nero, vetro e tessuti, sangue e muscoli. Nei loro occhi brilla una malsana luce giallastra. Due fessure tra gli occhi permettono alla creatura di respirare. Le mascelle sono di una lega metallica ultraterrena e sono fornite di affilate zanne.

I fluidi corporei scorrono attraverso tubi e cannule metalliche, mentre gli organi interni sono fissati a uno scheletro, coperto di muscoli e tessuti organici. I Razide sono devoti al Progetto di Algeroth, agiscono come unità di supporto per i Nefariti e talora guidano in battaglia Legionari e Necromutanti.

Spesso usano armi pesanti, sottratte al nemico o fornite loro dai Tekron. Normalmente non indossano l'armatura, ma si proteggono se devono incontrare un avversario pericoloso. Alcuni ipotizzano che i Razide siano creature appartenenti forse in origine a un altro universo; in ogni caso sono dotate di una forza immensa e di una costituzione fisica inimmaginabile per un normale essere umano. Al comando di un Nefarita o di un Centurione, divengono le unità di supporto dell'Oscura Legione.



WARZONE™








COSA AVRO' FATTO DI MALE PER MERITARMI TUTTO QUESTO?
NON SONO FOI COSI' CATTIVO... ALMENO RISPETTO AD ALTRI.


OKAY ... NELLA MIA VITA HO CAUSATO LA MORTE DI UN CENTINAIO DI PERSONE.


MA ... SONO UN AGENTE DELLA CAPITOL. HO DELLE RESPONSABILITA'.


WOLFE E' KO.
PRENDERO' IN PRESTITO UNA CLAYMORE. LA SPADA DEGLI HIGHLANDER, FORGIATA PER COMBATTERE L'OSCURITA'.


SE NULLA PUO' FERIRE QUELLA COSA, QUESTA SPADA LO FARA'.


BEH, POTEVA ANDARE MEGLIO. ORA ANCHE HUNTER E' KO. SEMBRA CHE IO SIA DESTINATO A RIMANERE SOLO.





TEKRON

I Tekron sono alcuni tra i più potenti servitori di Algeroth. Maestri della Tecnologia Oscura, progettano e realizzano le terrificanti armi utilizzate dalle forze armate del Signore della Guerra. Supervisionano le grandi fabbriche e gli allevamenti delle sue Cittadelle e sono secondi, per importanza, solamente ai Nefariti. I Tekron sono creature veramente brillanti. Ciascuno ha una straordinaria comprensione della Tecnologia Oscura e dei suoi possibili utilizzi, oltre a possedere una soprannaturale abilità nel comprendere qualsiasi tipo di tecnologia, semplicemente guardando e maneggiando un oggetto da questa prodotto. Eppure, nonostante tutto, i Tekron sono inferiori agli esseri umani. Non provano sentimenti per nessuna creatura vivente, neppure per i loro simili. Sono freddi, privi di emozioni e letali. In effetti non sono crudeli, ma considerano l'intero universo alla stregua di enorme laboratorio in cui sperimentare le loro teorie e i loro progetti; pertanto non nutrono sentimenti per le creature viventi e si comportano come uno scienziato nei confronti delle sue cavie. Sono brillanti ma amorali, e il loro genio non è offuscato da alcun sentimento umano. I Tekron non parlano, ma comunicano a gesti o tramite uno strano utilizzo telepatico dell'Oscura Simmetria. Sono anche praticamente immortali, dal momento che possono rimpiazzare qualsiasi parte del corpo desiderino. La loro gerarchia è rigidamente fondata sulla conoscenza; più un Tekron conosce, più viene rispettato. Ciascuno si specializza in un'area specifica: per esempio, uno può concentrarsi sulla realizzazione di armi, un altro sulla manipolazione di materiale Biotecnologico, mentre un terzo può diventare un esperto di veleni. Quando viene loro affidato un compito dal loro padrone, i Tekron comunicano tra loro e mettono in comune le loro conoscenze per eseguirlo al meglio.





Karnofago



Karnofago

KARNOFAGI

I Karnofagi sono uno dei possibili risultati della tremenda e temuta Degenerazione. Coloro che patiscono la Fame Nera, invece di divenire Kadaver si trasformano in queste creature mostruose. La loro insaziabile fame trasforma i corpi in modo differente, e chi ne soffre diventa sempre più animalesco. I Karnofagi bramano solamente la carne fresca di vittime appena uccise e non si curano minimamente della sua provenienza. Devono mangiarne almeno un decimo del loro peso al giorno, altrimenti i loro corpi inizieranno a consumarsi, sino a condurli a una terribile e dolorosissima morte.

I Karnofagi non conoscono la paura e sono dotati di un'astuzia animalesca che li rende temibili predatori. Sono praticamente incontrollabili, anche per i Cultisti loro compagni. Quando qualcuno comincia a Degenerare in un Karnofago, in genere viene trasferito dal suo Tempio della Distruzione alle fogne. Questi mostri si aggirano per la città, uccidendo in maniera del tutto casuale finché non vengono catturati o eliminati. Qualche volta si riuniscono in branchi e terrorizzano interi quartieri, uscendo dalle loro tane nelle fogne solo di notte per dare la caccia a chiunque sia tanto stolto da aggirarsi per le strade buie.

Spesso un gran numero di Karnofagi viene condotto sui campi di battaglia. Se qualche seguace di Algeroth si trova fra loro, riescono a ricordarsi abbastanza dei loro legami precedenti da non attaccarlo, a meno che non ci sia nessun'altra preda a disposizione! Non attaccheranno mai un Nefarita, per nessun motivo, ma si prostreranno davanti a lui ed eseguiranno qualsiasi ordine da lui impartito, sempre che riescano a comprenderlo! Possiedono infatti solo un vocabolario rudimentale, che permette loro di capire gli ordini orali più semplici. I Karnofagi sono creature mostruose, straordinariamente magre, marcate dalle Stigmate più orrende e pronunciate che si possano immaginare. I loro corpi sono glabri e le labbra sono perennemente ritratte per mostrare le lucide e grigiastre gengive e i denti simili a zanne. I movimenti sono rapidi come quelli di una fiera e gli occhi brillano di un'astuzia animalesca e di una insaziabile brama di carne umana. Qualche volta reclinano il capo all'indietro ed emettono ululati che fanno raggelare il sangue, nei quali si può percepire parte della loro fame e della loro vaga coscienza della propria perduta umanità. Denti e artigli sono sempre macchiati del sangue rappreso dei loro pasti precedenti.



Greyson, il vecchio ubriacone, avanzava barcollando nei vicoli di Luna. Bene, era quasi riuscito a seminare quei poliziotti. Figurarsi! Gli avevano detto di levarsi dai piedi. Ma chi si credevano di essere quei piedipiatti della Capitol? Era contento di averne colpito uno con la sua bottiglia e di essersela data a gambe. Adesso, però, era molto seccato. Durante la lotta, Razor, il suo cane, era scappato e, come se non bastasse, non aveva più niente da bere. Inciampò su un rottame e cadde bocconi. Dannazione, pensò, dov'era finito il cane?

Le luci a gas tremolarono in modo sinistro e si spensero. Il rumore del traffico dalla strada svanì. Sopra di lui, i grattacieli svettavano nel freddo cielo notturno. Ancora più in alto, la Terra, avvelenata, lo fissava come l'occhio guardingo di una malvagia divinità. "Razor, sei tu ?", domandò Greyson. "Brutta bestia. Vieni qui". Tentò di alzarsi, ma si era slogato la caviglia e fu fulminato da una fitta. "Ci mancava solo questo", pensò. Niente cane, niente alcool e adesso anche una caviglia fuori uso. E non aveva certo i soldi per pagarsi un segaossa! Gemette, autocommiserandosi.

Un rumore leggero di passi furtivi dal fondo del vicolo attrasse la sua attenzione. Certo non sembrava un cane... piuttosto un uomo. Eppure, quel suono non era del tutto umano. Lentamente, la paura si fece strada nel cervello annebbiato dall'alcool. Un vicolo buio nei meandri di Luna non era il posto per un uomo solo e disarmato, soprattutto non di notte e non da quelle parti. Tentò di alzarsi, ma la caviglia non riuscì a reggere il suo peso. Ricadde nuovamente bocconi. I passi leggeri si fecero più vicini.

Greyson guardò su. Qualcosa di quasi umano sgattaiolava da un'ombra all'altra. Saltava i bidoni e i mucchi di rifiuti così velocemente che era difficile seguirlo con gli occhi, e sfruttava ogni minimo riparo così bene che era quasi invisibile. Era peggio di un rapinatore, pensò Greyson. Un mutante! Con il cuore che gli batteva all'impazzata tentò di trascinarsi indietro nel vicolo. Sapeva che non ce l'avrebbe mai fatta. Bestemmiando si guardò intorno, cercando qualcosa che potesse usare come arma. Le sue dita tremanti si chiusero sulla cosa che lo aveva fatto cadere. Era un femore umano. Voltandosi in fretta, lo brandì come un bastone contro il mutante che si stava avvicinando.
Quando questo si lanciò su Greyson, il vecchio capì che per lui era la fine.

Ora poteva vederlo bene: era oscenamente magro e coperto solo di stracci cenciosi. Le lunghe dita scheletriche terminavano con taglienti artigli e gli occhi erano illuminati da una malevola luce. La creatura si leccò le labbra con una lingua lunga e sottile. La saliva le colava lungo il mento e i denti erano molto, molto acuminati.

Uno sparo risuonò all'improvviso. Il mostro si strinse il braccio, vide il sangue sulle mani e lo leccò. Poi, con un fulmineo balzo, si voltò e fuggì. Greyson alzò lo sguardo. Erano i due piedipiatti della Capitol. Uno impugnava un Bolter fumante. "Sia lodato il Cardinale, Signore. Sono felice di vedervi", esclamò il vecchio.

"Sei in arresto, vecchio", replicò il poliziotto. "Hai assalito un poliziotto".



FURIE IMMACOLATE



Fin dalla loro prima apparizione sul campo di battaglia, le Furie Immacolate sono state annoverate tra i nemici più temibili dell'umanità. I guerrieri di tutte le Megacorporazioni hanno imparato a tremare al suono dei loro penetranti ululati e a esitare alla vista dei loro volti inumani. Le Furie Immacolate sono la creazione del più brillante Technomancer e Necromagus a cui il Culto di Algeroth abbia mai dato i natali. Costui le ha progettate perché divenissero le sue guardie del corpo e per terrorizzare i suoi nemici; per questa ragione le ha dotate di numerose abilità peculiari. Una Furia Immacolata viene creata utilizzando la Biotecnologia, ma, anche se la sua creazione è basata sulla manipolazione del DNA, non presenta quasi nulla di umano. Il risultato è un umanoide alto circa due metri e mezzo e pesante quasi due quintali. La pelle glabra è spessa e dura come il cuoio. I suoi muscoli sono incredibilmente sviluppati e le conferiscono un aspetto veramente possente. Il suo volto, spaventoso, è privo di naso e al posto della bocca e delle mascelle ostenta una fila verticale di strisce metalliche, che proteggono il complesso sistema di filtraggio dell'aria. Una Furia Immacolata, infatti, è praticamente immune a ogni tipo di gas e atmosfera velenosa.

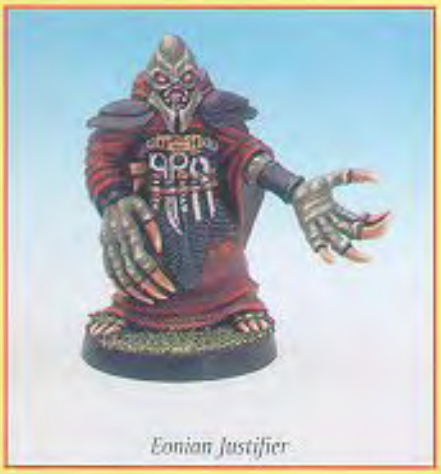


Furia Immacolata

EONIAN JUSTIFIER

Gli Eonian Justifier, o più semplicemente Justifier, sono i torturatori che si occupano degli interrogatori per conto delle forze di Algeroth e possono essere considerati forse il più immondo prodotto delle Necrocamere. Sono una razza schiava dei Tekron, creata utilizzando la Biotecnologia; il DNA umano viene incrociato con quello di altre creature, soprattutto ragni e strani esseri diabolici provenienti da altre dimensioni. Escono dai loro uteri artificiali già completamente sviluppati, con il cervello già programmato con le tremende conoscenze che i Tekron hanno voluto istillare loro. Quando un Justifier esce dall'utero, ancora gocciolante di muco, gli viene fatta indossare la tunica cerimoniale rossa e gli viene "affidato" un cucciolo, generalmente un gattino, un cagnolino, perché ci "giochi". Il gioco consiste nel sottoporre la vittima alle torture più tremende, giacché un Justifier è una creatura dotata di una malvagità sconfinata, che vive unicamente per obbedire al suo signore e per infliggere dolore. La sua mente è stata distorta al punto che considera la crudeltà una cosa del tutto naturale ed è per lui un vero piacere inventare torture sempre nuove. Per un Justifier le urla di dolore sono una melodia, scuoiare lentamente una persona viva è un'arte sopraffina e un Autoexcruciator è uno strumento di grande pregio artistico. Tuttavia, anche senza questo sofisticato equipaggiamento, servendosi semplicemente dei suoi artigli e della sua capacità di secernere veleno, la creatura può far patire a un essere umano i più incredibili tormenti. Il tipico Eonian Justifier è alto e dotato di una corporatura longilinea, la sua epidermide è spessa e ricorda il cuoio. La testa allungata è disgustosamente simile a quella di un immondo insetto e quattro grosse mandibole sporgono dalla sua mascella inferiore. Le mani terminano con lunghi artigli ricurvi, dai quali gocciola un veleno ustionante. Sulla veste che indossa sotto la tunica è ricamato il simbolo della bilancia: è un beffardo riferimento al modo con cui la creatura soppesa la vita e la verità delle parole di una persona.





Eonian Justifier

STAHLER



Erwin Stahler è uno degli appartenenti alla più pura nobiltà della Bauhaus, e riveste la carica di Ministro della Difesa e Gran Maestro dell'Alto Ordine al Merito dei Templari Venusiani. La sua fortezza, chiamata anche Palazzo Stahler, si trova nel centro di Heimburg, nel cuore dell'Impero Bauhaus. La sua posizione, il suo potere politico e amministrativo non potevano non fare gola all'Oscura Legione, che decise di arruolarlo. È spietato e temuto anche dai suoi diretti sottoposti, che non possono certo immaginare che abbia venduto la sua anima all'Oscurità. Stahler è ora un Eretico di grado elevato, ben fornito di Doni Oscuri che ha utilizzato per fare carriera e sconfiggere senza troppo clamore i rivali. Il suo sangue blu gli aveva imposto una rigida carriera sin dal momento della nascita; attraverso lo studio e un'intensa applicazione doveva divenire un leader nella complessa gerarchia Bauhaus. La realtà, però, era stata ben più crudele: Stahler si era in breve tempo dimostrato un mediocre amministratore, adatto solamente per impieghi di scarsa responsabilità. Come soldato, poi, era un vero disastro, e la sua unità fu velocemente annientata dal nemico durante una battaglia su Venere, in cui venne persino considerato disperso (probabilmente caduto sul campo). Al contrario, riapparve un mese dopo, unico sopravvissuto, e da allora la sua vita e la sua posizione sono cambiate radicalmente. Grazie a una volontà indomabile e a una totale mancanza di scrupoli, ha fatto una veloce e sorprendente carriera nel Ministero della Difesa. Durante il mese in cui era stato dato per disperso, Stahler aveva incontrato Golgotha e con lei aveva stipulato il blasfemo patto che avrebbe cambiato la sua vita (e quella dei poveracci che gli sarebbero stati vicini). Alto, dotato di nobili tratti e della tipica barba dei Romanov, sembra il classico comandante nobile della Bauhaus. Quando però la situazione lo permette, la sua vera natura viene a galla, trasformandolo in un prodotto della Necrotecnologia, con gli artigli e il corpo attraversato da tubi pulsanti e metallo.



WARZONE











Erwin Stahler





Erwin Stahler con Esoscheletro

GOLEM DELL'OSCURITÀ



I Golem dell'oscurità sono androidi creati utilizzando la Tecnologia Oscura. Come gli Eonian Justifier, anch'essi escono dagli uteri artificiali completamente sviluppati e conoscono già qualsiasi forma di combattimento. Sono stati creati per allenarsi con i Destroyer e fornire loro dei perfetti allenatori con cui esercitarsi. Sono instancabili, incapaci di provare dolore e imparano dalle sconfitte così come dalle vittorie dell'avversario: per questo motivo è impossibile sconfiggerli due volte utilizzando la medesima tecnica. Istintivamente si adattano al livello di abilità del loro avversario e lo eguagliano, spingendolo al limite delle sue capacità. In guerra possono essere riprogrammati per combattere al massimo della loro efficienza. Divengono degli esseri praticamente imbattibili ma, fortunatamente (per il genere umano), la loro creazione richiede un tempo assai lungo, per cui fanno raramente la loro comparsa sui campi di battaglia. Il loro unico grave difetto è la totale mancanza di iniziativa: non sono in grado di agire in maniera indipendente e possono solamente eseguire gli ordini impartiti dai loro superiori. Un Golem è un enorme umanoide, alto quasi due metri e mezzo e pesante più di un quintale. Il corpo è rivestito di sottili aculei, che possono essere utilizzati nei combattimenti ravvicinati, ritraendoli o sfoderandoli a piacimento. Sotto la pelle, di un colore rosa giallastro, compare un fitto intreccio di sottili vene blu, quando i muscoli si contraggono rivelando una forza innaturale.



Golem dell'oscurità

RAGATHOL





Alto quasi quattro metri e pesante quasi due quintali e mezzo, Ragathol è uno dei Nefariti di basso grado al servizio di Algeroth, l'Apostolo della Guerra. Contrariamente a Golgotha, non possiede una sua Cittadella, ma pensa di ovviare al più presto a questo problema. La sua innata ambizione lo porta a voler divenire il "numero uno" nella bellicosa schiera dei servi di Algeroth. Benché potenzialmente più pericoloso di Golgotha, ha un tallone d'Achille assai pericoloso: è sostanzialmente un codardo e si ritirerà non appena un suo intrigo rischierà di essere scoperto. Nessuno sa da dove provenga, ma ha sicuramente operato su Luna e su Marte.



Ragathol

LUOGHI TERRIFICANTI



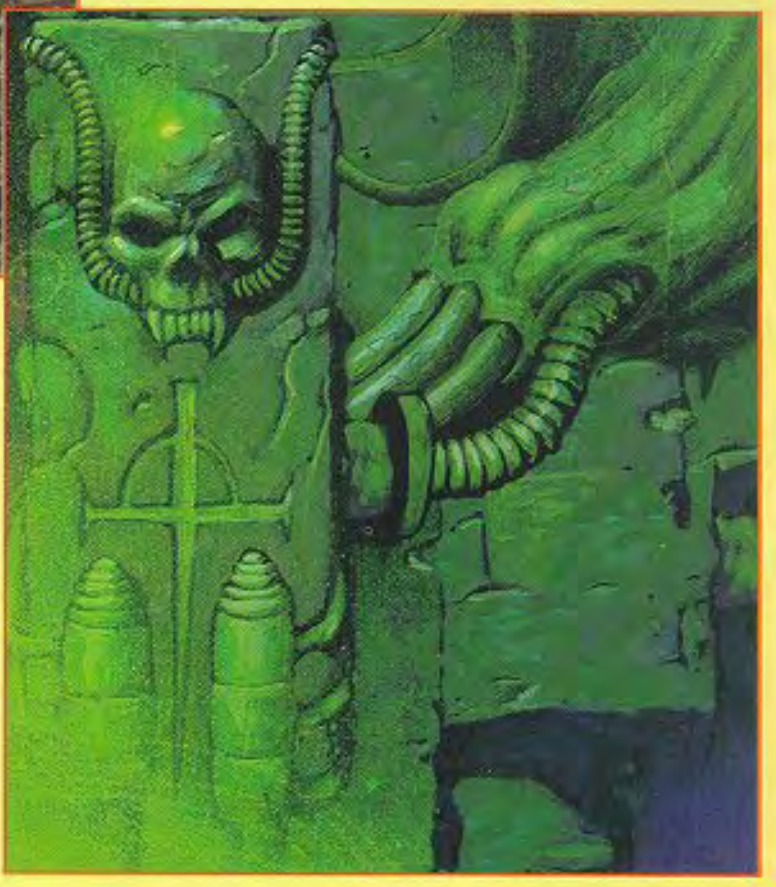
EXCRUCIATORIUM

L'Excruciatorium è un luogo di terribili tormenti, permeato della più crudele e sfrenata malvagità. Assomiglia a un enorme ospedale da campo, ma ne è l'antitesi; l'anestetico non viene mai utilizzato e i dottori affondano i loro bisturi nei corpi dei malcapitati solo per infliggere terribili menomazioni.

I carnefici, con le maschere e i grembiuli di cuoio, immobilizzano le vittime e con grande cura rimuovono brandelli di carne. I torreggianti Eonian Justifier, che hanno fatto della tortura un'arte raffinata, osservano come divertiti spettatori l'atroce spettacolo. Questi luoghi sono dotati di tutti i possibili strumenti di tortura; tra tutti, il peggiore è sicuramente l'Autoexcruciator.

AUTOEXCRUCIATOR

Questo orribile macchinario sembra un incrocio tra un tavolo operatorio, una poltrona da dentista e un museo degli orrori. Il sedile imbottito è perennemente imbrattato di sangue e spesse cinghie di cuoio rinforzate immobilizzano la vittima al posto, mentre lunghe braccia telescopiche mostrano una spaventosa collezione di seghe elettriche, pinze, bisturi, coltelli ed elettrodi. Ci sono bobine per l'induzione del dolore, luci accecanti da puntare negli occhi della vittima e altre cose troppo abominevoli per essere descritte. È lo strumento di tortura per eccellenza, presente nelle Cittadelle e nei Templi della Distruzione.



FORNACI SIMMETRICHE

Le Necrocamere sono illuminate dagli infernali bagliori delle Fornaci Simmetriche, enormi pozzi di fiamma alimentati dal potere dell'Oscura Simmetria. Sono utilizzate dai Tekron e dai loro servitori, protetti dall'infernale calore da spesse tute isolanti, mentre sostengono con enormi molle gli artefatti che desiderano arroventare. Qua e là, gigantesche gru spostano oggetti enormi e li immergono nei pozzi. Qualsiasi cosa venga immersa in una Fornace Simmetrica, non solo viene arroventata istantaneamente, ma viene anche impregnata del potere dell'Oscura Simmetria. La maggior parte degli artefatti Necrotecnologici subisce questo trattamento durante il processo di creazione.

POLITICA

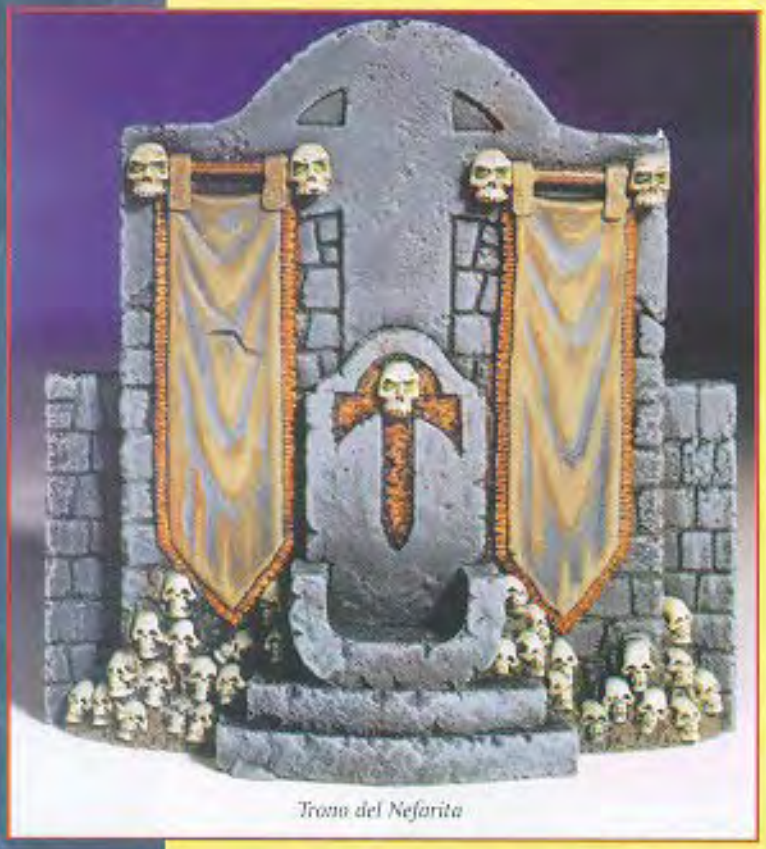
LA GERARCHIA

Tutti i Nefariti superano in grado qualsiasi altro servo di Algeroth. Anche un essere umano al comando di un Tempio della Distruzione deve obbedire ciecamente all'ultimo dei Nefariti, poiché sono i servi più fidati di Algeroth. Tuttavia, fra loro c'è una rigida gerarchia. Al vertice troviamo gli Overlord, che fanno rapporto direttamente ad Algeroth e possiedono almeno un corpo clone alla sua Corte. Ogni Overlord dispone di un certo numero di Warlord al proprio servizio; il numero preciso dipende da quali siano il suo status e la sua missione. Ogni Warlord, a sua volta, viene servito e aiutato da un certo numero di Nefariti di grado inferiore, cui vengono impartiti ordini e missioni. I Magi, invece non rientrano in questa rigida struttura gerarchica: spesso vengono inviati da Algeroth per aiutare qualche Overlord e per fungere da "ufficiali politici". In questi casi, l'Overlord deve ascoltare i loro consigli e, normalmente, tutti i servitori dell'Overlord si devono sottomettere anche al Magus. È comunque difficile che questo si verifichi: la maggior parte degli Overlord è certa della propria posizione di favore presso l'Apostolo della Guerra e talora ignora il consiglio del Magus. Inoltre, dal momento che tutti i Nefariti sono ambiziosi e spietati, qualche volta si può anche verificare un conflitto di personalità. Un Overlord può persino arrivare a odiare e disprezzare il Magus suo consigliere, e la maggioranza dei suoi sottoposti farà altrettanto. Qualora venissero a crearsi delle fazioni, alcuni dei servi dell'Overlord potrebbero schierarsi, apertamente o meno, dalla parte del Magus. Situazioni di questo genere possono sfociare in frizioni, intrighi e persino nello scontro diretto all'interno di una Cittadella.





MODELLI IN RESINA



Trono del Nefarita

CONCESSIONE DI DONI

La concessione di Doni dell'Oscura Simmetria e della Biotecnologia è la sfera d'azione dell'immediato superiore di un Nefarita.

Questo significa che questi Doni vengono concessi molto raramente ai Nefariti. Tutti i Nefariti considerano i loro simili alla stregua di potenziali rivali. Nessun Overlord desidera appoggiare un possibile rivale, né vedere uno dei suoi servitori diventare tanto potente da sfidare la sua posizione. Questo, naturalmente, lo spingerebbe a non ricompensare mai i propri servitori, ma è anche vero che tutti gli Overlord vogliono che i loro sottoposti siano i più efficienti possibile, in modo che possano compiere con successo le missioni loro affidate. Per questo motivo non possono fare a meno di concedere Doni. Spesso nasce una tremenda tensione da queste due necessità in aperto conflitto fra loro.



TRONO DEL NEFARITA

Generalmente un Nefarita pianifica le sue mosse contro l'umanità seduto comodamente sul suo trono, simbolo di potenza e terrore. Alcuni Nefariti ostentano con orgoglio troni costruiti con pezzi di pietra depredati dalle chiese e dalle cappelle della Fratellanza, mentre altri ordinano ai loro sottoposti di costruirli con le ossa dei nemici. È possibile che un intero harem di concubine venga incatenato alla base del trono, in modo che esse eseguano con celerità ogni perversa voglia del loro signore.

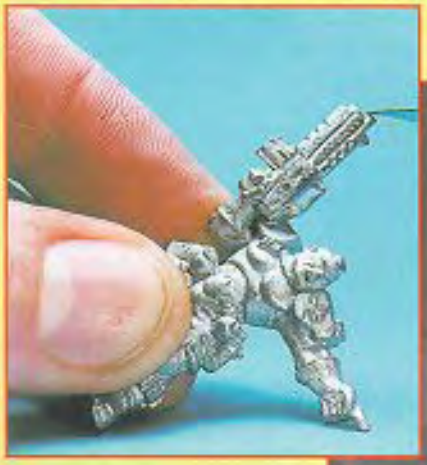
PORTALE OSCURO

Molte vittime sventurate sacrificano la loro essenza vitale durante il processo di creazione di un Portale Oscuro, uno degli strumenti più potenti e versatili mai creati. Un Portale Oscuro conferisce al suo possessore un indubbio vantaggio tattico sui nemici, poiché permette di teletrasportare qualunque cosa (soldati compresi) ovunque. Spesso viene utilizzato dai Nefariti per dislocare rapidamente sul campo di battaglia orde di Legionari Non Morti. Posizionati in punti strategici del Sistema Solare, molti Portali Oscuri attendono il momento in cui verranno azionati e orde urlanti di Legionari Non Morti e Necromutanti si scaglieranno, attraverso di essi contro ogni fortezza dell'umanità.



Portale Oscuro

SERGENTE DEI FREE MARINES





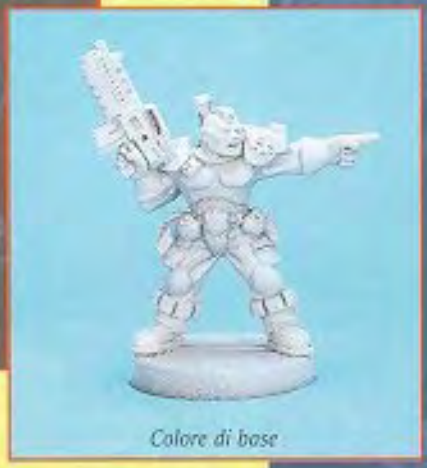
Assemblaggio della spada





Pulizia e assemblaggio della basetta





Colore di base





L'ultimo colore che hai imparato a creare era una particolare tonalità di verde oliva, che avevamo utilizzato per dipingere i pantaloni del Centurione. Non era stato necessario dedicarsi con impegno al lumeggio, poiché sopra il verde oliva veniva applicato un particolare disegno mimetico che finiva per nasconderlo quasi totalmente; ora, invece, utilizzeremo questa tinta con maggiore cura, poiché costituirà il colore di base principale per i pantaloni dell'uniforme del Sergente dei Free Marines.

Anche per questo motivo ti consigliamo di prepararne una certa quantità, in maniera tale da averne sempre a disposizione per tutta la durata del "lavoro". Anzi, se puoi, preparane una quantità tale da poterlo conservare per utilizzi futuri: potrebbe persino servirti per creare nuovi colori. Questo consiglio vale soprattutto se hai intenzione di dipingere un'unità; se disponi del medesimo colore, questa avrà una maggiore uniformità e sarà più facile distinguerla sul campo di gioco.



Colori di base, parte prima - fronte



Colori di base, parte prima - retro



Colori di base, parte seconda - fronte



Colori di base, parte seconda - retro

Anche se abbiamo già affrontato l'argomento, torniamo un passo indietro. Come avrai notato dipingendo, sbavature e giunture rovinano la qualità del tuo lavoro. Pertanto, "ripassiamo" insieme questa fase che all'inizio potresti avere tralasciato. Probabilmente hai già preparato altre miniature, ma non lasciarti mai tradire dall'eccessiva sicurezza che deriva da un utilizzo frequente di taglierini e lime; basta solo un attimo di distrazione per procurarti ferite profonde. In questa fase ti consigliamo anche di sperimentare piccole modifiche al modello, come l'aggiunta di un berretto, una benda, un caricatore, utilizzando stucco da modellista (ad esempio il MILLIPUT) e spatole. In futuro, grazie a questi esperimenti, potrai effettuare vere e proprie conversioni. Torniamo al lavoro: questa volta, contrariamente a quanto era accaduto per precedenti figurini, non dobbiamo solo fissare la miniatura alla basetta, ma dobbiamo anche incollare la spada Punisher alla schiena del Sergente. ATTENZIONE: NON ATTACCARE SUBITO LA SPADA! Anche se le fotografie mostrano per comodità la spada incollata al suo posto, in realtà dovrai tenerla separata fin quasi alla fine, per poter lavorare liberamente sulla miniatura. Ricorda, poi, che le setole del pennello potrebbero rimanere incastrate fra la spada e la miniatura e, di conseguenza, rovinarsi. Per dipingere agevolmente la spada, è possibile (per esempio) attaccarla con della colla a una matita, sempre che poi tu sia capace di staccarla senza rovinarla. Nella miniatura che vedi riportata nelle fotografie, la spada è stata fissata grazie ad un foro praticato sulla schiena con la punta di un trapano, in maniera tale da poter essere staccata e riattaccata a piacimento.

Dopo aver provveduto a ripulire la miniatura e a fissarla alla basetta, è ora di stendere la tinta di fondo. Come sempre, ti consigliamo di incollare la base della miniatura a un tappo di sughero, in maniera tale da poterla manipolare senza problemi. Ovviamente, se preferisci altri supporti, sei liberissimo di ignorare il nostro consiglio. In effetti, il pittore ora sei tu.

DIPINGERE

Anche in questo caso ci serviremo di una tinta di fondo scura, in maniera tale da poter utilizzare la collaudata tecnica che ci consente di partire dalle tonalità più scure sino a lumeggiare correttamente il nostro Sergente. Segui, come sempre, ogni singolo stadio della lavorazione sulle fotografie.

COLORI DI BASE - PARTE PRIMA

Iniziamo utilizzando cinque differenti colori. Tre sono già pronti nei barattoli: si tratta del Mortis Black (nero), Mishima Red (rosso) e Temple Guard Gold (oro). Due, invece, devono essere creati appositamente: il primo (per la pelle del soldato) viene realizzato mescolando il Graveton Tan (beige) al Wolfbane Leather (cuoio), mentre il secondo è un verde kaki e si prepara con una combinazione di ben sette colori, ovvero Luna White (bianco), Scrub Green (verde marcio), Cavern Stone (grigio roccia), Wolfbane Leather, Cartel Yellow (giallo) Mortis Black e Bauhaus Blue (blu).

Il Cavern Stone e lo Scrub Green sono i colori più utilizzati, mentre gli altri cinque colori vengono aggiunti in quantità molto ridotte. Se è possibile, cerca di realizzare una discreta quantità di questo nuovo colore, in maniera tale da conservarlo per usi futuri. Se invece non puoi (ti manca qualche colore, oppure non puoi conservarlo), non temere: utilizza semplicemente il Cavern Stone; la tonalità non è proprio uguale e il lumeggio non sarà perfetto, ma il risultato potrà comunque essere soddisfacente.

Siamo sicuri che, a questo punto, ci chiederai: e dove metto il colore appena creato? La soluzione migliore consiste nel conservarlo all'interno di uno dei barattoli vuoti (dopo averlo pulito accuratamente); è tuttavia possibile anche utilizzare un contenitore per i rullini fotografici (quelli che i negozianti buttano via quando porti a sviluppare le foto), meglio ancora se di plastica trasparente. In ogni caso basta un piccolo contenitore a chiusura ermetica. Evita, se puoi, di servirti di recipienti troppo grandi, perché questi favoriscono l'essicazione del colore. Ricorda inoltre di non versare il colore da un barattolo all'altro, ma serviti di un contagocce o di una pipetta, che dovrai accuratamente lavare dopo ogni trasferimento, per evitare di modificare una tinta con i residui del colore precedente. Infatti, versare il colore direttamente dal barattolo è un ottimo sistema per macchiare i pantaloni, la maglietta, il tavolo, il tappeto ecc. Non correre, perciò, rischi inutili.

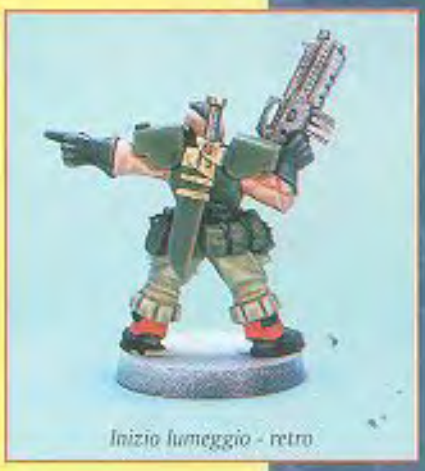
Dopo aver aggiunto i colori necessari, mescola il tutto e provvedi a eventuali integrazioni, sino a quando non avrai realizzato la tinta che desideravi. Infine, non ti preoccupare troppo per la quantità del nuovo colore: non è necessario crearne un barattolo pieno, ma ne basta semplicemente una metà.

Ora torniamo alla miniatura.

Come puoi vedere dalle fotografie, stendi il color pelle sul volto e sulle braccia, il Mishima Red (rosso) sulle ghette, il colore verde oliva sui pantaloni. Il Temple Guard Gold (oro) viene invece applicato sulle varie parti delle armi, sul fodero della spada e sull'aquila della spallina. Le parti rimanenti della miniatura devono essere dipinte con il Mortis Black (nero).



Inizio lumeggio - fronte



Inizio lumeggio - retro

COLORI DI BASE - PARTE SECONDA

Il nostro compito principale consiste ora nel mescolare il colore verde oliva sino a raggiungere la tonalità ottenuta per i pantaloni del Centurione. Prima, però, occupiamoci degli altri colori.

Il Gunmetal (canna di fucile) deve essere utilizzato con la tecnica del "dry-brush" sulle punte metalliche degli stivali, sulle granate, sul tappo della borraccia, sul fucile d'assalto M-50 e sull'emblema sul petto. Infine, il "gioiello" della spada Punisher deve essere dipinto con il Luna White (bianco) e, in seguito, con il Mishima Red.

Torniamo al verde oliva, che viene ottenuto con un misto di Scrub Green (verde marcio), Bauhaus Blue (blu), Mortis Black e Wolfbane Leather (cuoio). Come già dovresti aver fatto per il kaki, conserva anche il verde oliva in un barattolo. Stendilo ora sull'armatura e sugli spallacci, nonché sulle ginocchiere, sulla borraccia, sulle giberne e sul fodero della spada.



Lumeggio concluso - fronte



Lumeggio concluso - retro

LUMEGGIARE

Come sempre, osserva con attenzione le fotografie per controllare se stai agendo correttamente. Iniziamo con i colori più comuni.

Le parti che erano state dipinte con il Gunmetal possono ora essere trattate aggiungendo a questo colore una dose via via crescente di Violator Metal (ferro/acciaio) sino a ottenere una tinta quasi uguale al colore puro.

Sulle ghette e sulla gemma della spada, aggiungi al Mishima Red quantità crescenti di Gehenna Orange (arancione) sino a ottenere una tinta quasi uguale a quest'ultimo. Poi aggiungi all'arancione piccole quantità di Cartel Yellow (giallo), continuando sino a quando non si sia ottenuto un giallo pieno.

Tutte le parti dipinte di nero devono essere trattate con un misto di Mortis Black e Bauhaus Blue, cui deve poi essere aggiunto in quantità crescenti il Luna White (bianco) sino a ottenere un grigio molto pallido. La pelle viene trattata nella consueta maniera, aggiungendo al colore appositamente creato quantità crescenti di Graveton Tan (beige), sino a ottenere un colore quasi puro; a questo punto bisogna aggiungere al Graveton Tan dosi via via crescenti di Legionnaire Flesh (beige chiaro) e lumeggiare sino a ottenere un Legionnaire Flesh quasi puro. Sull'oro vengono impiegate le chine marrone e gialla: innanzi tutto, utilizza la china marrone, molto diluita per un lavaggio delle parti sporgenti e, quando queste si sono asciugate, ripeti il procedimento con il giallo. Alternativamente alle chine puoi usare un lavaggio con il colore unito al protettivo lucido opportunamente diluito.



Dettagli finali

Torniamo ora ai colori "nuovi": mescola il kaki con il verde oliva e lumeggia aumentando progressivamente la quantità di kaki, sino a ottenere un colore quasi puro.

Poi, per lumeggiare, aggiungi al kaki il Luna White, sino a ottenere un colore molto "pallido".

Le strisce della mimetizzazione vengono realizzate con il verde oliva.



Versione con basetta color sabbia



Versione con basetta color giungla - parte prima



Versione con basetta color giungla con "dry-brush" verde



Versione con basetta color giungla con "dry-brush" giallo/verde



DETTAGLI

Nella miniatura del Sergente dei Free Marines, esistono due dettagli che devono essere evidenziati. Si tratta della fibbia della cintura e del motto che il prode sottufficiale ostenta sulla sua armatura. Il vero segreto per lavorare agevolmente su dettagli così piccoli consiste nel trovare la giusta diluizione del colore. Se questo sarà troppo diluito, macchierà ovunque e dovrà essere ridipinto, mentre se è troppo denso non permetterà di tracciare linee e contorni precisi. In entrambi i casi, finirai per lavorare il doppio del previsto. Ti conviene sperimentare su un pezzo di carta o di cartone con diverse densità di colore, sino a ottenere quella desiderata; con il tempo troverai direttamente la densità richiesta per i vari dettagli. In alternativa, puoi utilizzare le chine: con questo sistema potrai effettuare dei lavori "puliti", anche se non d'effetto come con i normali colori.

Un secondo segreto riguarda il tuo pennello, che deve essere molto sottile e con le setole in perfetto stato. Persino il più bravo pittore si troverà nei guai se dovrà applicare dettagli con un pennello semidistrutto. Ricorda: anche un buon pennello è la chiave del successo.

BASETTA

Come sempre, utilizza della colla vinilica sulla parte superiore della basetta. Successivamente, immergila nella sabbia (oppure fai cadere della sabbia sulla basetta), eliminando i granelli che finiscono sul bordo; in questo modo la basetta sembrerà più pulita e avrà un aspetto decisamente professionale.

Aspetta che la colla asciughi, poi dipingi la sabbia con il Jungle Green (verde giungla). Quando questo si sarà asciugato, utilizza la tecnica del "dry-brush" con il Centurion Green (verde cupo), a cui avrai mescolato una piccola quantità di Cartel Yellow (giallo).

Continua il "dry-brush", aggiungendo quantità crescenti di Cartel Yellow e, alla fine, utilizza il giallo per la parte più esterna della sabbia. Quindi, colora con il Jungle Green la parte senza sabbia della basetta.

Non scordarti uno strato di protettivo (lucido oppure opaco) per proteggere la miniatura, soprattutto se la utilizzerai per giocare.





Free Marine ultimato - fronte



Free Marine ultimato - fianco sinistro



Free Marine ultimato - retro



Free Marine ultimato - fianco destro

UN APPROCCIO DIFFERENTE

Ci rivolgiamo ora ai pittori più esperti per spiegare come lavorare al meglio sulla miniatura. Ecco come dovrai comportarti con il Sergente dei Free Marines.

Come abbiamo spesso segnalato, ti conviene iniziare con i colori metallizzati e, in particolare, con il Gunmetal (canna di fucile). Se hai deciso di utilizzare una tinta di fondo bianca, allora ti premurerai di stendere un velo di Mortis Black (nero) su tutte le parti che dovranno essere trattate con il Gunmetal. Quindi utilizza la tecnica del "dry-brush" con il Gunmetal, e lumeggia poi con un misto di Gunmetal e Violator Metal (ferro/acciaio) prima di passare a un altro colore.

L'ordine con cui dipingerai le rimanenti parti della miniatura non è importante, ma possiamo consigliarti di iniziare dal rosso delle ghette, per passare poi al color pelle del volto e delle braccia. In seguito, passa al nero/blu degli stivali, dei guanti ecc. Quindi occupati dei pantaloni, stendendo il kaki, lumeggiando e infine applicando le strisce verde-oliva.

Passa dunque alle parti in verde oliva della miniatura, lumeggiandole con il kaki.

Infine, dedicati alle parti che richiedono il maggior lavoro in dettaglio. L'esperienza acquisita dovrebbe permetterti di lavorare senza troppi problemi al motto e alla fibbia della cintura.



Free Marine ultimato con basetta da giungla

CAPITOL



"Fu nel Mare della Tranquillità che i Pionieri innalzarono orgogliosamente le bandiere della Capitol, conquistando la Luna. Poco dopo fu la volta di Marte. La Corporazione crebbe per dominare l'umanità, poiché il suo messaggio era chiaro, diretto e privo di ambiguità. Lo stile di vita pubblicizzato era generoso e convincente. Ovunque andassero, i pionieri stabilivano una nuova colonia. La Capitol dilagò ovunque. I nostri Fratelli la seguirono, ma furono più volte sbeffeggiati e allontanati da questi presuntuosi.

"Quando vennero scoperti i primi segni dell'Oscurità, gli umani si rifugiarono tremanti negli edifici che avevano costruito sfidando il deserto lunare. I nostri gloriosi Fratelli mostrarono allora al mondo le debolezze e la fallacità della Capitol e dei suoi insegnamenti, ma ormai era troppo tardi. La Corporazione iniziò a dissanguarsi in interminabili guerre in tutto il Sistema Solare.

"Tuttavia, benché aggredita da ogni parte, riuscì a continuare impavida, smentendo quanto avevano affermato i nostri Profeti e Veggenti. I pionieri possedevano un'incredibile e imprevedibile forza, e il loro valore non fu mai eguagliato da nessun altro. Lentamente la Capitol riacquistò la sua posizione di leader fra le Corporazioni, divenendo temuta e rispettata.

Poi si gettò anima e corpo nella lotta contro l'Oscurità, e iniziò così l'Era del Cardinale Nathaniel".

- Ottava Cronaca, le Megacorporazioni e l'Alleanza/
Lucretius Marcellianus

I CITTADINI

È molto difficile fornire una descrizione del tipico cittadino Capitol, poiché questa Corporazione è caratterizzata dalla presenza di individui appartenenti a tutti i ceppi etnici e che praticano ogni tipo di occupazione. È la Corporazione più grande e, come tale, è anche quella con il maggior numero di impiegati; questo è il suo maggior punto di forza. Le sue parole d'ordine, che vengono trasmesse ai bambini appena sono in grado di comprenderle, sono flessibilità, sensibilità e tolleranza.

Per questo motivo la Capitol cerca in ogni momento di rendere sempre migliori le condizioni di vita dei suoi dipendenti, lavorando nel contempo in maniera tale da ridurre al minimo i motivi di contrasto fra loro. I dirigenti sono molto tolleranti nei confronti delle critiche e degli stili di vita di coloro con cui interagiscono.

LA FILOSOFIA DELLA CAPITOL

Questo modo di pensare è chiamato anche "filosofia della Capitol"; viene pubblicizzata senza sosta presso i componenti delle altre Corporazioni attraverso i media e i contatti d'ogni genere, senza peraltro trascurare anche la via diplomatica e gli affari. La lezione è semplice: se tratti i tuoi vicini come te stesso, contribuirai a rendere migliore il nostro mondo.

Uno degli aspetti che la differenziano dalle altre Corporazioni è l'estrema libertà di comportamento dei suoi dipendenti, che non devono necessariamente aderire allo stile di vita della Capitol. Le sue rivali non riescono a capacitarsi di questo atteggiamento e cercano disperatamente di uniformare la filosofia e lo stile di vita di ogni loro dipendente, in modo che possa aderire al 100% alla loro cultura. Ritengono che solamente questa unità possa portare a grandi produzioni e profitti. Nella Capitol, invece, questa mentalità è presente solo all'interno delle Forze Armate.

La Corporazione è cosciente del fatto che un esercito è indispensabile, soprattutto in un mondo così violento.

Due sono i principi guida delle forze armate della Capitol: minaccia e rappresaglia. Per prima cosa occorre operare in maniera tale che nessuno osi attaccare; se qualcuno, però, è abbastanza folle da provarci, deve essere immediatamente eliminato. Si tratta di una filosofia di guerra efficace e molto dispendiosa, ma la maggioranza dei cittadini l'approva incondizionatamente, sapendo di essere protetta dalla più potente forza militare del Sistema Solare.

La sua filosofia di guerra enfatizza l'utilizzo di armi anticarro, generalmente impiegate ad opera di aeroplani o elicotteri, e la distruzione di massa; le truppe di terra vengono per lo più utilizzate dopo un attacco aereo e vengono sbarcate direttamente dai mezzi volanti.

Per questi motivi spesso i giovani corporativi "rampanti" cercano di iniziare la loro carriera militando nelle forze aeree.

FORZE ARMATE CAPITOL (AFC)



AVIAZIONE (FAC)

Il sogno di ogni ragazzo della Capitol è diventare un pilota delle Forze Aeree della Capitol (FAC). Gli aviatori sono considerati dal popolo dei veri eroi e si lanciano nella battaglia a bordo dei più letali velivoli. I piloti della Capitol sono considerati i migliori del Sistema Solare.

FORZE DI TERRA (FTC)

All'ombra dell'Aviazione, le Forze di Terra della Capitol (FTC) vivono un'esistenza dura e priva di vere soddisfazioni. Anche se si tratta di soldati indispensabili alla sopravvivenza stessa della Corporazione, è sempre più difficile trovare volontari da arruolare; nei momenti di maggior pericolo, ad esempio quando ci si trova ad affrontare le forze dell'Oscura Legione; il comando supremo ha dovuto persino istituire un servizio di leva obbligatoria, pur di portare gli organici a un livello che consentisse loro di operare.

Le forze terrestri sono omogeneamente distribuite in campi e caserme che ospitano decine di migliaia di soldati. La continua minaccia di assalti da parte delle altre Corporazioni e dell'Oscura Legione costringe le truppe a rimanere costantemente all'erta e a garantire un tempo di intervento (a seconda del luogo) di 6, 12 o 24 ore.

FORZE SPECIALI

Per le missioni più importanti la Capitol utilizza le Forze Speciali, ovvero reparti addestrati per impieghi specifici. Gran parte del bilancio della difesa viene infatti convogliato nell'addestramento di questi soldati, piuttosto che essere destinato per le forze terrestri convenzionali. I più famosi reparti speciali della Capitol sono sicuramente i Free Marines, che operano in tutto il Sistema Solare. Fra le altre unità brillano i Sea Lions, in forza nell'Arcipelago di Graveton su Venere, i Sunset Strikers di Mercurio e i Martian Banshees, che attualmente vengono impiegati nell'emisfero meridionale di Marte per contrastare le forze armate della Mishima.









Sergente dei Free Marines



Free Marine con arma d'appoggio

I FREE MARINES

Sono la più famosa unità speciale della Capitol. Per poter diventare Free Marines, i soldati devono aver prestato non meno di due anni di servizio in un altro reparto, aver partecipato almeno a tre battaglie, devono essere stati proposti per una promozione ed essere stati decorati al valore. Inoltre, devono essersi trovati di fronte a una Corte Marziale per motivi disciplinari. I Free Marines combattono per poter riconquistare l'onore perduto con il processo, per cui non hanno molti motivi per cercare di rimanere in vita. Per questa ragione vengono scelti per le missioni più pericolose oltre le linee nemiche. In questi casi, la sopravvivenza, come essi ben sanno, è un lusso, non un diritto.



Soldato delle Forze Speciali della Capitol



Soldato delle Forze Speciali della Capitol



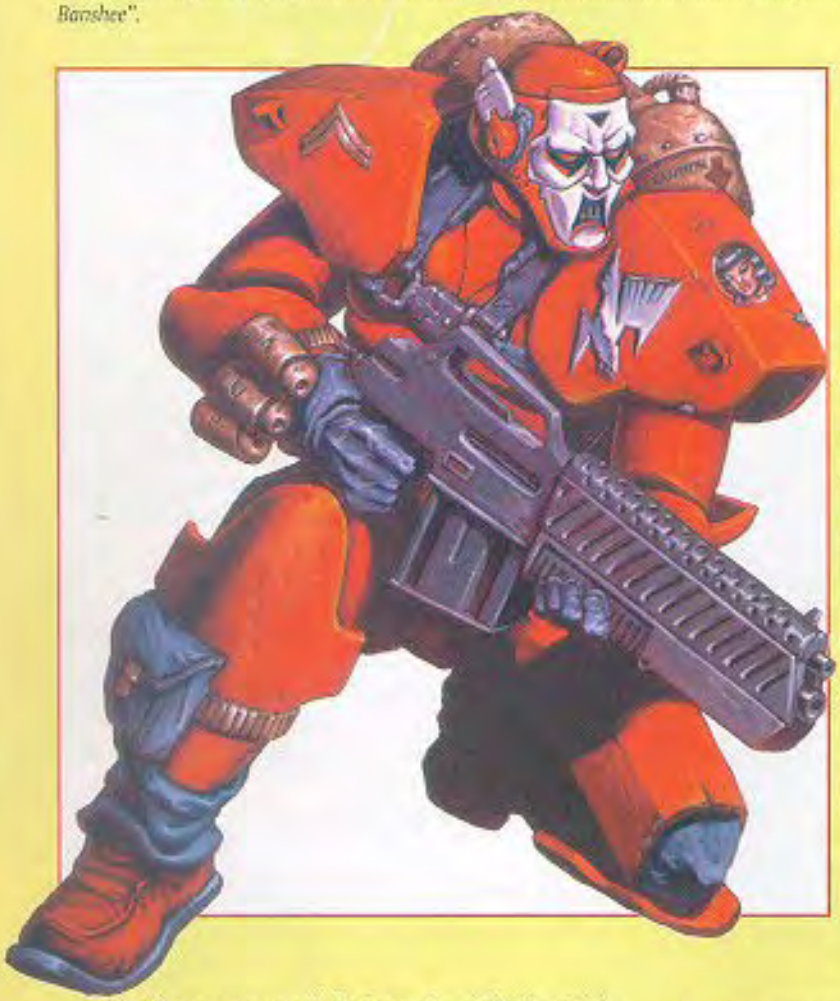
Eroe dei Free Marines

WARZONE™

BANSHEES

I BANSHEES

"Era il primo giorno del suo nuovo incarico. Aveva superato l'ultimo esame e aveva realizzato il suo sogno, e ora poteva finalmente indossare l'armatura rossa e lo Zaino-jet. Ora era un Caporale. Normalmente i Caporali comandano i soldati, ma qui era diverso. Qui era solo una semplice "recluta" ma, per la prima volta da quando i suoi familiari erano stati uccisi, si sentì felice. Era giunto il tempo della vendetta, l'ora di spazzare dalla faccia del pianeta quegli Eretici della Mishima che le avevano ucciso l'intera famiglia. Addestrata per combatterli, ora era diventata un Banshee".





Sergente dei Martian Banshees

I Banshees sono una delle Forze Speciali più atipiche dell'intero esercito della Capitol. Ogni soldato porta sulle spalle uno Zaino-Jet da 30 chili che gli permette di volare con grande abilità a una velocità di quasi 200 chilometri all'ora e di lanciarsi come un fulmine sui nemici.

I Martian Banshees, in particolare, hanno dimostrato di essere una delle più tenaci unità speciali della Capitol, riuscendo a sopravvivere dove anche i migliori reparti erano stati miseramente annientati. Hanno combattuto le loro prime battaglie nel Grande Deserto Ruggine di Marte, durante il regno del primo Cardinale. Quando numerose famiglie vennero massacrate dai Samurai della Mishima, i sopravvissuti, che avevano ricevuto l'addestramento di base dei soldati Capitol, decisero che un simile crimine non poteva restare impunito, e giurarono vendetta.

Rubarono quindi un certo numero di armature rosse della fanteria marziana, i famosi Zaini-Jet e, armati dei fucili d'assalto M-50, abbandonarono il campo d'addestramento. Animati da una furia vendicatrice, cacciarono il nemico sino a quando non fu eliminato l'ultimo Samurai, mettendo in ridicolo la Mishima.

Poiché molti Samurai portavano maschere raffiguranti mostri e demoni, i vendicatori presero alcune di queste come trofei. Da allora tutti i Banshees indossano le famose maschere da guerra bianche.

Ecco come nacque uno dei più gloriosi reparti.

Inizialmente l'Aviazione della Capitol (FAC) rifiutò di avere a che fare con loro, così i Banshees compirono di loro iniziativa una serie di incursioni nei territori della Mishima. In breve la stampa della Capitol ne fece degli eroi, e l'Aviazione finì per riconoscerli come regolari forze combattenti.

Quando l'Oscura Legione mostrò il suo putrescente volto sul pianeta rosso, si ritrovò immediatamente in testa alla classifica dei nemici dei Banshees. Il simbolo dei coltelli incrociati, che spesso compariva sulle maschere dei Samurai, era molto simile a quello di Algeroth, e i già poco pacifici rapporti fra la Mishima e i Banshees si deteriorarono ulteriormente.

Inizialmente poteva diventare un Banshee solamente chi avesse perduto i parenti a causa della Mishima o dell'Oscura Legione, ma con il passare del tempo questo "privilegio" si estese a tutti coloro che avevano avuto le famiglie massacrate in questa guerra senza fine. Durante l'ultimo decennio i Banshees si sono diffusi anche sugli altri pianeti colonizzati del Sistema Solare; tutti hanno un background comune, il medesimo addestramento e vengono armati alla stessa maniera.

La loro tattica di guerra consiste nel lanciarsi dal cielo direttamente sulle forze nemiche. Si tratta di un sistema di combattimento assai pericoloso e i Banshees sono infatti il reparto dell'Aviazione Capitol che subisce il maggior numero di perdite.

Questo, tuttavia, non li scoraggia; un vero Banshee non teme di morire, ma spera sempre di portare con sé il maggior numero di nemici.

Per questo motivo gli altri soldati cercano sempre di stare loro il più lontano possibile: una persona che non teme la morte non è sicuramente un piacevole compagno.



Martian Banshee



Venusian Banshee (uniforme polare)



Venusian Banshee (uniforme da giungla)



Mercurian Banshee

ASPETTO

I Banshees sono attualmente suddivisi in tre reparti: Venusian, Martian e Mercurian; i Martian Banshees, comunque, sono quelli più noti al grande pubblico. Non bisogna dimenticare che alcuni piccoli reparti di Banshees, dotati di una particolare versione dello Zaino-Jet, sono stati impiegati sui principali asteroidi: si tratta di elementi speciali che non sono mai stati visti all'opera sui convenzionali campi di battaglia.

I Martian Banshees in battaglia cercano di non nascondersi al nemico, per cui le loro uniformi non vengono mai colorate con tinte mimetiche adatte all'attacco aereo. Al contrario, vogliono essere visti e riconosciuti, in modo da terrorizzare il nemico, quando lo assaltano dal cielo: osservare una squadra di Banshees che arriva dall'alto è un'esperienza terrificante per qualsiasi soldato, e sono pochi quelli che non fuggono o non si mettono rapidamente al coperto. A livello di miniatura, le differenze fra i diversi reparti sono fondamentalmente estetiche e riguardano principalmente la colorazione delle armature. Quasi tutti, indipendentemente dal reparto, sono armati con il fucile d'assalto M-50. Non possono avvalersi di armi d'appoggio, poiché sono troppo ingombranti e non possono essere utilizzate durante il volo e l'atterraggio, che per loro coincide con l'assalto. L'armatura dei Martian Banshees è dipinta con i tradizionali colori (rosso con alcune parti in bianco): è l'uniforme Banshee più famosa, anche perché è quella che più spesso appare in pubblico.
I Venusian Banshees (il reparto di più recente formazione fra i tre) indossano un'armatura di un colore bianco quando operano presso il circolo polare, mentre per le operazioni nella giungla optano per la consueta maculatura mimetica.
I Mercurian Banshees vengono addestrati per le azioni di guerriglia che richiedono rapidi sbarchi dal cielo su Mercurio e normalmente indossano un'armatura nera con alcune parti in blu scuro. La maschera facciale differisce da quelle delle altre unità perché per metà è una faccia sorridente bianca e per metà una triste nera. I Banshees che operano su Mercurio sono spesso equipaggiati con spade Punisher o spade cerimoniali sottratte alle truppe della Mishima.

GRADI

I Banshees utilizzano solamente cinque gradi: Caporale, Sergente, Capitano, Colonnello e Generale. Pochissimi riescono a divenire Colonnelli e ancor meno Generali, ma per entrare nei Banshees è necessario aver conseguito il grado di Caporale in un altro reparto. Una squadra in genere è formata da 3-5 Caporali comandati da un Sergente, che è responsabile anche del loro addestramento. I Capitani non sono assegnati a squadre specifiche e agiscono in genere singolarmente, oltre a comandare più squadre. Sopra ai Capitani vi sono quattro Colonnelli, uno per ogni corpo celeste su cui sono dislocati questi soldati (Marte, Venere, Mercurio e la Cintura degli Asteroidi) che fanno rapporto direttamente al Generale, che comanda tutti i Banshees del Sistema Solare. Il Generale si occupa normalmente della gestione dei campi d'addestramento e scende con regolarità sul campo di battaglia, anche se di rado viene coinvolto negli scontri.







Capitano dei Martian Banshees

I VENUSIAN BANSHEES

Le particolari condizioni climatiche ed ecologiche hanno condizionato l'abbigliamento dei Venusian Banshees, che indossano armature più leggere, sacrificando così parte della protezione in favore di una migliore manovrabilità all'interno delle giungle venusiane e delle foreste che si trovano oltre i circoli polari (chiamati Anelli di Ghiaccio e Inverno). Il loro addestramento è simile a quello dei Martian Banshees, ma, oltre ai consueti corsi, imparano a manovrare nelle zone ad alta densità di vegetazione, individuando il nemico nascosto fra gli alberi e utilizzando a loro vantaggio la copertura fornita dal verde. Un'altra caratteristica specifica è il "volo tattico", ovvero la capacità di volare rasente le cime degli alberi per evitare di essere intercettati dai radar nemici.

I MERCURIAN BANSHEES

I tunnel sotterranei di Mercurio rendono quasi impossibile muoversi e operare correttamente con gli Zaini-Jet, e per questo motivo i Banshees hanno modificato la loro attrezzatura, adattandola a luoghi non aperti e riducendo la velocità di volo. Addestrati per le operazioni di guerriglia, sono armati anche con spade Punisher e spade cerimoniali sottratte ai nemici.

I Mercurian Banshees utilizzano i loro Zaini-Jet non tanto per volare, quanto per muoversi meglio sul terreno, sfiorando i corsi d'acqua, saltando oltre i crepacci e "scivolando" letali sul terreno. Ovviamente il rumore dei razzi impedisce loro di intrufolarsi di soppiatto.

PERSONALITÀ

Il Generale Connor N. Panzer, 40 anni, è il più anziano Martian Banshee. È sopravvissuto a centinaia di scontri, grazie a un'incredibile combinazione di abilità, intelligenza e fortuna.

Una volta salvò persino la vita al Presidente, per cui, quando il vecchio Generale passò a miglior vita, non fu difficile trovare il successore: il Colonnello Connor N. Panzer era la persona più qualificata.

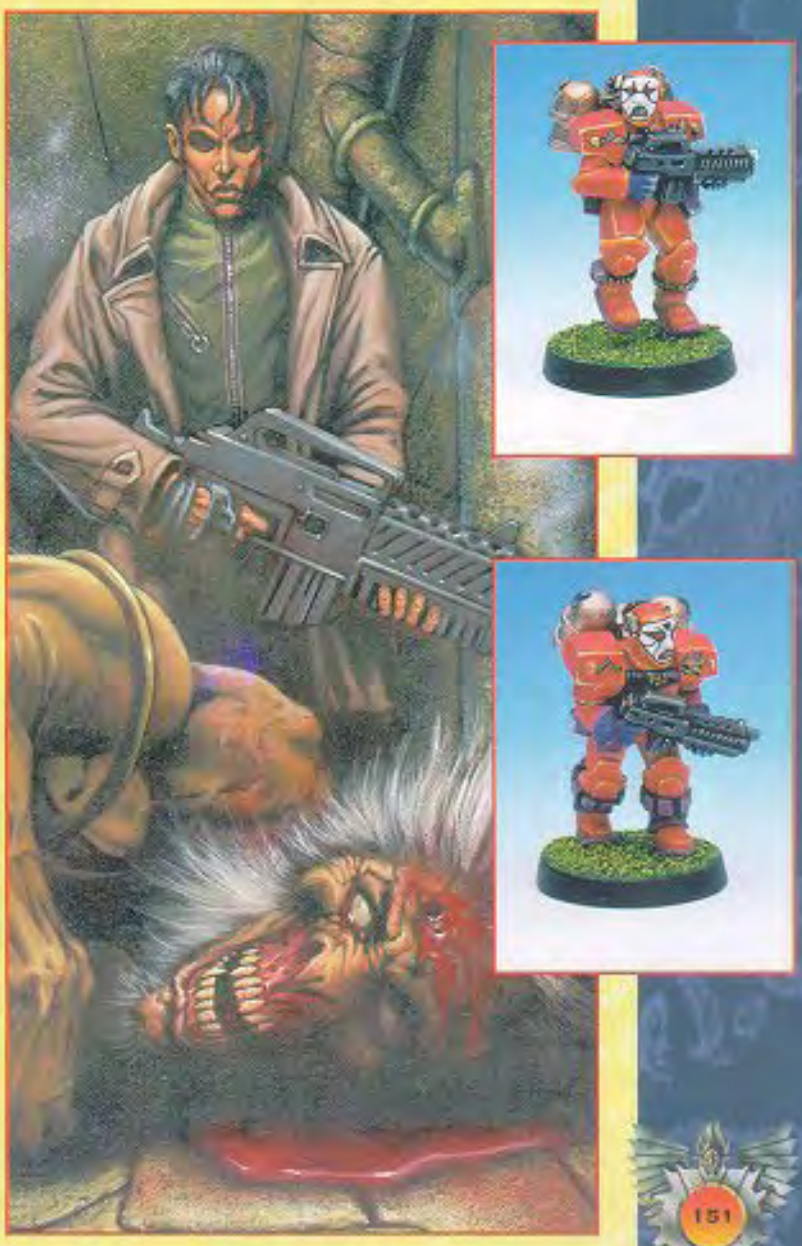
Le sue mani contano solamente nove dita, numero che corrisponde anche a quello delle battaglie combattute come Generale su richiesta personale del Presidente o della Fratellanza.

Panzer indossa un'armatura che è stata appositamente creata per lui dalla Cybertronic, e dotata di uno Zaino-Jet che gli consente di viaggiare più velocemente e di accelerare in minor tempo.

Generalmente è equipaggiato con un fucile d'assalto M-50, dotato di lancia granate e di una Spada dell'Onore della Capitol, donatagli per l'impeccabile comportamento al servizio della Corporazione.



Zaino-Jet dei Banshees



BIG BOB WATTS



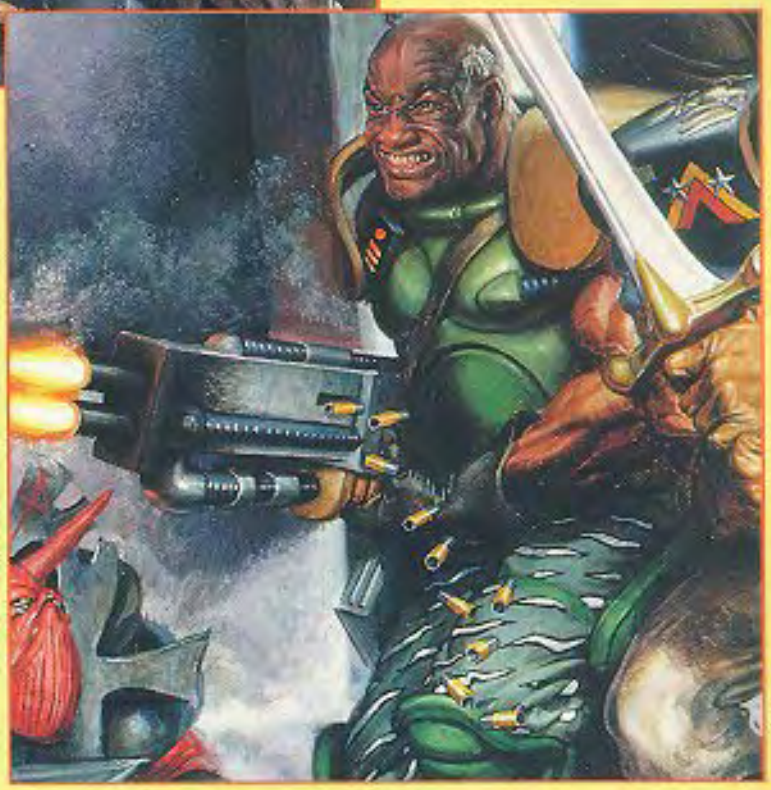
Veterano di grande esperienza, in grado di causare danni incalcolabili, Big Bob ha tuttavia imparato a servirsi delle sue abilità con grande prudenza e discrezione. Gli anni passati sul campo di battaglia lo hanno persuaso che è meglio salvare una vita piuttosto che stroncarla, e questa sua convinzione lo ha reso popolare fra i soldati. Generalmente parla con una voce profonda e un tono bonario, infondendo calma e pace ai suoi sottoposti. Quando però si ha a che fare con l'Oscura Legione, cambia completamente atteggiamento, divenendo istantaneamente freddo... e micidiale.

Big Bob è alto quasi due metri ed è dotato di una muscolatura possente. Nonostante la sua massiccia corporatura, si muove con l'agilità di una tigre. Sulla sua testa calva è stata tatuata l'effigie della Capitol, quasi una sorta di souvenir dei tempi passati al fronte. Il suo volto è sempre franco e allegro, e spesso è possibile vederlo mentre sorride persino davanti alle difficoltà.

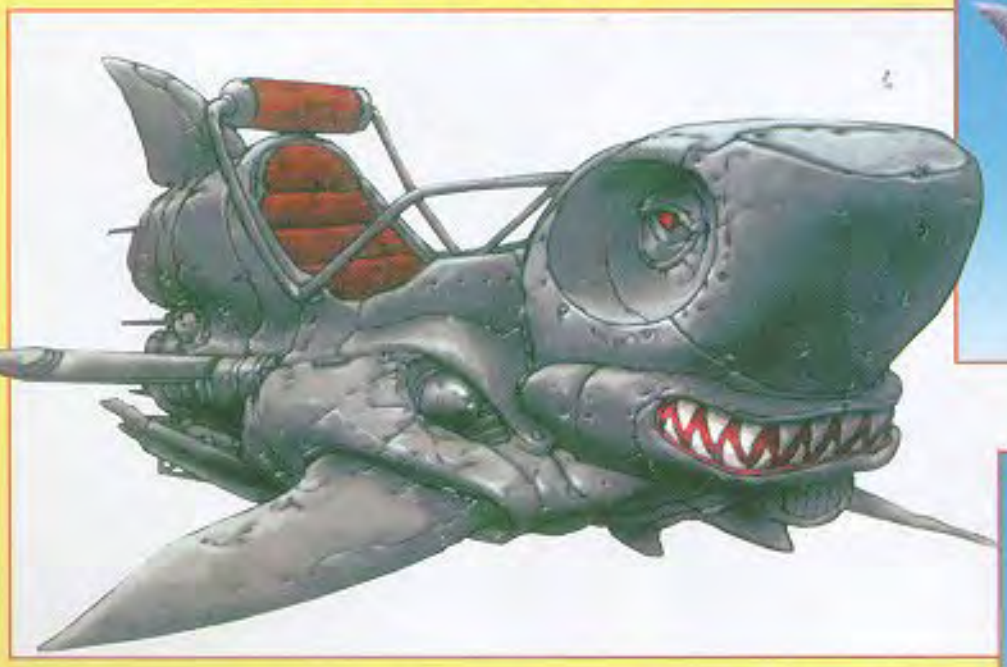




Big Bob Watts



GREAT GREY





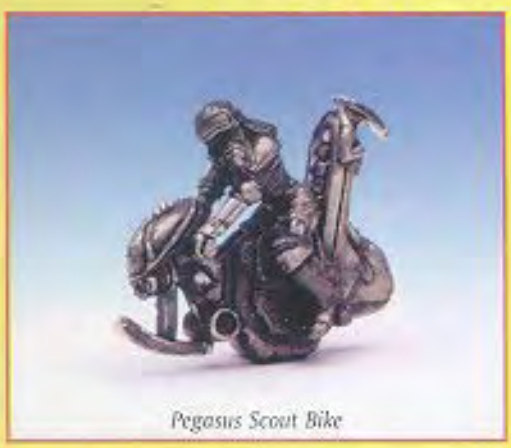
Great Grey



Great Grey

Il Great Grey è una versione migliorata del famosissimo Purple Shark: le dimensioni (e quindi il peso) sono state ridotte per consentire una maggiore manovrabilità e ora il velivolo può essere agevolmente pilotato da un solo soldato (il Purple Shark necessita invece di due uomini) e viaggiare a una velocità più elevata. Il pilota manovra anche la mitragliatrice leggera M606, appositamente installata nella fusoliera.

PEGASUS SCOUT BIKE



Pegasus Scout Bike



Un altro piccolo capolavoro che la Sky Shark Systems ha approntato per la Capitol è la Pegasus Scout Bike. Dotata di particolari controlli e di un motore di nuova concezione, può essere manovrata da un abile pilota anche con gli occhi chiusi. L'innovativo sistema di avvistamento Trycon è in grado di rivelare truppe nemiche anche a grande distanza. Non è armata, e viene utilizzata esclusivamente per la ricognizione: grazie al sistema di puntamento, aviazione e artiglieria provvedono a fare il "lavoro sporco".

PURPLE SHARK



Uscito dai cantieri dello Sky Shark Systems, il Purple Shark è un veicolo unico nel suo genere e conferma ancora una volta la superiorità tecnica della Capitol in materia di aviazione. È un veicolo volante a due posti che potrebbe essere definito come un incrocio fra un bob e un tozzo missile. Può raggiungere una quota di volo di 50 metri e richiede la guida di un esperto pilota. Un secondo soldato provvede ad avvistare il nemico, a sganciare le bombe o a sparare con l'arma di bordo (una mitragliatrice).

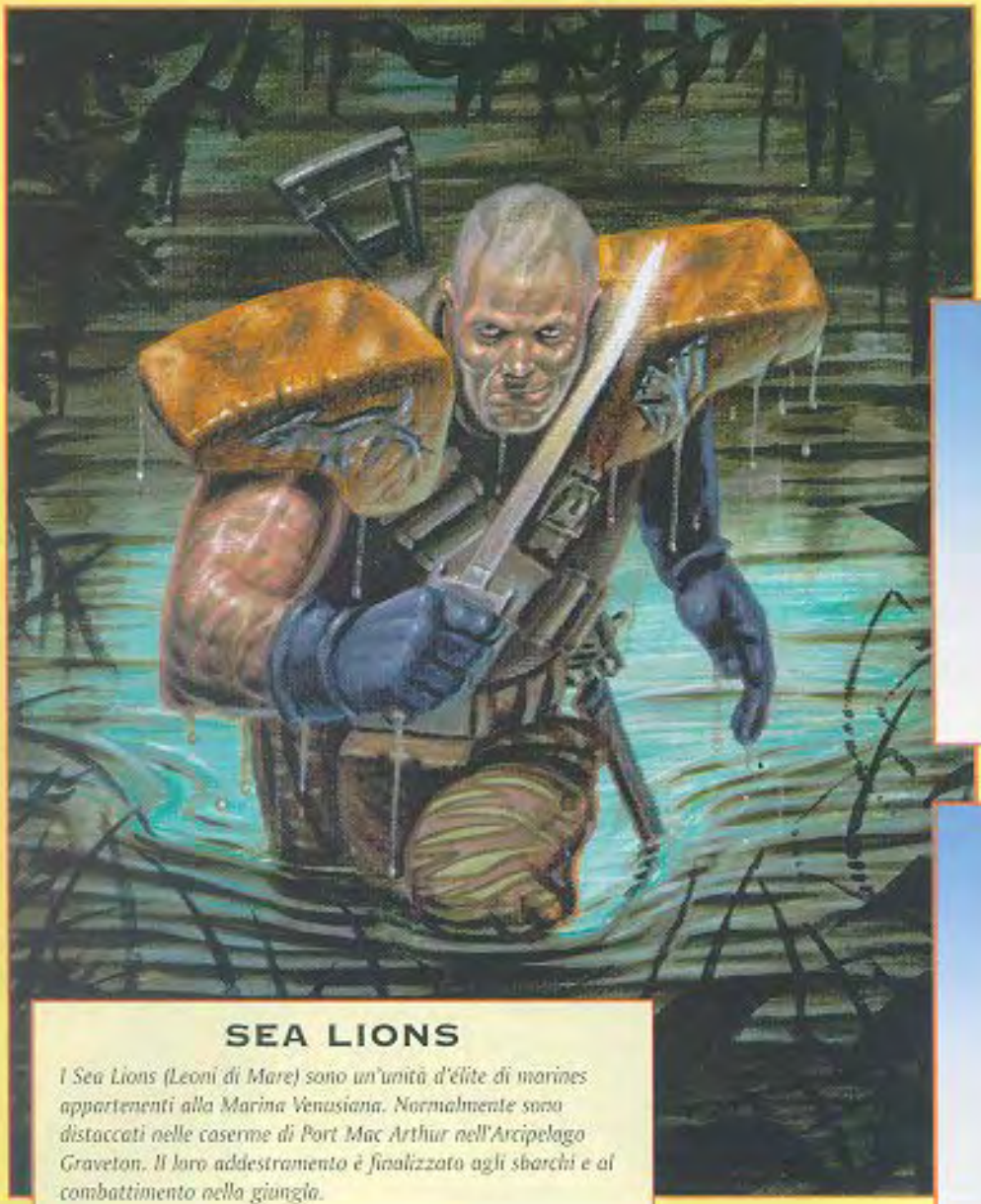
Viene principalmente impiegato per missioni di ricognizione e per improvvisi raid sul territorio nemico. Le perdite sono altissime, ma è opinione comune che questo problema sia dovuto unicamente al fatto che si tratta di un veicolo innovativo.



Purple Shark



SEA LIONS



SEA LIONS

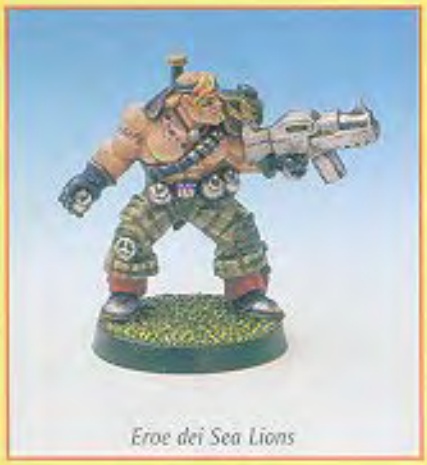
I Sea Lions (Leoni di Mare) sono un'unità d'élite di marines appartenenti alla Marina Venusiana. Normalmente sono distaccati nelle caserme di Port Mac Arthur nell'Arcipelago Graveton. Il loro addestramento è finalizzato agli sbarchi e al combattimento nella giungla.



Sergente dei Sea Lions



Sea Lion con arma d'appoggio



Eroe dei Sea Lions



Soldato delle Truppe Speciali della Capitol



Soldato delle Truppe Speciali della Capitol







Sergente della Fanteria Capitol



LA FANTERIA CAPITOL

Composta da soldati ben addestrati, svolge i normali compiti che spettano alle unità di terra.



Capitano della Fanteria Capitol



Fanteria Capitol



Fanteria Capitol

WARZONE

FANTERIA







Sergente Capitol



Capitano Capitol



Fanteria Capitol



Fanteria Capitol



Soldato Capitol
con arma di supporto

"SERGENTE CARTER"

3° GIORNO. *"Siamo qui da tre giorni e, finalmente, abbiamo raggiunto la giungla. È più caldo e umido che in qualsiasi altro punto dell'arcipelago. Gli alberi sono enormi; nell'oscurità notturna si stagliano verso il cielo come astronavi. Ovunque svolazzano tarme e farfalle grosse come aquiloni. Ogni tanto il ruggito di una lucertola gigante mi fa prendere un colpo. Per fortuna, il campo è isolato con un perimetro elettrificato. Dews aveva ragione. Aveva proprio visto giusto. Abbiamo avuto una quantità di agenti dell'Alleanza in giro per il campo sin da quando siamo arrivati, e ieri con l'elicottero è giunto anche un Inquisitore. Non uno qualunque. Era Kane, un leader, un genio con l'Arte, un nemico dell'Oscurità e uno dei pupilli del Cardinale. Un vero tipo duro. Era scoppiata una lite fra la squadra di Gould e tre Blood Berets, e Kane l'ha sedata in un attimo con un gesto della mano e un'ondata di Potere. Ora sono finiti tutti nelle celle di rigore, nel più assoluto isolamento. Forse la calma forzata li renderà più saggi.*

"Non mi sento a mio agio quando lavoro a fianco degli Imperiali. Sembra solamente ieri che scambiavo



fucilate con i Blood Berets sulla spiaggia di Blomberg's Island, nel vecchio Arcipelago di Graveton, dove li abbiamo convinti a non rubare le noci di cocco della Capitol. Per essere onesti, non sono entrato nei Free Marines per scambiare convenevoli con quei mangiarifiuti degli Imperiali. Però devo trovarmeli fra i piedi, mentre aspetto l'Oscura Legione. Cosa posso farci? Dopo tutto è una questione politica. I nemici di ieri oggi sono alleati... e probabilmente domani saranno dei maledetti traditori che cercheranno di pugnalarci alle spalle. Non ho dubbi, ma gli ordini non si discutono.

"La squadra è in agitazione, tranne ovviamente Calvin. Quello è troppo occupato a pregare il Cardinale. Siamo tutti nervosi; spendiamo troppo tempo a controllare e provare le armi. Avenson afferma che questo campo è uno dei punti strategici del Cardinale. Turner parla solo di come vorrebbe spaccare il muso agli Imperiali, schiacciare le mosche e sparare nel posteriore di uno di quei dinosauri. Sono d'accordo. Sono stati troppi giorni fuori nella giungla fra le creature di Venere in zona di guerra; ed è la prima volta per molti di loro.

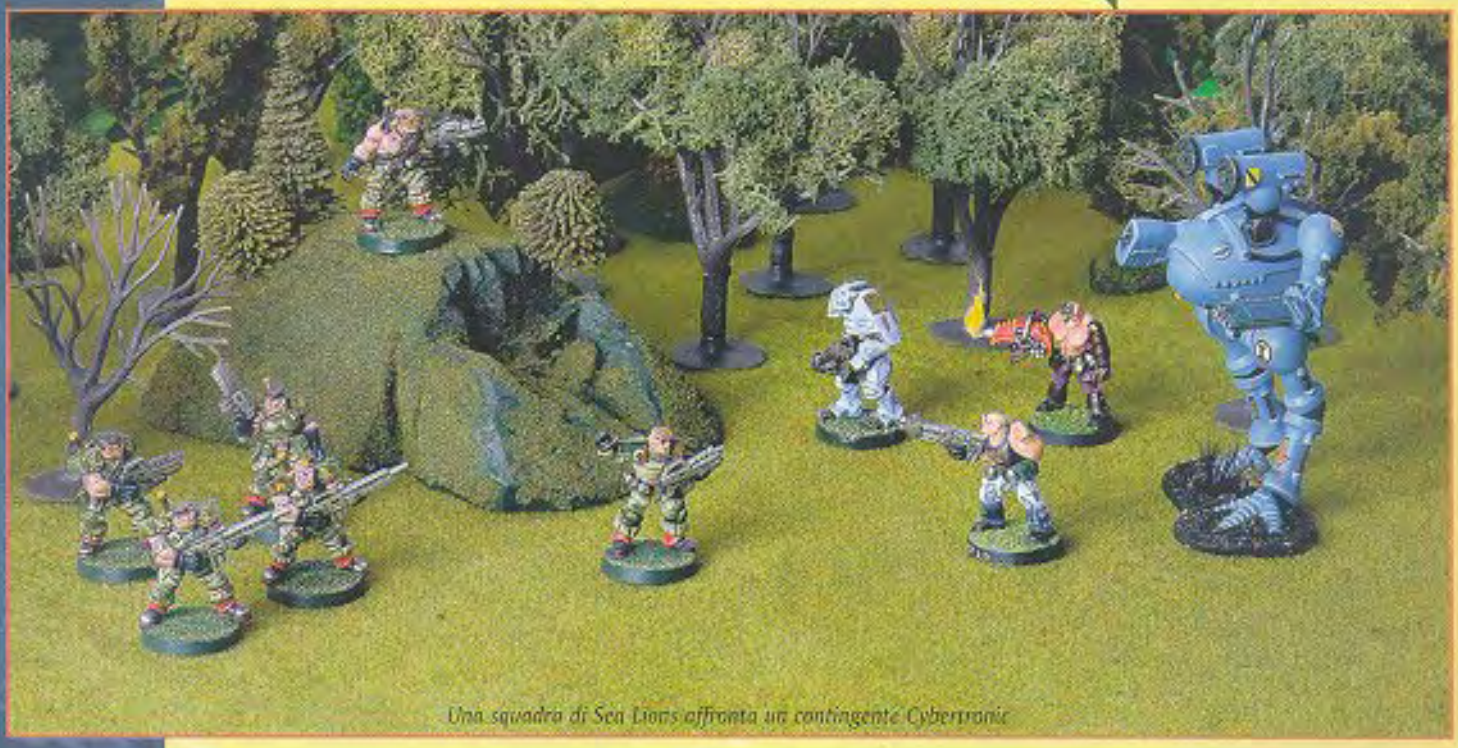
"Io so solo che le cose stanno per peggiorare. Lo so, proprio come so che il mio nome è Frankie Carter".

9° GIORNO. *"L'elicottero ci ha sbarcati a cinquanta chilometri dalla base. Due squadre: la mia e quella di Gould, assieme all'Inquisitore Kane. Una bella marcia schivando le piante carnivore, guadando fiumi infestati da alligatori-piranha, stando sempre attenti a non finire su un campo minato dell'Oscura Legione. Non trovate che sia*



divertente? Sono bastati due giorni di questa "vacanza" e già la squadra desiderava essere di nuovo a casa. Ora stanno rievocando i bei vecchi tempi, quando si faceva a botte con i Blood Berets. Odio dire di essere d'accordo, ma... Le zanzare sono così grosse che, quando ti mordono, devi farti ricucire. Posso giurare di aver visto uno scarafaggio enorme che mi ha sfidato a braccio di ferro. Ovviamente ho rifiutato, perché senza dubbio avrebbe vinto lui.
"Per dire la verità, Turner non sta bene; sembra proprio cotto. Probabilmente abbiamo scoperto una nuova forma di febbre della giungla. I sintomi ci sono tutti. Ho fatto la diagnosi e gli ho ordinato di passare l'M89 a Stevenson. Non puoi affidare l'arma con il miglior volume di fuoco, e l'incolumità della squadra, a un individuo malato. Speriamo bene. Questo è un postaccio, anche per un Free Marine. Kane, dal canto suo, non sembra mostrare alcun disagio. Giurerei che non è neppure umano. Oppure, più probabilmente, l'armatura da Inquisitore è dotata di un condizionatore d'aria, e lui non ci ha detto nulla. Non è certo l'unica cosa che ci abbia nascosto. Ci ho messo un bel po' prima di scoprire esattamente cosa dovevamo fare. Gli ho chiesto che cosa stavamo cacciando e ha risposto 'i nemici dell'umanità'. OK, non ho saputo altro. Ora non c'è alcun motivo per non tornare alla base".

11° GIORNO. *"Abbiamo visto qualcosa che sembra il perimetro di una nuova Cittadella. La giungla si è diradata. Posso vedere una gigantesca spirale nera in lontananza. Se non è una Cittadella, io sono il fratello gemello del Cardinale. Dal profondo delle mie viscere comincio a sentire cosa ha in serbo per me l'Oscura Legione. Ora lo so, e capisco anche perché i boschi sono pieni di mostruosità. Uno dei peggiori Nefariti è giunto per diramare ordini e incantesimi e i Necromutanti mi hanno offerto il loro aiuto per un'operazione a cuore aperto con le loro baionette. E pensare che mi ero arruolato volontario nell'aviazione. Poi quella notte mi sono ubriacato e ho pestato il vecchio Capitano Trask. Se non l'avessi fatto, ora non sarei certo nei Free Marines. Non importa; è inutile lamentarsi del passato.*
"Kane ci ha ordinato di mettere le sentinelle e Gould e io abbiamo raddoppiato gli uomini da lui posti in servizio. Ho messo Stevenson al primo turno, insieme a Calvin. Tutti gli altri faranno i turni in coppia, anche Turner. Quanto a me, io vigilerò con lui".



Una squadra di Sea Lions affronta un contingente Cybertronic

LIBERAZIONE

"Un brivido serpeggiò per tutto il campo di atterraggio. Il Sergente Miller controllò il suo orologio e latrò gli ordini ai sottoposti.
"OK, marines, di corsa! Non pretendo un morto per ogni colpo sparato. Voglio un lavoro pulito e veloce, da manuale. Non voglio casini sino alla fine. Controllate le armi.
"Moore, va' al tuo posto. Gibbons e Jones, copritelo. Il resto assuma la formazione Delta".
Il mezzo sussultò quando toccò terra. Appena aperti i portelli, i marines schizzarono fuori e iniziarono a muoversi.
Da vero veterano, Moore si portò alla testa, mentre stringeva quasi affettuosamente la sua mitragliatrice pesante M89. Controllò l'area, inviando continuamente rapporti al suo coordinatore tattico.
"È un piccolo spiazzo, del diametro di circa 25 metri... circondato da alberi... rocce sparse ovunque... due, anzi tre corpi di Free Marines... le armi sono state portate via...".
Gibbons e Jones lo seguirono, perlustrando l'area con il loro equipaggiamento per l'avvistamento e stringendo nervosamente le armi. La distante voce del coordinatore tattico risuonò nei loro auricolari.
"Fare attenzione a truppe nemiche, probabilmente armate con materiale Capitol. Forse un 'ottantanove' o un 'M606'. Adottare la massima prudenza e abbandonare l'area il più in fretta possibile".
Miller seguì gli ultimi due marines fuori dal mezzo da sbarco. Non era per nulla soddisfatto. Aveva solo dieci soldati, e solamente tre avevano una sufficiente esperienza. L'ultima squadra mandata in ricognizione era letteralmente scomparsa, ma i Generali avevano deciso che la missione doveva essere comunque svolta.
Tutto questo lo rendeva nervoso. Sicuramente gli ufficiali conoscevano qualcosa che la truppa ignorava, e non erano affatto ansiosi di parlarne. Solo il Cardinale sapeva cosa stava riservando loro il destino.
La squadra seguì rapidamente Moore con la sua mitragliatrice, e il mezzo da sbarco si preparò a decollare. Chiuse i portelli e si alzò dal suolo.
Miller lo osservò mentre scompariva in lontananza e si augurò di trovarsi nuovamente al riparo delle mitragliatrici del pesante mezzo. Poi sentì Moore che urlava nell'interfono.
"Nemico in rapido avvicinamento", risuonò negli auricolari dei marines la pacata voce del coordinatore tattico.
"Due squadre, a ore dieci e dodici. Si avvicinano rapidamente. Probabilmente hanno solamente armi leggere. Forse quindici soldati. Difficile da determinare".
Miller si portò rapidamente in testa al gruppo. Era stato addestrato per questo. Viveva per questo. Sentì l'adrenalina che entrava in circolo, mentre scambiava una fugace occhiata con Moore e Gibbons.
"Tutto OK, ragazzi. È ora. Riparatevi dietro a quelle rocce. Raffiche brevi e mirate. Ricordate: o loro o noi".
I soldati presero posizione e il Sergente scrutò la foresta circostante. Era iniziata la liberazione delle Freedom Lands, ma nessun marine sapeva ancora chi stavano liberando... e soprattutto da chi".

MITCH HUNTER



Mitch Hunter con l'uniforme dei Doomtrooper, armato con un fucile Calix





Miniatura ripulita, con basetta...



... e con tinta di fondo

L'esperienza accumulata con le ultime miniature ci sarà particolarmente utile con il figurino di cui ci occuperemo ora. Un eroe fra gli eroi, la prima vera personalità dell'universo di Warzone, l'unico e il solo... Mitch Hunter.

Con le precedenti miniature (in particolare con il Sergente dei Free Marines) abbiamo imparato a creare una nuova gamma di verdi (anche il kaki, ammettiamolo, è una tonalità particolare di verde); ora per Mitch creeremo un nuovo tipo di azzurro.

Tanto per essere precisi, lasciaci spendere due parole sulla nuova "mistura" che ci apprestiamo a preparare: utilizzeremo gli stessi tre colori adottati per le precedenti miniature, ma varieremo le proporzioni in maniera tale da ottenere un tipo di colore totalmente diverso.

Confuso? Beh, seguici.

Abbiamo utilizzato un misto di Mortis Black (nero), Luna White (bianco) e Bauhaus Blue (blu) quasi tutte le volte che si è trattato di lumeggiare le aree nere delle



Colori di base, prima fase - fronte



Colori di base, prima fase - retro



Colori di base, seconda fase - fronte



Colori di base, seconda fase - retro

miniature. Bene, con Mitch utilizzeremo gli stessi colori per realizzare una tonalità molto simile. Avrai ormai capito che, per ottenere un effetto diverso, sarà necessario mescolare i tre suddetti colori in proporzioni differenti da quelle solite. Per esempio, il Mortis Black verrà utilizzato in quantità minime, mentre il bianco e il blu avranno sicuramente un posto d'onore. È ovvio, vero? Sinceramente parlando, hai mai pensato che variando le proporzioni dei medesimi colori si potessero ottenere risultati completamente differenti? Bene, più avanti scoprirai come realizzare con i medesimi colori una tonalità molto cupa di grigio, da utilizzare come colore di base. Come abbiamo spiegato a proposito del Centurione, non è il caso che tu ammattisca per ottenere tutte le miscele di colori possibili, anche perché la maggior parte non ci servirà mai. Al contrario, dopo aver trovato la miscela corretta, prova a variare le proporzioni dei colori che la compongono e a studiare il tipo di effetto che ne deriva.

Come avevamo detto a riguardo del Sergente dei Free Marines, è possibile preparare una quantità maggiore di questa miscela e custodirla per utilizzi futuri.

Tutto OK? Bene, si parte!

Cosa bisogna fare per prima cosa? È ovvio: "pulire e preparare la miniatura". Perfetto: osserva le immagini di pag. 161 e vedrai che abbiamo fatto così anche noi.

Come sempre, utilizza una goccia di colla per fissare la miniatura alla sua basetta.

Come è accaduto per il Sergente dei Free Marines, anche qui dovremo attaccare un pezzo supplementare alla miniatura, e precisamente la Spada dell'Onore alle spalle del prode Mitch. ASPETTA A FARLO!

Come per il Sergente, ti mostreremo in ogni fotografia la spada fissata alle spalle della miniatura, ma ci premureremo di staccarla subito dopo per dipingerla separatamente.

Abbiamo ovviamente utilizzato un piccolo perno per poterla fissare e staccare agevolmente.

Se hai già attaccato la spada... non preoccuparti; non è la fine del mondo. Sarà solamente più difficile dipingere il tutto senza correre il rischio di sbavature o di altri piccoli errori. Bene, ora passa alla tinta di fondo...

DIPINGERE

Ancora una volta abbiamo iniziato utilizzando i colori più scuri per poi lumeggiare progressivamente. Descriveremo in dettaglio tutte le fasi della pittura, cosicché anche tu, aiutato dalle immagini, potrai imitarci senza alcuna fatica.

Alla fine, ti segnaleremo in che ordine un pittore esperto potrà applicare correttamente i colori, in maniera tale da ottenere un risultato ancora migliore.

Per Mitch si inizia utilizzando cinque colori. Si tratta del Temple Guard Gold (oro), Mishima Red (rosso), Mortis Black (nero), il nostro "classico" color pelle (una miscela di Wolfbane Leather, cuoio, e Graveton Tan, beige) e il colore di base che abbiamo precedentemente citato. Per la spada verranno impiegati il Mishima Red, il Bauhaus Blue (blu), il Mortis Black e il Temple Guard Gold.

Ricorda sempre che le fotografie sono il miglior sistema per capire se hai utilizzato correttamente i colori. Il color pelle deve essere steso sulle mani e sul volto di Mitch, il Temple Guard Gold sul fucile a pompa M516D e sulla cartucciera, stando ben attenti a lasciare libere le estremità superiore e inferiore di ogni cartuccia.

Il Mishima Red viene steso sulla parte laterale del fucile a pompa e l'azzurro (ottenuto con la miscela citata precedentemente) viene applicato ai pantaloni e alla camicia.

Il blu che ci serve non deve essere troppo chiaro, per cui non va impiegato troppo Luna White (bianco); basta aggiungerne piccole quantità sino a ottenere l'effetto desiderato.

Quando sei pronto, introduci anche il Mortis Black, in quantità minima, per evitare di ottenere un grigio molto scuro (e inutile); come abbiamo già detto, ci serve un blu più "sporco", non un grigio blu.

Tutte le rimanenti parti della miniatura, tranne quelle che nelle foto sono state lasciate in bianco, devono essere colorate con il Mortis Black.

Come puoi ben vedere dalla fotografia, abbiamo già contornato di nero il pannello rosso del fucile a pompa; questo ci permetterà di non doverci tornare in futuro.

Un sistema molto semplice per "contornare" queste parti consiste nell'utilizzare i bordi neri prima di applicare l'oro o il rosso; se la linea dovesse sembrarti troppo spessa, è sufficiente nasconderne una parte con del bianco, prima di stendere i normali colori, sino a ottenere l'effetto desiderato.

Passiamo alla spada. L'impugnatura può essere dipinta con il Mishima Red (rosso), la guardia e il pomolo con il Temple Guard Gold (oro) e le gemme e le cinghie con il Mortis Black (nero). Quando il nero sulle gemme si sarà asciugato, sovrapponigli il Luna White (bianco), lasciando però un lieve bordo nero, poi utilizza il Bauhaus Blue (blu).



Inizio lumeggio- fronte



Inizio lumeggio, retro



Marine lumeggiato, visto di fronte



Marine lumeggiato, visto di spalle

COLORI DI BASE SECONDA FASE

La maggior parte della miniatura verrà dipinta con due soli colori: la "solita" mistura di Wolfbane Leather (cuoio), Mortis Black e Mishima Red viene utilizzata per gli stivali, le ghette, i guanti, i capelli e le bisacce.

Il Gunmetal (canna di fucile) viene impiegato (con la tecnica del "drybrush") sulle canne del fucile, sulle granate, sulla fibbia della cintura, sul comunicatore, sulle punte delle calzature e sulle estremità inferiore e superiore delle cartucce.

Sulla spada, invece, utilizzeremo tre colori. La miscela marrone viene applicata sulle cinghie, il Gunmetal sulla lama e il Razide Purple (viola scuro) sul Bauhaus Blue (blu) delle gemme.

LUMEGGIARE

Osserva con attenzione le immagini e cerca di imitare il nostro sistema di lumeggio. Dopo tutto, abbiamo già lavorato con la maggior parte di questi colori.

Per prima cosa, pensiamo alla pelle: prendiamo la nostra "mistura" e aggiungiamo quantità crescenti di Graveton Tan (beige), che stenderemo in mani successive sino a ottenerne una versione quasi pura. Dopo di che, aggiungeremo il Legionnaire Flesh (beige chiaro) al Graveton Tan, lumeggiando sino a quando non avremo ottenuto un Legionnaire Flesh quasi puro.

Le aree in nero devono prima essere dipinte con un misto di Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu), poi lumeggiate aggiungendo al colore appena descritto del Luna White (bianco) in quantità via via crescenti, sino a raggiungere un grigio molto chiaro.

Per le parti in cuoio è necessario aggiungere quantità via via crescenti di Wolfbane Leather (cuoio) al colore precedentemente ottenuto, sino a ottenere un Wolfbane Leather puro.

Per lumeggiare è sufficiente aggiungere al Wolbane Leather del Legionnaire Flesh, sino a ottenere un colore più "cremoso".

Questo colore può essere anche impiegato sui capelli di Mitch, a patto di stare attenti a utilizzare la tecnica del "drybrush" e non un lumeggio classico.

Le parti dipinte con il Gunmetal (canna di fucile) devono essere lumeggiate aggiungendo quantità via via crescenti di Violator Metal (ferro/acciaio). Il lumeggio finale verrà effettuato con il Violator Metal puro.

Le parti in rosso vengono trattate aggiungendo progressivamente il Gehenna Orange (arancione) al Mishima Red (rosso), sino a ottenere un arancione puro. A questo punto si lumeggia aggiungendo al Gehenna Orange del Cartel Yellow (giallo) sino a ottenerne una versione quasi pura.

Il giallo, poi, verrà lumeggiato aggiungendovi del Luna White (bianco) sino a ottenere un giallo pallido.

L'unica zona della miniatura a "beneficiare" di questo trattamento è il simbolo sullo spallaccio destro di Mitch.

Le zone colorate in oro subiscono il consueto trattamento, dapprima con una china marrone diluita, e poi con quella gialla per le aree più sporgenti.

Il colore azzurro che ricopre la maggior parte della miniatura viene trattato con quantità crescenti di Luna White, sino a ottenere un azzurro pallido.

I colori della spada (marrone, canna di fucile, rosso e oro) vengono trattati esattamente come se fossero parti integranti della miniatura. Le gemme verranno perfezionate nel capitolo seguente.



Schema base da deserto



Schema da giungla versione "Stage One"



Schema da giungla con cespugli



Schema da giungla con sfumature giallo/verdi

DETTAGLI

Come sempre, prima di iniziare questa fase, assicurati che il pennello sia in ottimo stato. Questa volta inizieremo dagli strumenti "elettronici" del nostro eroe: ciascuno di essi deve essere contornato di nero, esattamente come se fossero una versione ingrandita del pannello sul fucile a pompa. Non cercare di contornare ogni singolo colore, ma limitati a stendere delle linee abbastanza spesse di nero, che poi delimiterai adeguatamente stendendo del Luna White (bianco) su ogni singolo componente. Il risultato deve essere simile a quello delle foto di pag. 163 (Inizio lumeggio), dove ciascuna unità ha un bordo di Violator Metal (ferro/acciaio) e all'interno una serie di pannelli bianchi contornati di nero. Ogni singolo pannello può ora essere colorato a piacimento; noi utilizzeremo il Mishima Red (rosso), il Gehenna Orange (arancione) e, ovviamente, il bianco, che dovrà essere nuovamente steso per ottenere un migliore effetto.

È possibile lumeggiare anche parti in arancione e rosso, ma solamente se ti senti molto sicuro (altrimenti combinerai solamente un bel guaio). Questo particolare dettaglio, d'altronde, non è assolutamente necessario.

Le gemme sulla spada vengono trattate in una maniera simile a quella utilizzata per l'Inquisitore della Fratellanza. Si parte con il Razide Purple (viola scuro) a cui si aggiungono quantità crescenti di Simmetry Violet (viola pallido) sino a ottenere un Simmetry Violet quasi puro; bisogna fare in modo che la parte sommitale di ogni gemma resti più scura, in maniera che vi possa essere applicato un puntino nero lievemente decentrato, all'interno del quale ne verrà applicato uno di Luna White. Per simulare correttamente la luminosità della gemma è necessario che il bordo nero così ottenuto sia molto sottile.

BASETTA

La preparazione della basetta non presenta differenze rispetto al consueto sistema. Iniziamo stendendo un sottile strato di colla vinilica sulla parte superiore, che poi immergeremo nella sabbia (oppure ve la spruzzeremo sopra). Quando la colla è asciugata, la sabbia viene colorata con il Jungle Green (verde giungla).

Impieghiamo la tecnica del "drybrush" sulla sabbia con un misto di Centurion Green (verde scuro) e Cartel Yellow (giallo). Il giallo viene aggiunto in quantità crescenti, sino a raggiungere un colore quasi puro, che verrà applicato solamente sulla parte sommitale dei granelli.

Da ultimo, ricorda di pulire il bordo della base e di colorarlo con il Jungle Green.

Come sempre, puoi scegliere se utilizzare un protettivo lucido oppure opaco.

COLORARE "NEL GIUSTO ORDINE"

Il primo colore su cui ti conviene lavorare, come sempre, è il Gunmetal (canna di fucile), per lo meno in quelle parti della miniatura su cui utilizzerai il "drybrush". Poi passa alle aree in cui è necessario il Mortis Black (nero); quando questo è asciugato, utilizza il "drybrush" sul Gunmetal con un misto di Gunmetal e Violator Metal (ferro/acciaio) per ottenere un corretto lumeggio. Se necessario, tratta ogni parte "contaminata" (da sbavature


Free Marine ultimato


Free Marine ultimato


Free Marine ultimato


Free Marine ultimato

metalliche) con un sottile strato di Luna White (bianco) prima di applicarvi il colore corretto. Le zone con sbavature di Gunmetal, che però devono essere comunque dipinte con il nero, non necessitano di ritocchi: il Mortis Black (nero) provvederà a nascondere ogni traccia degli eventuali errori.

Poi decidi tu con quale colore vuoi iniziare. Noi consigliamo di procedere nel seguente ordine.

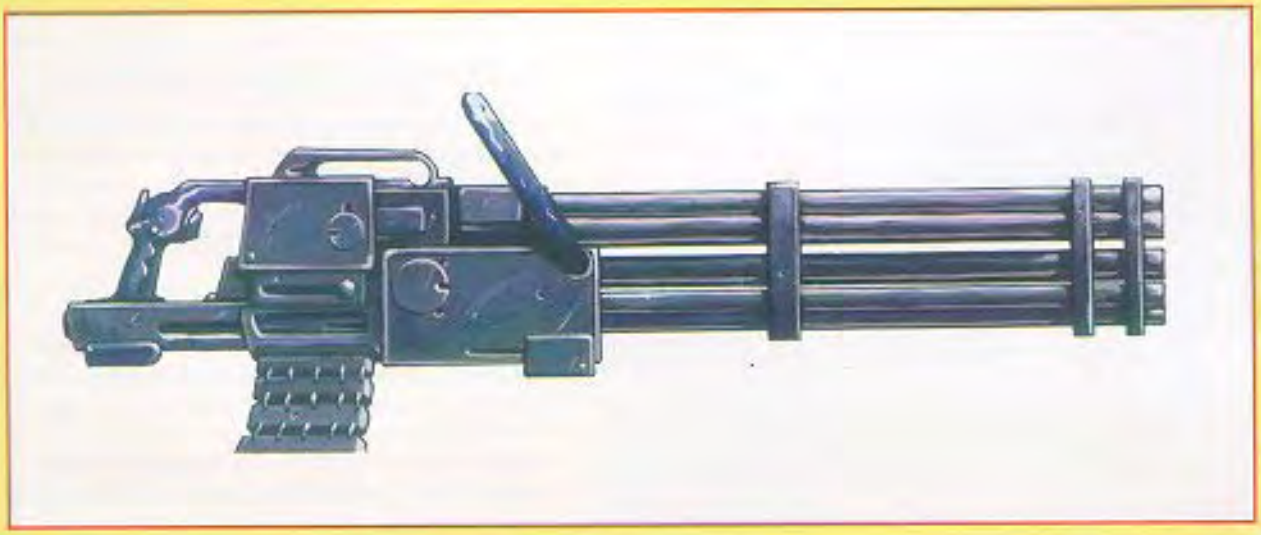
Innanzi tutto stendi la miscela blu sulle aree che dovranno poi essere opportunamente lumeggiate; eventuali sbavature potranno essere successivamente corrette con il nero.

Passa poi al color pelle, e successivamente a tutte le aree nere della miniatura. Ignora per il momento i simboli sugli spallacci; in un secondo momento li ricoprirai con un sottile strato di Luna White e provvederai ai dettagli del caso. Passa poi alle cartucce (comprese le parti superiore e inferiore).

Continua con le aree in marrone senza scordarti che i capelli non vengono lumeggiati normalmente, ma con il "drybrush". Se starai attento, eviterai di sporcare le aree circostanti (e ti risparmierai le eventuali correzioni).

Per ultimo, prima di dedicarti ai dettagli, utilizza il color oro, e non scordarti del Violator Metal sulle cartucce.

Quando hai terminato la miniatura, puoi dedicarti alla spada; puoi anche lavorarvi mentre le varie parti di Mitch attendono di asciugare.



MARTE



È il mondo della Nuova Frontiera, dove innumerevoli comunità di pellegrini e ribelli hanno raggiunto le città per trovarvi un modo di vita più umano. Sotto il suo cielo rosso e la sua superficie desertica è stata sviluppata la dottrina militare della Capitol, basata sulla supremazia aerea.

Ma neppure Marte e la potente Capitol sono immuni alle minacce dell'Oscura Legione che, come un orrendo cancro, cresce sempre più ogni giorno che passa, aumentando in maniera sconsiderata la potenza degli Apostoli Oscuri. La turrita Cittadella di Saladin troneggia come un gigantesco orco sui malfamati Doughpits, una delle più potenti roccaforti del male dell'intero Sistema Solare. Da questo terrificante avamposto le mostruose creature dell'Oscurità lanciano massicce offensive nei territori delle Megacorporazioni. Neppure i cieli, dove le forze della Capitol sono in continua azione, sono un luogo sicuro, e persino Phobos e Deimos, le due lune di Marte, sono ormai divenute la patria della follia e dell'abominio.

Per il momento le forze dell'Oscura Legione sono ancora trattenute all'interno della titanica cintura difensiva conosciuta come Linea di McCraig, che isola il purulento bubbone dell'Oscura Simmetria, proteggendo innumerevoli reparti di soldati pronti alla battaglia. Durante la notte alte fiamme illuminano le tenebre, quando i bombardieri della Forza Aerea della Capitol sganciano migliaia di tonnellate di ordigni esplosivi sul nemico. Sulla superficie, torturata da centinaia di migliaia di crateri, le truppe delle Brigate della Libertà combattono senza sosta contro i Legionari di Saladin, mentre nei tunnel e nelle trincee che si snodano tutto attorno i soldati affrontano gli innominabili orrori creati dall'Oscura Simmetria. Questo è il luogo dove gli eroi trovano pane per i loro denti.

Questo è Marte, un mondo trasformato dagli esseri umani e tormentato dalla guerra, la patria della più potente Megacorporazione, l'antica e illuminata Capitol.

Marte è la patria della Capitol, e fra i suoi territori desertici si trova la maggior parte delle risorse e degli interessi della Megacorporazione. Qui sorgono la gigantesca città di San Dorado e i centri abitati più piccoli edificati dai Pionieri. Sul pianeta rosso si trovano anche i ranch delle Freedom Lands, le più importanti aziende della Capitol e le titaniche miniere che sono alla base dell'incredibile ricchezza della Corporazione. Ovviamente si trovano su Marte anche gli studi di registrazione e produzione che permettono alla Capitol di essere il leader indiscusso nel campo delle trasmissioni televisive.

Marte è stato pesantemente mutato dai Pionieri e, a sua volta, li ha trasformati. Ovunque è possibile osservare tracce della presenza della Capitol: enormi reti di canali corrono dalle calotte polari ai campi coltivati delle Freedom Lands per portarvi l'acqua, mentre le rotaie della Ferrovia Transmarziana circondano l'intero pianeta, collegando gli sperduti ranch di Hope alla megalopoli di San Dorado.

LE PRINCIPALI CITTÀ

Il pianeta rosso ospita, distribuite sulla sua superficie, numerose città; di queste, solamente due sono vere e proprie megalopoli.

SAN DORADO

È la principale città di Marte e la seconda di tutto il Sistema Solare, ovviamente dopo Luna. Si trova al capolinea della Ferrovia Transmarziana e le sue industrie producono un inarrestabile flusso di prodotti che viene indirizzato all'Astroporto Kittyhawk e ai suoi consumatori al di fuori del pianeta. Qui, sotto gli occhi della torreggiante Statua della Libertà, il Consiglio dei Direttori si riunisce per stabilire il destino di tutti i suoi cittadini.

Qui, all'interno della corazzatissima fortezza conosciuta come Piramide, i comandanti supremi dell'esercito impartiscono gli ordini a una delle più potenti forze armate della storia umana. Dai dodici giganteschi grattacieli che ospitano le sedi dei Dipartimenti Generali partono le direttive che consentono alla Capitol di essere anche uno degli indiscussi colossi dell'economia interplanetaria.

Il commercio è la linfa vitale di San Dorado e milioni di persone hanno raggiunto la città in cerca di una vita migliore. Fra i suoi giganteschi edifici tutti possono sperare di trovare la soluzione ai loro problemi; dagli angoli delle strade, dove i venditori ambulanti offrono sigarette sfuse, fatte a mano con tabacco scadente, sino alle elegantissime donne in carriera della Universal Motos, tutti sono occupati a guadagnarsi il pane quotidiano e ad accumulare soldi.

Le strade della capitale sono percorse dalle automobili prodotte dalle industrie Capitol, ovunque si trovano i binari della monorotaia, suddivisa in migliaia di linee indipendenti fra loro che collegano i giganteschi grattacieli alle più umili abitazioni e consentono ai milioni di lavoratori di recarsi ogni giorno al proprio posto. Nel cielo, gli aviogetti privati atterrano sui grattacieli, mentre gli elicotteri della polizia pattugliano senza sosta la città.

La gente sciama ovunque, e il rumore è assai fastidioso. I venditori ambulanti gridano, i motori rombano, le sirene ululano, e dieci milioni di voci cercano di farsi ascoltare.

Di notte i grattacieli brillano come se fossero ricoperti di pietre preziose, e giganteschi fari vengono puntati verso il cielo, verso le torreggianti statue e contro i monumenti che ornano la città. Parchi, fontane e giardini pubblici sono variamente distribuiti. Enormi insegne luminose pubblicizzano i prodotti della Capitol e delle migliaia di società che questa sponsorizza e protegge, mentre anche il più misero bar attrae i clienti con le sue insegne invitanti. Un famoso visitatore disse che San Dorado era la "città della luce e del dispetto"... e aveva ragione.

Ma anche la più luminosa città ha i suoi angoli oscuri. Nella Città Vecchia i tunnel sotterranei, abbandonati sin dall'epoca dei Pionieri, ospitano una sorta di mercato nero dove tutto può essere acquistato, purché si possa pagare il giusto prezzo. Gli sfolgoranti negozi della zona commerciale sono stati sedi di scandali, ma qui, dopo il tramonto, neppure la polizia può avventurarsi... figuriamoci un onesto cittadino. Il crimine organizzato ha esteso i suoi tentacoli persino ai più alti livelli dell'organizzazione governativa della Capitol, e persino qui è possibile sentire il lezzo dell'Eresia...

CYBEROPOLIS

Nei pressi di una delle stazioni della gigantesca ferrovia che collega San Dorado a Hope sorge il titanico complesso urbano della Cybertronic noto come Cyberopolis.

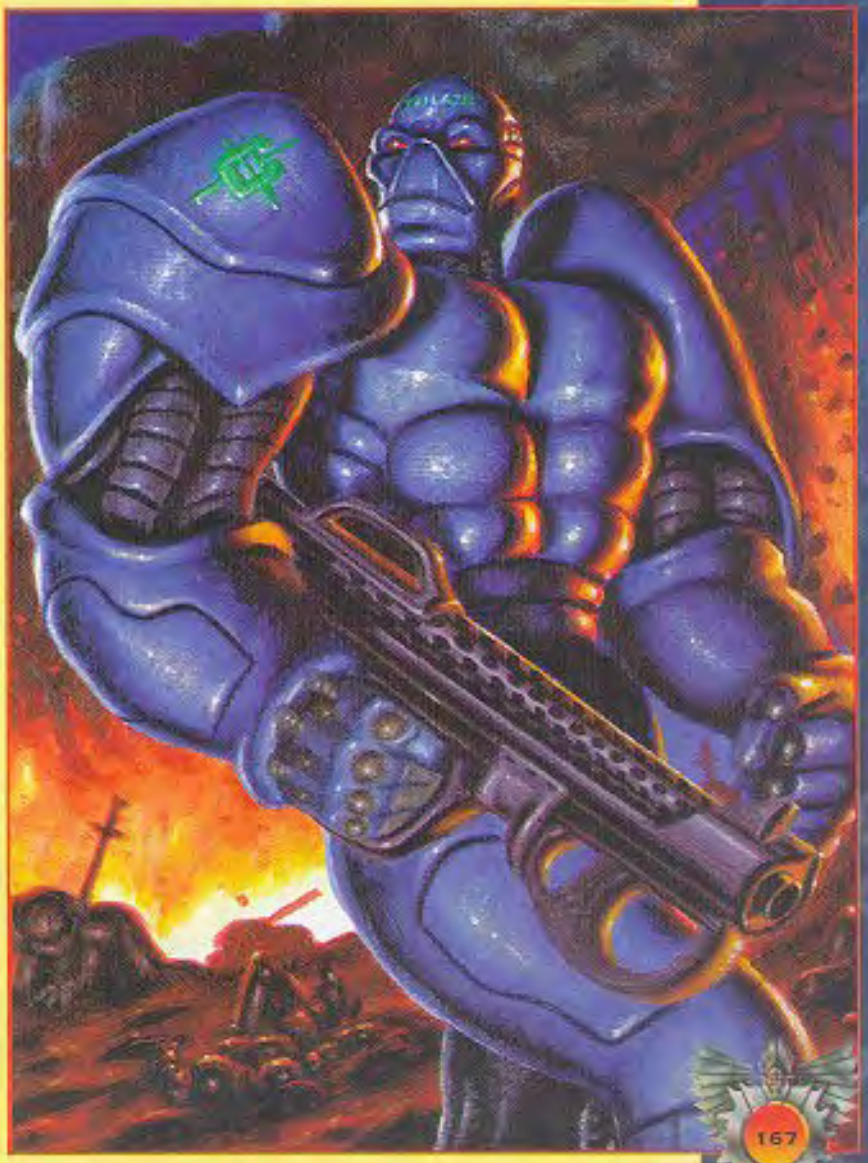
Il cratere, abbandonato dalla Capitol, ospita una delle più grandi catene di produzione della Cybertronic. L'intera zona è riservata e solamente ospiti di riguardo vengono invitati a visitarla.



Chiunque desideri spiare i suoi segreti si prepari a una cocente delusione: si tratta infatti di una delle più fortificate aree del pianeta. Una fitta rete di sensori e telecamere è stata disposta per un raggio di diversi chilometri attorno alla zona, squadre di Corazzieri pattugliano l'area e i droni aerei, completamente robotizzati, sfrecciano nei cieli, individuando gli intrusi con i loro occhi elettronici.

Tutta l'area circostante è fortificata con bunker che ospitano i temuti robot da guerra pesanti T2000 e ogni sorta di sistemi di difesa automatizzata. Nessuno è mai riuscito a scoprire cosa stia realizzando la Cybertronic, ma tutti si sentono in qualche modo minacciati.

Si dice che una delle ragioni per cui Cyberopolis è stata costruita così vicino a San Dorado sia da ricercarsi nel fatto che la nuova Corporazione avrebbe stretto un segretissimo patto di mutua difesa con la Capitol, che proteggerebbe quindi la sua installazione. È comunque assodato che le industrie della Cybertronic producono strumenti che la Capitol non è in grado di creare da sola.



GRANDI OPERE

Esistono alcune gigantesche strutture che sono caratteristiche del pianeta rosso.

LA FERROVIA TRANSMARZIANA

Probabilmente si tratta della più incredibile opera di ingegneria civile mai realizzata in tutto il Sistema Solare: si snoda lungo la linea equatoriale del pianeta e collega anche i due poli nella fascia di longitudine compresa fra i 36 e i 324 gradi. Numerose derivazioni si staccano dalla linea principale e raggiungono quasi tutte le città e i centri abitati di Marte. Molte città, in effetti, sono state costruite appositamente nei pressi della ferrovia e molte comunità minori esistono solamente perché sono in qualche modo rifornite dalla strada ferrata. La Ferrovia Transmarziana è sicuramente la principale arteria di comunicazione sul pianeta rosso: milioni di cittadini la utilizzano ogni giorno e miliardi di tonnellate di prodotti vengono trasportati ovunque con questo sistema. L'acciaio prodotto a Valley Forge viene inviato a San Dorado, i beni di consumo provenienti dagli altri pianeti raggiungono anche le più remote comunità, le derrate alimentari delle Freedom Lands possono arrivare sino alle città, mentre medicine e abiti vengono agevolmente distribuiti. La Transmarziana vanta ormai un posto nella mitologia Capitol, poiché la sua costruzione iniziò già al tempo dei Pionieri, e milioni di persone la utilizzarono per colonizzare la Nuova Frontiera.

La ferrovia viene anche utilizzata come una grande via di comunicazione militare. Dai campi di Burroughs parte un sistema di rifornimento che invia uomini e materiali sino alla Linea McCraig, mentre una derivazione è stata appositamente approntata per poterla soccorrere e rinforzare in qualsiasi momento. Da un punto di vista militare, la Transmarziana ha contribuito a creare e rafforzare la mitologia Capitol. Numerosi filmati ci hanno fatto conoscere i forti lungo la ferrovia, edificati e difesi dai valorosi soldati delle Brigate della Libertà. Questi fortini esistono realmente e sono tantissimi; da essi escono ogni giorno le pattuglie che sorvegliano la linea ferroviaria e la proteggono da assalti di ogni genere.

La Ferrovia Transmarziana provvede anche a fornire assistenza ai viaggiatori, mantenendo una catena di piccoli alberghi presenti in tutti i centri abitati toccati dalla strada ferrata. Per un minimo di 100 Corone chiunque può quindi trovare un tetto sotto cui riposare.

I CANALI

I primi Pionieri iniziarono anche la costruzione di una fitta rete di canali che prelevano l'acqua dalle calotte polari e che, assieme alla ferrovia, hanno contribuito alla creazione della società marziana. L'irrigazione raggiunge le fertili Freedom Lands che si trovano presso la calotta settentrionale e che costituiscono il granaio del pianeta rosso. Grazie ai canali, la Capitol ha fatto crescere la vegetazione nei deserti e ha reso fertili e produttive vaste aree che erano in origine sterili e prive di vita. Tutto questo è avvenuto anche grazie alla grande richiesta



di terra da coltivare da parte dei primi Pionieri. Purtroppo, le furiose guerre che infuriarono nell'emisfero meridionale hanno danneggiato molti canali e ora queste zone sono tornate ad essere praticamente inabitabili. I principali canali sono enormi, larghi più di un chilometro e lunghi sino a migliaia di miglia. Vista dal cielo, la rete di canali assomiglia a una serie di giganteschi delta fluviali di Venere. Solamente la sua struttura ordinata e le evidenti derivazioni secondarie dei canali mostrano che, in realtà, si tratta dell'opera dell'ingegno umano. In alcune zone, i canali sono stati realizzati in maniera da formare dei bacini idrici simili a giganteschi laghi, fra i quali spiccano il Mar Basso e il Lago di Vega.



Questi bacini servono come riserve idriche per le maggiori città e sono costantemente riforniti con acqua attinta direttamente dalle calotte polari. Disposte lungo i canali, a distanza di circa 150 chilometri l'una dall'altra, vi sono enormi stazioni di pompaggio, fortificate e attentamente sorvegliate, che convogliano l'acqua dove necessario. Alcune hanno persino una serie di cateratte che consentono alle navi di transitare liberamente e che, durante le guerre, divengono obiettivi militari di grande valore. Sui canali si muove un incredibile traffico navale. Gigantesche chiatte trasportano derrate alimentari dalle Freedom Lands sino alle stazioni della ferrovia. I laghi ospitano navi che sono in grado di pescare e preparare direttamente il pesce. Numerosi yacht e navi passeggeri trasportano i turisti sulle più importati vie d'acqua.

Un intero Dipartimento Generale è responsabile della preparazione e della manutenzione dei canali. Ha a disposizione perennemente un reparto di oltre centomila uomini per ripararli e sorvegliarli. Il Dipartimento delle Vie D'Acqua ha una sua forza armata, la Polizia dei Canali, le cui veloci e micidiali lance percorrono senza sosta le vie d'acqua alla ricerca di pirati e malfattori di ogni genere.

Nell'emisfero meridionale il Dipartimento sta cercando di riprendere possesso dei canali e di ripararli: si tratta di un lavoro assai faticoso, che spesso viene vanificato dalle continue incursioni dell'Oscura Legione.

KIRKWOOD BUNKER

Alle spalle di San Dorado si trova il Kirkwood Bunker, una gigantesca fortezza scavata all'interno di una montagna e dotata dei più sofisticati e letali sistemi d'armamento.

Protegge la città da qualsiasi attacco proveniente dallo spazio e costituisce il campo base e il quartier generale per la 4ª Armata della Capitol, che in caso di emergenza può raggiungere in pochi minuti San Dorado a bordo di speciali elicotteri. All'interno della fortezza si trova il bunker in cui si rifugia il presidente in caso di guerra, come pure la gigantesca sala dalla quale è possibile sorvegliare ogni zona di Marte: qui si trova infatti una mappa olografica dell'intero pianeta con l'ubicazione e la descrizione di tutte le forze armate che vi si trovano.

LE CAVERNE SENZA FINE

Alle pendici meridionali delle Montagne di Kirkwood, presso le Warzone marziane meridionali, si trovano le Caverne Senza Fine, un incredibile insieme di gallerie e miniere che si snoda per centinaia di chilometri sino al cuore delle montagne.

La più vasta di queste caverne è larga più di un chilometro e mezzo ed è alta oltre trenta metri, mentre la più piccola consente a un individuo adulto di entrarvi con difficoltà. In questa zona si trovano oro e minerali pregiati in abbondanza, e queste miniere sono motivo di scontro fra la Capitol e la Mishima.

Grazie alla loro tecnologia sotterranea, gli uomini della Mishima sono riusciti a sottrarre gran parte delle miniere alla Capitol e ad allargarle ed espanderle. All'imboccatura delle caverne sorge la città di Asaka.

La Capitol sarebbe disposta ad affittare le caverne agli uomini della Mishima, come questi fecero con la città di Fukido agli Imperiali, ma la Mishima rifiuta di riconoscere la sovranità della Capitol in materia.



Il Signore Ereditario Mariko sostiene che, poiché i suoi uomini si sono sobbarcati tutti gli oneri, è giusto che beneficino dell'intero ricavato. Non si è ancora giunti a una guerra, ma le relazioni fra le due Megacorporazioni non sono affatto buone.

LE FREEDOM LANDS

Le Freedom Lands sono le vaste aree coltivate che vengono irrigate dai canali settentrionali. Si tratta di una zona scarsamente popolata e servita dalla ferrovia. I suoi abitanti sono responsabili della produzione dei quattro quinti del cibo necessario a sfamare i cittadini della Capitol, e per questo motivo l'intera zona è strettamente sorvegliata e presidiata dalle forze armate. Ovunque sorgono basi e fortini, dai quali ogni giorno escono reparti addetti alla sorveglianza. Le Freedom Lands coprono gran parte dell'emisfero settentrionale di Marte e possono essere citate come un esempio della famosa tolleranza della Capitol. Sono infatti abitate da ogni genere di rifugiati e gruppi di persone che seguono le più disparate filosofie di vita. Gli unici divieti che non possono mai essere infranti riguardano il contatto con qualsiasi cosa che abbia anche solo lontanamente a che vedere con l'Oscura Simmetria e la violazione dei diritti umani. Nonostante tutto, circolano strane voci su intere città nelle quali si sarebbe infiltrata l'Anima Oscura.

Dal momento che alcuni viaggiatori hanno osservato rovine di città pesantemente bombardate, sembra che queste voci contengano un fondamento di verità.

HOPE

È la capitale delle Freedom Lands e una città di tutto rispetto. Qui viene macellato il bestiame proveniente dai ranch e viene venduto il grano.

È uno dei punti nevralgici del commercio di beni alimentari della Capitol. La città è anche la sede della celeberrima Hope University, la più importante istituzione accademica sul pianeta rosso, che ospita oltre duecentomila studenti. La sua facoltà di Economia e Commercio è famosa per aver preparato più presidenti di qualsiasi altra università. Hope è un incrocio fra una città di frontiera del vecchio West e una specie di Torre d'Avorio; corrono persino voci che presto ospiterà anche una nuova Cattedrale, ma nulla è stato ancora confermato ufficialmente. Hope Field è la sede della famosa Scuola di Guerra Aerea, conosciuta anche con il nome di Accademia dei Top Gun.

Per questo motivo i cieli sopra la città sono costantemente pattugliati da aerei militari di ogni genere.

VEGA

Presso l'omonimo lago sorge la città di Vega, famosa per le sue case da gioco. È una metropoli che esiste solamente per il piacere e adora il Dollaro quasi come una divinità. Ovunque è possibile trovare giganteschi Casino, ciascuno sormontato da un'insegna luminosa (alta oltre trenta metri) che mostra, attraverso ologrammi e scritte, le meraviglie che potrai trovare al suo interno. Nei Casino non si bada a spese per creare un lusso sfrenato e fare in modo che gli sprovveduti visitatori si separino al più presto dal loro denaro. I giocatori di professione non pagano le bevande, mentre il cibo ha prezzi ragionevoli. Ovunque si può incontrare gente affascinante e interessante. Tutte le forme di gioco d'azzardo sono contemplate, dalle classiche "slot-machine" alla roulette e ai tavoli di blackjack. Non ci sono orologi e l'illuminazione permette di giocare a qualsiasi ora senza preoccuparsi dello scorrere del tempo. Persino il lago è colmo di navi Casino. Il quartiere a luci rosse, presso i moli, è uno dei più malfamati di tutto il pianeta. La gente arriva da ogni punto del Sistema Solare per sperperare le proprie fortune e un'organizzazione di tagliagole provvede a far sì che al visitatore non manchi nulla (non importa se non è legale). Il crimine è assai diffuso ma, stranamente, la criminalità spicciola è molto ridotta rispetto a qualsiasi altro luogo sotto il dominio della Capitol. Dopo tutto, nessuno vuole essere privato del piacere di "spennare liberamente un pollo", per cui anche gli omicidi sono rarissimi e limitati



a qualche regolamento di conti fra le varie bande. I piccoli crimini (soprattutto se eseguiti da "indipendenti") vengono prontamente repressi nel sangue dai signori del crimine prima ancora che possa intervenire la polizia della Megacorporazione. La Fratellanza disapprova vivamente tutto quanto avviene a Vega, ma poiché la città si trova nelle Freedom Lands non può intervenire in alcun modo. Inoltre, la Capitol si premura di versare ai Direttorati una congrua parte dei guadagni ottenuti.



IL GRANDE DESERTO DI RUGGINE

Questa zona forma una sorta di cintura attorno all'equatore di Marte e, non essendo ben irrigata dai canali, si presenta come un'area desertica e incontaminata, abitata dai minatori e dai nomadi. Dal momento che le guerre hanno distrutto gran parte dei canali dell'emisfero meridionale, il deserto si sta lentamente espandendo verso sud, distruggendo le terre una volta fertili. Qui i grandi cercatori si muovono attraverso il deserto, setacciando la sabbia ricca di ferro sino a estrarre i preziosi metalli, che verranno poi portati nella città mineraria di Valley Forge. Da quando è giunta su Marte l'Oscura Legione, corrono voci riguardo a gigantesche creature che vivono sotto i grandi mari di sabbia ed emergono solamente per divorare con un solo boccone gli sfortunati cercatori. Al momento non è stata ancora data una conferma ufficiale a queste dicerie.
Il Grande Deserto è anche la patria delle tribù nomadi, i discendenti dei Pionieri che scelsero di vivere liberamente e senza una fissa dimora. Molti sono fanatici religiosi e fra questi ricordiamo gli Zeloti, che affermano che è ormai prossima la fine dell'umanità e che l'arrivo dell'Oscura Legione indica l'approssimarsi dell'Apocalisse. Molte di queste tribù sono ostili verso gli estranei. Spesso, su un dirigibile che sorvola il Deserto di Ruggine, puoi osservare lunghe carovane di animali e veicoli che si muovono da un lago all'altro. I laghi si sono formati all'interno di giganteschi crateri antichi come il mondo. In genere sono alimentati da sorgenti sotterranee, ma non mancano ipotesi alternative al riguardo. Molti hanno un proprio microclima e spesso le loro sponde sono la sede di un piccolo monastero della Fratellanza.

VALLEY FORGE

Chiamata anche "la città costruita con l'acciaio", è il punto di arrivo di ogni minatore. È la sede della Universal Steel (una società del gruppo Capitol) che coordina la produzione e la lavorazione del ferro.

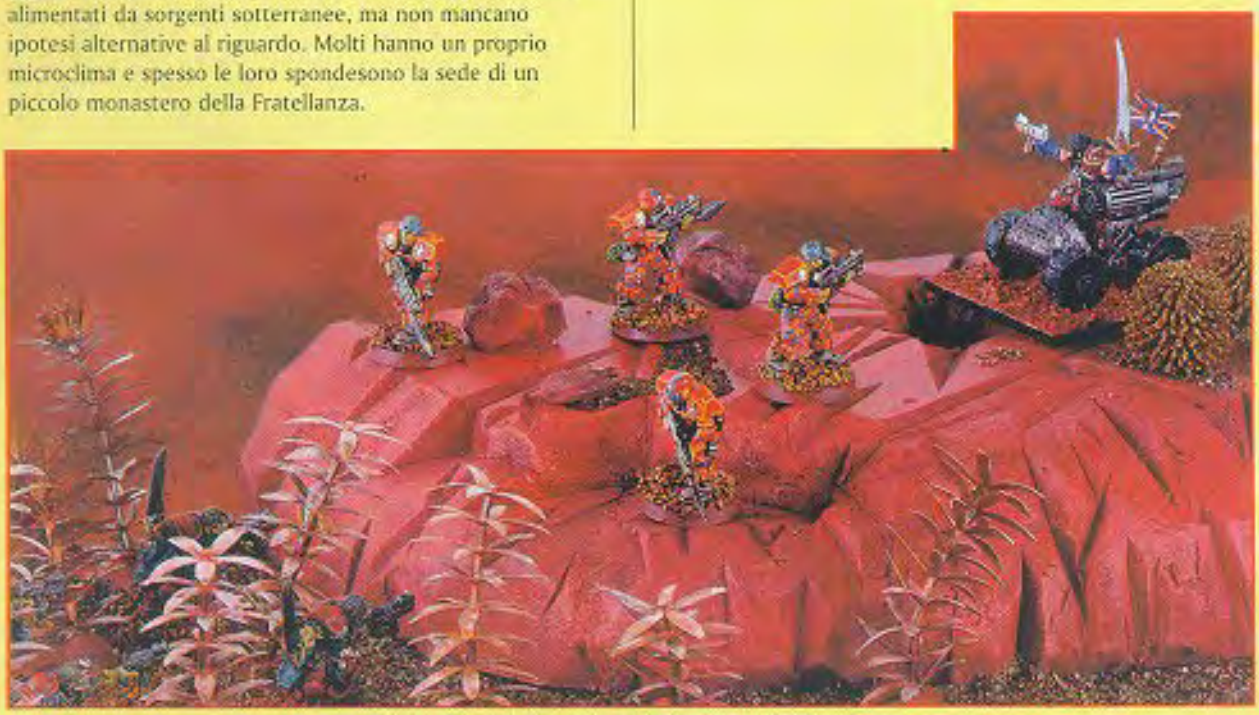
Di notte, le fiamme dei suoi altiforni illuminano il cielo e sono visibili a centinaia di chilometri, mentre l'odore delle sue forge può essere percepito sino a trenta chilometri di distanza. Dalle sue miniere il metallo viene caricato sui giganteschi mezzi della Capitol e trasportato ai centri di produzione.

In questa zona viene prodotto un quarto del fabbisogno di ferro di tutto il Sistema Solare.

Non è un posto piacevole da visitare, anche perché il tasso di inquinamento è pauroso. Su tutto sovrasta il Monumento a Valley Forge, una gigantesca spirale di acciaio che svetta per trecento metri nel cielo, costruita con i rottami rimasti sul campo dopo la Battaglia di Valley Forge.

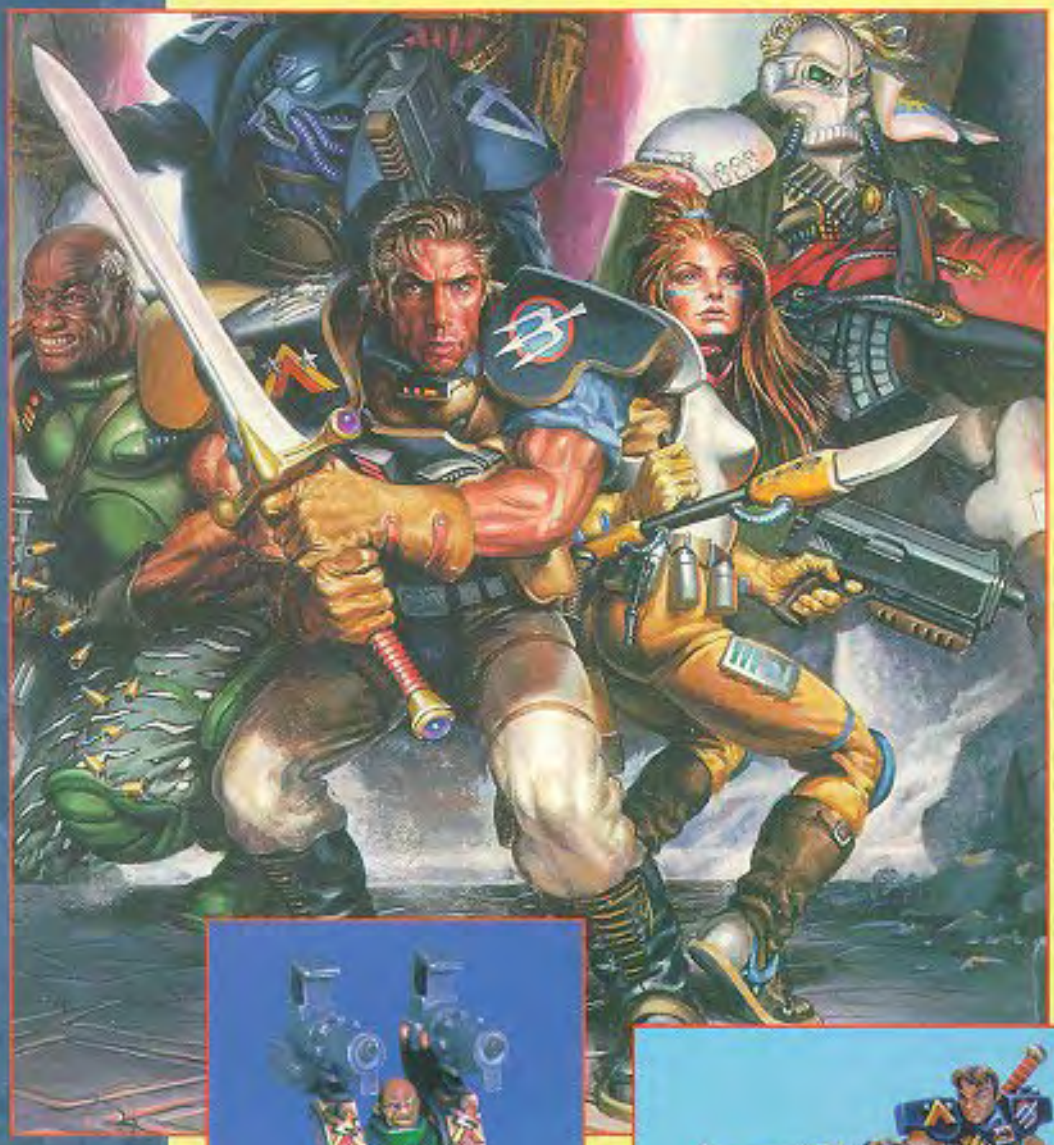
Si trattò di uno dei più infami tentativi degli Imperiali di "acquisire" con la forza una proprietà della Capitol, e oltre centomila soldati persero la vita nel tentativo.

L'assedio a Valley Forge durò oltre un anno; fu un anno di scontri casa per casa, fabbrica dopo fabbrica, sino a quando il nemico venne finalmente stanato e sconfitto.



Eroici guerrieri si battono sulle rosse distese di marte

MITCH HUNTER



Hunter è un individuo serio con un forte senso della giustizia. La sua lotta continua per il bene spesso gli ha causato grossi problemi con i suoi superiori militari o con i quadri della Corporazione che non condividono le sue vedute umanitarie. Hunter è un leader naturale. Nemico senza paura del male, considera la vita dei suoi compagni d'arme più importante della sua e farebbe qualsiasi cosa per perseguire la causa della giustizia. Alto 190 cm, ha un fisico giovanile con capelli corvini e occhi penetranti. Solitamente uomo di poche parole, all'occasione è capace di emozionanti discorsi per incoraggiare i soldati demotivati. Nelle sue azioni, una volta convintosi che quello che vuole fare sia la cosa giusta, niente eccetto la morte può fermarlo.

Prima di essere scelto fra i Doomtrooper, Hunter era un giovane in carriera arruolatosi nelle forze speciali della Capitol solo per velocizzare la sua ascesa nella scala gerarchica della Corporazione. Non appena iniziò il suo servizio sui campi di battaglia, imparò molte cose su se stesso, realizzando che solamente combattendo avrebbe potuto aiutare l'umanità senza infrangere il suo codice morale.







Spada dell' onore capitol

MONTE EREBUS

Offre una vista quanto mai inusuale, poiché è una Cittadella dell'Oscura Legione ormai abbandonata. Ovviamente è molto più piccola di quella di Saladin, ma è una delle strutture più tipiche della zona. La montagna in cui fu scavata la Cittadella ha un intero versante scolpito in maniera da mostrare la faccia del Nefarita Malakhai. L'intera scultura venne eseguita utilizzando anche l'Oscura Simmetria, per cui ora né la Capitol né la Fratellanza sono in grado di distruggerla.

A nulla sono serviti gli esplosivi, gli scavi e persino l'Arte. Il malvagio volto rimane e terrorizza gli osservatori con la sua tenebrosa maestà.

Il Monte Erebus è visibile dalla ferrovia che collega San Dorado a Burroughs, anche se pochi si premurano di osservarlo.

Un reparto di soldati della Fratellanza monta la guardia alle rovine, allontanando chiunque vi si avvicini.



LA VALLE DELLE MILLE PIETRE

Ubicata presso la piccola città di Clarkesville, ai confini del Deserto di Ruggine, è una delle meraviglie del Sistema Solare.

Al suo interno si trovano circa centomila pilastri esagonali di basalto di altezza variabile fra i 30 e i 300 metri. Le facce dei giganteschi prismi sono ricoperte di geroglifici alieni, incisi nella roccia. Gli scienziati della Capitol hanno stabilito che i pilastri sono vecchi più di 5 milioni di anni, ma nessuno sa spiegarsi le loro origini, e in nessun altro punto di Marte è possibile trovare tracce di una civiltà non umana.

L'ipotesi più diffusa è che siano stati scolpiti da una razza aliena che aveva brevemente sostato sul pianeta rosso durante un suo sconosciuto viaggio.

Una seconda (e più sinistra) ipotesi sostiene che si tratti di una sorta di monumento dell'Oscura Legione.

Tutti i controlli effettuati dalla Fratellanza, però, non hanno dimostrato alcuna traccia dell'Oscura Simmetria.





LE TERRE MERIDIONALI

Durante il terribile periodo dell'Era Oscura, prima che giungesse il Cardinale a dare nuova speranza all'umanità, alcune Corporazioni posero i loro occhi su Marte. I più ricchi domini della Capitol si trovavano nelle Freedom Lands Meridionali, e le altre Megacorporazioni li volevano. Giunsero quindi per primi i Samurai della Mishima, seguiti dagli Imperiali e dalla Bauhaus. Ebbe così inizio la terribile serie delle Guerre Marziane Meridionali, quando le Corporazioni combatterono fra loro per la supremazia. La guerra dilagò incontrollata su tutto l'emisfero meridionale di Marte, mentre nuove alleanze venivano strette e nuovi assalti venivano sferrati contro i rivali. Così perirono le Freedom Lands Meridionali, che un tempo erano state il più prospero territorio del pianeta. Le città divennero rovine, mentre le piantagioni vennero distrutte dalla guerra chimica e la rete ferroviaria fu annientata. I canali furono danneggiati e il deserto tornò lentamente a occupare i suoi vecchi territori. La venuta del Cardinale Nathaniel e il Trattato di Heimburg posero fine alle ostilità. L'emisfero meridionale fu dichiarato zona libera, aperta a chiunque volesse ricostruirla. La Capitol non approvò questa decisione, ma almeno la guerra fu interrotta. Attualmente l'emisfero meridionale è popolato da genti di tutte le Corporazioni... e ogni tanto si torna a combattere. È un'area desertica, lontana e spesso inaccessibile, che ospita centinaia di piccole città e paesi, dove un pugno di coraggiosi conduce un'esistenza precaria, e qualche grosso centro dove una Megacorporazione è riuscita a installarsi. Ad eccezione degli Imperiali (che preferiscono adottare un sistema feudale "sparso" con i loro Clan), tutte le Megacorporazioni tentano di espandersi partendo dalle loro città. La regione è anche una specie di valvola di sfogo per le Corporazioni (non solo la Capitol) che desiderano un più ampio spazio vitale, nonché un luogo in cui scoppiano ogni giorno nuovi conflitti, dove le Megacorporazioni provano le nuove armi e le nuove tattiche, alla ricerca di un segnale di debolezza da parte dei rivali. La situazione è stata ulteriormente complicata dall'arrivo dell'Oscura Legione, che ha edificato una serie di Cittadelle minori in tutta la regione, approfittando di qualsiasi conflitto scoppiato fra gli umani. Chiunque avrebbe unito le forze per combattere il nemico comune, ma qui le cose sono andate diversamente.

In effetti non c'è limite all'idiozia umana e, ogni volta che l'Oscura Legione compie razzie in un insediamento, ecco che le altre Megacorporazioni giungono come avvoltoi a derubare lo sconfitto. Neppure l'Alleanza è riuscita a mediare queste dispute di bassa lega e ogni giorno che passa la situazione diviene sempre più grave. Le Terre Meridionali non sono un bel luogo da attraversare: al momento anche la ferrovia raggiunge solamente la città della Capitol. Per raggiungere gli insediamenti delle altre Megacorporazioni bisogna utilizzare gli aerei oppure avventurarsi via terra in un territorio ostile. È un luogo dove i più spericolati avventurieri possono accumulare in una settimana una fortuna inimmaginabile... oppure morire. Non è un posto adatto ai turisti.



BURROUGHS

Burroughs è la sede del Comando Anti Oscura Legione della Capitol e la sede della seconda Cattedrale su Marte. È anche direttamente collegata, per via ferrata, con la Linea McCraig. Anticamente era una piccola città priva di importanza, ma ora è divenuta la seconda città di Marte. Sostanziosi investimenti hanno permesso la costruzione di fabbriche per la produzione di ogni genere di armamenti e mezzi aerei, e ora la città è divenuta la capitale militare del pianeta. Camp Burroughs, la più grande base militare sul pianeta, ospita e addestra oltre un quarto dell'intero esercito della Capitol e, in effetti, Burroughs sta diventando una città di soldati: è più facile vedere per le strade uomini in uniforme che civili! Di notte volano senza sosta i droni di guardia, mentre i bombardieri decollano per portare il loro carico di morte sull'Oscura Legione, oltre la Linea McCraig.

A Burroughs c'è anche un'insolita concentrazione di spie, giunte per cercare di rubare i segreti militari della Capitol. Gli Eretici, dal canto loro, stanno cercando di infiltrarsi nell'esercito.

Ovviamente, anche la Fratellanza è all'opera: numerosi agenti e Revisori si trovano in zona sotto copertura, mentre Inquisitori e Missionari sciamano per le strade. La Cattedrale domina la città dal cielo. Un flusso interminabile di pellegrini e intellettuali giunge ogni giorno per studiare sulle sue mura la Quinta Cronaca, che parla di Algeroth e Demnogonis.

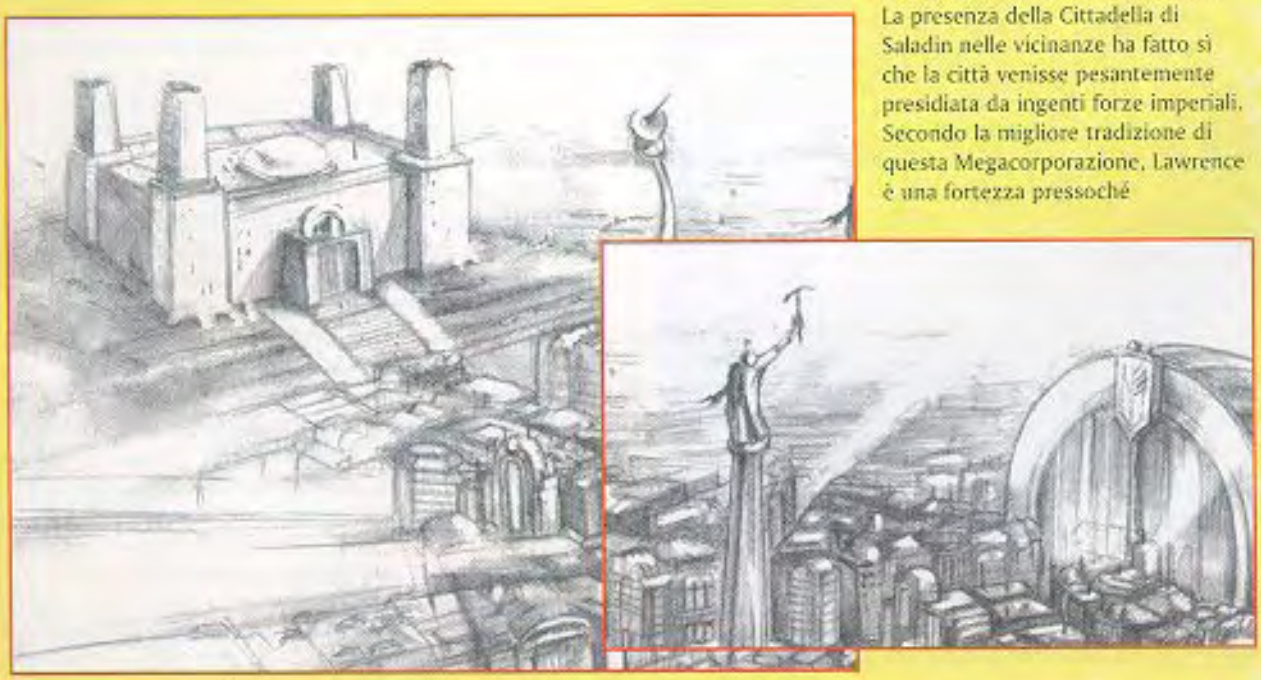
EDISON

Presso le rive del Mare Asciutto sorge Edison, nota una volta con il nome di Città del Futuro. Prima delle guerre, infatti, i migliori scienziati della Capitol si radunavano per ideare e realizzare i più incredibili prodotti per la Corporazione. Edison subì grandi distruzioni quando giunse l'Oscurità: il lavoro degli scienziati fu distrutto, e molti fra coloro che lavoravano ai progetti più arditi divennero pazzi. L'intera città fu annientata da una gigantesca esplosione e ora le rovine troneggiano come un monumento ai sogni infranti dei Pionieri. Fra le rovine svettano ancora gli scheletri metallici di altissimi grattacieli, ma la sabbia del deserto ha ormai invaso le strade. Qua e là si trovano laghi di vetro fuso. Mostri stanno in agguato nell'ombra, mentre i mutanti si rifugiano nelle gallerie sotto la città. In realtà, Edison non è completamente morta. Appena fuori dalle rovine si è insediata una piccola comunità di cercatori che, sistematicamente, cerca di depredare quello che riesce a trovare; escono ogni giorno dalla loro fortezza e si avventurano per le pericolose strade, alla ricerca di segreti da tempo dimenticati. Molti sono folli, spinti dalla pazzia o dalla speranza. La Capitol ha da tempo inviato i suoi agenti a recuperare qualsiasi cosa avesse una pur minima importanza ma, nonostante tutto, molti cercano ancora il segreto che cambierà la loro vita. Il Mare Asciutto una volta era la più grande riserva d'acqua dell'emisfero meridionale; ora è solo un bacino secco, dove è ancora possibile vedere i relitti di qualche vecchia nave.



LAWRENCE E IL MANDATO IMPERIALE

Gli Imperiali avevano più volte tentato di ottenere un avamposto fra la Linea di McCraig e il Deserto di Ruggine; dopo il Trattato di Heimburg, quest'area venne loro ceduta dalla Capitol, che pensava fosse priva di valore. Poi si scoprì che era sede di importanti giacimenti minerari e depositi sotterranei di ghiaccio. Per questo motivo è ora una delle zone più ricche occupate dagli Imperiali. L'arrivo dell'Oscura Legione impedì alla Capitol di riprendersi l'area che, pur essendo relativamente arida, ospita ora Lawrence, una città commerciale imperiale. La sua popolazione è spesso "contaminata" da numerosi minatori e cercatori, che setacciano il deserto alla ricerca di oro, gemme e antichi manufatti. La presenza della Cittadella di Saladin nelle vicinanze ha fatto sì che la città venisse pesantemente presidiata da ingenti forze imperiali. Secondo la migliore tradizione di questa Megacorporazione, Lawrence è una fortezza pressoché





inespugnabile e, al suo esterno, numerosi piccoli fortini sono distribuiti secondo uno schema strategico ben preciso.

STRATHGORDON

A mezzo mondo di distanza da Lawrence, fra le alte vette delle Montagne Mariner, sorge la cupa e terrificante fortezza imperiale di Strathgordon.

Per metà castello e per metà gigantesco bunker, è ubicata sopra una delle più profonde e ricche miniere di pietre preziose del pianeta. Le pendici della montagna sono infestate da bunker e campi minati, e l'intera superficie della vetta è costellata da armi difensive. Strathgordon è una base per i Clan guerrieri Highlander Imperiali.

Nel corso della sua lunga storia è stata assalita più volte di qualsiasi altra fortezza su Marte, ma resiste ancora. Un'antica profezia afferma che, quando cadrà Strathgordon, sarà la fine degli Imperiali.



KARKHOV RETREAT

Nelle Montagne Mariner, non distante da Strathgordon, si trova il monastero fortezza della Fratellanza chiamato Karkhov Retreat (la Ritirata di Karkhov). È stato costruito sopra i 300 metri della Scarpata di Karkhov e da esso si può ammirare la meravigliosa Cascata Silverspray. All'interno dell'edificio più di mille Fratelli apprendono pazientemente i segreti dell'Arte e si preparano con la meditazione e l'addestramento a tornare fra gli uomini e affrontare l'Oscura Legione. Le buie celle sotterranee ospitano i Penitenti, un gruppo di Fratelli che sono in qualche modo venuti meno al loro giuramento e ora hanno deciso di espiare con un voto di silenzio e di umiltà la loro colpa, sino a quando il Priore deciderà che sono nuovamente pronti per tornare in azione. I Penitenti svolgono i più umili e pericolosi lavori nella fortezza, aspettando di potere un giorno rinnovare il loro voto di fedeltà al Cardinale.

LA CITTADELLA DI ABSALOM

A meno di duecento chilometri da Strathgordon si annida la Cittadella di Absalom. Benché sia notevolmente più piccola di quella di Saladin, è altrettanto temibile e inespugnabile, poiché è stata costruita all'interno di una montagna. Il Nefarita Absalom è al corrente dell'antica profezia su Strathgordon e perciò cerca instancabilmente di distruggere la fortezza degli Imperiali. Almeno una volta al mese le sue armate partono per cercare di conquistarla e, ogni volta, la sua cittadella subisce un contrattacco Imperiale. Con il passare del tempo la situazione non è mutata e ora nessuno dei due avversari sembra avere la forza per eliminare il rivale.

HOSOKAWA

Questa affascinante città è la capitale del Signore Ereditario Mariko e il centro nevralgico del potere della Mishima su Marte. Al suo centro sorge il Palazzo dei Cieli, del quale è possibile trovare una perfetta copia anche a San Dorado. Qui, però, il palazzo è circondato da un anello di insuperabili fortezze, bunker ed edifici militari, tutti scolpiti nella roccia della parete rocciosa circostante e, per questo, praticamente invisibili al nemico. In tal modo il parco circostante il palazzo non viene danneggiato dalle strutture belliche, che peraltro non possono essere individuate. Il resto della città è stato costruito seguendo il classico stile della Mishima, e pertanto è ricco di giardini, templi ed elaboratissimi edifici. Attorno alla città si trova la consueta fascia di campi minati e difese di ogni genere.

Hosokawa è al centro di una serie di insediamenti distribuiti su una distanza di 1500 chilometri dalla calotta polare. La Mishima ha deciso di reclamare questa zona e ha iniziato la riparazione dei canali e la costruzione di nuovi centri abitati. La tensione con la Capitol, che cerca di recuperare queste terre, è sempre viva, ma la Megacorporazione nipponica ha speso troppo per ripristinare questa zona, e non ha intenzione di perderla per nulla al mondo; perciò vaste aree sono continuamente luogo di scontri fra i soldati di entrambe le fazioni.

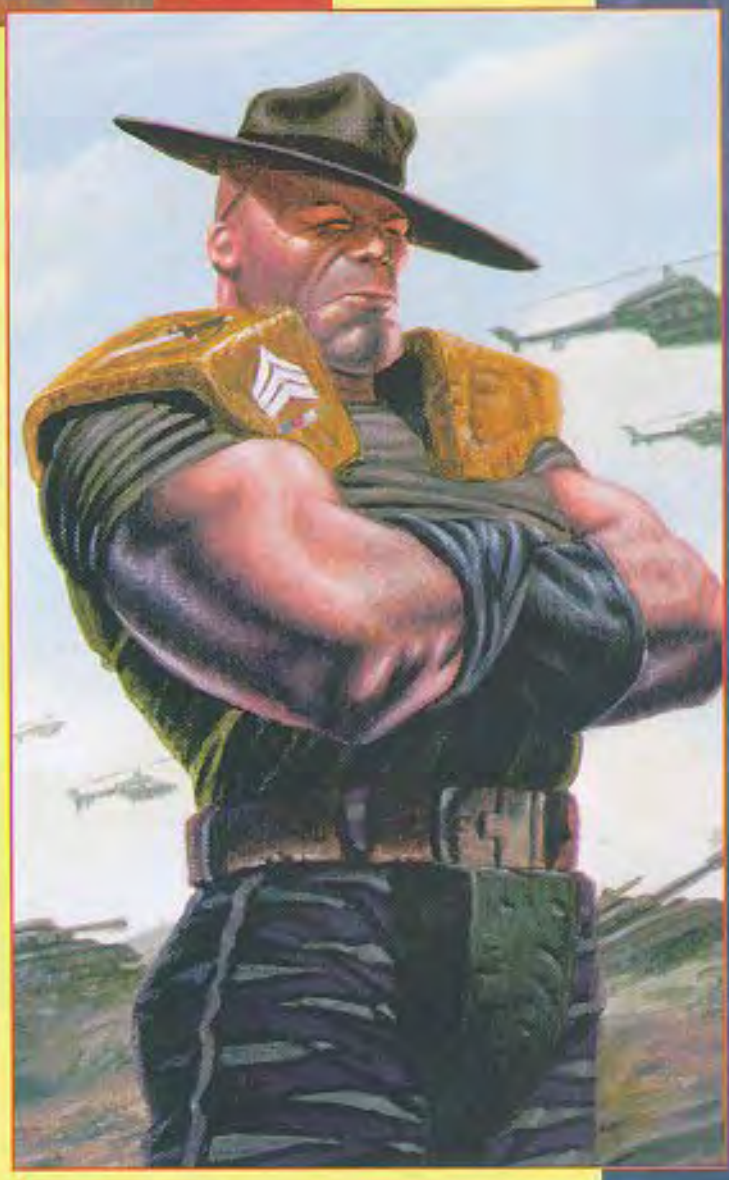




MUNDBURG

Ubicato presso il Polo Sud, nelle sconfinate distese di ghiaccio, può essere giustamente considerato uno dei più grandi insediamenti della Bauhaus sul pianeta rosso. La città è un luogo solitario, ed è famosa per due validissimi motivi: è la sede dell'Ordine dell'Orso Polare (uno degli ordini militari più noti e valorosi) ed è costruita su sette isole (ciascuna delle quali è stata trasformata in un'inespugnabile fortezza.

Mundburg doveva essere il punto di partenza per la conquista di Marte da parte della Bauhaus, ma l'arrivo dell'Oscura Legione su Venere ha obbligato la Corporazione a ritirare numerosi reparti per combattere il nemico sul loro principale territorio. Attualmente si trova al centro di una serie di piccoli insediamenti, che le altre Megacorporazioni guardano con desiderio; i suoi cittadini sono divenuti guerrieri formidabili, anche perché è molto difficile ricevere aiuto da Venere e hanno dovuto imparare ad arrangiarsi da soli. Gli Imperiali hanno sferrato non meno di una mezza dozzina di attacchi a Mundburg e sono stati respinti... forse il prossimo avrà successo...



PHOBOS E DEIMOS

I nomi delle due lune di Marte ispirano da sempre un sacro terrore a chiunque... e per buoni motivi. Anticamente erano due fra le più terribili colonie penali (Phobos per gli uomini e Deimos per le donne), dove i carcerati dovevano lavorare senza sosta (e senza sorveglianza) nelle interminabili caverne sotterranee; l'unica guarnigione si trovava infatti presso lo spazioporto. In queste condizioni tutto degenerò e casi di cannibalismo, assassinio e tortura divennero all'ordine del giorno. Molti tentarono di chiudere le colonie penali, ma senza successo. Persino il Presidente Ernestine Borg, naufragato su Phobos, fu testimone delle atrocità che vi venivano compiute, ma quando fu salvato dal famoso Jake Lizard si affrettò a dimenticare tutto.

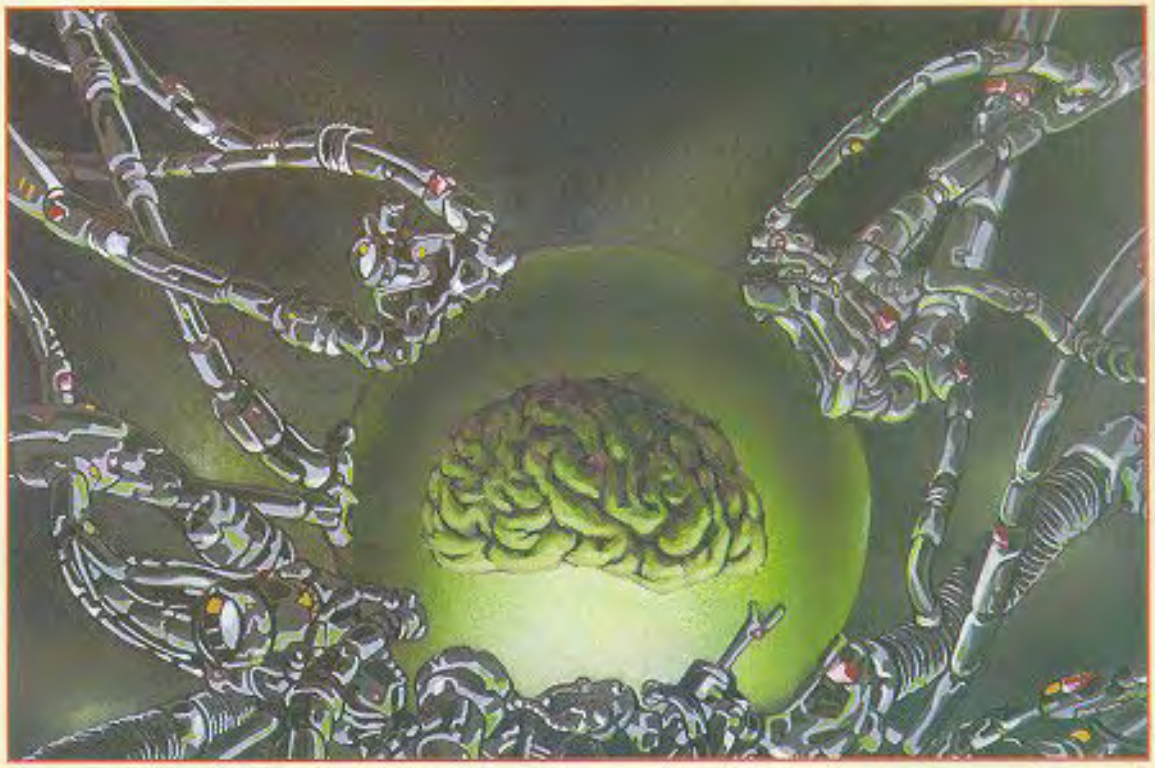
Poi giunse l'Oscura legione, e tutto cambiò. Le due lune furono occupate e trasformate in fortezze. Grazie all'Oscura Simmetria, la loro superficie venne modellata a formare i simboli di Semai e Muawijhe, che ora sono visibili ogni notte dalla superficie del pianeta.

PIOGGIA



Fitch ascoltò attentamente il rumore nei suoi auricolari. Silenziosamente, mosse le manopole per migliorare la ricezione dello scanner sino al massimo, ma dalla giungla circostante giunse solo il monotono "ping" del segnale di risposta. Dopo qualche secondo, però, fu ricompensato dallo scanner, che tradusse il messaggio in un'informazione certa. Il nemico era lì davanti.

Muovendosi lentamente, molto lentamente, voltò la testa verso destra e si toccò l'elmetto con la mano destra, segnalando con le dita a Jerry Cooper, che attendeva a qualche metro di distanza, protetto dalla folta vegetazione. In condizioni normali non si riusciva a vedere a oltre tre metri di distanza, e quel giorno era ancor peggio: pioveva senza interruzione da un pezzo. Quattro giorni di pioggia. Quattro giorni ad ascoltare il ticchettio delle gocce sull'elmetto. Quattro giorni di cibo bagnato e di abiti fradici. Quattro giorni alla ricerca di cinque agenti della Cybertronic o, per quanto Fitch ne sapeva, di cinque pazzi che si erano fatti impiantare materiale cibernetico.



"Sembra che finalmente li abbiamo beccati", si disse. Cooper stava segnalando che anche il suo scanner li aveva individuati... cinque oggetti metallici in movimento... cento metri a Nord Est.

Ancora 100 metri, e tutto quello che gli era rimasto erano due caricatori per il suo M-50, una malmessa spada Punisher e l'uniforme mimetica del Capitano Pearson. Il poveraccio era morto due giorni prima, e la sua uniforme non gli serviva più. Purtroppo, Cooper aveva un disperato bisogno di munizioni, ancor più di Fitch, e il suo compito consisteva nello spianare la strada con la sua mitragliatrice M-89.

Cooper e Fitch erano gli unici due superstiti della squadra Sierra H-13. Il Sergente McFarland, il Capitano Pearson, Teller, Vecincint e Pollard erano morti. Fitch sorrise amaramente, pensando che i Sea Lions vendevano cara la loro pelle... e anche la sua squadra non aveva fatto eccezione. A piena forza avevano inflitto undici perdite alla Cybertronic, ma ora erano in due contro cinque, e chissà come sarebbe andata a finire. I numeri servono a poco contro dei nemici potenziati e super armati. Fitch avrebbe voluto imbracciare il suo M-89, appoggiarlo a un albero e falciare i cinque Cacciatori, imprigionandoli con un fuoco incrociato. "Colpi in testa", pensò Fitch. "Ragazzi, ci servono solo dei bei colpi in testa". Sotto la pioggia battente la possibilità di colpire il nemico alla testa era assai bassa.

Buttò uno sguardo a Cooper, che si era concentrato sul suo scanner. Un'occhiata al suo strumento mostrò che i cinque pazzi stavano dirigendosi verso di lui alla massima velocità. Ritirarsi non sarebbe servito a nulla. Bisognava aspettarli e sperare di fregarli con un buon volume di fuoco.

Cooper stava segnalandogli che erano vicini. "Quanto manca prima che Cooper riesca a usare il suo M-89?", si domandò.



Lo scanner gli rivelò che i cinque avevano cambiato direzione e si stavano sparpagliando: una tattica in cui Fitch era esperto. Era strano, però, che riuscissero a muoversi così velocemente in linea retta, nonostante la vegetazione e il sottobosco. Quando lo scanner segnalò meno di trenta metri, Cooper imbracciò il suo M-89 e lo appoggiò a un albero per meglio utilizzarlo. Era un brutto lavoro, ma la raffica avrebbe creato un bello spiazzo nella foresta antistante. Subito venne la risposta: il fuoco del nemico giunse da più direzioni e trasformò il corpo di Cooper in un setaccio, mentre il suo M-89 sparava incontrollato a destra e a manca.

Fitch aprì il fuoco con il suo M-50 verso il punto da cui provenivano gli spari. La mitragliatrice del defunto Cooper continuò a sparare sino a quando terminò il caricatore, ma Fitch non riuscì a sentirlo: il rumore del suo M-50 e quello della pioggia battente lo assordavano. Il suo caricatore si esaurì, e lo sostituì con il secondo, continuando a sparare ciecamente nel fogliame. Poco dopo, il fuoco del nemico si concentrò nella sua direzione, mentre lo scanner ticchettava ormai inutile.

Fitch non si accorse di ciò che lo aveva colpito finché non terminò il suo secondo e ultimo caricatore. Poi sentì un lancinante dolore al braccio sinistro. Cercò la siringa con la soluzione anestetica, ma non riuscì a trovarla.

Rammentò che si trovava nell'attrezzatura del Capitano e frugò disperatamente nella borsa, sino a quando trovò quello che cercava: droghe da guerra. Un'iniezione nella coscia e la vista gli si schiarì. Sguainò la sua Punisher.

Riusciva a sentire solamente la pioggia. Forse stavano ricaricando. Un attimo dopo vide un Attila che spuntava dalla vegetazione davanti a lui.

Improvvisamente la testa del Corazziere fu inondata da proiettili, e questi si girò verso la nuova minaccia. Incredibile! Cooper era ancora vivo. Come in un filmato al rallentatore (forse era merito della droga, chi lo sa?), la mitragliatrice distrusse il volto dell'Attila, e il suo corpo metallico cadde all'indietro, esplodendo rumorosamente. Fitch balzò indietro, per soccorrere Cooper, ma era troppo tardi. La testa esanime del commilitone si adagiò sull'erba e i suoi occhi spenti fissarono il cielo. Quando Fitch lo raggiunse, era ormai morto; il suo corpo era stato lavato dalla pioggia e la canna dell'arma fumava per il calore.

Fitch non si accorse neppure di essere stato colpito, quando il fuoco del secondo Corazziere lo fece letteralmente a pezzi.





Un contingente di wolfbane si batte per affermare il proprio dominio su marte

IL TUTORE











La pittura dell'Alto Templare di Ilian ci aveva permesso di osservare come fosse possibile utilizzare sia la tinta di fondo bianca che quella nera; il Tutore di Demnogonis ci permetterà di approfondire questo aspetto del nostro hobby, evidenziando i pregi e i difetti di ciascuna tecnica.

Come è già accaduto in precedenza, noterai che alla miniatura è stata applicata la tinta di fondo bianca, anche se su quella definitiva che potrai ammirare nelle pagine seguenti è stata utilizzata quella nera. Per quanto ti riguarda, utilizza quella bianca.

In ogni caso, man mano che il lavoro procederà, ti accorgerai che, in questo caso non è poi così importante il colore della tinta di fondo.

L'unica differenza, in questo caso, riguarda solamente l'ordine con cui dovrai stendere i diversi colori.

Tieni comunque presente che approfondiremo questo argomento fra qualche pagina, dopo averti mostrato come dipingere il Tutore. Stai molto attento alle istruzioni che forniremo a partire da questo momento e, se hai dipinto le precedenti miniature "pezzo per pezzo" (e non fase per fase, come mostrano le fotografie), sei già sulla buona strada. Il Tutore è una miniatura che richiede una particolare attenzione e una pittura non a fasi. Il motivo è da ricercarsi nel fatto che ha troppe zone minute che con i sistemi tradizionali difficilmente potrebbero essere dipinte in maniera adeguata (vale a dire senza un enorme dispendio di energia). Il nostro hobby, in effetti, a volte si trasforma in una vera e propria sfida, ma in nessun caso deve

ridursi a una sorta di lavoraccio ingrato da maledire... e passare l'intera giornata a ritoccare continuamente i particolari non è certo il miglior sistema per divertirsi. Per questi motivi stai molto attento a quello che ora ti insegneremo, e cerca di lavorare al meglio delle tue capacità. Con questo sistema faticherai molto meno e ti divertirai di più.

Noi utilizzeremo il classico sistema a fasi per spiegare quali colori utilizzare di volta in volta ma, non dimenticarlo, non è il metodo migliore per dipingere il Tutore.

Attendi pertanto di aver letto tutta la spiegazione prima di iniziare il tuo lavoro, e tutto procederà nel migliore dei modi.

OK, si parte. Come sempre, iniziamo preparando la miniatura per la pittura. Dopo aver eliminato le eventuali sbavature con un taglierino, fissa la miniatura alla sua basetta con una goccia di colla e stendi la tinta di fondo.



DIPINGERE



Colori di base - fronte



Colori di base - retro

Come dobbiamo comportarci con questa particolare miniatura? Come sempre, ti mostriamo, fase per fase, come e dove stendere i vari colori, partendo dalle tonalità più scure sino a giungere al lumeggio. Anche se tu hai utilizzato la tinta di fondo chiara, per comodità procederemo parallelamente come se fosse stata usata anche quella nera (cosa che, ovviamente, puoi fare anche tu).

COLORI DI BASE - PARTE PRIMA - TINTA DI FONDO BIANCA

Abbiamo bisogno di cinque colori: quattro sono già pronti, mentre il quinto deve essere preparato.
Il Nepharite Red (rosso cupo), il Mortis Black (nero), il Gehenna Orange (arancione) e il Cartel Yellow (giallo) sono già pronti; bisogna quindi preparare quello che servirà a colorare la pallida cute del Tutore. Per realizzarlo occorre mescolare il Wolfbane Leather (cuoio) con il Cartel Yellow (giallo), il Vega Sand (sabbia), il Graveton Tan (beige) e il Centurion Green (verde cupo). I primi tre colori menzionati verranno utilizzati in maggiore quantità, mentre gli altri saranno presenti solo in minima parte. Osserva le immagini per vedere se hai ottenuto il colore giusto, che da ora chiameremo Demnogonis Flesh (pelle di Demnogonis). Come puoi osservare dalle immagini, il Nepharite Red è stato utilizzato per la punta della scarpa, la cintura, i gambali, la guardia e l'impugnatura della spada, nonché per il bordi e il simbolo sullo spallaccio destro. Il Gehenna Orange e il Cartel Yellow servono per colorare il Plague Gun (il fucile del Tutore). Ovviamente il Demnogonis Flesh viene applicato sulla testa, sulle braccia e sulla mano destra. Tutte le altre aree della miniatura verranno colorate con il Mortis Black.

COLORI DI BASE - PARTE PRIMA - TINTA DI FONDO NERA

Siamo sicuri che, osservando le immagini, avrai già capito come comportarti. Nel caso avessi dei dubbi, utilizza i medesimi colori usati per la tinta di fondo bianca, ma prima di applicare qualsiasi colore che non sia il Mortis Black (nero), stendi un velo di Luna White (bianco) sull'area interessata. In questo caso non è possibile stendere

troppi strati di colore sul nero e, cosa assai importante, colori come il giallo e l'arancione non danno buoni risultati se applicati direttamente sul nero. Non vi sono particolari problemi per i colori più scuri, ma quelli chiari necessitano sempre di una tinta di fondo bianca.

COLORI DI BASE - PARTE SECONDA

I colori "protagonisti" di questa fase della lavorazione sono i tre che utilizziamo più di frequente, ovvero il Gunmetal (canna di fucile), il Jungle Green (verde giungla) e la classica "mistura" di Wolfbane Leather (cuoio), Mortis Black (nero) e Mishima Red (rosso vivo). Il marrone scuro viene applicato su tutte le cinghie presenti nella miniatura, comprese le parti in cuoio sul braccio destro e sulla testa. Non dimenticare la bisaccia sulla parte sinistra. Il Jungle Green viene steso sui tubi che si trovano sulla schiena e sul lato sinistro della testa (ecco due colori che non creano problemi con la tinta di fondo nera). Il Gunmetal viene steso con la tecnica del "drybrush" sulla lama della spada, sul Plague Gun, sulla gamba sinistra e sulla corazza dello spallaccio. Tutti i piccoli accessori presenti sulla miniatura possono essere dipinti nella maniera convenzionale oppure con il "drybrush": utilizza il sistema che ritieni più adatto alle tue capacità. Stendi un misto di Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu) sulle parti dipinte in nero. È giunto anche il momento di pensare agli occhi: due punti di Gehenna Orange (arancione) sono stati dipinti sopra un fondo di Luna White (bianco).


Lumeggiare, parte prima - fronte


Lumeggiare, parte prima - retro


Lumeggiare, parte seconda - fronte


Lumeggiare, parte seconda - retro

LUMEGGIARE

Come sempre, in questa fase della lavorazione controlla con attenzione le immagini per vedere se stai lavorando correttamente e procedi come ora ti indicheremo, agendo su ogni singola area.

Canna di Fucile: nulla di nuovo. Aggiungi progressivamente il Violator Metal (ferro/acciaio) al Gunmetal (canna di fucile) sino a ottenerne una versione quasi pura.

Nero: aggiungi quantità crescenti di Luna White (bianco) sino a ottenere un grigio pallido.

Marrone: aggiungi Wolfbane Leather (cuoio) al colore originale sino a ottenere una versione quasi pura di cuoio. Poi aggiungi una piccola quantità di Legionnaire Flesh (beige chiaro) al Wolfbane Leather, in maniera tale da ottenere una tonalità di colore più "cremosa".

Verde Scuro: innanzi tutto evidenzia con il Centurion Green (verde scuro) le parti in rilievo dei tubi, poi aggiungi a questo colore quantità crescenti di Cartel Yellow (giallo) e lumeggia le parti in rilievo dei tubi.

Punti di Cartel Yellow puro possono essere utilizzate per il lumeggio finale.


Preparazione basetta - parte prima


Preparazione basetta - parte seconda

Arancione: per il Plague Gun aggiungi quantità crescenti di Cartel Yellow (giallo) al Gehenna Orange (arancione) sino a raggiungere il giallo puro. Poi esegui il lumeggio finale aggiungendo al giallo del Luna White (bianco).

Giallo: aggiungi semplicemente quantità crescenti di Luna White sino a ottenere una tonalità più pallida di quella finale del lumeggio sull'arancione. Fa' in modo che la parte inferiore della fiala (posta sotto l'arma) sia più chiara di quella superiore. Osserva le immagini per ulteriori chiarimenti.

Rosso: le aree colorate con il Nepharite Red (rosso cupo) vengono ora lumeggiate con il Mishima Red (rosso vivo), al quale vengono aggiunte quantità via via crescenti di Gehenna Orange, sino a ottenere un arancione quasi puro. In questo caso, però, il successivo lumeggio con il Cartel Yellow serve solamente a ottenerne una più chiara tonalità di arancione e mostrare un aspetto più "sporco" delle parti di vestiario che utilizzano questo colore.

Pelle: torniamo al colore originale (il Demnogonis Flesh), cui aggiungiamo Vega Sand (sabbia) e una goccia di Cartel Yellow. Poi integriamo con quantità crescenti di Legionnaire Flesh (beige chiaro) sino a ottenere una versione quasi pura di questo colore.

DETTAGLI

Occupiamoci ora dei denti e delle cicatrici della miniatura, che possono essere colorati con un misto di Legionnaire Flesh e Luna White.

Infine, possiamo effettuare dei lavaggi con le chine arancione e marrone sulle parti metalliche delle armi, in maniera tale da ottenere un effetto di sporco e ruggine.




Preparazione basetta - parte terza


Ecco a voi... il Tutore!

BASETTA

Concentriamo ora la nostra attenzione sulla basetta. Iniziamo applicando uno strato di colla vinilica sulla sua parte superiore (con un vecchio pennello o con uno stuzzicadenti). Poi immergiamo la basetta nella sabbia, oppure la cospargiamo. Non appena la colla è asciutta, coloriamo la sabbia con il "solito" Jungle Green (verde giungla), cui aggiungeremo gradualmente (con il "drybrush") del Cartel Yellow (giallo). Gli spigoli dei granelli di sabbia possono essere dipinti con del giallo puro. Come sempre, non dimenticare di dipingere il bordo della basetta con il Jungle Green. Anche in questo caso puoi applicare uno strato di protettivo: puoi scegliere liberamente fra quello opaco e quello lucido.

COLORARE NEL GIUSTO ORDINE

Anche questa volta è giunto il momento di scoprire come dipingere nella maniera più corretta la miniatura.

Normalmente iniziamo con il Gunmetal (canna di fucile) ma, con il Tutore, è necessario domandarsi prima se è meglio utilizzare una tinta di fondo bianca oppure nera.

In effetti, come abbiamo già detto precedentemente, non è un particolare che influisce in maniera determinante sulla miniatura finita. Allora, perché preoccuparsi tanto?

In effetti, per questa, forse sarebbe più semplice utilizzare il nero. Se preferisci utilizzare il bianco, stendi sopra un velo di Mortis Black (nero), prestando particolare attenzione a non nascondere i dettagli più minuti. Non ci sono particolari problemi a mantenere bianche la faccia, le braccia, le cinghie ecc. In effetti è un problema che viene risolto quasi subito.

Ora, dopo aver annerito la miniatura, puoi iniziare a stendere il Gunmetal sulle parti appropriate e lumeggiarlo con il Violator Metal (ferro/acciaio) utilizzando la tecnica del "drybrush". Lascia stare, per ora, i dettagli metallici più minuti, come le fibbie o le borchie, che verranno colorate in seguito. Ricorda che, fatta eccezione per le parti più piccole, ogni volta che inizierai a lavorare su una parte della miniatura, dovrai partire dai colori di base sino a giungere al lumeggio. Solo dopo aver terminato questa parte potrai passare alla successiva.

Le eventuali sbavature dei colori metallici possono ora essere corrette con una semplice applicazione di Mortis Black (oppure di bianco, se poi dovrai stendere il rosso). Passa poi al color cuoio (la bisaccia, le cinghie, la parte sommitale del cranio e il bracciale destro). Passa poi ai tubi verdi posti sul lato della faccia e sulla schiena.

Rimangono ora il rosso, il giallo, l'arancione e il color pelle.

Sulle parti che dovranno essere colorate con questi, occorre prima stendere un velo di Luna White (bianco). A questo punto stai molto attento, poiché un banale errore richiederà una correzione abbastanza laboriosa.

Puoi colorare le parti in giallo e arancione prima di passare alla pelle. Poi, quando tutto sarà sistemato, pensa alle parti che devono essere dipinte in rosso. Infine, occupati dei più minuti dettagli del Tutore, come le borchie e le suture. La basetta, come sempre, non presenta particolari problemi.

Buon lavoro.



Miniatura terminata - fronte



Miniatura terminata - retro



L'AGONIA DELLA TERRA



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.

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 sfuggire alla 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 assassini 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 ed 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 subatomiche. Questa fu la prima delle tremende catastrofi che avrebbero 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".

OMEGA

Grazie all'opera di numerosi agenti segreti, un vasto arsenale nucleare (tanto potente da poter vaporizzare la Luna almeno un migliaio di volte) fu occultato sotto la superficie del pianeta. Se 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 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.







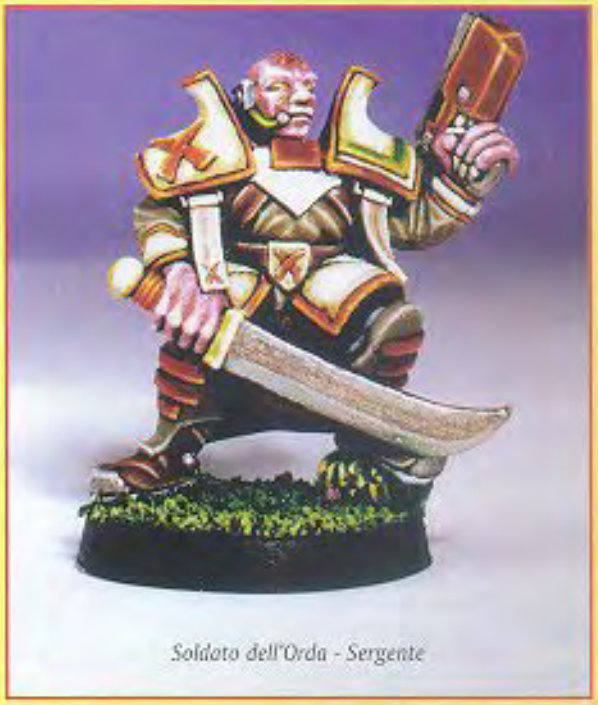




GLI ULTIMI GIORNI DELLA TERRA

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 da 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 ad 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 porre 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.



Soldato dell'Orda - Sergente



Soldato dell'Orda - Gendarme

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 e inquinamento 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

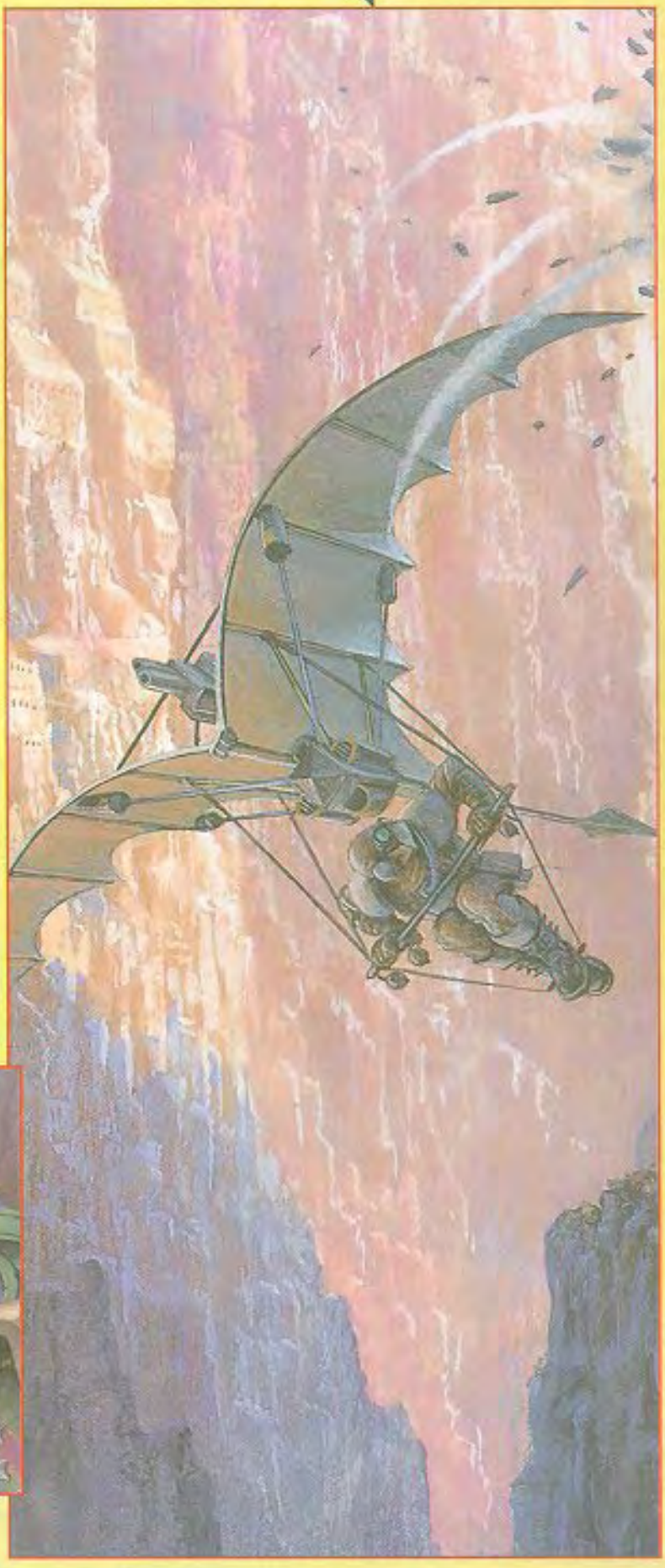


dell'Agonia e le bestie che avevano prosperato, lo dovevano alle mutazioni subite. La pelle s'era indurita, diventando come acciaio e le dimensioni s'erano accresciute a tal punto, che alcuni animali potevano rivaleggiare con le piramidi. I sopravvissuti si riunirono in quattro tribù: i temuti Templari, che si ritengono i 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 ed 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 nel 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 una 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 eterno 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 manipolano le loro azioni. Attualmente stano 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.





WARZONE

I FIGLI DI RASPUTIN



"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."

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 ritrovare 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.



LA SOCIETÀ

Fiera del legame con il proprio passato, la società dei Rasputin si ritiene molto superiore alle altre tribù. Benché 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 Oberst 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, purché 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



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 con sé nella tomba parecchi Templari. All'arrivo dei rinforzi i Templari, le cui truppe erano già state decimate, furono costretti 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.



Duca.

L'atmosfera nelle città è estremamente tossica: all'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.







I TEMPLARI

I TEMPLARI



"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 a 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 i 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 Templari sulla Creazione, la Dea avrebbe inviato degli angeli ad assisterli. Come per tutti i miti di Dark Eden, le cose in realtà 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 discendenti prosperarono, 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.



LA NUOVA UMANITÀ

I Templari si definiscono la Nuova Umanità, ma naturalmente le altre tribù non li considerano tali. Già da alcune generazioni hanno perso i peli corporei, sviluppato lunghissime unghie taglienti come rasoi e i loro





I TEMPLARI

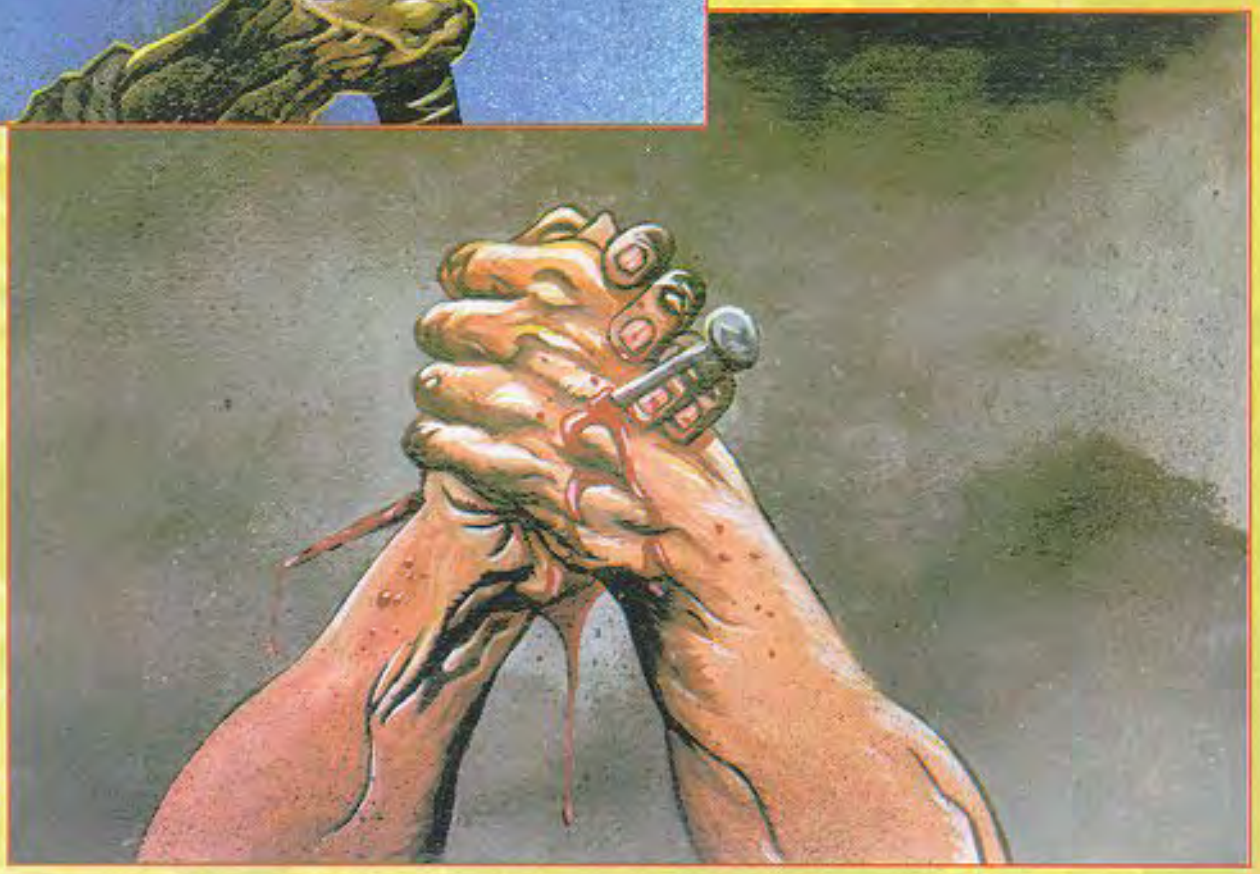
polmoni si sono adattati all'aria inquinata del nuovo mondo. Anche gli occhi contribuiscono a conferire loro un aspetto disumano: sono freddi e inespressivi, a causa di una sottile membrana di pelle bianca che copre la pupilla pallida e spenta.
L'intera società di questa tribù, comunque, è particolare. I nomi dei suoi membri sono presi dai 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.

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.

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'e-



I TEMPLARI

quipaggiamento 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.

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.



WARZONE

I CRESCENTIA

I CRESCENTIA



"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.



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.



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 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 consumare la Terra, molta gente si raccolse intorno 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 iniziò a costruire il labirinto di gallerie che costituì la base del Grembo Pallido. Il Primo Profeta fu anche il primo Khan. Il suo unico figlio gli succedette come Khan ma, dal momento che gli mancava il dono della preveggenza, il ruolo di Profeta fu 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.

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.

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.



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.

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 Khan, il cui potere, tuttavia, col passare del tempo è diminuito a tal punto, che ormai è solo il suo portavoce. Nondimeno, il Khan 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.



WARZONE

I CRESCENTIA



LA TRIADE LUTERANA





"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."

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, finché 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.

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.

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 aride terre 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, la Stirpe di Wrought delle terre Meridionali, nota per il timore dei fenomeni soprannaturali; praticamente immuni agli attacchi mistici e principali creatori dei potenti Rituali Luterani.

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 portati a 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. La Triade è governata dall'Arcivescovo che risiede nel Duomo e delega ai suoi Patriarchi la gestione delle incombenze quotidiane delle provincie.

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.

GLI ERETICI

Quando la Triade cominciò a organizzarsi, la Fratellanza ritenne che i Luterani sarebbero stati la 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 vilissimi 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 propri traffici con questa tribù.

I Luterani diffidano degli inviati Imperiali, ma ritengono utile la tecnologia che portano con sé; il fine giustifica i mezzi!



EROE DEI BLOOD BERETS





Preparare la miniatura

Ora basta stendere un sottile strato di tinta di fondo, e si può agevolmente iniziare. Ti raccomandiamo, se possibile, di utilizzare un prodotto spray, possibilmente bianco: in questa maniera il colore verrà steso in maniera più uniforme.
Anche questa volta inizieremo con i colori più scuri, schiarendo progressivamente le tinte sino a giungere al lumeggio finale.







Al contrario di alcune fra le miniature sinora dipinte, il Capitano dei Blood Berets necessita di un tipo di approccio alquanto diverso.

Anche se gran parte della miniatura è composta da aree piuttosto estese, che favoriscono una pittura relativamente facile, una serie di dettagli (in particolare lo schema mimetico della divisa) richiede un minimo di applicazione.

Alla vista del sottile bordo chiaro che circonda gli elementi più scuri dello schema mimetico, probabilmente ti sei scoraggiato, convinto che il compito sia superiore alle tue capacità. Non temere: dopo che ti avremo spiegato come fare, ti accorgerai che non si tratta di una tecnica troppo complessa.

Dipingeremo questa miniatura utilizzando lo schema mimetico standard dei Blood Berets. Se possiedi una copia di Belve di Guerra (un supplemento per il gioco Warzone), puoi anche decidere di utilizzare i colori di una delle Forze Speciali dei Clan che vi vengono descritti.

Se vuoi dipingere il tuo eroe come un ufficiale dei Blue Lions o degli Sterlings, non ci sono problemi; basta che tu faccia riferimento al suddetto libro. Se invece hai deciso di utilizzare il classico Blood Beret, l'intrepido eroe di mille battaglie... allora inizia a leggere!

Come sempre, la prima cosa che devi fare è preparare la miniatura: dopo averla rifinita con limetta e taglierino, incollala sulla basetta e assicura questa (con una colla ben meno potente) a un tappo di sughero o a un'altra forma di sostegno.







COLORI DI BASE PARTE PRIMA

Inizieremo utilizzando tre colori: uno è originale, mentre gli altri due sono frutto di un'ennesima mescolanza. Il primo da ottenersi è il classico color pelle, che realizziamo mescolando il Wolfbane Leather (cuoio) con il Graveton Tan (beige). Stendiamone un velo sottile sulle braccia e sul volto del Blood Beret. Il secondo colore viene ottenuto unendo il Centurion Green (verde scuro) con il Venusian Green (verde chiaro); stai attento ad impiegare una quantità maggiore di Centurion Green e solo poche tracce di Venusian.

Con questa nuova tinta colora tutte le parti nell'armatura, come si vede nell'immagine.

Il colore originale, ovviamente, è il Mortis Black (nero), che deve essere steso su tutte le rimanti parti della miniatura, fatta eccezione per il simbolo sullo spallaccio, che invece viene lasciato bianco.



Colori di base - parte prima

COLORI DI BASE PARTE SECONDA



Colori di base - parte seconda

Per questa fase utilizzeremo quattro colori. Due li preleveremo direttamente dai loro barattoli, mentre gli altri dovremo crearli. Il Gunmetal (canna di fucile) deve essere applicato con la tecnica del "drybrush" sul fucile a pompa Mandible e sullo zaino. Quindi va steso un sottile strato sull'anello della granata, sui filtri della maschera antigas, sul microfono e sulle borchie e i bottoni.

Utilizza poi il Jungle Green (verde giungla) sulla granata. Le buffetterie e le bisacce devono essere colorate con il "solito" marrone, frutto della mescolanza di Mortis Black (nero), Wolfbane Leather (cuoio) e Mishima Red (rosso vivo).

L'immagine mostra infine che devi utilizzare un blu molto scuro su tutte le rimanenti parti coperte dal nero: questo colore lo ottieni mescolando Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu).

LUMEGGIARE E MIMETIZZARE

Utilizza le immagini per controllare se stai procedendo nella maniera corretta. Iniziamo ora con i vari colori.

Gunmetal (canna di fucile) - Aggiungi Violator Metal (ferro/acciaio) al Gunmetal sino a ottenere un colore ferro/acciaio quasi puro.

Nero - Aggiungi Luna White (bianco) al Mortis Black (nero)/Bauhaus Blue (blu) in quantità crescenti, sino a ottenere un grigio pallido.

Marrone - Come sempre, aggiungi del Wolfbane Leather (cuoio) al colore originale, sino a ottenere un color cuoio puro. Il passo successivo consiste nell'aggiungere una piccola quantità di Legionnaire Flesh (beige pallido) al Wolfbane Leather (cuoio), sino a ottenere un color crema.

Verde scuro (la granata) - Lumeggia le parti in evidenza della granata con del Centurion Green (verde scuro), poi aggiungi del Cartel Yellow (giallo) al Centurion Green in quantità crescenti, sino a ottenere una tinta giallo/verdastra che utilizzerai per il lumeggio finale.

Pelle - Aggiungi del Graveton Tan (beige) alla tinta ori-

ginale sino a ottenerne una versione quasi pura; unisci quindi piccole quantità di Legionnaire Flesh (beige chiaro) al Graveton Tan (beige), sino a ottenere una versione quasi pura del primo.

Ora è il momento di occuparci dell'armatura.

Verde - Aggiungi un misto di Luna White (bianco) e Cartel Yellow (giallo) al colore originario dell'armatura, continuando sino a quando non raggiungerai un colore giallo/verde.



Lumeggio passo dopo passo



LO SCHEMA MIMETICO

Per comodità di esposizione abbiamo iniziato la mimetizzazione già nella fase di lumeggio, ma sarebbe meglio provvedervi solamente quando l'intera miniatura è ormai quasi terminata. Torneremo più avanti su questo argomento; per ora iniziamo a realizzare l'effetto di "bordatura" che si vede nella miniatura.

Il color pallido della macchie si ottiene aggiungendo piccole quantità di Cavern Stone (pietra) al Legionnaire Flesh (beige chiaro), sino ad arrivare a una tinta color crema.

Usa il colore risultante per dipingere una serie di macchie irregolari sul verde dell'armatura. Anche in questo caso, puoi seguire le immagini riportate qui a fianco, oppure consultare il volume Warzone per cercare nuovi schemi mimetici.

Quando si è asciugato il color crema, stendi al suo interno il Jungle Green (verde giungla), stando bene attento a lasciare un sottile bordo crema. Se hai una mano ben ferma, potrai ottenere un bordo molto sottile, altrimenti non correre rischi e lascia un contorno di maggiore spessore.

Volendo, puoi anche ignorare il bordo e stendere il Jungle Green (verde giungla) direttamente sull'armatura.



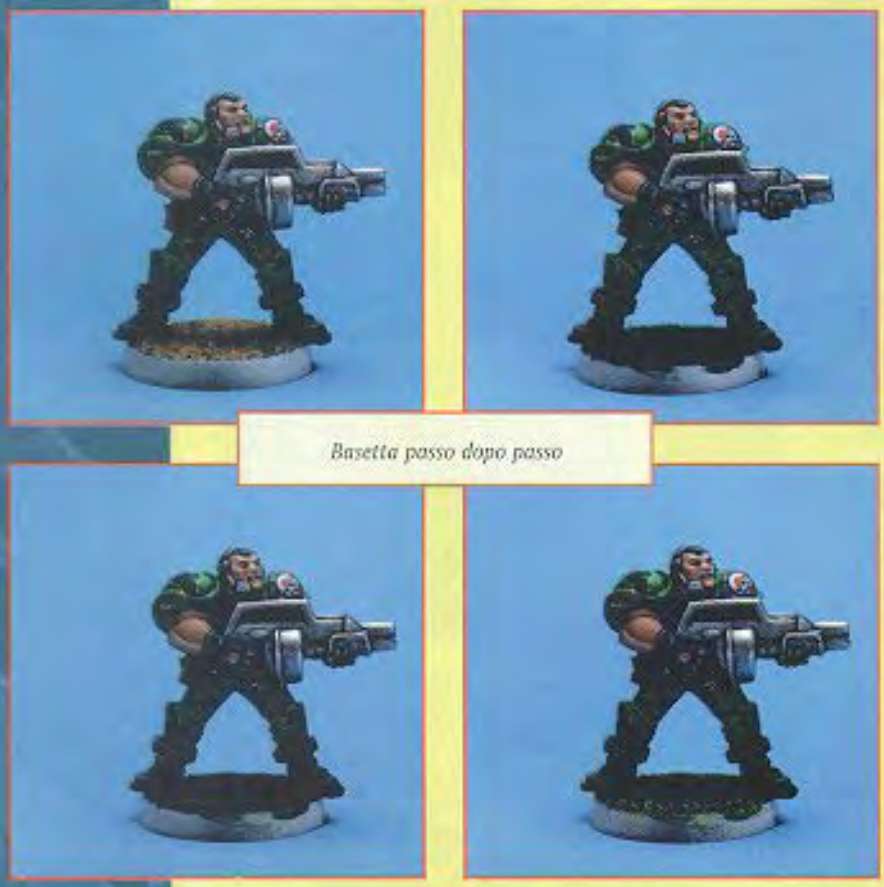
Schema mimetico passo dopo passo



DETTAGLI

Se escludiamo gli occhi e i denti del nostro eroe, l'unico dettaglio veramente importante da far risaltare è l'emblema sullo spallaccio. Utilizza il pennello più fine che possiedi e, con molta calma, dipingilo con il Bauhaus Blue (blu) e il Mishima Red (rosso vivo) come viene mostrato nella fotografia.

L'impresa risulterà più semplice se diluirai leggermente il colore servendoti di una goccia d'acqua. Ti consigliamo di esercitarti su un foglio di carta prima di dedicarti all'emblema sulla miniatura.



Basetta passo dopo passo

BASETTA

Come sempre, iniziamo con un lieve strato di colla vinilica sulla parte superiore della basetta, che verrà poi immersa nella sabbia (o, in alternativa, ricoperta da un lieve strato della medesima). Togli delicatamente i granelli che non hanno aderito alla colla e pulisci con cura il bordo esterno.

Attendi che la colla asciughi e colora la sabbia con il Jungle Green (verde giungla).

Quando questo sarà asciutto, utilizza la tecnica del "drybrush" con il Centurion Green (verde scuro), cui verrà aggiunta una piccola quantità di Cartel Yellow (giallo).

Aggiungi sempre più Cartel Yellow e continua a stendere il colore nel medesimo modo. Infine, utilizza il Cartel Yellow puro per colorare gli apici dei granelli di sabbia.

Uno strato di Jungle Green verrà ora steso sul bordo della basetta per completare il lavoro.

Anche in questo caso, puoi proteggere la miniatura con un protettivo (opaco oppure lucido).

L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Anche con questa miniatura è possibile utilizzare un sistema di colorazione più logico e che permette di ottenere i migliori risultati con una fatica relativa. Si tratta ovviamente di dipingere la miniatura per parti e non fase per fase.

La tecnica più corretta per procedere con questo sistema consiste nell'iniziare, anche questa volta, con il Gunmetal (canna di fucile), che verrà steso con la tecnica del "drybrush" sulle parti appropriate. Con questo sistema eviteremo di "sporcare" parti su cui abbiamo già lavorato. Come avrai immaginato, questo tipo di tecnica viene utilizzata con tutti i colori metallici, e non solo con il Gunmetal. Se ora torni alla miniatura, stendi la tinta di fondo bianca, applica il Mortis Black (nero) al fucile a pompa Mandible e allo zaino, poi utilizza il Gunmetal su queste due parti, aggiungendo quantità crescenti di Violator Metal (ferro/acciaio) sino a ottenere una tinta quasi pura di questo secondo colore.

Ignora per il momento i dettagli metallici: si tratta di parti molto minute, che in virtù delle loro dimensioni verranno dipinte normalmente e non con il "drybrush" (per cui il rischio di sbavature sarà assai ridotto).

Se le zone attorno allo zaino e al fucile sono state pesantemente "contaminate" dal colore metallico, stendi sulle sbavature un sottile strato di Luna White (bianco) prima di iniziare la normale colorazione. Il verde che utilizzerai non è in grado di coprire efficacemente un colore metallico, al contrario di altri colori più scuri. Passa poi al verde dell'armatura, dal colore di base sino al lumeggio completo. Ignora la mimetizzazione sino a quando non avrai terminato il lumeggio su tutta la miniatura (le macchie saranno il tocco finale); in questo modo eviterai di sbavarci sopra con altri colori e iniziare il lavoro nuovamente.

Dopo aver lumeggiato le zone più grandi del Capitano dei Blood Berets, dedicati alla pelle, alle bisacce e alle buffetterie. Procedi nell'ordine che preferisci, ma esegui questo lavoro prima di iniziare con la granata.

L'ultimo colore da utilizzare, prima di occuparci dei dettagli, è il nero. In questo modo potrai anche occultare le eventuali sbavature che si potrebbero creare sulle aree ancora non colorate. D'altro canto, ora dovrai stare molto

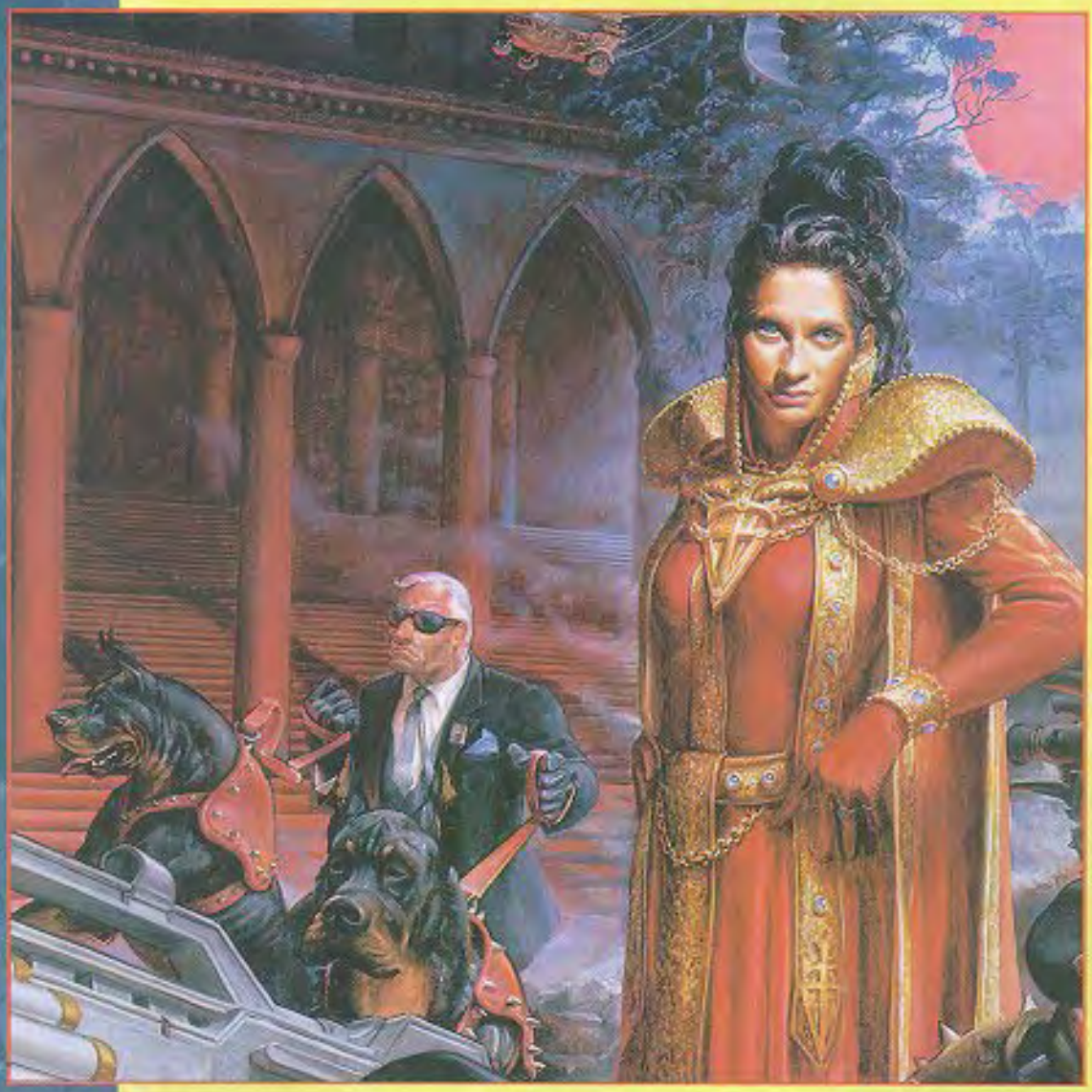
attento a non ripetere l'errore su un'area già dipinta. Ricorda, comunque, che il segreto consiste nel partire (per ciascun colore) dalla tinta di base e procedere sino al lumeggio, per poi passare al colore successivo e così via.
Dopo aver provveduto alle parti nere, è ora di pensare ai dettagli. Utilizza il Gunmetal (canna di fucile) per l'anello della granata, il microfono, i filtri della maschera antigas, le borchie e i bottoni. Pensa poi agli occhi, ai denti e all'emblema sullo spallaccio, prima di dedicarti alla mimetizzazione. Procedi con attenzione e prepara le "macchie".
Quando hai terminato il lavoro, utilizza pure il protettivo.
Buon lavoro.



Modello ultimato



IL MINISTERO DELLA GUERRA



Il Ministero della Guerra coordina l'addestramento, l'approvvigionamento e l'impiego di tutte le forze armate Imperiali, comprese quelle che normalmente vengono gestite dai singoli Clan. Il suo compito è proteggere e difendere i cittadini e gli interessi Imperiali in tutto il Sistema Solare, nonché pianificare gli eventuali assalti delle forze armate della Megacorporazione.

IL MINISTERO E I CLAN

Quanto detto sopra, però, è pura teoria. In realtà, il Ministero controlla le forze regolari degli Imperiali, ma non può quasi nulla sui reparti speciali dei Clan. È infatti risaputo che, per tradizione, i singoli Clan devono difendersi da soli ed essere in grado di provvedere in modo autonomo a una propria organizzazione militare. La maggior parte dei reparti speciali dei Clan risponderanno senza indugio alla chiamata alle armi da parte del Ministero, ma cercheranno sempre di operare in maniera indipendente. Questo fa sì che il Ministero non riesca mai a ottenere un valido coordinamento dei corpi speciali per particolari missioni. Per esempio, non saprà mai in tempo se il reparto che vuole impiegare in una determinata operazione non è già occupato in un'altra di cui non sapeva nulla, o per la quale non aveva dato il suo avvallo. Per ovviare a questo inconveniente, il Ministero della Guerra ha provveduto a creare i suoi corpi speciali, indipendenti (almeno nominalmente) dai Clan.

Questi reparti speciali operano in stretto contatto con le unità regolari e vengono impiegati per compiti ben specifici. I Blood Berets, per esempio, operano quasi esclusivamente contro l'Oscura Legione su Venere, mentre i Wolfbanes vengono, di norma, impiegati nelle giungle di Mercurio e nei deserti di Marte.

In seguito forniremo una descrizione dei principali corpi speciali dei Clan; per il momento ci concentreremo sulle forze armate regolari degli Imperiali.

LA MARINA IMPERIALE

Uno dei sistemi utilizzati dal Ministero della Guerra per controllare le operazioni dei Clan consiste nel monopolio pressoché totale delle astronavi da trasporto relativo ai reparti militari. Con questo accorgimento, in pratica, controlla la Marina Imperiale, e ogni Clan che desideri trasferire da un pianeta all'altro le sue truppe deve farne esplicita richiesta.

Qualche Clan particolarmente ricco riesce a noleggiare navi private o ad acquistarne di proprie per ovviare a questo inconveniente, ma si tratta di rare eccezioni. Il costo per l'acquisto e la manutenzione di un'astronave è elevatissimo, e pochissimi possono permettersi esborsi astronomici, a meno che non abbiano un disperato bisogno di

TRUPPE REGOLARI/TRENCHER

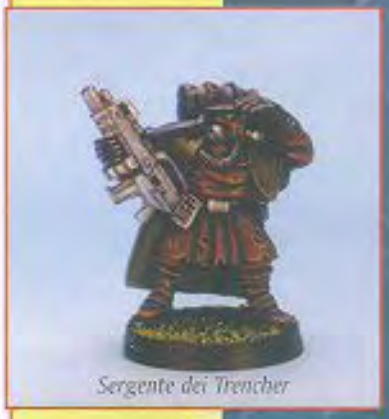




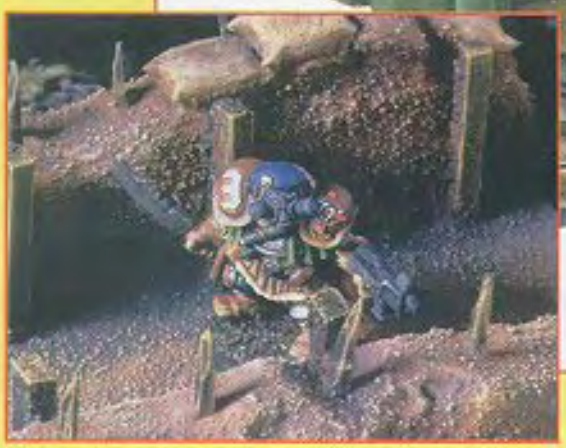
Fante



Fante



Sergente dei Trencher



I soldati delle Forze di Difesa Imperiali vengono chiamati Regolari. Sono ben addestrati ed equipaggiati, ma non sono numerosi, per cui spesso suppliscono all'inferiorità numerica con una grande mobilità, un ottimo armamento e uno spaventoso volume di fuoco.

Un reparto di Regolari, esperto nella difesa da trincea, merita una particolare attenzione. Il loro nome, Trencher, in inglese indica sia la Trincea in cui vivono che l'Impermeabile che indossano (in entrambi i casi Trench). Il loro impiego principale è come unità da difesa all'interno di posizioni fortificate e trinceramenti, che fortificano con filo spinato e bunker, dalle quali combattono il nemico con mortai e cannoni. Alcuni dicono che stanare un Trencher dalla sua trincea sia difficile come catturare un tasso nella sua tana.

sfuggire al controllo Imperiale.

La Marina si occupa anche di condurre una guerra senza quartiere contro le astronavi dell'Oscura Legione, anche se battaglie spaziali sono eventi abbastanza rari. L'Oscura Legione cerca di evitare questi scontri, anche perché il suo principale punto di forza risiede nel combattimento terrestre. Le sue astronavi attraversano velocemente lo spazio per raggiungere un determinato pianeta. Per questo motivo, la Marina non vuole rischiare la perdita di ingenti forze per vittorie che sono, tutto sommato, di poco conto. A volte sono stati compiuti tentativi per ottenere il dominio incontrastato dello spazio (soprattutto da parte della Cybertronic), ma lo spazio è immenso e non facilmente pattugliabile. Ora ci si accontenta di combattersi senza quartiere nello "spazio di nessuno" che esiste fra i pianeti.





AERONAUTICA DI SUA SERENITÀ

Il Ministero controlla anche l'aviazione imperiale, la forza che gestisce il trasporto e il combattimento aereo. Come nel caso precedente, alcuni Clan particolarmente benestanti possiedono una forza aerea privata. La maggior parte, però, non dispone di risorse sufficienti a mantenerla, per cui fa riferimento agli apparecchi della Megacorporazione.

Gli uomini e le donne che appartengono all'Aeronautica sono sempre piloti esperti. Il Ministero non si serve di altri, a causa degli ingenti rischi in termini di uomini e mezzi presenti in ogni operazione.

I DRAGONI DI SUA SERENITÀ

Questo reparto speciale si differenzia notevolmente da qualsiasi altro mai creato nella storia degli eserciti. È composto dai più valorosi soldati della Megacorporazione, selezionati fra i migliori di ogni altro corpo speciale. Coloro che vengono prescelti devono rinunciare al proprio Clan e giurare fedeltà a quello di Sua Serenità.

Vengono addestrati specialmente al combattimento urbano, in modo che siano in grado di proteggere Sua Serenità Imperiale da ogni genere di minaccia. Indossano uniformi da battaglia nere e giubbotti antiproiettile, anche se sono generalmente famosi per l'uniforme di gala: giacca rossa, pantaloni e stivali neri, e l'immancabile colbacco di pelliccia d'orso dei Dragoni.

I Dragoni sono suddivisi in cinque reggimenti: la Vecchia Guardia (1st Old Guard), la Giovane Guardia (2nd Young Guard), la Cavalleria Corazzata (3rd Armored Cavalry), i Dragoni di Sua Serenità (4th Serene Dragoons) e i Lancieri (5th Serene Lancers). In totale la famiglia reale viene protetta da una guardia del corpo di circa diecimila soldati. Gran parte della Divisione staziona stabilmente su Luna, ma all'occorrenza i suoi componenti possono essere inviati ovunque sia necessario. Alcuni reparti sono dislocati presso il Paladine Palace di Victoria, lontano dal loro Quartier Generale, che si trova presso il Perimetro Sud di Luna.

BLOOD BERETS





Blood Beret



Blood Beret



Blood Beret



Blood Beret



Sergente dei Blood Berets



Blood Beret con Deadlockdrum

I BLOOD BERETS

Si tratta probabilmente del corpo speciale più conosciuto in tutto il Sistema Solare. Lo strepitoso annientamento di una massiccia incursione dell'Oscura Legione in un centro abitato della Bauhaus, trasmesso in diretta dalla televisione, ha conquistato il cuore di tutti i cittadini del Sistema Solare, non solamente degli Imperiali. A un secolo di distanza da quell'epica impresa, la fama di questo leggendario corpo si è ulteriormente accresciuta.

I Blood Berets sono il primo reparto speciale creato appositamente per combattere l'Oscura Legione. Furono fondati dal Clan Murdoch durante la Crociata Venusiana, ben prima che nascesse la corporazione Imperiale, e anche oggi considerano il Clan Murdoch come loro patrono. Sono forse l'unica cosa di un certo valore che rimane ai Murdoch dopo la Guerra Triste. Sino a oggi hanno cercato di rimanere al di fuori delle lotte di potere fra i Clan, e le voci di un particolare favoritismo verso i Murdoch non hanno mai trovato una reale conferma.



I WOLFBANES

I Wolfbanes sono uno dei più potenti corpi speciali degli Imperiali; in effetti, solamente gli Highlanders possono in qualche modo rivaleggiare con loro. Ufficialmente riconoscono come patrono il Clan MacGuire, ma reclutano individui provenienti da ogni Clan. La loro ferocia in battaglia non ha eguali fra gli esseri umani, e spesso, prima di gettarsi nella mischia, amano dipingersi il volto con i colori di guerra.

Ogni Clan, dietro pagamento, può usufruire delle prestazioni dei Wolfbanes; l'unica eccezione è data dai MacGuire che, grazie ai loro notevoli finanziamenti al reparto, beneficiano di un trattamento privilegiato (e gratuito). I Wolfbanes si riconoscono facilmente per i loro simboli e per la loro cintura.



Questo reparto è appositamente addestrato nelle tecniche di corpo a corpo, specialità nella quale non ha rivali. Alcuni dicono che i Wolfbanes combattono duramente. Loro affermano di combattere per vincere.

GLI HIGHLANDERS

I Clan Guerrieri degli Highlanders assomigliano per molti versi ai Wolfbanes. Reclutano i loro soldati fra tutte le forze Imperiali, sono feroci guerrieri che portano i lunghi capelli raccolti in trecce e dipingono i loro volti prima della battaglia.

Al contrario dei Wolfbanes, però, non esigono che i loro membri rinuncino al loro Clan d'origine. Inoltre, i loro colori di guerra sono il rosso e il porpora. Infine, disdegnano il furioso stile di combattimento dei loro "colleghi". Gli Highlanders si addestrano per divenire dei veri esperti nell'uso della spada, arma nella quale

CAVALLERIA AEREA





Imperiale con Twin Barracuda



Imperiale con Twin Barracuda

Una volta un grande saggio disse: "I grandi guerrieri sono senza paura... o molto stupidi", e questa descrizione calza a pennello per molti degli elementi che compongono la Cavalleria Aerea Ram. Solo l'adrenalina che scorre in corpo mentre volano alti sopra il nemico che cerca di abbatterli riesce a motivare alcuni fra i più spericolati.

Il Clan Loughton è uno dei più ricchi fra gli Imperiali, e deve la sua fortuna al fatto di essere stato il primo a reclamare come proprio lo sfruttamento della cintura degli asteroidi presente fra Marte e Giove. Oggi, il settantacinque per cento dei veicoli Imperiali porta il marchio di fabbrica del Clan Loughton. Le sue forze speciali sono chiamate come il loro simbolo araldico: l'ariete (in inglese Ram). L'unità più famosa dei Ram è la Cavalleria Aerea, un gruppo di pazzi che vola con i Twin Barracuda, come se questi razzi si fossero formati sulle loro spalle al momento della nascita.

non hanno rivali. Normalmente preferiscono le tradizionali Claymore, ma non disdegnano anche l'uso di daghe o di spade più corte.

La fondamentale differenza, però, sta nel fatto che gli Highlanders non sono un reparto di mercenari. Operano sotto il diretto controllo del Ministero della Guerra e, pertanto, non chiedono denaro per le loro prestazioni. Per questo motivo sono letteralmente subissati di richieste d'aiuto. Molti richiedenti, però, preferiscono pagare, piuttosto che attendere il loro turno, per cui si rivolgono ai Wolfbanes.

I GOLDEN LIONS

Anche questo reparto speciale viene sovvenzionato e amministrato dal Clan Murdoch. La sua fondazione risale al tempo dei Blood Berets e, anche se non ha mai raggiunto la notorietà di questi, si è sempre dimostrato all'altezza della situazione in centinaia di diverse e pericolose missioni.

Mentre i Blood Berets erano stati fondati per combattere l'Oscura Legione, i Golden Lions ricevettero sin dall'inizio compiti più mondani... come, ad esempio, fronteggiare le forze delle altre Megacorporazioni. In particolare è nota la loro guerra contro la Bauhaus nelle giungle venusiane. In tempi recenti si sono specializzati nel combattere la Cybertronic.

Come i Blood Berets, anche i Golden Lions generalmente non combattono agli ordini di un particolare Clan, ma sotto il diretto controllo del Ministero della Guerra. La loro opera è sempre (o quasi) finalizzata a perseguire gli interessi dell'intera Megacorporazione.

IL MERCATO DELLE ARMI

Molti cittadini Imperiali, al contrario degli Indipendenti, non possiedono il denaro sufficiente per equipaggiarsi in maniera adeguata, per cui l'amministrazione o il Clan si prendono gratuitamente cura di loro. Ovviamente, se desiderano qualcosa che non è specificatamente prescritto per il loro lavoro, la debbono pagare, come chiunque altro.

I cittadini Imperiali beneficiano di uno sconto pari al venti per cento quando acquistano materiale di provenienza Imperiale; tale sconto viene elevato al trenta per cento se il materiale richiesto è prodotto dal proprio Clan. Il materiale viene acquistato per uso personale e non può essere rivenduto a terzi. Normalmente, nessuno protesta o interviene se il materiale acquistato viene ceduto agli amici, ma in caso di flagranti e pericolose violazioni di questa norma (ad esempio se i beneficiari sono i componenti di una banda paramilitare), la giustizia inizia il suo corso...



LUPE ADDOLORATE







Gli Headhunters (Cacciatori di teste) e le Lupe Addolorate sono i guerrieri Wolfbanes più sanguinari e temuti. Generalmente non hanno molti contatti con gli altri, e poche persone sane di mente vorrebbero passare il tempo con loro. La loro abitudine di decapitare i nemici è ormai divenuta leggendaria, e ormai anche gli altri Wolfbanes iniziano a seguire questo nuovo uso.

I CLAN

Se vuoi contare qualcosa all'interno della corporazione Imperiale, allora devi appartenere a un Clan. In caso contrario, resterai per sempre una nullità. Qui di seguito illustriamo brevemente i principali Clan Imperiali.

AXELTHORPE

Questo Clan, inizialmente, era una sorta di società finanziaria. Ai tempi della nascita della Megacorporazione, Charles Axelthorpe entrò in società con Simon e Nigel Smythe per fondare la Smythe, Smythe & Axelthorpe, la più grande finanziaria degli Imperiali. In effetti si è trattato di uno dei rari successi di una società non legata a un'unica famiglia, ma agli Imperiali la cosa andava decisamente a genio. Nessuno, infatti, voleva che la responsabilità della gestione del denaro della Megacorporazione finisse nelle mani di un unico Clan, e nessuno riusciva a mettersi d'accordo con gli altri per trovare una soluzione alternativa. L'unione continuò felicemente anche durante la Guerra Triste, dalla quale la società uscì praticamente indisturbata. In effetti, i due Clan operavano con scrupolosa onestà, sorvegliandosi attentamente a vicenda, e tutto sembrava procedere per il meglio. In breve, i membri del clan divennero dei provetti banchieri, ma chi riteneva che contare i soldi altrui (e i propri) non fosse lo scopo della sua vita, si trovava davanti a due possibilità: poteva vivere di rendita oppure entrare nelle forze speciali della Smythe, Smythe & Axelthorpe, conosciute con il nome di Sterlings (dal nome della moneta Imperiale). Pur essendo degli ottimi guerrieri, gli Sterlings non frequentano spesso i campi di battaglia. Il loro impiego è rivolto piuttosto alla protezione e salvaguardia delle finanze Imperiali da qualsiasi nemico, esterno o interno. Gli Sterlings difficilmente ingaggiano un combattimento, ma pochissimi osano affrontarli.

Oltre alla sorveglianza delle banche





WARZONE

EROI IMPERIALI



Edward S. Murdoch

Agente Nick Michaels

Gli Imperiali sono una corporazione di eroi. Si sono dovuti difendere dai nemici così tante volte che ormai sono abituati alla nascita di un eroe. I più famosi provengono sempre dalle Forze Speciali. Un esempio è sicuramente il Sergente McBride, eroe di guerra in innumerevoli campagne e personaggio leggendario persino per i Blood Berets. Il suo passaggio da Blood Beret a Indipendente ha ulteriormente accresciuto la sua leggenda.

Edward S. Murdoch è un'altra leggenda vivente. Opera con i Golden Lions ed è un eroe di molte battaglie contro la Bauhaus nelle giungle venusiane. Attualmente è stato promosso Tenente Colonnello per meriti speciali e inviato a combattere contro la Cybertronic.

Anche se ora lavora come Indipendente, l'Agente Nick Michaels ha iniziato la sua carriera nelle Forze Speciali Imperiali. Ora è noto per essere uno dei migliori Indipendenti sul mercato per la sua lotta contro l'Oscura Legione.

Imperiali, sono anche adibiti alla custodia dei trasporti di capitali da un luogo all'altro del Sistema Solare. Sanno che fallire significa lasciare aperta al nemico la porta verso le ricchezze Imperiali... e nessuno di loro vuole che questo accada.

BARTHOLOMEW

Questo Clan è sicuramente il più potente e influente; durante la Guerra Triste ha conquistato il potere in Parlamento a spese dei Murdoch. È alleato con almeno altri quindici Clan e, pertanto, è in grado di ottenere sempre la maggioranza assoluta in Parlamento, dove neppure un'alleanza fra i MacGuire e i Murdoch può contrastarlo.

Persino molti cittadini Imperiali, che non hanno particolari motivi per amare i Bartholomew, ritengono tuttavia che le cose vadano bene così. Se anche dovessero decidere di abusare della loro supremazia, si troverebbero immediatamente in lotta con gli altri Clan, soprattutto con quello di Sua Serenità Imperiale (il Paladine). Benché questo sia stato pesantemente aiutato dai Bartholomew, e quindi abbia con loro un grande debito di riconoscenza, non permetterà ai suoi benefattori di un tempo di creare situazioni che potrebbero compromettere la stabilità politica e l'esistenza degli Imperiali.

Una delle più importanti famiglie di industriali degli Imperiali opera direttamente alle dipendenze dei Bartholomew: si tratta dei Grendel, che da sempre forniscono a questo Clan le armi pesanti. I loro servigi sono sempre stati lautamente ricompensati e, benché non possano aspirare a una patente di nobiltà, i capi famiglia Grendel vengono nominati Cavalieri e siedono al tavolo dei Direttori della notissima società Bartholomew & Grendel Arms Manufacturers, una delle più importanti industrie di materiale bellico dell'intero Sistema Solare.

Il leader attuale del Clan è il Duca Sir James Bartholomew, e ciascuno dei suoi tre figli (i Conti Mark, Michael e Byron) detiene un posto di grande responsabilità nella ISC: quest'organizzazione, diretta dai Bartholomew, ha permesso loro di mantenere una posizione di potere nel corso dei secoli. Mark è il Senior Chief of Command (in pratica il Comandante in Capo) dell'intera organizzazione, mentre Byron è il rappresentante del Clan alla Camera dei Comuni.

La figlia di Sir James, Lady Emily, una donna bellissima e affascinante, è stata data in moglie a un eminente membro del Clan Drougan. Si è trattato di un matrimonio politico, che è stato considerato come una sorta di buffonata da entrambi i clan... e dall'opinione pubblica. In realtà Lady Emily è amata e stimata da tutti i membri del Clan Drougan, cosa che non si può certo dire di suo marito, Gerrold. La donna rappresenta i Drougan alla Camera dei Comuni e opera in maniera tale da consolidare in Parlamento il potere dei Bartholomew.

I membri di questo Clan occupano sempre posizioni di rilievo fra gli Imperiali, nella Fratellanza e nell'Alleanza. La loro influenza su queste organizzazioni è ormai un fatto noto a tutti. Questa situazione si è verificata anche perché quasi tutti i membri del Clan sono molto qualificati a rivestire queste cariche. Sir James è noto per non tollerare incompetenti al proprio servizio: vuole efficienza e totale lealtà al Clan... e le ottiene sempre.

Il Palazzo dei Bartholomew su Luna è sicuramente uno degli edifici più maestosi e imponenti, e in fatto di bellezza può essere paragonato persino al Reading Palace. Al suo interno si trovano la scuola e l'università dei Bartholomew, due istituzioni aperte solamente ai membri del Clan. Tutte le scuole e le facoltà sono parificate, tranne l'Accademia Militare, che viene considerata una vera e propria università.

Chiunque può riconoscere un Bartholomew dal suo aspetto impeccabile. I membri del Clan indossano solamente abiti di ottima fattura e si servono di oggetti e accessori firmati. Gli uomini portano i capelli molto corti e ben curati, mentre le donne usano le trecce.

Spesso i membri di questo Clan vengono accusati di essere fortemente conservatori, ma la posizione da loro raggiunta sembra indicare che abbiano operato nella maniera corretta.



La famiglia Grendel è da sempre legata ai Bartholomew, al punto che molte persone non riescono neppure a immaginarla come un'entità separata dal Clan.

I componenti della famiglia non sono più numerosi e ora la Matriarca, Rose Grendel, la dirige con forte autorità.

È un'avvenente, benché non più giovane, donna dai capelli grigi, che ispira istintivamente obbedienza e sottomissione.

I Grendel si sono uniti ai Bartholomew centinaia di anni fa, quando il Clan ottenne una quota importante delle azioni della Grendel Manufacturing. I suoi prodotti (in particolare le armi pesanti) sono noti a tutti, come pure la sua decisione di venderli solamente ai Bartholomew. Oggi molte persone conoscono questa società poiché si servono delle sue armi, tra cui, ad esempio, il letale fucile a pompa Bartholomew & Grendel Mk XIV Mandible.

La B&G si è da tempo specializzata nella progettazione e costruzione di armi pesanti, dalle mitragliatrici ai cannoni di grosso calibro, sino ai veicoli da guerra. Molti reparti speciali vengono infatti equipaggiati con prodotti B&G.



BRANNAGHAN

I Brannaghan sono uno dei più potenti Clan guerrieri; molti suoi membri ora operano direttamente alle dipendenze del Ministero della Guerra o nelle forze speciali del Clan, e non si occupano più attivamente della vita politica o economica. Molti, dopo aver dimostrato il proprio valore, abbandonano la loro posizione sociale e i loro reparti per unirsi ai Wolfbanes; altri preferiscono continuare a combattere per il loro Clan.



Inizialmente i Brannaghan divennero famosi (e ricchi) nel campo dei prodotti farmaceutici e medici. Alcuni sostengono che questa via venne da loro seguita per poter sempre assistere i loro soldati che tornavano feriti dai campi di battaglia. In effetti, i soldati del Clan ricevono le migliori cure mediche attualmente disponibili. Molti Clan hanno deriso questa scelta dei Brannaghan, ma le frasi scherzose si sono rapidamente dileguate quando un loro membro influente si è trovato ferito e privo delle cure mediche necessarie.

I componenti del Clan frequentano la facoltà di medicina, e per questo motivo sono strettamente legati ai Guaritori della Fratellanza, in particolare con quelli della facoltà universitaria di Mercy. Da secoli è stato stabilito che sia l'unica università in cui i medici dei Brannaghan possano laurearsi, e nessuno ha sinora infranto questa tradizione.

I reparti speciali dei Brannaghan sono i famosi Blue Lions, che devono il loro nome al leone blu che appare sul loro stendardo. Oltre che come valorosi guerrieri, sono noti per avere al loro interno alcuni fra i migliori medici da campo dell'intera Megacorporazione. Spesso piccole unità di Blue Lions vengono aggregate a reparti di maggiori dimensioni per fornire loro assistenza sul campo di battaglia.



DROUGAN

Questo potente Clan guerriero deve la sua fortuna alla produzione del miglior whisky del Sistema Solare. L'invecchiamento, in botti di legno di palissandro (in inglese rosewood, letteralmente "legno di rosa"), dura non meno di quindici anni e dà come risultato un liquore aromatizzato che può essere considerato il migliore superalcolico attualmente disponibile sul mercato. I membri del Clan che non si occupano della distillazione o della preparazione del liquore vengono generalmente impiegati nelle Forze Speciali, conosciute con il nome di Wild Roses (Rose Selvagge). I Drougan sono gente allegra, piena di voglia di vivere (e festeggiare). Ritengono si essere simili al fiore simbolo del loro Clan: sono profumati e attraenti ma, all'occorrenza, sanno utilizzare le spine...

Lo stemma araldico del Clan raffigura una rosa gialla con la parte centrale rossa. Il fiore era originariamente legato al termine inglese rosewood, ma con il passare del tempo è divenuto un simbolo più astratto e ideale, e ora la sua gente ha iniziato a identificarsi con esso.

Le Wild Roses sono famose per essere ottimi guerrieri, anche se hanno la curiosa abitudine di riempire la borraccia (o una fiaschetta che viene occultata negli stivali) con il loro liquore tradizionale. Prima di ogni battaglia "alzano il gomito" e bevono un sorso di whisky, e alla fine dello scontro ripetono la cerimonia. Sembra che non si separino mai da quello che definiscono amorevolmente "il latte della mamma". Il loro motto, ormai famoso, è "un goccio di Drougan... e tutto passa".

Con altre famiglie o altri Clan hanno pochi contatti, ma questi sono di grande importanza. Qualche anno fa, l'affascinante Lady Emily Bartholomew sposò il Principe Gerrold Drougan in una delle cerimonie più ricche e sfarzose mai celebrate nel Sistema Solare.

Lady Emily si è integrata a tal punto nel Clan che ora è la sua rappresentante alla Camera dei Comuni. Suo marito, benché sia una persona di una certa simpatia e non priva di fascino, è invece malvisto anche all'interno del suo Clan. Secondogenito del Capo Clan Barry Drougan e pretendente al trono dopo il fratello Harry, Gerrold è amareggiato dal fatto di non poter ereditare il comando alla morte del padre. Conosciuto anche come Principe Nero, Gerrold cerca in ogni maniera possibile di screditare il fratello maggiore per potergli succedere come legittimo erede.

Sembra che sia disposto a tutto pur di raggiungere i suoi scopi e alcune voci non confermate hanno anche insinuato che abbia persino progettato un attentato alla vita del padre. L'unica remora che ancora lo trattiene è il non essere riuscito a screditare il fratello maggiore; ma Gerrold ritiene che sia solamente questione di tempo.

Gerrold Drougan è un principe malvisto e odiato.

anche perché si pensa che una sua ascesa al potere potrebbe degenerare in una vera rivoluzione nel Clan. Probabilmente tutto finirebbe in un bagno di sangue, e il fatto che si mormori che sia in intimità (in tutti i sensi) con la lontana cugina Wilma Drougan (comandante delle Wild Roses) non contribuisce certamente ad sopire questi timori.

FERGAN

Il Clan Fergan è dedito all'allevamento. Le bistecche provenienti dal suo bestiame vengono consumate ogni giorno sui deschi di tutta la Megacorporazione. Anche se altri Clan si cimentano nell'allevamento di bestiame da macello, i Fergan li surclassano senza alcun problema per quantità e qualità. Il suo manzo è forse uno dei migliori del Sistema Solare e rivaleggia con i prodotti alimentari della Capitol.





Molti membri dei Fergan entrano a far parte degli Highlanders: sono guerrieri feroci e terribili, poiché si sono allenati durante l'intera giovinezza a inseguire le mandrie sulle sterminate praterie del Clan. Per questo motivo sono anche ideali come esploratori.

Non montano cavalli ma utilizzano un particolare tipo di motocicletta a tre ruote capace di muoversi velocemente su qualsiasi tipo di terreno. Sono ottimi guidatori e spesso scendono in battaglia pilotando i letali Necromower. In effetti, un'intera divisione di Necromower degli Highlanders è composta esclusivamente da membri del Clan Fergan, che provvedono a fornire alle truppe appiedate un insostituibile supporto di fuoco, mentre si lanciano sparando contro il nemico.

FIELDHAUSEN

Anticamente facevano parte della Bauhaus, ma sono stati conquistati dagli Imperiali durante il pontificato del Cardinale Durand X. I Fieldhausen sono specializzati nella produzione di ogni gene-



Autowerks sembrano essere assai migliori di quelle della Motors.
In origine facevano parte del Clan Kingsfield, e la loro indipendenza costò non poca fatica. Vennero elevati al rango di Clan dai Murdoch ai tempi della Guerra Triste, dopo uno scontro con i Kingsfield, che con questa mossa si trovarono privi della loro principale fonte di approvvigionamento di armi e materiale bellico.
I Fieldhausen sono stati il 62° e ultimo Clan a essere creato. Tutto questo accadeva in un periodo di particolare instabilità politica, e una situazione analoga non si è più verificata da allora. Durante il tempo di pace nessun nuovo Clan riesce a nascere, anche perché quelli esistenti si oppongono strenuamente a ogni tentativo in proposito, che finirebbe per diminuire il loro potere.
Anche per questo motivo i Fieldhausen hanno conosciuto, soprattutto all'inizio, tempi difficili. In effetti, all'interno di un universo in cui tutti sono alleati con qualcuno, non erano affiliati a nessuno. Il loro stemma araldico deriva da quello della Bauhaus e mostra una ruota d'oro priva di raggi e denti, che rappresenta l'affrancamento della famiglia da qualsiasi legame con la vecchia Megacorporazione.
I Fieldhausen sono uno dei rarissimi Clan che non si occupano direttamente di guerra. Il loro unico apporto è puramente tecnico e commerciale, poiché ritengono che sia meglio restare all'esterno di un conflitto diretto, lasciando agli altri Clan l'onore e l'onere della guerra. Il loro motto non ufficiale è "Noi costruiamo. Voi potete distruggere".



re d'arma di qualità, dalla pistola al carro armato. Sono noti per essere stati i progettisti del famoso carro armato pesante Mk 54 Bauhaus Bully, che è stato anche il loro primo progetto per gli Imperiali.

È sorto qualche problema sui diritti e sul nome del mezzo, anche perché la Bauhaus detiene ancora i diritti sul marchio Fieldhausen Motors, anche se da tempo non fa più effettivamente parte della sua Megacorporazione. Il Clan Fieldhausen ha quindi modificato il marchio della sua società in Fieldhausen Autowerks. Entrambe le società continuano a produrre, anche se le ultime novità della

IL CACCIATORE OSCURO



Il Capitano dei Blood Berets ci aveva insegnato a creare schemi mimetici per le uniformi; ora faremo un ulteriore passo avanti dipingendo una miniatura particolarmente interessante: il Cacciatore Oscuro.

Come nel caso precedente, anche qui ci troviamo di fronte a una miniatura che verrà colorata utilizzando principalmente due colori (il kaki e il verde oliva) che ci erano già serviti per il Sergente dei Free Marines. Dal momento che il Cacciatore Oscuro potrebbe essere scambiato per un soldato della Capitol, questi due colori saranno perfetti.

Quando ti abbiamo insegnato a dipingere il Sergente dei Free Marines, ti avevamo raccomandato di conservare una certa quantità dei colori ottenuti mescolando quelli di base in appositi contenitori: se hai seguito il nostro consiglio, ora disporrai dei due colori più utilizzati, senza dover compiere alcuna nuova mistura.

Se invece non hai conservato i colori, non preoccuparti. Devi solamente ricrearli sulla tua tavolozza e, questa volta, ricorda di conservarne una certa quantità per usi futuri. Forse, sino a oggi, non sei riuscito a procurarti i contenitori adatti, ma ormai (se hai seguito attentamente le nostre indicazioni) dovresti aver quasi terminato il Luna White (bianco) e il Mortis Black (nero). Approfittane quindi per ripulire i due contenitori vuoti e riempirli con i colori che creerai.

Non è difficile annoverare tra gli amici un fotografo che ci fornirà senza problemi vecchi contenitori di rullini fotografici, quelli che vengono normalmente gettati via quando si sviluppano le pellicole, tanto per intenderci. Se hai l'hobby della fotografia, ricorda di conservarli sempre, altrimenti chiedi al tuo fotografo di fiducia, che sicuramente non avrà problemi a rifornirti di "materiale".



Ogni volta che, mescolando due o più colori, ne creiamo uno nuovo, lo conserviamo in uno di questi "barattoli" per un uso futuro. Poi, quando finiamo un



colore di quelli "originali", facciamo una corsa verso il più vicino rubinetto: una lavata, una pulita con un panno ed ecco un nuovo barattolo pronto all'uso, nel quale verseremo un colore precedentemente conservato in un contenitore di rullini.

È infatti preferibile servirsi dei barattoli originali, poiché il contenitore del rullino, per quanto ottimo per conservare il colore, presenta l'inconveniente di possedere una "bocca" troppo ampia, con la conseguente possibilità di facili rovesciamenti e di un maggior afflusso di aria a contatto con il colore (quando viene aperto il tappo) che potrebbe determinare una più veloce essiccazione.

In conclusione, appena possibile trasferisci il colore dai contenitore di rullini a un barattolo vuoto. Ricorda, durante questa operazione, di stare attento a non far colare vernice ovunque. Se puoi, utilizza un contagocce o una pipetta da laboratorio; se non disponi di questo materiale, lavora sempre sopra un lavandino. Come sempre, cerca di evitare discussioni e liti con genitori e amici, che saranno sicuramente poco felici di vedere il pavimento, il tavolo o il tappeto macchiati di verde oliva o di Mishima Red (rosso vivo)!

Ora basta parlare: passiamo all'azione!

Iniziamo con la pulitura della miniatura, che verrà effettuata con limette e taglierini.

Elimina con cura le sbavature dal Cacciatore Oscuro, stando ben attento a non eliminare anche un pezzo delle tue dita e tenendo sempre la lama lontana dalle tue mani











e dal volto. Poi fissalo alla basetta con una colla per modellismo.

Stendi la tinta di fondo (se preferisci, puoi fissare la basetta della miniatura a un tappo di sughero con una colla facilmente rimovibile) e preparati alla nuova fatica.

Come sempre, inizieremo con i colori più scuri, lumeggiando via via verso le tonalità più chiare.

COLORI DI BASE - PARTE PRIMA

Inizieremo impiegando quattro colori ormai fondamentali, mentre altri tre verranno utilizzati di qui a poco. I quattro con cui inizieremo sono Armour Grey (grigio scuro), Mortis Black (nero), il color pelle (ottenuto come sempre mescolando il Wolfbane Leather - cuoio e il - Graveton Tan - beige) e il kaki.

Come abbiamo detto prima, se hai conservato il colore che avevi ottenuto precedentemente (per il Sergente dei Free Marines) non vi sono problemi, altrimenti devi prepararlo ora. I colori che ti servono sono Scrub Green (verde marcio), Cavern Stone (grigio roccia), Wolfbane Leather (cuoio), Cartel Yellow (giallo), Mortis Black (nero), Bauhaus Blue (blu) e Luna White (bianco).

Il Cavern Stone è il colore dominante, a cui va aggiunta una buona quantità di Scrub Green. Gli altri colori vengono utilizzati in quantità ben più ridotte. Se puoi, cerca di conservare una parte di questo colore per il futuro (si tratta di una tinta molto utilizzata). Se non puoi, non preoccuparti: dovrai semplicemente ricrearlo la prossima volta.

Dipingi con il kaki appena ottenuto i pantaloni della miniatura, poi stendi il color pelle sulle sue braccia, sulle mani e sul volto. L'Armour Grey, infine, serve per colorare i capelli.

Passando ai dettagli, dipingi con il Mishima Red (rosso vivo) il simbolo di Algeroth sul lato destro del Cacciatore Oscuro e con il Temple Gold (oro) colora il simbolo della Capitol sullo spallaccio sinistro. Il teschio sullo spallaccio deve essere colorato con il "solito" marrone scuro, ottenuto mescolando Wolfbane Leather, Mortis Black e Mishima Red. Stendi uno strato di Mortis Black sulle rimanenti parti della miniatura.

Prima di passare alla fase successiva, osserva con attenzione il simbolo che la miniatura porta al polso. È molto piccolo, vero? Come dobbiamo trattarlo?

Il sistema più facile e veloce consiste nell'ignorarlo e colorare la fascia centrale sul polso con il Mishima Red; una volta che questo si sarà asciugato, basterà utilizzare il Mortis Black sulla parte interessata del simbolo per ricoprire le eventuali sbavature di rosso.

Il metodo più difficile consiste invece nel colorare di nero l'area circolare e poi evidenziare il simbolo con il Luna White (bianco), prima di applicare il rosso sulla sua sommità. Se non ti senti in grado di procedere con questo sistema, utilizza senza alcun problema il precedente.





COLORI DI BASE - PARTE SECONDA

Prepariamo ora il color verde oliva che avevamo utilizzato tempo fa per il Sergente dei Free Marines. Prima, però, parliamo un attimo degli altri due colori che verranno utilizzati in questa fase della lavorazione.

Il Gunmetal (canna di fucile) deve essere steso (con la tecnica del "drybrush") sul Kratach (l'arma) e sulla catena che si trovano sulla schiena della miniatura. Il medesimo colore deve essere normalmente applicato, senza "drybrush", sulla granata, sul para-polso, sulle borchie e sulle parti di catena che si trovano sulla parte frontale del Cacciatore Oscuro. Gli stivali, gli spallacci, le bisacce e gli strumenti di comunicazione, dopo essere stati precedentemente dipinti di nero, vengono ora colorati con il nero/bluastro ottenuto mescolando il Bauhaus Blue (blu) e il Mortis Black (nero).

Occupiamoci ora del verde oliva. Se non lo avevi conservato quando hai dipinto il Sergente dei Free Marines, devi ricrearlo. Al contrario del kaki, necessita solamente di quattro colori fondamentali: Scrub Green (verde marcio), Bauhaus Blue (blu), Mortis Black (nero) e Wolfbane Leather (cuoio). Aggiungi al verde piccole quantità degli altri colori sino a raggiungere la tonalità desiderata, stando attento a non esagerare. Basta infatti una goccia di blu o nero in eccesso per ottenere un colore troppo scuro.

Quando hai raggiunto la tonalità desiderata, dipingi la tunica e le ginocchiere del Cacciatore Oscuro. Ricorda di conservare una certa quantità di questo nuovo colore per un uso futuro.

LUMEGGIARE

Per ottenere un lumeggio perfetto, osserva con attenzione le fotografie.

Per comodità, nelle foto noterai che abbiamo già preparato la basetta della miniatura, ma non preoccuparti per ora di questo dettaglio.

Questa volta, tanto per cambiare, non inizieremo con il Gunmetal (canna di fucile).

Il lumeggio del verde oliva viene effettuato aggiungendovi del kaki in quantità crescenti, sino a raggiungere una tonalità di kaki quasi pura.

Il kaki sui pantaloni, invece, viene lumeggiato aggiungendo quantità crescenti di Luna White (bianco) al colore originale, sino a quando otterremo quasi una sorta di "bianco sporco".

Per il Gunmetal (canna di fucile), invece, si aggiunge una quantità via via crescente di Violator Metal (ferro/acciaio), sino a raggiungere una versione quasi pura di quest'ultimo. Il Kratach e la catena sulla schiena della miniatura vengono lumeggiati con il "drybrush", le altre parti in Gunmetal con la tecnica "classica".

Il color pelle viene lumeggiato con il sistema tradizionale, aggiungendo alla mistura il Graveton Tan (beige) sino a ottenere una versione pura di questo colore. Poi aggiungi Legionnaire Flesh (beige chiaro) al Graveton Tan sino a ottenere un Legionnaire Flesh quasi puro per il lumeggio finale.

Non vi sono novità neppure per lumeggiare il nero. Aggiungi quantità crescenti di Luna White (bianco) alla tinta nero/blu che avevi ottenuto sino a raggiungere un grigio pallido.





I capelli del Cacciatore Oscuro vengono schiariti aggiungendo del Luna White all'Armour Grey (grigio scuro) e utilizzando la tecnica del "drybrush". Aggiungi poi ancora una goccia di bianco e ripeti l'operazione sino a ottenere un bianco quasi puro.

L'oro dell'emblema Capitol deve essere lumeggiato utilizzando le chine. Un lavaggio con la china marrone permette di preparare questa parte della miniatura. Una volta asciugata, è necessario un secondo lavaggio con la china gialla.

Per quanto riguarda il teschio, torna al marrone scuro originale e schiariscilo con del Legionnaire Flesh. Poi utilizza una goccia di bianco per il lumeggio finale.

DETTAGLI

Gli occhi devono essere ricoperti totalmente con il Mortis Black (nero). Una volta asciugato, il centro deve essere dipinto con Luna White (bianco), avendo cura di lasciare un lieve bordo nero.

Un punto nero al centro dell'occhio permette di completare il lavoro. Aggiungi una goccia di Mishima Red (rosso) al color pelle e dipingi così le labbra. Le parti in rilievo del comunicatore vengono colorate con il Luna White e, una volta asciutte, possono essere arricchite con il Mishima Red e il Cartel Yellow (giallo).

Occupiamoci ora dello schema mimetico. Torniamo ai pantaloni (color kaki) e utilizziamo il verde oliva per disegnare i sottili motivi mimetici (osserva con attenzione la fotografia). Le strisce sulla tunica vengono colorate nella medesima maniera, avendo però cura di aggiungere una goccia di Mortis Black (nero) al verde oliva per scurire la miscela ed evidenziare l'effetto. Ricorda di diluire lievemente il colore per ottenere un tratto fluido e pulito, soprattutto per quanto riguarda lo schema mimetico.









BASETTA

Come al solito, stendi un lieve velo di colla vinilica sulla superficie superiore della basetta e poi immergila nella sabbia. In alternativa, puoi spruzzarvi sopra della sabbia dopo aver steso la colla. Soffia via i granelli superflui e lascia che il tutto si asciughi, poi colora la sabbia con il Jungle Green (verde giungla).

Quando questo colore si è asciugato, inizia un "drybrush" con il Centurion Green (verde cupo) a cui aggiungi quantità via via crescenti di Cartel Yellow (giallo) sino a ottenere un giallo quasi puro per il ritocco finale, quando dipingerai i bordi dei singoli granelli.

Termina pulendo il bordo della basetta e colorandolo con il Jungle Green.

Anche in questo caso puoi decidere se utilizzare un protettivo opaco oppure lucido per la miniatura.

L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Per le ragioni illustrate in precedenza, inizieremo con i colori metallici, che verranno stesi con la tecnica del "drybrush".

Pertanto, comincia con la tinta di fondo nera e colora con il Gunmetal (canna di fucile) il Kratach e la catena sulle spalle del Cacciatore Oscuro.

Quando questo colore si è asciugato, utilizza con la medesima tecnica un misto di Gunmetal e Violator Metal (ferro/acciaio) sino a ottenere un color ferro quasi puro.

Le eventuali sbavature metalliche possono essere "pulite" stendendovi sopra un lieve strato di Mortis Black (nero), oppure, nel caso delle aree che dovranno essere dipinte con il color pelle, di Luna White (bianco).

Da questo momento, non fa alcuna differenza sostanziale l'ordine con cui verranno applicati i diversi colori. Noi abbiamo seguito questa via.













Iniziamo con i pantaloni kaki, sino a raggiungere il lumeggio completo ma tralasciando per il momento lo schema mimetico.

Passiamo alla tunica e alle ginocchiere. Si parte dalla tinta di fondo nera, per passare al verde oliva sino al lumeggio finale. Anche in questo caso, tralasciamo momentaneamente il mimetismo.

È ora il turno del nero; trattiamo ogni singola area nera sino a raggiungere il corretto lumeggio prima di passare alla successiva.

Poi passiamo ai capelli e alla pelle: è preferibile iniziare con i capelli per evitare che qualche sbavatura grigia rovini il color pelle eventualmente steso. Dipingi il simbolo di Algeroth sul polso prima di dedicarti alle piccole aree dipinte con i colori metallici.

I rimanenti dettagli (occhi, comunicatore e simboli sugli spallacci) possono essere dipinti nell'ordine che preferisci.

Infine, occupati dello schema mimetico. Stai attento e non danneggerai le parti già dipinte.
Buon lavoro.



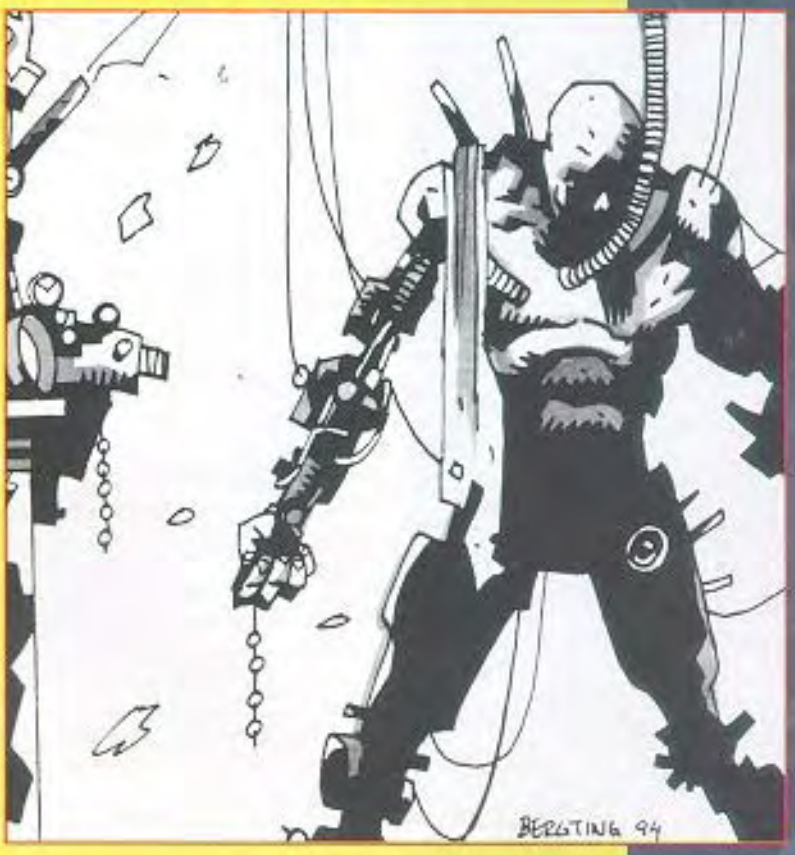
CACCIATORI OSCURI

Il Cacciatore Oscuro è il prodotto finale della Necrobionica: è una macchina per uccidere che non prova pietà, rimorso, paura o emozioni di sorta. In genere viene creato utilizzando Eretici appositamente addestrati o prigionieri feriti catturati sui campi di battaglia.

Creare un Cacciatore Oscuro partendo da un Eretico è molto più semplice, poiché l'aspirante conosce già le vie dell'Oscura Simmetria, è un fedele servitore di Algeroth e possiede spesso Doni Oscuri. Per lui, divenire un Cacciatore Oscuro significa solamente raggiungere un'agognata meta. Pertanto è pronto per il destino che lo attende e per le trasformazioni che avverranno nel suo corpo e nel suo spirito.

I prigionieri, invece, subiscono un procedimento ben più complesso e pericoloso. Vengono portati in una Cittadella e qui vengono sottoposti a una serie di rituali che li convertono nella maniera più brutale alla Via di Algeroth. Vengono confinati nelle Camere di Distorsione, bombardati incessantemente da ondate di Oscura Simmetria e torturati sino a perdere la ragione. Il processo sui soggetti più recalcitranti viene controllato personalmente da un Nefarita, altrimenti è sufficiente un Tekron. Nessun essere umano può resistere a lungo a una simile sofferenza e presto tutti i prigionieri vengono sottomessi.

La loro conoscenza viene mantenuta, ma ogni emozione umana viene spazzata via. Alla fine vengono inviati nuovamente sul campo di battaglia da cui erano stati prelevati per eliminare i loro ex compagni d'arme.



LE NAVI NERE



Sono le più potenti navi della flotta stellare di Algeroth. Sono vascelli enormi, lunghi sino a un chilometro e scavati all'interno di asteroidi. Vengono azionati dal potere dell'Oscura Simmetria. La loro superficie esterna è costellata di torrette e rampe di missili. Spesso vengono scolpiti al suo esterno doccioni (una sorta di mostruose cariatidi), volti e immagini degli Apostoli Oscuri. All'interno di una Nave Nera si trova tutto quello che normalmente ci si aspetterebbe in una Cittadella: sono persino presenti Necrocamere, Sanctum e caserme per i soldati. La ragione della presenza di queste strutture è presto svelata: ogni Nave Nera è potenzialmente una nuova Cittadella che attende solamente di essere inviata su un pianeta e utilizzata come base operativa dalle forze di Algeroth. La Fratellanza ha organizzato osservatori su tutti i pianeti colonizzati dall'uomo e sulla cintura degli asteroidi, dove i monaci scrutano senza posa i cieli in attesa di avvistare una di queste malefiche navi. Quando questo accade, si può essere certi che presto sorgerà una nuova Cittadella.



NASCITA DI UNA CITTADELLA

Pochissimi esseri umani, ad eccezione degli addetti della Fratellanza che scandagliano senza sosta i cieli con potenti telescopi, sanno che una Cittadella nasce da una Nave Nera che si schianta al suolo. In genere le Cittadelle crescono da una struttura parzialmente sepolta nel terreno, mentre le parti a contatto con l'aria sprigionano un incredibile calore dovuto all'arrivo della struttura sul pianeta. Entro una giornata, quando le strutture esterne si sono sufficientemente raffreddate, le forze dell'Oscura Legione escono dalla nave e fortificano tutta l'area circostante. La cuspide della Cittadella diventa così il centro di un potente anello di difesa. Spesso numerose Cittadelle scendono contemporaneamente per creare una serie complessa di fortificazioni interdipendenti fra loro. In questi casi, la Cittadella di maggiori dimensioni si trova sempre al centro del perimetro difensivo, strettamente sorvegliata dalle altre. Quando questo accade, possiamo stare certi che sta per sorgere un complesso di enormi dimensioni, come è accaduto per la Cittadella di Saladin su Marte.

GOVERNO

Le cittadelle sono sempre governate da un Nefarita, Overlord o Warlord, a seconda della sua dimensione o della sua importanza. Le più grandi, chiamate Ataract, sono governate da un Overlord Nefarita e contengono sino a 60 Legioni. Le Cittadelle "normali" sono invece comandate da un Warlord Nefarita e solitamente non ospitano più di 16 legioni. Una cittadella comandata da un comune Nefarita viene chiamata Avamposto e in genere può contenere solamente una Legione. Le strutture più ridotte, chiamate Torri, sono piccoli posti d'osservazione: in genere ospitano uno Schieramento comandato da un Centurione o da un Necromagus. Se ti imbatti in una Torre, puoi essere certo di trovarti vicino a una struttura ben più grande e importante.

PIANTA

Tutte le Cittadelle contengono le strutture e gli strumenti di seguito descritti. L'esatta dimensione di questi varia in relazione alla Cittadella, come pure il loro numero, fatta eccezione per l'unico grande Sanctum centrale.

SANCTUM

Ogni Cittadella ne possiede uno. Il Sanctum è una stanza enorme con il soffitto a volta; al suo centro sorge sempre una statua a grandezza naturale di Algeroth. Ai suoi lati sono sempre presenti i due pozzi di lava che la illuminano con bagliori rossastri. La statua è sempre composta da un miscuglio di pietra e ossa delle vittime sacrificali. Chiunque entri nel Sanctum non può non percepire la malevola aura che circonda l'Apostolo della Guerra, una sorta di cupa atmosfera che sprigiona malvagità. Nelle nicchie lungo le pareti sono esposte le statue dei Nefariti che abitano la Cittadella; alcune sono ben più grandi che nella realtà e sono state scolpite con rara maestria. Creature di ogni genere entrano ed escono continuamente dalla stanza, e talora una vittima viene sacrificata sull'altare nero che si trova ai piedi della statua di Algeroth. A volte un Eretico particolarmente meritevole viene qui condotto per essere immerso in catene nel pozzo di lava e divenire un Pretorian Stalker. In genere il Nefarita che governa la Cittadella riunisce qui i suoi sottoposti per punirli o beneficiarli con i Doni Oscuri.

ANTICAMERE

Appena fuori dal Sanctum si trovano le Anticamere, che contengono gli appartamenti privati dei Nefariti: la più grande funge sempre da sala del trono per il sovrano. In ogni stanza si trova un gigantesco sarcofago dove il Nefarita riposa oppure dove viene conservato il suo corpo clone quando lo spirito della malvagia creatura è altrove. Le Anticamere sono in genere arredate sontuosamente con i più squisiti artefatti dell'Oscura Tecnologia. Le pareti sono ricoperte di armi appositamente costruite per il Nefarita, che può impugnarle in qualsiasi momento. Servitori di ogni genere attendono con pazienza i voleri dei loro signori, mentre Tekron e Centurioni corrono ovunque a portare le direttive ricevute.

BRAINPOOL

I Brainpool si trovano al centro delle Necrocamere di ogni Cittadella. Sono giganteschi laghi di plasma ribollente e multicolore, nel quale vengono immersi strumenti tecnologici, libri, computer, macchinari, cervelli, cadaveri, e qualsiasi altra possibile forma di intelligenza. Per un particolare e sconosciuto processo, il Brainpool riesce ad assimilare questi tipi di conoscenza e li aggiunge a quella che già possiede. Questo è solamente l'inizio del processo che porterà alla nascita di un nuovo e orripilante artefatto. I Tekron sono collegati al Brainpool grazie a un sistema necroplasmatico di tubi. Siedono appollaiati come doccioni sui bordi dell'enorme calderone, mentre i tubi serpeggianti, collegati direttamente ai loro condotti neurali, consentono loro di accedere direttamente alla conoscenza ivi contenuta. Anche i loro pensieri vengono acquisiti dal sistema, che permette quindi di comunicare telepaticamente, senza emettere suoni e mettendo in comune direttamente la loro conoscenza. Quando un Tekron o un Technomancer si collega con il Brainpool, sperimenta una

stranissima sensazione: il soggetto scopre infatti che la conoscenza ivi contenuta non è che una parte di un gigantesco progetto geometrico in continuo cambiamento, nel quale può attingere a piene mani ciò che gli serve. Gli altri esseri collegati al Brainpool appaiono come parti più piccole e più sbiadite di quell'enorme progetto. Quando un oggetto viene gettato nel Brainpool, i Tekron possono alterarlo e cercare di convertirlo in uno strumento dell'Oscura Tecnologia. Quando il processo è stato completato, il nuovo prototipo emergerà dalla ribollente superficie, pronto a essere prodotto in serie nelle officine della Cittadella. Utilizzando il Brainpool è possibile creare qualsiasi cosa: nuove creature, nuove armi, nuovi Doni Biotecnologici e persino nuovi veicoli. I condotti necroplasmatici scorrono anche sino alle Necrocamere e ai macchinari delle fabbriche, permettendo così ai Tekron di controllare ed eventualmente correggere ogni stadio della lavorazione e della produzione all'interno della Cittadella, nonché di collegarsi al Brainpool da ogni punto di questa.

NECROMAKINA

Le Necromakine sono costruzioni estremamente rare, menzionate solo due volte nella storia dell'Oscura Legione e solo nei più grandi Ataract. All'esterno, assomigliano alla poppa di un galeone medievale. L'intera struttura sembra essere stata ricavata da un unico pezzo di minerale vetroso nero. Le gallerie sui fianchi e il retro sono adornati con statue, doccioni, finestre di vetro colorato, lavori in filigrana e bassorilievi di valore artistico incalcolabile. Da ogni lato e dalla poppa fuoriesce un'enorme punta, che fa assomigliare la Necromakina alla testa di un Nefarita. Tutte le ringhiere e i supporti terminano con spine ricurve. La Necromakina si erge per più di duecento metri di altezza, incluso un incavo di settanta metri, completamente liscio. Simile a un'isola, è circondata da innumerevoli nastri trasportatori di metallo, lunghi centinaia di metri, che portano orrendi carichi dentro e fuori di essa. C'è un solo accesso, un ponte di pietra custodito da due Sentinelle Notturne, giganteschi guerrieri alti sette metri apparentemente di pietra. Nessuno può superarli senza il permesso dall'interno. Oltrepassate le Sentinelle Notturne, ci si trova in un'apertura circolare che dà su un lungo salone adorno di colonne, altissimo e quasi sconfinato. Scale a chiocciola si snodano da ogni lato del salone, che termina in una scala di marmo nero che conduce al cuore della Necromakina, il Patriarca, un bassorilievo circolare d'acciaio nero, sul soffitto, che rappresenta una persona androgina con un'aureola sulla sommità del cranio, un viso gentile e braccia multiple. Non domandare cosa sia: nessuno che abbia visto il Patriarca della Necromakina è rimasto sano di mente. Lo scopo della Necromakina, comunque, è chiaramente comprensibile a chiunque: i nastri trasportatori possono portare al suo interno ogni minuto migliaia di contenitori di piombo simili a bare, ognuno contenente una salma umana, e riportarli fuori altrettanto rapidamente trasformati in Legionari Non Morti! Forse la più grande invenzione che la Tecnologia Oscura abbia mai ideato, una Necromakina può produrre più di un centinaio di migliaia di soldati in ventiquattr'ore, purché venga rifornita con sufficiente "materia prima". Il motivo per cui non sono state costruite più Necromakine è nel contempo un mistero e un sollievo per l'umanità. La teoria più accreditata è che possano venire costruite solo su Nero o Brutus con l'ausilio dell'Anima Oscura stessa e che Ilian sia la sola tanto potente da poter aprire il portale necessario per portarne una nel Sistema Solare interno.

IMPIANTI MECCANICI

Questi enormi macchinari si estendono ovunque nelle Necrocamere. Ciascuno di essi costituisce una linea di produzione senziente, collegata al Brainpool e supervisionata dai Tekron. Molti sono grandi quanto stabilimenti industriali. Ogni Impianto Meccanico è differente dagli altri: alcuni sono enormi catene di montaggio dove arti simili a ragni assemblano i pezzi di armi e veicoli, altri sono giganteschi calderoni dai quali emergono scintillanti e tutte coperte di muco vischioso le nuove macchine, altri ancora contengono bozzoli nei quali si sviluppano i nuovi organismi. Tutti sono imponenti, complicati e vanno al di là dell'umana comprensione.



CAMERE DI DISTORSIONE

Si tratta di celle d'isolamento sigillate con Gangli Simmetrici incastonati nelle pareti che emettono costantemente una corrente di energia dell'Oscura Simmetria. Questa consuma lentamente la psiche della vittima e nel contempo gli infonde nel corpo i suoi malefici influssi. Servono al duplice scopo di corrompere vittime innocenti e preparare i loro corpi per la Trasfigurazione in qualche immondo servo di Algeroth. Si trovano al limitare delle Necrocamere, stipate di vittime coperte ormai solo di stracci, a vari livelli di pazzia e corruzione.

BRAINCORER

Queste macchine enormi e complesse si trovano nelle Necrocamere dei maggiori Ataract. Assomigliano a grandi macchinari medici, coperti di cavi, schermi e sistemi di controllo. La parte terminale consiste in un enorme elmetto che avvolge completamente la testa della vittima e dal quale escono sonde affilate come rasoi che trapassano il cranio e si innestano nel cervello. Usando il potere dell'Oscura Simmetria, inceneriscono determinate parti del cervello del prigioniero, estraendone le informazioni.

PRETORIAN BEHEMOTH



Queste gigantesche creature vengono in genere impiegate come unità di sfondamento contro le truppe Corporative nei deserti di Marte, ma è possibile che vengano trasferite anche in altre parti del Sistema Solare, grazie all'Oscura Simmetria.

La loro origine è ancora dibattuta, ma la loro presenza su un campo di battaglia basta a gettare nel panico interi reparti. Armati di una speciale versione potenziata dell'Azogar e di una sorta di cannone portatile (il Decimator), sono fanaticamente devoti all'Oscurità e combattono senza paura o pietà chiunque trovino sul loro cammino. Spesso usano calpestare i loro nemici o gettarli lontano come se si trattasse di una sorta di bambola di stracci.

BRASS APOCALYPT



I Brass Apocalypt sono le guardie del corpo di molti Tekron e sono una delle loro migliori creazioni. La loro costruzione è stata realizzata con una cura quasi amorevole, che ha permesso un legame simbiotico tra la Biotecnologia e la macchina. Gli Apocalypt sono creati utilizzando la Tecnologia Oscura: le loro strutture di base vengono prodotte nei calderoni della vita e nelle Necrocamere. Vengono estratti dai loro grembi artificiali e vengono loro innestati i congegni più potenti che la Necrotecnologia e la Necrobionica possano realizzare.

Come già per il Golem dell'Oscurità, la loro unica debolezza è l'essere incapaci di pensare autonomamente e di poter solo seguire gli ordini dei Tekron loro padroni.

WARZONE

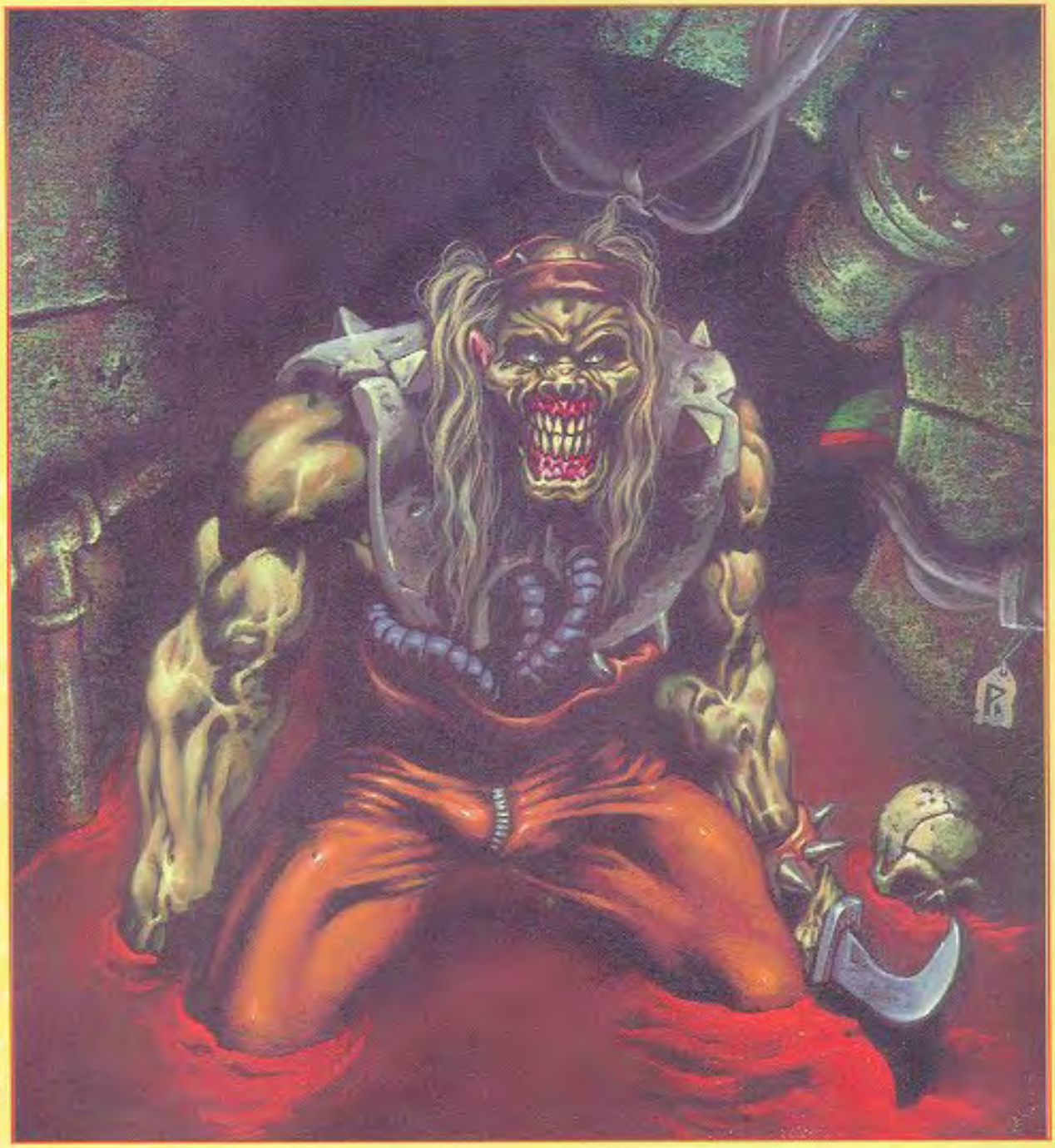
CASERME

All'interno dei muri perimetrali di tutte le Cittadelle si trovano le caserme: sono enormi stanzoni pieni di lastre di pietra, sulle quali i Necromutanti e i Centurioni riposano e consumano i loro disgustosi pasti. Ci sono anche camere sigillate che ricreano strani climi alieni, nelle quali riposano i Razide e gli Ezoghoul quando non sono impegnati nei loro compiti, e stanze ammobiliate in modo più convenzionale per ospitare gli eventuali visitatori umani.

I Legionari Non Morti non necessitano di alloggio, perché non si fermano mai e sono costantemente impiegati come guardie. All'interno delle caserme ci sono anche le palestre per l'addestramento: sono ampi saloni dove i guerrieri dell'Oscura Legione affinano le loro abilità, preparandosi per le future battaglie.

DIFESE

Tutte le Cittadelle sono protette da spesse mura rinforzate e sono circondate da difese di ogni genere. Le mura sono irte di enormi torrette e postazioni di fuoco, e sono circondate da campi minati, pozzi di lava fumante e aree coperte da centinaia di nidi di mitragliatrici e casematte. Queste difese generalmente si irradiano verso l'esterno per miglia. Su alcune regioni di Marte non si riesce quasi a capire dove queste finiscano e dove inizino le trincee di coloro che stanno assediando la Cittadella.



WARLORD NEFARITI

Sono alle dirette dipendenze degli Overlord e sono i generali che conducono in battaglia le Legioni di Algeroth. Generalmente comandano una Cittadella o un esercito. Benché i loro poteri non siano paragonabili a quelli degli Overlord, sono comunque enormemente maggiori di quelli dei mortali. L'unica occupazione dei Warlord è la guerra, in ogni sua forma. Sono macchine viventi di distruzione, capaci di massacrare un nemico in singolar tenzone come di guidare un intero esercito.

ABSALOM

Uno dei più noti Warlord Nefariti è Absalom, il quarto in grado tra i Nefariti di Alakhai su Venere. Conduce il Secondo Schieramento della Legione della Morte e usa un Gehenna Puker, strappato a un soldato della Bauhaus che lui stesso ha ucciso, impalandolo sulla punta acuminata che si trova alla sommità del suo capo.

Absalom ha assunto la forma più comune tra i Nefariti di Algeroth: ha un corpo molto forte e muscoloso, coperto di una pelle di colore rosso vivo. La sua testa ha tre punte sporgenti, più numerose altre corna ricurve minori sulla parte posteriore. Ride di continuo per la gioia che prova nell'uccidere e massacrare, mostrando i suoi feroci denti acuminati e la sua lingua biforcuta nera.

JEZERAI

Jezerai è il braccio destro dell'Overlord Nefarita Saladin su Marte: è un generale astuto, un crudele avversario e un feroce campione. Spesso guida personalmente le proprie truppe, difendendo i bastioni della Cittadella o conducendo i feroci attacchi dei Commando della Morte, le truppe d'élite della Legione di Saladin. Più di una volta ha personalmente sfidato in singolar tenzone i più coraggiosi campioni della Capitol, e non è mai stato sconfitto. Jezerai indossa sempre un'enorme e splendente armatura da combattimento, che lui stesso ha progettato servendosi della corrotta Biotecnologia. Sembra un'armatura completa medievale, con le giunture articolate e il metallo che copre tutto il corpo. L'armatura è interamente ricoperta di iscrizioni, rune e disegni, ognuno dei quali le conferisce abilità uniche, come volare, essere invisibile e sprigionare raggi avvolgenti di fuoco che divorano ogni cosa. In combattimento, Jezerai usa una spada a due mani lunga più di tre metri e mezzo e indossa una maschera terrificante.

ABAZAR

Essendo uno dei Warlord preferiti da Algeroth, Abazar obbedisce solo ai comandi impartitigli personalmente dal suo Signore. Alla testa dei Soli Sfolgoranti, può giungere ovunque nei mondi abitati dagli umani per portare morte e dannazione. Le sue forze, stimate tra 900 e 1300 soldati, viaggiano sulle astronavi per compiere fulminee razzie, per il solo gusto di uccidere e mutilare.

Abazar è molto alto (quasi quattro metri) per essere un Nefarita di Algeroth, ma non è muscoloso come la maggior parte dei suoi simili. La sua forza sta nella straordinaria abilità con la quale maneggia l'Oscura Simmetria e il suo Bastone Nethervoid come arma, o come canale per la Simmetria. In questo modo può sconfiggere chiunque. La sua pelle disidratata è di un colore porpora scuro, quasi nera: insieme alla sua corporatura longilinea e alle orbite vuote, gli conferisce l'aspetto di un'antica mummia alla quale siano state tolte le bende.



I TEMPLI DELLA DISTRUZIONE

I Templi della Distruzione sono le basi degli Eretici di Algeroth nelle città degli uomini. Normalmente si trovano in complessi industriali abbandonati o sotto le città, in sale scavate presso le fogne. Talvolta i cultisti possono anche occupare un intero piano di un caseggiato parzialmente disabitato. In ogni modo, l'ubicazione di un Tempio è un segreto custodito gelosamente. Pochissimi, anche tra coloro che vi vengono condotti, conoscono la sua vera ubicazione. I cultisti ai quali ancora non è concesso di conoscerla vi vengono portati bendati. Le vie che portano a questi Templi sono controllate costantemente dagli Eretici e da altri esseri immondi.

PIANTA

I Templi della Distruzione svolgono molte delle funzioni di una Cittadella. Ognuno ha un Sanctum, dove Algeroth viene venerato, e un piccolo complesso di Necrocamere (ben misero se paragonato a quello di una Cittadella). Non ci sono Brainpool, Impianti Meccanici e Fornaci Simmetriche. Generalmente c'è solo l'equipaggiamento necessario per impiantare i Doni Biotecnologici e, talvolta, una sola Camera di Distorsione dove vengono rinchiusi i prigionieri e dove gli Eretici vengono preparati per l'innesto. I Templi hanno anche sale dove risiedono i Necromagi o i Destroyer, e piccole caserme dove Centurioni e Necromutanti possono riposare. Accanto a queste c'è un'area per le esercitazioni, dove i Destroyer e gli altri guerrieri possono affinare le loro abilità.

Il Necromagus Supremo alloggia in un appartamento accanto al Sanctum. Tutti i templi hanno anche un arsenale accanto alle caserme, dove vengono tenute le armi costruite utilizzando la Tecnologia Oscura, pronte per essere date in dotazione agli Eretici. All'entrata c'è un guardaroba pieno di paramenti per i cultisti, dove i nuovi venuti possono mettersi le maschere e i cappucci, prima di entrare nel Tempio vero e proprio.

GOVERNO

Le Cittadelle sono governate dai Nefariti, mentre i Templi sono comandati dai Necromagi. Il primo compito affidato a un Eretico che abbia raggiunto il grado di Necromagus Supremo è consacrare un nuovo Tempio. Per farlo, gli viene ceduta una parte delle forze del suo vecchio Tempio e qualsiasi aiuto materiale che questo possa fornirgli. Questo processo accade di continuo, perché i Templi vengono spesso scoperti e distrutti dalla Fratellanza, e quindi nuovi Templi devono essere fondati il più in fretta possibile. La migliore difesa per un Tempio è la segretezza. Nessun Tempio può resistere a un attacco diretto e determinato dei soldati della Fratellanza. Per questo motivo la sua ubicazione è nota solo a pochi. La maggior parte dei Templi contiene solo pochi Necromutanti e Centurioni e, nelle aree rurali, ci sono forse dieci volte tanti Legionari Non Morti; eventualmente possono anche ospitare un Tekron, che sta insegnando ai Technomancer del Tempio. La maggior parte dei Templi ha almeno un Golem e una dozzina di Sagrestani.

I Templi sono il centro dell'enorme rete cospirativa che circonda gli Schieramenti Oscuri, il culto nascosto di Algeroth. Solo all'interno di questi Templi possono essere concessi i Doni e tutti i capi delle cellule del Culto hanno il Necromagus Supremo locale come riferimento ultimo. Talvolta il Necromagus riceve l'ordine di scatenare una rivolta generale nel vicinato. Quando questo accade, convoca un centinaio di cellule di Eretici (ciascuna composta da 5-10 elementi), oltre a tutte le truppe che ci sono nel Tempio.

GLI SCHIERAMENTI SEGRETI

Schieramenti Segreti è il nome che viene dato a quegli individui corrotti che seguono Algeroth, portano a termine i suoi piani e lo adorano nei Templi della Distruzione. Gli individui che li compongono vanno dai giovani appena iniziati ai Necromagi più potenti; tra questi due estremi si trova un ampio spettro di componenti come i Mietitori di Anime o i Destroyer. Molti portano i marchi delle Stigmate e della Degenerazione, e tutti sono corrotti dal potere dell'Apostolo della Guerra.

ASPETTO

Quando sono coinvolti in operazioni esterne, i seguaci di Algeroth si vestono esattamente come la gente normale e si equipaggiano con le medesime armi. È chiaro che se usassero la Tecnologia Oscura rivelerebbero la loro identità a chiunque, mettendo a repentaglio la riuscita della loro missione. Comunque, in battaglia e nei Templi della Distruzione gli Eretici hanno una veste specifica, proprio come la Fratellanza e i soldati delle Megacorporazioni. I Corruttori, invece, non hanno una veste speciale e, quando devono indossare le vesti rituali, sembrano normali cultisti. In queste occasioni gli Eretici indossano una tunica nera con il cappuccio, con una cintura di pelle rossa. La fibbia di questa cintura ha la forma del simbolo di Algeroth. Il simbolo è ripetuto sul paraspalle destro. Le mani sono nascoste da spessi guanti di pelle nera o rossa. Portano pantaloni lunghi e stivali alti con ginocchiere con il simbolo di Algeroth. Molti indossano una maschera che riproduce i lineamenti di Algeroth. Queste maschere sono tanto più ricche, ornate ed elaborate, quanto maggiore è l'importanza di chi le indossa; lo stesso vale per il materiale con cui sono state fatte. La maschera di un Necromagus Supremo sarà una splendida creazione, finemente cesellata, di ottone tempestato di gemme. Quella di un neofita sarà un semplice e modesto pezzo di metallo.

L'abbigliamento di ogni singolo cultista viene modificato in maniera da adattarsi a qualsiasi Dono o Stigmate questi possieda. Se per esempio l'Eretico ha gli Artigli, i guanti avranno delle fessure per lasciarli passare; se ha un Condotto Neurale, verrà lasciata un'apertura per qualsiasi collegamento. È anche possibile che manchino le maniche e siano visibili le braccia.

ACCOLITI

ACCOLITI



Occupano il gradino più basso nella gerarchia. Si sono uniti al culto solo di recente e ancora non hanno ricevuto alcun Dono. Devono obbedire a tutti gli altri cultisti. In battaglia costituiscono il grosso delle truppe degli Schieramenti Segreti. Il tasso di mortalità fra loro è molto alto, perché spesso sono quelli più desiderosi di provare la propria lealtà e devozione al loro nuovo signore e quindi corrono gravi rischi per guadagnarsi il suo favore.

Gli Accoliti indossano le vesti standard sopra descritte. Le loro maschere sono semplici e disadorne, fatte di ferro grezzo. Non hanno ancora il diritto di indossare il simbolo di Algeroth sui paraspalle e sulla fibbia della cintura.

INIZIATI

Gli Iniziati si sono dimostrati leali e degni del Culto già più di una volta. Generalmente guidano gruppi di Accoliti o piccole unità sotto il comando di un Necromagus, un Destroyer o un Mietitore di Anime. Sono fidati servi di Algeroth che aspirano a compiere imprese ancora più grandi. Nella vita di ogni giorno possono essere operai, dirigenti o soldati, ma in realtà sono i guerrieri prescelti dal Signore della Distruzione.

Gli Iniziati indossano le vesti standard sopra descritte. Possono indossare la cintura di cuoio rosso e il simbolo di Algeroth sul paraspalle destro. Su quello sinistro ci sono cerchi concentrici che indicano il loro grado.





SAGRESTANI

I Sagrestani sono gli sventurati che hanno iniziato a degenerare prima che riuscissero ad avanzare tanto da poter intraprendere una Carriera nel Tempio. Spesso sono proprio quelli che si sforzano maggiormente per dimostrare la devozione al loro signore.

Generalmente indossano sempre le loro insegne. Hanno tuniche grigie con grossi cappucci che nascondono i loro lineamenti. Sul paraspalle destro portano il simbolo di Algeroth, come pure sulla fibbia della cintura. La maggior parte dei Sagrestani preferisce indossare semplici maschere di ferro, ma alcuni mostrano apertamente i loro volti degenerati.





DESTROYER

DESTROYER

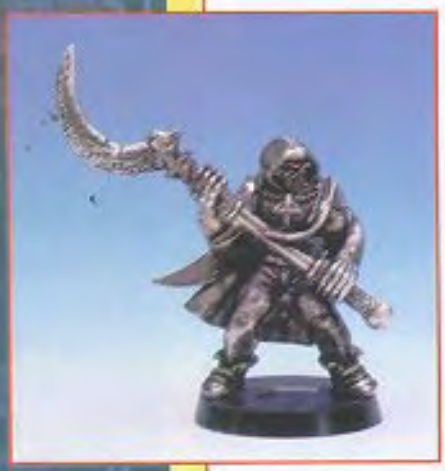


I Destroyer sono i migliori guerrieri del Culto. Sono soldati che trascorrono ogni istante della loro giornata esercitandosi per migliorare le loro abilità con le armi. Sul campo di battaglia in genere sono alla testa di gruppi di Iniziati che cerchino di conquistare i bersagli più difficili.

Indossano maschere d'acciaio e ottone. Normalmente hanno un corto mantello rosso buttato sulle spalle e numerose armi appese alla cintura. Indossano guanti rossi che generalmente hanno incorporato un tirapugni.

MIETITORI DI ANIME





I Mietitori di Anime sono gli assassini di Algeroth e, come tali, sono temuti da tutte le persone sane di mente. Vivono unicamente per uccidere: in genere compiono le loro missioni indossando l'abbigliamento che li contraddistingue e servendosi delle Falci delle Anime. Ogni Falce è stata legata magicamente al proprio Mietitore, e può dunque venire evocata e materializzarsi nelle mani del suo possessore in un istante.

Il tipico Mietitore di Anime indossa un grande mantello nero con il cappuccio, che muovendosi lo avviluppa nelle sue pieghe. Sotto porta una maschera di ferro nero e una tunica, i pantaloni e gli stivali neri come la notte. I guanti sono rossi. Nella mano, il Mietitore stringe la temuta Falce delle Anime.

TECHNOMANCER



I Technomancer sono i migliori tecnici umani di Algeroth e sono sul punto di diventare dei Tekron: possiedono infatti una profonda conoscenza della Tecnologia Oscura. Raramente scendono sul campo di battaglia ma, se lo fanno, saranno sempre posizionati dietro le migliori difese e con le migliori armi che la Tecnologia Oscura possa loro offrire.

I Technomancer sono particolari perché non portano maschere o cappucci. Indossano l'abbigliamento standard del Culto, ma i cappucci sono sempre reclinati all'indietro, così da lasciar vedere le loro teste rasate con il simbolo di Algeroth tatuato sulla fronte. Normalmente indossano spesse cinture, alle quali sono attaccati anelli da cui pendono chiavi inglesi, pinze e altri attrezzi meno facilmente identificabili.



NECROMAGUS SUPREMO

Il Necromagus Supremo è la guida e il leader che governa il Tempio della Distruzione. Tutte le celle di Eretici del Tempio fanno riferimento alla sua persona e tutti gli adoratori sono sotto il suo comando nel nome di Algeroth. Un Necromagus Supremo è uno dei nemici più temibili e mortali che si possano incontrare.

I Necromagi Supremi indossano maschere d'ottone e grandi mantelli rossi orlati di nero. I guanti e gli stivali sono neri e, al collo, portano un amuleto sacro, che ha la forma del simbolo di Algeroth.

IL MIETITORE DI ANIME

"Era un individuo piccolo, che non dava assolutamente nell'occhio. Questo è quanto sono riusciti a dire i superstiti. È entrato nell'ufficio della Intercorp, una delle società collegate alla Cybertronic, e ha detto di avere un appuntamento con Mr. Blake. Quando la segretaria ha controllato sul computer, l'uomo si è sporto verso di lei ed è sembrato che la accarezzasse. È tutto qui sulla registrazione della telecamera. Con un solo colpo le ha spezzato il collo all'istante.

"Dall'atrio l'uomo è passato nell'anticamera, poi è scomparso. Le telecamere lo hanno rintracciato due piani più in alto, cinquantadue secondi dopo. Beh, almeno crediamo che fosse lui. Era vestito in modo diverso, con un mantello nero svolazzante e una strana maschera di ferro. In una mano impugnava una falce. Ha attraversato un ufficio aperto, uccidendo chiunque gli si parasse davanti con un CAW2000 che deve aver preso a una guardia della sicurezza. Qualcuno doveva averlo attaccato, perché era ferito. Attraverso il foro nel petto le telecamere hanno rivelato tracce evidenti di tecnologia aliena.

"Poi sono arrivate le guardie. Corazzieri armati di tutto punto. Osservate come scompare e riappare alle loro spalle. Osservate la falce. Due colpi. Uno per ogni guardia.

"Entrambe sono state eliminate all'istante. Questo tipo ci sa davvero fare. L'intero scontro è durato solo quattro secondi.

"Esattamente trentadue secondi dopo, è giunto nell'ufficio di Blake. Abbiamo registrato la conversazione:
Blake: 'No! Non uccidermi!'
Intruso: 'Avresti dovuto fare come ti era stato detto, Blake'.
Blake: 'Te lo prometto, la prossima volta farò meglio!'
Intruso: 'Troppo tardi. Non ammettiamo errori'.

"Poi Blake è morto. Dodici secondi dopo, l'intruso ha lasciato l'edificio. Non sappiamo come abbia fatto.

"Ora, che conclusioni possiamo trarre? Primo: qualche forza esterna è arrivata fino a Blake. Secondo: quella forza possiede conoscenze tecnologiche molto avanzate rispetto alle nostre. Terzo: l'intruso si adatta perfettamente al profilo di un membro dell'Oscura Legione.

"Suggerimenti: dovremmo catturare ed esaminare uno di questi agenti, in modo da acquisire la loro tecnologia e le loro conoscenze, per poi essere in grado di copiarle o neutralizzarle.



TATSU

Sino a questo momento ci siamo limitati a dipingere le miniature. Ora, dopo aver gettato un approfondito sguardo all'universo di Warzone, ti proponiamo di eseguire anche una semplice "conversione", ovvero variare parte della miniatura in maniera tale da ottenere una versione (in questo caso) lievemente differente della stessa. In pratica "conversione", nel campo del modellismo, può essere considerato un sinonimo di "personalizzazione". Ogni volta che modifichi un modello o una miniatura, esegui una conversione.

Osserva con attenzione Tatsu, uno dei più noti personaggi della Megacorporazione Mishima. Non sei obbligato a eseguire questa conversione; in effetti, molti giocatori preferiscono servirsi delle miniature senza mai apportarvi modifiche di sorta, poiché ritengono che questa procedura le impoverisca o le rovini. Al contrario, molti esperti amano personalizzare le loro miniature e cercano di migliorarle ogni volta che si presenta loro un'opportunità del genere.

A questo punto è legittimo che tu ti domandi: Ok, ma a parte il desiderio di personalizzare, per quale motivo un giocatore dovrebbe desiderare un simile cambiamento? La ragione principale è il divertimento, non disgiunto dal piacere di aver realizzato quello che (fra le automobili) viene chiamato un modello "fuori serie", ovvero un pezzo unico al mondo.

Inoltre, personalizzare una miniatura ti permette di avere una maggiore libertà d'azione sulla stessa, soprattutto per quello che riguarda la sua posa ed eventualmente la gestione di alcuni suoi dettagli.

Prendiamo per esempio una creatura dell'Oscura Legione dotata di aculei che fuoriescono dalla testa (ad esempio un Nefanta). Lo scultore li ha dovuti realizzare più corti e più spessi di quelli presenti nell'illustrazione a cui si è ispirato. In effetti, è difficile realizzare uno stampo perfetto con dettagli così delicati, senza contare gli eventuali danni durante la preparazione, l'imballo e la spedizione. Inoltre, lo scultore (per esigenze di stampo e fusione) non può inserire gli aculei dove lo desidera, ma solamente lungo particolari punti della miniatura e con angolazioni ben precise, che spesso però non corrispondono al disegno originale. Per ottenere una miniatura uguale a quella del suo modello iniziale sarebbero necessarie tecnologie che eleverebbero in maniera impressionante il suo costo.

Un modellista esperto, in questo caso, converte la miniatura, eliminando gli aculei che non lo soddisfano e rimpiazzandoli aggiungendone di nuovi e più sottili. Per il momento, però, non ti preoccupare. La conversione di cui ci occuperemo ora non richiede particolari attrezzature o un lavoro pazzesco. Non dimenticare che molti degli strumenti impiegati per le conversioni sono alquanto pericolosi da maneggiare. Come sempre, ricorda che la sicurezza viene prima di ogni altra cosa.

Perfetto: vediamo allora cosa ci serve per "convertire" Tatsu.

Oltre ai classici utensili per ripulire la miniatura, che hai sicuramente imparato a tenere sempre a portata di mano, abbiamo bisogno di stucco da modellismo.

La maggior parte di questi stucchi è formata da due componenti di natura epossidica (legante e indurente) che, mescolati assieme, lentamente inducono una reazione chimica che provoca il graduale indurimento del materiale. Per operare correttamente su Tatsu sarà necessario mescolare quantità minime di stucco; stai però attento a seguire con attenzione le istruzioni. Ricorda, inoltre, che una piccola percentuale di individui è allergica ai componenti di alcuni stucchi. Se hai dei dubbi in proposito, utilizza dei sottili guanti da chirurgo (reperibili in qualsiasi farmacia) ogni volta che tocchi lo stucco, e soprattutto quando mescoli fra loro i due componenti.

Oltre allo stucco, avrai bisogno solamente delle limette e del taglierino (o bisturi) da modellismo. Se poi sei così fortunato da poter mettere le mani su un'attrezzatura per odontotecnici, non lasciarti sfuggire l'occasione! Il Materiale odontotecnico potrà rivelarsi un prezioso aiuto per le future conversioni.

Tutto a posto? Bene, allora partiamo.

Come abbiamo detto prima, non sei obbligato a personalizzare la miniatura. Se non intendi apportare modifiche strutturali, salta le righe che seguono e passa direttamente alla sezione sulla pittura.

Ora ripulisci con cura la miniatura, stando ben attento alle tue dita e ricordando di allontanare sempre la lama da te (anche se ormai ritieni di essere un esperto). Non tentare mai di tagliare con la lama puntata verso il tuo pollice! Se non intendi convertire la miniatura, fissala subito alla





basetta con una goccia di colla da modellismo.

Tatsu, come altre miniature precedentemente dipinte, è dotato di due spade cerimoniali, che devono essere fissate sulla sua schiena.

Come abbiamo fatto anche per Mitch Hunter e per il Sergente dei Free Marines, anche in questo caso le fotografie mostreranno le spade fissate sulla schiena. Come sempre, aspetta a fissarle sino a quando la miniatura non sarà terminata, appena prima di preparare la basetta.

LA CONVERSIONE

La prima cosa da fare è rimuovere i capelli di Tatsu. Non cercare di servirti del taglierino, poiché sarebbe necessario applicare una pressione notevole sulla lama, con il rischio di danneggiare la miniatura e di tagliarti le dita (non solo la pelle, ma anche qualche tendine). Non correre rischi inutili e rimuovi i capelli servendoti delle limette.

Si tratta di un procedimento più lento, ma ti eviterà un sicuro ricovero al più vicino pronto soccorso.

Dopo aver "scotennato" il povero Tatsu, prepara una piccola quantità di stucco e stendila sulla sua testa calva come se fosse un sottile strato di capelli. L'immagine mostra uno stucco verde (quindi ben visibile) chiamato Kneadatite. È un ottimo stucco (molti artisti fantasy lo utilizzano per creare le loro miniature), ma sicuramente non è l'unico adatto a simili lavori, per cui non preoccuparti se non riesci a trovarlo. Utilizza pure un'altra marca, purché sia specifica da modellismo.

Mentre lo stucco è ancora abbastanza tenero, puoi modellarlo come illustrato nella fotografia seguente, in maniera tale da creare i nuovi capelli. Come noterai, la nostra lametta nel taglierino è stata sostituita con una molto più sottile, che ci consentirà di lavorare lo stucco in modo ben più agevole, senza correre il rischio di commettere grossolani errori.

In alternativa, puoi utilizzare uno strumento per odontotecnici chiamato modellatore (o escavatore) per













cera n. 5. Si tratta sicuramente di un accessorio quasi indispensabile: se riesci, cerca di procurartene almeno uno, anche se non si tratta di uno strumento particolarmente economico.

Se hai seguito correttamente le istruzioni, avrai ottenuto un risultato simile a quello dell'immagine seguente.





A questo punto, un modellista esperto potrebbe passare immediatamente alla fase seguente. Noi preferiamo attendere ancora, in maniera tale che lo stucco si indurisca ancora un poco. Se commetti un errore in questa fase, danneggerai il lavoro fatto precedentemente.

Non è possibile stabilire un tempo preciso, anche perché i diversi stucchi induriscono in periodi di tempo diversi; come regola generale, ricorda che il calore normalmente aiuta l'indurimento. Puoi controllare lo stucco ogni dieci minuti, premendo lievemente con la lama del tagliierino e stando ben attento a non incrociare in alcun modo il disegno dei capelli precedentemente elaborato. Ricorda: basta un piccolo errore, e sarai costretto a ricominciare tutto daccapo.

Non appena sentirai una maggior resistenza dello stucco, potrai passare alla fase successiva.

Forse ti può stupire il fatto che non attendiamo che lo stucco si sia completamente indurito, ma sappiamo per esperienza che il nuovo stucco che stiamo preparando aderirà meglio se si troverà a contatto con un prodotto non del tutto secco. Non è un particolare di vitale importanza (l'adesione avviene anche sullo stucco completamente secco) ma è molto più comodo.

Ora prepariamo una piccola quantità di materiale e provvediamo a fissarla sulla testa della miniatura come una piccola crocchia.

Ancora una volta utilizziamo la lama per creare la forma dei capelli. Due fossette, opportunamente posizionate a destra e sinistra, daranno l'impressione che i capelli vengono arrotolati all'indietro.

Se desideri una maggior precisione, puoi aggiungere alla base della crocchia un altro piccolo pezzo di stucco per creare il nastro che tiene in piega i capelli.









La coda di cavallo sul retro della testa viene realizzata con altro stucco, opportunamente modellato.

Utilizza ancora una volta la lama o il modellatore per creare l'effetto fluente dei capelli.

La visione frontale della miniatura, a questo punto, dovrebbe essere praticamente uguale a quella della figura della pagina precedente.

Ora possiamo aggiungere le spade cerimoniali...

... e la conversione è terminata.

Ok, lo ammettiamo, le spade cerimoniali andrebbero fissate alla fine della colorazione, ma non è bello vedere la miniatura completa?

Ora spruzziamo la tinta di fondo.

Questa volta è opportuno mostrare una veduta posteriore della miniatura, prima di iniziare a colorarla, per meglio studiare la coda di cavallo.

PREPARARSI ALLA COLORAZIONE

Come sempre, se preferisci manipolare in maniera più agevole la miniatura durante la pittura, puoi fissare la basetta a un tappo di sughero con una colla o uno stucco a presa rapida.

Per quanto possa sembrare incredibile (le uniformi della Mishima sono relativamente chiare) inizieremo anche questa volta con i colori più scuri, che verranno progressivamente schiariti sino al lumeggio finale.

COLORI DI BASE - PARTE PRIMA

Inizieremo utilizzando sei colori: tre sono già pronti, gli altri devono essere appositamente preparati.
I colori già disponibili sono il Mortis Black (nero), il Mishima Red (rosso vivo) e il Temple Guard Gold (oro).

I tre da ottenersi con il mescolamento sono il normale color pelle, un giallo ocra e un grigio-azzurro pallido.

Occupiamoci innanzi tutto dei nuovi colori.

Il volto di Tatsu viene dipinto utilizzando la classica combinazione di Wolfbane Leather (cuoio) e Graveton Tan (beige), mentre il colore di base per la fascia gialla viene ottenuto mescolando il Cartel Yellow (giallo) con il Gehenna Orange (arancione).

Il grigio-azzurro pallido per le scarpe, le gambe, le braccia, la bandana, lo zaino (e così via) diverrà il colore di base per la futura applicazione del bianco. Viene realizzato mescolando il Luna White (bianco), il Mortis Black e il Bauhaus Blue (blu).

È importante aggiungere piccolissime quantità di blu e nero al bianco, per evitare di ottenere un grigio troppo scuro o una tonalità bluastra troppo prepotente.

Se osservi con attenzione le illustrazioni, noterai che il Mortis Black è stato applicato sulle suole delle scarpe, sulle ginocchiere, sulle cinghie alle caviglie, sulle piastre del torace, sui tubi attorno al collo, sugli spallacci, sui capelli, sulla parte posteriore e sulle canne dell'arma, nonché sullo strumento di controllo per gli esplosivi che Tatsu tiene nel suo zaino.

Il Mishima Red viene utilizzato per la parte superiore delle scarpe, i parastinchi, la tunica, la parte centrale dello zaino, i paramani, due parti dell'arma e per il simbolo sulla bandana.

Il Temple Guard Gold (oro) serve per colorare il bordo delle piastre sul torace, la parte imbottita della tunica, la parte frontale dell'arma, quella terminale dei tubi e gli accessori sullo zaino.









COLORI DI BASE - PARTE SECONDA

In questa fase ci serviranno due nuovi colori: il primo è il "vecchio" Gunmetal (canna di fucile), il secondo è il grigio-blu ottenuto mescolando il Mortis Black (nero) e il Bauhaus Blue (blu).

Il Gunmetal viene steso con la tecnica del "drybrush" sulle parti nere del Kensai (l'arma) e sull'unità di controllo che Tatsu tiene nella mano sinistra.

Tutte le altre parti nere vengono ora dipinte con il nero-blu preparato in precedenza. Ricorda sempre di lasciare un sottile bordo nero nelle aree che stai colorando. Se invece hai già steso il colore sopra tutto il nero, non preoccuparti. Alla fine, semplicemente, dovrai ricreare i bordi neri. Parleremo meglio di questo argomento nella sezione dedicata all'approccio per gli esperti.

LUMEGGIO

Come sempre, fai attenzione alle immagini per eseguire correttamente il lumeggio della miniatura.

Siamo relativamente sicuri di aver seguito il sistema ormai collaudato con le precedenti miniature. In ogni caso, segui passo per passo quanto stiamo facendo.

1. Canna di fucile

Ancora una volta, lumeggia aggiungendovi quantità crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio), sino a raggiungere una versione praticamente pura di questo colore.

2. Pelle

Aggiungi quantità via via crescenti di Graveton Tan (beige) al color pelle, sino a ottenere un beige puro. A questo punto aggiungi al Graveton Tan del Legionnaire Flesh (beige chiaro) sino a ottenere il lumeggio finale con una tonalità quasi pura di questo colore.

3. Nero

Aggiungi del Luna White (bianco) alla "mistura" di Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu) sino a ottenere un lumeggio grigio pallido.

4. Giallo

Stendi un velo di Cartel Yellow (giallo) sulla fascia, stando ben attento a lasciare alcune delle parti più scavate del colore originario. Sulle parti colorate in Cartel Yellow lumeggia aggiungendo al giallo quantità crescenti di Luna White sino a ottenere un giallo molto pallido.

5. Rosso

Aggiungi quantità via via crescenti di Gehenna Orange (arancione) al Mishima Red (rosso) sino a ottenere un arancione quasi puro; poi aggiungi del Cartel Yellow al Gehenna Orange sino a eseguire il lumeggio finale con un giallo quasi puro.

6. Bianco

Per le parti di Tatsu che devono divenire bianche, torna al colore originale (il grigio-azzurro). Ora devi solamente aggiungere il Luna White (bianco) in quantità crescenti, sino a lumeggiare con un bianco puro.

7. Oro

Come sempre, questo colore viene lumeggiato con due lavaggi a base di chine: si inizia con la china marrone e si conclude con quella gialla.

DETTAGLI

L'unica vera differenza fra le due immagini e il corretto lavoro sui dettagli consiste nella lavorazione della fascia









attorno alla vita di Tatsu e delle due spade cerimoniali sulla schiena.

Anche questa volta avrai bisogno di una mano ferma, di un ottimo pennello e dei colori opportunamente diluiti. Allenati su un pezzo di carta prima di dedicarti a questa fase, poi, non appena ti senti pronto, utilizza il Mishima Red (rosso vivo).

Il medesimo colore viene impiegato anche sui simboli degli spallacci. Inizialmente bisogna solamente dipingere un ovale in Mishima Red sulla parte inferiore di ogni spallaccio. Dopo che questo si è asciugato, disegna tre raggi su ciascuno spallaccio.

Poiché gli occhi di Tatsu sono lievemente più piccoli del solito (come realmente accade nelle persone che provengono dall'estremo oriente), è possibile lasciarli di colore nero, anziché eseguire il consueto procedimento "bianco/pupilla/bianco". Questa miniatura, in effetti, non può avere i tipici occhi degli individui occidentali, poiché questi altererebbero in maniera sostanziale anche i tratti somatici del volto.

BASETTA

Si inizia come sempre con un sottile velo di colla vinilica sulla parte superiore della basetta, stesa possibilmente utilizzando un vecchio pennello. Poi la basetta viene immersa nella sabbia (che in alternativa vi può anche essere spruzzata sopra); in seguito viene ripulito con cura il bordo e vengono soffiati via i granelli superflui.

Quando la colla si è seccata, dipingi la sabbia con il Jungle Green (verde giungla).

In seguito puoi iniziare a utilizzare la tecnica del "drybrush" sui granelli, adoperando il Centurion Green (verde scuro).





A questo punto puoi aggiungere del Cartel Yellow (giallo) al Centurion Green e proseguire la pittura con il "drybrush".

Continua ad aggiungere Cartel Yellow e ripeti il "drybrush". Alla fine, utilizza il giallo puro ritoccando i bordi dei granelli.

Come sempre, dipingi con il Jungle Green il bordo della basetta.

Non vi sono problemi particolari che impediscano l'utilizzo di un protettivo luminoso oppure opaco sulla miniatura, una volta che sia terminata.

L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Ormai sai che conviene iniziare con i colori metallici che richiedono il "drybrush". Per questo motivo cominciamo con il Mortis Black (nero), che deve essere applicato a tutte le aree rilevanti del Kensai, ovvero il retro e le canne.

Dopo che il nero è asciugato, si può iniziare l'applicazione di Gunmetal (canna di fucile) e il successivo lumeggio con le aggiunte di Violator Metal (ferro-acciaio).

Eventuali sbavature di colore metallico verranno eliminate con un'aggiunta di nero o, se l'area dovrà essere dipinta con colori chiari, di Luna White (bianco).

Come era accaduto per il Cacciatore Oscuro, anche in questo caso l'ordine con cui applicherai gli altri colori non ha una particolare importanza. Tuttavia, noi proponiamo questa sequenza, che sei libero di scegliere o rifiutare in favore di una a te più gradita.

Innanzi tutto, parliamo nuovamente dei contorni neri precedentemente trattati. Non preoccuparti se sono eccessivamente spessi, poiché puoi "restringerli" con una sovrapposizione di Luna White dove necessario.

Lavora adesso sulle parti della miniatura che dovranno divenire bianche: inizia con il colore di base e continua sino al lumeggio finale, stando ben attento a non iniziare un'altra parte sino a quando non avrai finito quella in corso. Passa poi alle aree in rosso, utilizzando una tecnica di lavoro simile.

Continua con le zone in nero, in color pelle, in oro, in giallo e, alla fine, occupati del verde sulle spade cerimoniali.

Per ultimo dedicati alla fascia (con i relativi dettagli) e ai simboli sugli spallacci.

Buon Lavoro.



LA STRUTTURA CORPORATIVA DELLA MISHIMA

La Mishima non è una vera e propria Megacorporazione, bensì un gigantesco insieme di Corporazioni minori (chiamate Keiretsu) unite sotto la guida della dinastia Mishima. In teoria, ogni Keiretsu è governata dal suo Signore Supremo e dalla sua famiglia, ma questo potere esiste ormai a livello puramente nominale. I proventi di ogni singola Corporazione dovrebbero servire per mantenere i propri sottoposti. Ogni Keiretsu è un vero e proprio feudo industriale, governato da una famiglia di Samurai. A sua volta è suddivisa in feudi minori, comandata da famiglie di Samurai meno importanti. Ciascun feudo minore è ulteriormente suddiviso e affidato a Samurai di più basso status sociale. Le famiglie meno potenti si trovano così a dover strungere alleanze con quelle dominanti, e questa catena può essere fatta risalire sino ai Signori Ereditari e persino al Signore Supremo.

All'interno della Megacorporazione le Keiretsu competono fra loro, così come fanno al loro interno i feudi minori. Secondo alcuni osservatori esterni, questa serie di continue lotte appare come un mero spreco di forze. Sembra che la Mishima utilizzi una certa somma di capitali per la ricerca e lo sviluppo di nuove tecnologie, ma in realtà è dedita all'acquisizione (per non dire furto) e al perfezionamento di quelle delle altre Megacorporazioni.

Molte fra le principali e più antiche famiglie di Samurai hanno fondato la loro Keiretsu sin dalla nascita della Megacorporazione, e la loro posizione è stata da tempo ratificata dal Signore Supremo e dai suoi eredi. I feudi minori all'interno delle Keiretsu non sono così stabili, e possono essere espropriati e riassegnati ad altre famiglie, se così desidera il loro Signore. Capita spesso che una famiglia minore di Samurai, che ha fallito nel suo compito, venga rimossa dal comando e che il suo feudo venga assegnato a un'altra che attualmente gode dei favori dei potenti.

I grandi signori che comandano le Keiretsu sono noti anche con il nome di Daimyo. All'interno del loro dominio sono liberi di amministrare il potere come meglio ritengono, assegnando feudi ai loro favoriti, che in cambio produrranno per il loro signore, addestreranno le sue truppe e incrementeranno la sua rete di spie e informatori.

Maggiore è la dimensione di una Keiretsu, maggiori saranno anche la potenza e il numero delle sue forze armate e l'effettivo potere che il Daimyo potrà esercitare nella politica della Mishima.

Anticamente il Signore Supremo era il vero padrone della Megacorporazione. La sua parola era legge e le sue decisioni erano insindacabili. Sotto di lui si trovavano i Signori Ereditari: uno di questi sarebbe un giorno divenuto il nuovo Signore Supremo.

Se mancava un erede naturale, il Signore Supremo poteva adottarne uno (generalmente un individuo fidato), che da quel momento sarebbe divenuto un suo figlio a tutti gli effetti. La stessa pratica viene tuttora utilizzata dalle principali famiglie della Megacorporazione.

Come prevedeva la tradizione, a ogni Signore Ereditario spettava il governo degli interessi della corporazione sui principali pianeti dove la Megacorporazione opera (Mercurio, Venere e Marte), mentre il Signore Supremo dominava incontrastato dal suo palazzo su Luna. In passato, il Signore Supremo sceglieva il più abile fra i suoi eredi perché gli succedesse nel governo della Corporazione.

Recentemente, però, questa particolare forma di successione e di gestione del potere ha condotto la Mishima sull'orlo della catastrofe. Il potere del Signore Supremo è stato lentamente eroso dai Signori Ereditari. Ora il vecchio sovrano riveste una carica puramente nominale, mentre il governo effettivo della Mishima è passato ai figli. L'attuale Signore Supremo, Nagoya, è solamente un vecchio privo di potere, parzialmente inabile e con qualche problema di testa. È circondato da una corte di sicofanti, molti dei quali sono al soldo di uno o dell'altro Signore Ereditario. Nessuno sa chi è stato scelto come suo successore; forse Nagoya ha deciso di non sceglierne affatto.

I tre Signori Ereditari attuali si odiano l'un l'altro, e questa inimicizia si manifesta in continui e interminabili intrighi, piccoli scontri e assassinii che stanno portando l'orgogliosa Mishima sull'orlo della guerra civile. I Signori Ereditari ignorano apertamente le parole del padre e i suoi appelli all'unità, mentre la loro rivalità viene alimentata dagli altri Daimyo, pronti a sfruttare la futura lotta per raggiungere l'ambito trono del Signore Supremo.

Qualsiasi altra Megacorporazione sarebbe già stata distrutta dalle lotte intestine, ma sinora la millenaria tradizione di unità di fronte a un nemico esterno ha salvato la Mishima dalla guerra fratricida. Tutti si domandano per quanto possa ancora durare questo precario stato di cose.

Alla morte di Nagoya, è probabile che il successore vorrà arrogarsi i diritti di Signore Supremo senza rinunciare a quelli che già possiede. Molto probabilmente inizierà egli stesso la guerra civile contro i suoi fratelli.



WARZONE

TECNO-FEUDALESIMO

La Mishima è la Megacorporazione in cui lo stato feudale si manifesta con maggiore intensità. I suoi appartenenti e i suoi signori sono i Samurai. Ciascun Samurai è conscio del proprio ruolo e della propria posizione all'interno della politica della Megacorporazione, ed è fedele a un suo signore. A sua volta ha sotto di sé altri vassalli che si sono uniti a lui. I Samurai sono i soldati, i poliziotti e gli amministratori della Mishima. Possono avere proprietà, portare le due spade cerimoniali e indossare le potenti divise da battaglia degli eroici guerrieri Mishima.

Ogni Samurai deve obbedire ciecamente al suo signore, anche a costo della vita. Ogni Signore, infatti, si aspetta dai suoi sottoposti un'obbedienza cieca, pronta e assoluta. In cambio il Samurai riceve protezione e ricchezze. Nelle classi sociali meno elevate, significa ricevere cibo, armi, un posto dove vivere e uno stipendio. Per le classi più abbienti, invece, la ricompensa può significare il dominio di una parte del feudo del loro signore, che può spaziare dalla direzione di una piccola fabbrica sino al dominio di interi complessi industriali e di intere regioni. I possedimenti di un Samurai si chiamano Keiretsu, e il loro possessore sa che il suo potere su questi è strettamente vincolato alla volontà del suo superiore. Un Signore può infatti riprendersi ciò che aveva concesso senza dover fornire spiegazioni.

Quando un Samurai ottiene un feudo, può utilizzare le sue entrate come preferisce: in genere il ricavato viene reinvestito nello stesso feudo, oppure utilizzato per migliorare lo stato delle proprie forze armate e di quelle del Signore. È infatti segno di grande potenza poter rifornire il proprio signore di quanti più soldati sia possibile. Anche se ci si aspetta che un Samurai sia un valido amministratore e un brillante uomo d'affari, i suoi compiti principali rimangono però il governo e la guerra. Poiché molti sono costantemente impegnati a combattere, usano spesso una sorta di controfigura che dirige la parte più mondana e commerciale del feudo. Nella società della Mishima questo genere di persona, chiamata "ombra", è in genere un Samurai troppo vecchio o troppo danneggiato fisicamente per servire in battaglia. Talora si arriva a utilizzare persino un semplice Cittadino. L'ombra è responsabile del corretto svolgimento della vita commerciale del feudo, in maniera tale che il Samurai possa dedicarsi liberamente alle sue arti, combattere per il suo signore e partecipare all'incredibile e inestricabile rete di intrighi che caratterizza la vita politica della Mishima. In molte Keiretsu gli amministratori detengono un incredibile potere, anche se nominalmente sono sempre sotto il diretto controllo del loro signore.

GRADI

In accordo con la tradizione, il Signore Supremo Nagoya è il sovrano di tutti gli appartenenti alla Mishima. A lui è dovuto il massimo rispetto e la massima riverenza, poiché è il simbolo vivente della Megacorporazione. Attualmente, però, il Signore Supremo non detiene un effettivo potere, ma la sua autorità è puramente simbolica e nominale. I trattati vengono ancora firmati in suo nome, la guerra viene dichiarata in suo nome, la corporazione lo acclama in ogni suo discorso, ma è tutta una gigantesca montatura.

I Signori Ereditari sono i veri detentori del potere e i responsabili degli interessi della Megacorporazione sui



vari pianeti. Il Signore Ereditario Moya domina su Mercurio, Maru su Venere e Lady Mariko controlla Marte. In teoria, ciascuno si occupa del proprio pianeta, ma ultimamente la sezione marziana della Mishima ha aperto alcune società su Venere... e viceversa. Inoltre è spesso guerra aperta fra le forze armate dei tre Signori Ereditari. Sotto ai Signori Ereditari troviamo i Daimyo, i potenti signori della guerra che controllano le più importanti Keiretsu. I Daimyo dovrebbero essere tutti uguali, ma l'effettivo potere di ciascuno dipende dalla potenza dei loro feudi e dal numero dei soldati. Non bisogna trascurare neppure la loro abilità nel tessere intrighi di ogni genere. Ogni Daimyo risponde direttamente a un Signore Ereditario, e non al Signore Supremo. I non appartenenti alla Mishima spesso li chiamano anche Grandi Signori, Signori della Guerra oppure Signori Comandanti.

Sottoposti ai Daimyo vi sono i Signori. Ciascuno di essi ha stretto un'alleanza con il Daimyo e dirige una parte dei suoi possedimenti in suo nome. Il grado o l'effettivo potere dei Signori dipende da quello militare ed economico del loro Daimyo.

Tutti i Daimyo e i Signori hanno al loro seguito gli Hatamoto. Anticamente questo era il nome delle guardie personali del Signore Supremo, ma ora viene utilizzato con un significato ben più ampio. Oggi un Hatamoto è un soldato autorizzato a portare le armi in presenza del suo signore e a difenderlo sul campo di battaglia.

Un Hatamoto parla ai suoi sottoposti in nome del suo Signore e appartiene a una classe sociale non ben precisa all'interno della Corporazione. In ogni caso, è un enorme privilegio per un Samurai essere nominato Hatamoto.

Sotto di questi si trovano i Samurai, ovvero la maggior parte dei soldati e degli amministratori della Mishima. Per legge sono autorizzati a portare le spade cerimoniali e la divisa da battaglia. Sono autorizzati a portare le armi in pubblico e non tollerano che un qualsiasi Cittadino provi a imitarli. Possono uccidere istantaneamente un Cittadino per una qualsiasi offesa, sia reale che presunta, e non devono rendere conto a nessuno del fatto. All'interno della Mishima i Samurai svolgono anche l'incarico di poliziotti.

Un individuo può nascere Samurai o può essere promosso a questo grado da un Signore: si tratta di una delle più incredibili ricompense per un Cittadino, e viene accordata assai raramente.

I CITTADINI

Sotto i Samurai troviamo i Cittadini, che si dividono a loro volta in due sottoclassi. L'élite è formata dai professionisti, che forniscono i tecnici e gli uomini d'affari alle Keiretsu. Ognuno appartiene a un ordine professionale che lo prepara e lo tutela, oltre a fornire una sorta di club/sindacato dove incontrarsi. Generalmente sono individui benestanti, in grado di leggere e scrivere.

Praticamente ogni professione (dalle Cortigiane agli Ingegneri Nucleari) ha il suo ordine, che viene rispettato persino dal Signore Supremo, che ben conosce l'importanza commerciale ed economica di queste vere e proprie pseudocorporazioni.

Meno privilegiati e fortunati sono invece i milioni di lavoratori senza nome che forniscono la propria manodopera alle innumerevoli attività della Mishima. Vengono



mantenuti dalla propria Keiretsu e vengono indottrinati senza sosta sino a ottenere dei veri e propri fanatici.

Questi lavoratori non hanno un elevato tenore di vita, e la maggior parte delle loro esigenze viene soddisfatta direttamente dalla loro Keiretsu; sono considerati a tutti gli effetti proprietà della famiglia per cui lavorano e i Samurai possono ucciderli senza preavviso o giustificazione alcuna.

Un Samurai può abbattere un cittadino anche solamente per provare la sua arma. Se però il Cittadino appartiene a un altro Samurai e viene insultato, può essere necessario persino un duello per lavare l'onta.

A dispetto del brutale trattamento a cui sono assoggettati, i Cittadini sono incredibilmente leali nei confronti dei loro superiori. Anche se in passato sono stati fatti molti tentativi per indurre i Cittadini alla rivolta, ben pochi hanno avuto successo. Per quanto sembri incredibile, è più facile far ribellare un "coccolatissimo" cittadino della Bauhaus. Secondo gli esperti esistono svariate spiegazioni di questo inusuale comportamento. Innanzi tutto, i Cittadini sono totalmente soggiogati dalla paura verso i loro superiori, sono addestrati sin dalla nascita a ritenersi esseri inferiori e a considerare naturale un'obbedienza totale nei confronti dei loro Samurai.

Un'altra ragione è da ricercarsi nel fatto che la Mishima è una Megacorporazione virtualmente isolata dalle altre e dalla Fratellanza. Un membro della Mishima lavora solamente per la Mishima, acquista merci della Mishima, legge testi e giornali della Mishima, e dorme su un materasso della Mishima. Film, libri, televisione e qualsiasi forma d'arte che non appartenga alla Megacorporazione vengono considerati malvagi e pericolosi. Non stupisce quindi il fatto che un Cittadino venga portato a credere ciecamente in tutto quanto la sua Megacorporazione gli propina.

WARZONE

I SAMURAI



Codice 9811



Codice 9812



La maggior parte dei soldati Mishima appartiene alla classe guerriera dei Samurai. Il loro morale è alto e l'addestramento eccellente.



Codice 9810



Codice 9504

HATAMOTO

HATAMOTO





Codice 9644



Codice 9854



Codice 9519



Codice 9855

Gli Hatamoto sono la guardia del corpo del Signore Supremo. Sono sicuramente i migliori soldati della Megacorporazione, per i quali l'onore è tutto e la vita è nulla. Queste unità d'élite indossano armature ultraleggere che consentono un'incredibile mobilità sul campo di battaglia.

LE FORZE ARMATE MISHIMA

La macchina militare della Mishima è qualcosa che non può essere paragonata a niente altro nel Sistema Solare. Da un punto di vista teorico, non possiede neppure una struttura organizzata. Ciascun Signore ha il suo esercito di Samurai che gli obbediscono ciecamente e ogni Keiretsu fornisce i propri uomini per gli impieghi della Megacorporazione. Non esiste quindi una struttura di comando militare sviluppata secondo un disegno tradizionale, ma tutto è legato ai rapporti che intercorrono fra ciascun Samurai e il suo superiore. Ogni Signore può portare sul campo di battaglia reparti che spaziano da qualche centinaio di soldati appiedati (nel caso di un modesto industriale) sino a diecimila professionisti della guerra superaddestrati (nel caso del capo di una Keiretsu). Il grado di addestramento, la validità dell'equipaggiamento e la disciplina variano enormemente a seconda delle risorse economiche del Daimyo.

Poiché i Signori della Guerra della Mishima non sono onnipresenti, è stato elaborato un sistema di comando che necessita di pochissimi uomini.



L'unità base è formata da 5-10 soldati, si chiama Squadra d'Assalto e viene comandata da un Comandante d'Assalto. Cinque Squadre d'Assalto formano una Forza d'Assalto, alle dipendenze di un Comandante di Forza d'Assalto. Cinque Forze d'Assalto formano una Schiera. Un esercito può essere composto da un numero variabile di Schiere e il suo leader viene chiamato Comandante supremo di Schiera oppure Comandante Supremo di Forza.

Ciascun componente di una Squadra d'Assalto deve obbedire ciecamente al suo comandante. Ogni Comandante di Forza d'Assalto, dal canto suo, si aspetta obbedienza cieca e assoluta da tutti i suoi comandanti di squadra. Le promozioni sono rapidissime: un superiore può promuovere istantaneamente un soldato per un atto di coraggio. Allo stesso modo, le retrocessioni sono rapidissime: chiunque può essere destituito istantaneamente e senza giustificazione da un suo superiore. Questo modo di operare costituisce contemporaneamente la forza e la debolezza degli eserciti della Mishima: se un comandante promuove rapidamente i più meritevoli, verrà osannato dai suoi soldati, se invece si circonderà di incapaci adulatori, perderà il rispetto dei suoi sottoposti, che non obbediranno più così prontamente ai suoi ordini. La vittoria o la sconfitta spesso dipendono proprio dalla bravura o dall'incapacità di questi comandanti.



ALFIERI

Uno degli elementi più importanti in ogni reparto della Mishima è l'Alfiere. A questo soldato, generalmente il più forte, coraggioso e possente dell'unità, spetta l'onore di portare sulle spalle il simbolo del suo reparto, opportunamente inastato su un portabandiera. Ciascun fluttuante stendardo mostra le insegne del Signore, l'emblema del reparto e il suo numero di identificazione. Perdere la bandiera è un disonore senza pari; è meglio che l'intera unità perisca, piuttosto che vivere nella vergogna.

EQUIPAGGIAMENTO

Un Samurai indossa un equipaggiamento strettamente condizionato dalla sua ricchezza e dal suo grado. Tutti i Samurai, tranne quelli appartenenti ai livelli più bassi della gerarchia, sono proprietari delle loro armi; gli altri vengono armati dal loro Signore. Per questo motivo esiste una notevole disparità di equipaggiamento fra gli eserciti delle diverse Keiretsu, anche quando queste sono equivalenti.

Alcuni Daimyo preferiscono disporre di pochi soldati ben addestrati ed equipaggiati di tutto punto, altri preferiscono utilizzare orde di Samurai poco armati e scarsamente corazzati. In ogni caso, il Signore avrà armi ed equipaggiamento sicuramente migliori di quelle dei suoi sottoposti. I signori delle Keiretsu amano equipaggiarsi con armi e armature personalizzate e potenziate. Gli Hatamoto di un Signore sono generalmente equipaggiati e armati assai meglio dei suoi Samurai. Vi sono tuttavia alcuni elementi comuni che distinguono i guerrieri della Mishima da quelli delle altre Megacorporazioni.

La tradizione raccomanda che ciascun Samurai porti due spade: la katana, o spada lunga, e il wakizashi (spada corta). Ciascun Samurai viene addestrato sin dalla nascita a combattere con le due spade. Poiché sono legate a una tradizione antichissima, il loro uso viene ritenuto la più elevata e onorevole forma di combattimento: con queste puoi vedere gli occhi del tuo nemico nel momento in cui un rapido fendente determina chi sarà il vincitore... e chi il morto. Queste spade sono in un certo senso un simbolo tangibile dello status e dell'onore del Samurai che, se viene in qualche modo disonorato, deve aprirsi il ventre con il wakizashi durante la cerimonia del seppuku.

L'attaccamento alla tradizione non pregiudica però l'utilizzo di armi moderne, e ogni guerriero che si rispetti viene addestrato anche a combattere con fucili, mitragliatrici o lanciafiamme, per quanto, nel profondo del suo animo, le riterrà sempre inferiori alle spade.

In combattimento un Samurai deve sempre indossare la sua armatura: alcune sono così semplici e leggere da offrire una scarsa protezione, mentre altre sono potenziate da servomeccanismi che permettono a chi le indossa di muoversi veloce come una pantera. Ogni armatura viene personalizzata per mostrare la famiglia di appartenenza e il Signore a cui si è giurata fedeltà. La Keiretsu Shoa, con l'Aiuto della Cybertronic, ha elaborato recentemente un'innovativa armatura, molto più potente e manovrabile di quelle attualmente in dotazione.

Uno dei punti di forza della Mishima, invidiato dalle altre Megacorporazioni, è sicuramente l'impiego dei Meka, giganteschi robot da battaglia pilotati da uno o più

Samurai al loro interno. Anche se assomigliano lontanamente a gigantesche armature da combattimento, sono in effetti dei veri e propri carri armati. Questi titani sono in grado di aprire un veicolo corazzato con un semplice calcio e il loro impiego è limitato soltanto dagli incredibili costi di produzione e mantenimento. Solamente le più importanti Keiretsu possono permettersi queste costosissime macchine da guerra, che spesso hanno una vita che copre parecchie generazioni umane. Alcuni Meka hanno persino un nome e sono famosi, come lo Sterminatore di Bestie Oscure, che ha respinto l'offensiva dell'Oscura Legione durante la battaglia nella provincia di Quanto e ha letteralmente distrutto le torri della Cittadella del Nefarita Halek con i suoi potenti artigli. L'Eliminatore dei Nemici Senza Volto è stato persino immortalato in una statua a grandezza naturale nella capitale di Shoa: durante l'omonimo assedio, ha distrutto 296 carri armati della Bauhaus! Per secoli, solamente i Samurai hanno calcato i campi di battaglia, ma ora, a causa delle decimazioni provocate dalle sanguinose lotte intestine, il Signore Ereditario Maru ha deciso di far affluire nuove forze nella lotta contro le altre Megacorporazioni e contro l'Oscura Legione. Per questo motivo ha iniziato ad arruolare i Cittadini in reparti chiamati Ashigaru. Molti tradizionalisti sono inorriditi all'idea di un non Samurai in battaglia, ma anche Moya e Mariko hanno compreso che è ora di rinnovarsi per non scomparire. Molti Ashigaru sono incredibili combattenti, perché sanno che questa è la loro unica possibilità di poter divenire un giorno dei Samurai.

LA DOTTRINA DI GUERRA

Un Samurai vive per combattere e sa che solamente nella mischia è possibile misurare la propria abilità e il proprio valore. La disciplina e la pianificazione adottata dai soldati di altre Megacorporazioni lo lasciano del tutto indifferente. Crede nell'assalto frontale e nella tutela del proprio onore... a ogni costo. Preferirà sempre affrontare in singolar tenzone un pericoloso nemico, piuttosto che colpirlo da lontano. Inoltre, le continue inimicizie fra vari signori rendono assai difficile organizzare piani articolati e ad ampio respiro. Ogni signore della guerra cerca sempre di essere alla testa delle sue truppe e di guadagnarsi nuova gloria uccidendo il maggior numero di nemici possibile. Nelle piccole battaglie che hanno preceduto la Seconda Guerra Corporativa, questa dottrina di guerra era plausibile ed efficace. Ora, però, siamo tornati in un periodo di guerra totale, dove le altre Megacorporazioni inviano sul campo di battaglia eserciti altamente preparati che sono in grado di contrastare con facilità le piccole unità indipendenti e poco organizzate della Mishima. Benché siano sicuramente i migliori guerrieri del Sistema Solare, i Samurai non possono affrontare in questa maniera reparti altamente organizzati e sperare di sopravvivere.

Per questo motivo, la dottrina di guerra ha iniziaoa a mutare lentamente proprio nelle Warzone di Venere. Il Signore Ereditario Maru, Principe degli Oceani, ha introdotto alcune innovazioni rispetto all'assalto frontale delle meglio equipaggiate Megacorporazioni e agli attacchi suicidi e letali dell'Oscura Legione. Ispirandosi ai suoi nemici più organizzati (la Bauhaus, la Capitol e gli Imperiali), ha elaborato una nuova forma di disciplina e di professionismo che nessun Samurai avrebbe mai potuto immaginare. Se un generale abbandona il piano di battaglia originale per cercare di coprirsi di gloria, viene immediatamente giustiziato con disonore. A Quanto è stata fondata una nuova accademia dove i figli dei più fedeli seguaci di Maru apprendono le nuove tecniche di guerra da espertissimi mercenari.

Sul campo di battaglia, tuttavia, i soldati sono ancora pesantemente influenzati dalle antiche tradizioni.

"Difendere o morire" è ancora uno degli slogan più comuni, mentre i guerrieri preferiscono ancora perire pur



di non cedere neppure un metro del loro sacro suolo. La propaganda di ogni Signore della Guerra pubblicizza il coraggio e l'eroismo dei suoi Samurai e segnala costantemente chi è morto in modo eroico. Le città della Mishima sono sempre adornate con striscioni che ricordano questi eroi caduti e vi sono pellegrinaggi anche nei luoghi dove sono state combattute le più sanguinose battaglie, nel corso dei quali viene invocato lo spirito degli antenati, perché accolga i nuovi caduti per la patria.

LA MARINA

La Mishima possiede una Marina convenzionale solamente su Venere. Imponenti flotte di giganteschi incrociatori solcano i mari tropicali, scortando le navi lanciamissili e i vascelli adibiti al trasporto truppe. Ciascuna Keiretsu ha una sua flotta, e quella del Signore Ereditario Maru è la più imponente. La sua ammiraglia, il Principe dei Draghi, è la più potente nave che abbia mai solcato i mari di Venere.

Ha una capacità di carico di 250.000 tonnellate ed è irta di armi. Lo scafo ospita ogni sorta di letali lanciamissili, mentre i suoi cannoni da 40 pollici sono in grado di ridurre la più potente fortezza a un ammasso di macerie.

Anche se, teoricamente, chiunque può disporre della sua flotta marina, i tre Signori Ereditari sono gli unici a disporre di astronavi. Nessuno può possedere infatti navi spaziali proprie, ad eccezione del Signore Supremo. Ciascun Signore Ereditario ha la sua flotta di vascelli mercantili e da guerra. La più potente è quella di Moya, seguita a breve distanza da quella di Maru. La flotta di Mariko è meno della metà di quella dei fratelli; la Signora compensa questo svantaggio operando sulle rotte commerciali in accordo con le altre Megacorporazioni. Il Signore Supremo ha una nave spaziale d'oro che viene utilizzata per i viaggi cerimoniali nelle rare occasioni in cui deve lasciare Luna.



WARHEAD DA COMBATTIMENTO

I Warhead erano il primo prototipo meccanico ideato per rimpiazzare i Samurai. Alti poco più di due metri e progettati per assomigliare a un vecchio Samurai, queste macchine di morte incontrarono l'opposizione delle famiglie guerriere, fino a quando non si scoprì la loro efficienza contro le forze dell'Oscura Legione. Le attuali versioni, lievemente più sofisticate dei primi modelli, sono divenute una macchina da combattimento d'élite. Dotate di un austero ghigno e di una tenacia robotica, formano una forza da combattimento di tutto rispetto.

Tutti i Warhead da combattimento sono equipaggiati con una pesante mitragliatrice Dragonfire integrata nella loro struttura e con le Spade Cerimoniali.



Codice 9522

WARHEAD KAMIKAZE

In seguito all'avvento dei Warhead da combattimento, fu notato che i soldati tendevano a ignorare i loro robotici commilitoni. Non ricevendo un sufficiente supporto in combattimento, i Warhead venivano regolarmente accerchiati e ridotti all'impotenza. Era impensabile dare loro armi pesanti (a causa dell'elevato costo), per cui il Signore Ereditario Maru pensò di creare una versione più leggera e meno intelligente da utilizzare come una sorta di Vento Divino.

Il piano Kamikaze fu messo in atto e richiese una riprogrammazione dei robot con l'inserimento della mappa del campo di battaglia e l'equipaggiamento degli stessi con un primitivo sensore rilevadistanze.

Il loro corpo, infine, fu stipato di esplosivi per creare varchi nella difesa nemica. Il primo impiego sul campo determinò un successo ben oltre le più rosee aspettative del Signore Ereditario, e da allora sono divenuti una regolare unità nell'esercito Mishima. Sono alti un metro e ottanta e sono realizzati in maniera tale da assomigliare a vecchi contadini (per differenziarli dai Samurai). I loro cappelli dalla larga tesa nascondono il volto e il loro carico di morte.



Codice 9523





IL CULTO DEGLI SHADOW WALKERS

Ogni tanto, nei corridoi della Mishima, con profondo timore, qualcuno fa riferimento al culto degli Shadow Walkers. Quasi tutti pensano che questi famigerati e incredibili assassini vivano solamente nelle leggende; pochi, invece, conoscono la terribile verità. Esistono realmente!

Anche i pochi al corrente della loro esistenza non conoscono quasi nulla del culto. Per alcuni, si tratta di una sorta di servizio segretissimo, per altri del retaggio di un antico culto. Qualcuno arriva a sostenere che gli Shadow Walkers siano i fautori di un complotto che interessa ogni strato sociale della Megacorporazione, altri ancora affermano che sono suddivisi in più sette. Tra i seguaci, comunque, alcuni seguono la Luce, altri l'Oscurità. Una diceria sostiene che, dietro le maschere, vi siano dei mutanti orribilmente sfigurati. In effetti, nessun appartenente a questo culto è mai stato catturato vivo, e non è stato mai possibile esaminare un cadavere. Quando uno Shadow Walker muore o viene catturato, i suoi enzimi distruggono quasi istantaneamente il suo corpo, trasformandolo in una sorta di pozzanghera di fango protoplasmatico.

Voci non confermate sostengono che i membri del culto rapiscano gli infanti, che al tempo opportuno verranno iniziati agli incredibili misteri. Forse, nei remoti monasteri-fortezza del culto questi bambini ricevono massicce dosi di sostanze in grado di stimolare il loro sviluppo muscolare e la loro aggressività, nonché di permettere una migliore resistenza al dolore e ai veleni. Attraverso lo studio di antichi misteri, i loro riflessi mutano radicalmente sino a divenire scattanti come quelli dei gatti. Quando compiono tre anni, i bambini iniziano la dura pratica delle arti marziali, mentre al quinto compleanno inizia lo studio delle tecniche mortali. Allo stesso tempo vengono istruiti sulla filosofia del culto e condizionati sino a quando la loro lealtà non può più essere messa in discussione. I migliori ricevono un ulteriore addestramento nei riti arcani, sino a divenire l'élite degli Shadow Walkers: i Deathbringer.

Nessun nobile appartenente alla Mishima ammetterà mai di avere contatti di qualsivoglia genere con questo culto, ma è incredibile con quale frequenza questi assassini facciano la loro comparsa sui campi di battaglia dove sono impegnate le forze della Megacorporazione.

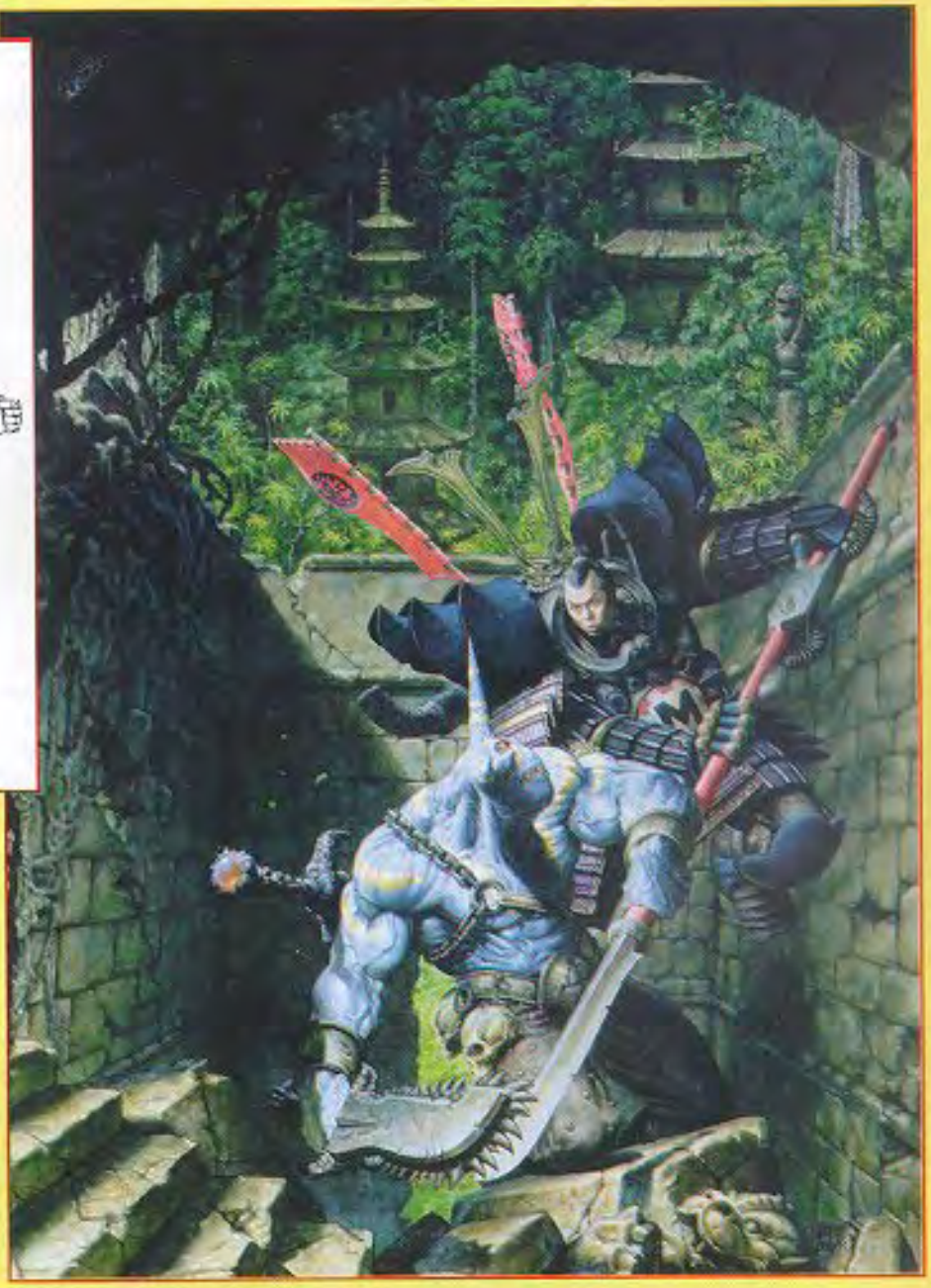
La verità sugli Shadow Walker, poi, è raccapricciante come le dicerie... e ben più sinistra. Furono fondati durante lo Scisma Neroniano da un Technomancer di Algeroth rinnegato, noto solamente con il nome di Primo Maestro. Il Technomancer apparteneva a un'antica famiglia di Samurai i cui possedimenti erano stati conquistati dalla famiglia Naga durante una delle continue lotte interne della Mishima. Poiché Algeroth non aveva impedito lo sterminio della sua famiglia, il Primo Maestro si ribellò e coinvolse nella rivolta il proprio Tempio della Distruzione. Trafugò l'equipaggiamento necessario e fuggì con ciò che rimaneva della sua famiglia nelle caverne di Mercurio. Ora erano divenuti dei Ronin, ovvero dei guerrieri senza patria, ed erano tutti ottimi combattenti. Il Primo Maestro unì alle sue conoscenze nel campo della Biotecnologia i poteri Ki e cercò di rendere invincibile la sua nuova famiglia, che ribattezzò Shadow Walkers (Coloro che camminano nell'ombra), ricordando con questo le loro oscure origini e il loro scopo. Subito iniziò una serie di assassinii contro la famiglia Naga, che ben presto venne sterminata senza alcuna pietà. Il loro onore era stato soddisfatto. Poi si domandarono cosa fare. L'utilizzo della Tecnologia Oscura li aveva ormai allontanati dalla società Mishima, erano perseguitati dagli agenti di Algeroth e anche la Fratellanza si era messa sulle loro tracce. Cosa fare?

Si nascosero nelle zone più inaccessibili, iniziarono a elaborare un piano e nel corso delle successive generazioni perfezionarono le loro tecniche di furtività e di assassinio. Il Primo Maestro sviluppò e perfezionò nuovi artefatti Biotecnologici, come gli enzimi che trasformano in pochi istanti ogni Shadow Walker morto in una pozzanghera di velenosissimo protoplasma informe. Trafugò i segreti del lavaggio del cervello dalla Triade del Drago Nero e acquisì un intero arsenale di nuove arti marziali. Da allora gli Shadow Walkers offrono i propri servizi a chiunque lo desideri (e possa permetterselo), e mantengono contemporaneamente ottimi rapporti con i Signori Ereditari, che a loro volta li proteggono all'interno dei domini della Mishima. Grazie a queste alleanze sono divenuti un importantissimo strumento della politica della Mishima e una terribile e definitiva minaccia da utilizzarsi contro i nemici della Megacorporazione.



Codice 9637





DIAVOLI ROSSI

I Diavoli Rossi sono guerrieri dall'aspetto pittoresco e dall'uniforme assai elaborata che vengono addestrati per terrorizzare i propri avversari.

DRAGHI TIGRE

I Draghi Tigre sono unità composte dai più alti e muscolosi soldati delle forze armate Mishima. Esperti nello sfruttare il vantaggio della loro elevata statura nel corpo a corpo, vengono impiegati in speciali azioni di sabotaggio oltre le linee nemiche nelle giungle di Venere.

SHINOBI

I guerrieri Shinobi sono la punta di diamante e l'orgoglio del Signore Ereditario Mariko. Generalmente vengono impiegati in operazioni sotto false spoglie contro le forze Capitol e Imperiali sui campi di battaglia di Marte. Sono molto abili a infiltrarsi fra i nemici e sono temuti per i loro poteri mistici.



MEKA

I Meka sono le pesanti armature da battaglia che hanno reso famose (e temute) le truppe della Mishima. Percorrono i campi di battaglia simili a inarrestabili terremoti. Prima che l'avvento della Cybertronic permettesse la fabbricazione delle armature da battaglia, questi giganteschi mostri, mossi idraulicamente, erano lo stato dell'arte della macchina da guerra. Ancora oggi essi assomigliano a giganteschi Samurai d'acciaio, pesanti alcune tonnellate.

Attualmente l'avvento di innovative tecnologie li ha resi ancor più mortali. Ogni Meka è controllato da un soldato racchiuso al suo interno. La metà inferiore dell'uomo è ospitata nel torace, mentre quella superiore si trova nella testa. Il pilota controlla il Meka grazie a due joistick e a una pedaliera che gli permette di sterzare e di utilizzare i vari sistemi d'arma. I Meka sono immensi e pesantemente armati: è infatti possibile equipaggiarli con un'incredibile varietà di armi, a seconda dello specifico impiego a cui vengono destinati. Alcuni sono pesantemente corazzati per appoggiare le operazioni di fanteria, altri vengono alleggeriti per poter contrastare più velocemente un attacco. Quasi tutti hanno almeno un lanciarazzi montato su una spalla e un'arma in ciascuna mano.



TATSU GIGAMEK

Il Tatsu Gigamek è il guerriero finale della Mishima, una sorta di meccanico titano che percorre il campo di battaglia schiacciando ogni cosa sotto i suoi piedi. Non esistono due Tatsu uguali, perché ciascuna macchina viene costruita per specifici impieghi. Alcuni assomigliano a sgraziati giganti, altri a titanici Samurai d'acciaio. Tutti emettono fumo dai loro motori diesel. Alcuni sono ora fuori servizio, poiché la sostituzione delle vecchie valvole con i nuovi componenti elettronici della Cybertronic richiede un lungo lavoro di adattamento. Altri Tatsu vengono impiegati regolarmente sul campo di battaglia utilizzando ancora gli antiquati sistemi di controllo, facendo affidamento sulla loro corazza, sull'incredibile volume di fuoco e sull'abilità dei loro equipaggi per sopravvivere.



WARZONE

DRAGONBIKE

DRAGONBIKE





Appositamente progettata per gli scontri nelle caverne inquinate e acquitrinose di Longshore e nelle paludi e giungle di Venere, la Dragonbike è facilmente riconoscibile per la spettacolare testa di drago che adorna la sua prua. È alimentata da un potente sistema di propulsione Kirin Type 4 Hydrojet, per cui è stato possibile montare nella testa del drago anche un pesante cannone automatico, mentre nelle rastrelliere posteriori si trovano due lanciarazzi.

VINCE DIAMOND

Dopo aver personalizzato e dipinto Tatsu, l'eroe della Mishima, la pittura di Vince Diamond, eminente personalità della Cybertronic, non dovrebbe costituire un particolare problema, anche perché si tratta di un lavoro assai più semplice.

Questo non significa che potrai realizzarlo a occhi chiusi. Come è accaduto per tutte le miniature che hai dipinto finora, anche in questo caso ci sarà qualcosa di nuovo da apprendere e mettere in pratica, qualcosa di impegnativo, che ti permetterà di migliorare ulteriormente le tue capacità di pittore. Innanzitutto dovrai dipingere i "terribili" pantaloni a righe di Vince, poi dovrai occuparti di alcuni impegnativi dettagli sulla faccia e in alcune aree della testa.

Mentre ti prepari all'impresa, pensiamo non sia fuori luogo ricordarti quanto sia importante lavorare su un'area pulita e sufficientemente ampia. Dopo aver dipinto numerose miniature, è possibile che la tua area di lavoro si stia lentamente riducendo a una sorta di immondezzaio, pieno di frammenti di piombo, granelli di sabbia e macchie di vernice... per non parlare dei fogli di carta, dei manuali e dei pennelli. Sarai sicuramente d'accordo con noi: è più facile e veloce dipingere una miniatura se non sei costantemente impegnato a cercare un pennello o un colore sotto i tovagliolini di carta o tra i frammenti metallici! Capita spesso che un appassionato si lasci prendere la mano e si ritrovi sul tavolo una trentina di diversi colori, fra cui deve continuamente rovistare per cercare quello che gli serve. Tieni a portata di mano solamente i colori più comuni, e metti da parte (ma sempre a portata di mano) gli altri. È molto difficile che ti debba servire più di una dozzina di colori per una singola miniatura: si tratta di una quantità facilmente gestibile. Perché dunque complicare la faccenda tenendo davanti agli occhi i venti o trenta colori che non ti serviranno? Oltretutto, c'è anche il rischio di urtarli, farli cadere e rovesciarne il contenuto. Anche se utilizzi abitualmente un vecchio giornale per proteggere la superficie di lavoro, ricorda che è sempre meglio lavorare su aree ben pulite. Tutti (o quasi) i modellisti e pittori professionisti seguono questi consigli, anche noi (e i risultati si vedono, non è vero?).

Ricorda poi di cambiare il più spesso possibile l'acqua per pulire i pennelli: un ricambio troppo scarso non permetterà una corretta pulitura e causerà l'insorgenza di inestetici aloni grigiastri. Se ti è possibile, utilizza un diverso recipiente per pulire il pennello dai colori metallici: eviterai sicuramente spiacevoli inconvenienti.

A volte capita di utilizzare per questa operazione una tazza o un bicchiere. Non è la prima volta che un appassionato, concentrato nella sua opera, si ritrovi a bere la risciacquatura del suo lavoro, con le ovvie conseguenze... Brutta cosa, vero? Fortunatamente i colori acrilici sono famosi per la loro atossicità, ma non sono certo un farmaco che un medico prescriverebbe a un paziente. Una volta è capitato che uno di noi... be', forse è meglio se lasciamo i particolari alla tua immaginazione. Non appena avrai rassettato l'area di lavoro preparati. Si parte!

Pulisci attentamente la miniatura con il taglierino (attento alle dita) e con le limette, sino a eliminare ogni sbavatura o imperfezione, poi fissala alla basetta con una colla acrilica. Come è accaduto per alcune precedenti miniature, anche nel caso di Vince Diamond abbiamo un pezzo supplementare da fissare: si tratta del fucile a pompa SA-SG72001, che deve essere applicato sulla schiena del nostro eroe. Come nel caso di Tatsu, del Sergente dei Free Marines o di Mitch Hunter, anche qui ti raccomandiamo di non fissare l'arma sino a quando non avrai terminato il lavoro di pittura. Come sempre, ti mostreremo le immagini complete di arma, ma ricorda che questa verrà applicata grazie a un piccolo perno solo per il tempo strettamente necessario per la fotografia, poi verrà rimossa, poiché verrà dipinta separatamente. Puoi tenere il fucile con una pinzetta per poterlo manipolare e dipingere con maggiore facilità.







La miniatura, ripulita e pronta per la colorazione, appare come nell'immagine seguente.

Ancora una volta ci serviremo di una tinta di fondo chiara, che verrà applicata con uno spray, in maniera tale da ottenere una pellicola molto sottile. Se preferisci manipolare più agevolmente la miniatura, ricorda di fissarla a un tappo di sughero con una colla a bassa tenuta o con dello stucco da modellismo.









Anche in questo caso utilizzeremo il nostro abituale metodo di colorazione, ovvero partiremo dalle tonalità più scure, schiarendo progressivamente sino a giungere al completo lumeggio.

COLORI DI BASE
PARTE PRIMA

Inizieremo utilizzando quattro colori già pronti, mentre due verranno preparati appositamente. Non vi sono problemi per il Mortis Black (nero), per il Gehenna Orange (arancione), per il Centurion Green (verde scuro) e per l'Armour Grey (grigio chiaro). Il primo dei colori da preparare è quello che normalmente utilizziamo per la pelle, e si ottiene mescolando il Wolfbane Leather (cuoio) con il Graveton Tan (beige): se sei stato previdente, avrai sicuramente già preparato una quantità sufficiente di questa tinta, da conservarsi in un barattolino pulito. Il secondo colore è un arancione "sporco", che puoi ottenere mescolando il Gehenna Orange con una goccia di Wolfbane Leather. Verrà utilizzato per la sezione centrale del fucile a pompa e per la mitragliatrice SSW4200P, nonché per la parte centrale delle granate poste fra il braccio sinistro e la mitragliatrice.

Applica il Gehenna Orange sui pantaloni, mentre l'Armour Grey è destinato ai capelli tagliati alla mohicana. Il Centurion Green deve essere steso sulle due grosse bisacce, sulla parte posteriore e su quella anteriore del fucile a pompa e, infine, sul bordo centrale delle granate. Il color pelle viene invece applicato sulle mani, sulle braccia e sul volto. Infine, dipingi con il Mortis Black tutte le rimanenti parti della miniatura.

COLORI DI BASE
PARTE SECONDA

In questa fase avremo invece bisogno di tre colori già pronti e di due da prepararsi. Iniziamo con l'ormai collaudato Gunmetal (canna di fucile), che viene steso (con la tecnica del "drybrush") sulla mitragliatrice, sulla cartucciera, sullo zaino e sulle canne del fucile a pompa. Dipingi poi con il medesimo colore tutte le altre parti della miniatura che vedi colorate con questo nelle immagini, ovvero i servomeccanismi delle braccia, le piastre sul collo, i braccialetti, le borchie e così via.



È ora il turno dell'Armour Grey (grigio chiaro), che verrà utilizzato sui cavi che si inseriscono nel braccio destro. Osserva come il Mortis Black (nero), precedentemente applicato, esalta i contorni dei cavi. Utilizza infine il Jungle Green (verde giungla) per i tubi che collegano lo zaino alla mitragliatrice e per quello che si trova sotto al mento di Vince. Non dimenticare di dipingere con questo colore anche i due stemmi della Cybertronic, che si trovano rispettivamente sul petto e sullo zaino.

Prepara ora un marrone scuro, mescolando il Mortis Black (nero), il Wolfbane Leather (cuoio) e il Mishima Red (rosso vivo), e utilizzalo per dipingere la parte superiore degli spallacci, le cinghie, la cintura, la conchiglia per riparare l'inguine e parte degli stivali.

Infine, mescola il Mortis Black e il Bauhaus Blue (blu) per realizzare una versione più chiara da applicare sul nero di base. Con questa dipingi l'abito, gran parte degli stivali e il blocco centrale della mitragliatrice.

LUMEGGIO E DETTAGLI

Il lumeggio di Vince non presenta particolari difficoltà, ma ti consigliamo comunque di osservare con attenzione le immagini, per controllare in ogni istante se stai procedendo nella maniera corretta. La miniatura, in queste immagini, presenta la basetta già colorata, ma si tratta solamente di una questione estetica. Parleremo di come approntare la basetta più avanti, nell'apposita sezione. Come sempre iniziamo il lumeggio con il Gunmetal (canna di fucile), cui aggiungiamo quantità via via crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio) sino a ottenere un color acciaio quasi puro.

Occupiamoci ora della pelle, che viene lumeggiata aggiungendo al colore originale quantità crescenti di Graveton Tan (beige), sino a ottenerne una tonalità pura. Poi si realizza il lumeggio finale con l'aggiunta di piccole quantità di Legionnaire Flesh (beige chiaro), sino a una versione praticamente pura di questo colore.

Passando al nero, segui il procedimento classico, aggiungendo del Luna White (bianco) al colore nero-blu che avevi realizzato poco fa, sino a ottenere un lumeggio grigio pallido.

Il marrone viene schiarito con l'aggiunta di quantità crescenti di Wolfbane Leather (cuoio), sino a ottenere un color cuoio puro. A questo punto aggiungi alcune gocce di Legionnaire Flesh (beige chiaro) per realizzare una tonalità più "cremosa".

I tubi erano stati inizialmente dipinti con il Jungle Green (verde giungla); ora devi per prima cosa dipingere le parti in rilievo con il Centurion Green (verde scuro). Procedi poi al lumeggio aggiungendo il Cartel Yellow (giallo) al Centurion Green, sino a raggiungere il giallo puro per il lumeggio finale. Lo stesso procedimento viene uti-











lizzato per i due stemmi (le "C") della Cybertronic sullo zaino e sul torace di Vince.

Lo zaino e le parti del fucile a pompa colorate con il Centurion Green vengono lumeggiate con l'aggiunta di quantità crescenti di Luna White, sino a raggiungere un verde molto chiaro.

Sull'Armour Grey (grigio chiaro) dei capelli applica del Luna White con la tecnica del "drybrush". Per i cavi sul braccio, invece, lumeggia con il Luna White sino a ottenere un bianco quasi puro.

L'arancione sporco delle granate viene lumeggiato anch'esso con l'aggiunta di Luna White.
Infine, l'arancione dei pantaloni viene schiarito con quantità crescenti di Cartel Yellow sino a ottenere un color pesca. Aggiungi poi una punta di bianco per il lumeggio finale.

Occupiamoci ora dei dettagli.

Le strisce sui pantaloni devono essere dipinte con cura, procedendo attraverso tre distinte fasi, soprattutto se desideri evidenziare il contatto fra i diversi colori.
Per prima cosa, dipingi ogni singola striscia in nero, poi stendi nella sua parte centrale un sottile strato di bianco. Infine dipingi sopra al bianco con il colore desiderato. L'utilizzo del bianco sopra al nero permette di evidenziare il colore che vi viene successivamente applicato. Questa tecnica è necessaria perché il pigmento di alcuni colori non è così "forte" da coprire completamente il nero.
Se vuoi fare una prova, dipingi alcune strisce nere su un pezzo di carta, poi stendici sopra una mano di giallo. Ti è chiaro adesso?

Prova ora ad applicare un velo di bianco prima del giallo, e l'effetto sarà incredibilmente diverso.

Noi abbiamo deciso di trattare le strisce in una maniera differente. Per prima cosa abbiamo utilizzato come colore di base il Razide Purple (viola scuro) anziché il nero, e come colore centrale il Simmetry Violet (viola chiaro). In questa maniera, abbiamo evitato di utilizzare il nero, che avrebbe richiesto la stesura di uno strato bianco intermedio, e abbiamo ridotto i tempi di lavorazione.

Sfortunatamente, non esiste un sistema collaudato e infallibile per dipingere le strisce uguali fra loro. Possiamo solamente raccomandarti di utilizzare un ottimo pennello e di diluire in maniera conveniente il colore: potrai così dipingere ogni singola striscia con un'unica mano di tinta, ed eviterai eventuali successive sbavature. Le cinghie sulle gambe, ovviamente, non vanno colorate in questo modo, per cui stai bene attento a non rovinarle. Questo, purtroppo, ti impedisce di dipingere ogni singola striscia in un colpo solo, ma con un po' di attenzione non dovresti avere problemi.

Come sempre, allenati prima su un foglio di carta, e solamente quando ti senti pronto dedicati alla miniatura.

Seguire accuratamente le istruzioni, però, non significa avere un successo automatico. È necessario avere anche una mano ferma.
Ora aggiungi una goccia di Mortis Black (nero) al color pelle originale, e dipingi le zone appropriate della faccia e della testa di Vince.

È possibile anche aggiungere un'ulteriore goccia di nero per le parti della faccia che lo richiedono, ma occorre stare attenti a non esagerare. L'effetto di questa ombreggiatura, se opportunamente eseguito, è di notevole effetto.

BASETTA

È tempo di riutilizzare la sabbia!

Stendi sulla parte superiore della basetta un sottile strato della consueta colla vinilica con un pennellino vecchio o con uno stuzzicadenti. Non utilizzare assolutamente un pennello che ti servirà per i colori, perché lo rovinerai irrimediabilmente. In ogni caso, alla fine del lavoro, lavalo abbondantemente con l'acqua corrente.

Spruzza uno strato di sabbia sulla colla oppure immergi la basetta in un contenitore pieno di sabbia. Soffia via i granelli superflui e pulisci con cura il bordo laterale della basetta (è sufficiente usare un dito).

Attendi che la colla sia asciugata prima di stendere i colori: sia la colla che i colori sono a base d'acqua, per cui un lavoro affrettato potrebbe provocare un mescolamento tutt'altro che gradevole dei due, e il pennello finirebbe per riempirsi di colla e sabbia. Quando tutto è pronto, inizia colorando la sabbia con il Jungle Green (verde giungla). Attendi che questo asciughi e aggiungi al Centurion Green (verde scuro) una piccola dose di Cartel Yellow (giallo). Stendi questo nuovo colore con la tecnica del "drybrush" sulla sabbia. Aggiungi quantità crescenti di Cartel Yellow alla mistura e ripeti l'operazione sino a ottenere un giallo/verdastro con cui dipingere la parte sommitale dei granelli.

Infine, utilizza il Cartel Yellow puro per i ritocchi finali.

Vince Diamond può essere protetto utilizzando indifferentemente un apposito prodotto lucido oppure opaco.









L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Vediamo ora come un esperto dipingerebbe correttamente Vince.

Per prima cosa (ormai non è più una novità) occorre utilizzare i colori metallici. Parti quindi dalla stesura della tinta di fondo e inizia a dipingere la mitragliatrice (tranne nelle aree riservate all'arancione), la cartucciera e lo zaino con il Mortis Black (nero). Le canne del fucile a pompa seguiranno la medesima sorte, ma ricorda di applicare quest'arma alla miniatura solamente a lavoro ultimato. Non appena il nero si è asciugato, utilizza il "drybrush" con il Gunmetal (canna di fucile) sulle aree appena colorate, poi inizia a lumeggiare aggiungendo quantità via via crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio).

Correggi le eventuali sbavature applicandovi sopra uno strato di Luna White (bianco). Non preoccuparti dell'abito, delle cinghie o degli spallacci, poiché verranno comunque trattati con il nero prima di applicarvi qualsiasi altro colore. Dopo aver provveduto adeguatamente, inizia a lumeggiare le parti nere con il colore nero-blu, ottenuto mescolando il Mortis Black con il Bauhaus Blue (blu): le aree interessate sono gli stivali, l'abito e la parte centrale della mitragliatrice. Completa il lumeggio di ciascuna di queste parti prima di passare alla successiva, servendoti di quantità progressivamente crescenti di Luna White (bianco). Utilizza un analogo sistema per le aree che devono essere colorate in marrone.

Ritorna al Mortis Black e utilizzalo per dipingere i cavi sul braccio destro, i servomeccanismi nei muscoli, le piastre dietro al collo e i braccialetti sui polsi.

Passa successivamente al verde e occupati dei tubi e delle bisacce. Non dimenticarti dell'impugnatura del fucile a pompa e degli stemmi della Cybertronic. Lascia perdere, per il momento, il tubo che collega lo zaino alla mitragliatrice.

Utilizza l'Armour Grey (grigio chiaro) sui cavi e sui capelli, e schiarisci questi ultimi con un "drybrush" a base di Luna White. Il bianco deve essere utilizzato anche per il lumeggio dei cavi.

L'arancione sulle armi e sulle granate può essere il passo successivo, prima di dedicarti ai pantaloni e alla pelle. Inizia con la pelle, procedendo dai colori di base sino al lumeggio finale. Ora è il turno dei pantaloni.

Pulisci ogni eventuale sbavatura con il Luna White e poi procedi dal Gehenna Orange (arancione) sino al lumeggio finale. Se non sei sicuro di farcela, lascia perdere le strisce, oppure falle più larghe di quelle che abbiamo realizzato noi. Come abbiamo precedentemente segnalato, si tratta di un lavoro particolarmente impegnativo.

Dedicati, infine, ai dettagli. Inizia utilizzando una tecnica di pittura classica (non il "drybrush") con le piccole parti metalliche, come le borchie, i servomeccanismi e i bracciali, poi passa al tubo posto sulla schiena di Vince. Fissa il fucile a pompa nell'apposito spazio e preparati a realizzare la basetta.

Non preoccuparti di seguire esattamente l'ordine da noi utilizzato: l'importante é che inizi sempre dai colori metallici. In questa sezione ti diamo solamente una serie di consigli per rendere più agevole la pittura; ovviamente tu puoi procedere in una maniera alternativa.
Buon lavoro.



LA NASCITA DELLA CYBERTRONIC

L'origine di questa Megacorporazione è completamente diversa da quella delle sue consorelle ed è ancora parzialmente avvolta da un alone di mistero. Moltissimi storici e sociologi si sono cimentati nell'incredibile impresa di spiegare la sua nascita, ma pochissimi sono riusciti a venirne a capo con una certa sicurezza. Di seguito viene presentato un sunto di quanto si è riusciti a scoprire.

LA CII

Durante il quarantacinquesimo anno del regno del Cardinale Roland Durand XII, detto il Cardinale Calvo, i titoli di una nuova azienda furono quotati nella prestigiosa Borsa di Seipen, su Luna. Non solo era la più grande impresa ad aver ottenuto, appena fondata, l'ammissione alla Borsa, ma era anche l'unica ad aver aperto le contrattazioni disponendo di un capitale depositato di oltre 150 milioni di Corone Cardinalizie. Il suo nome era Cybertronic Invesment Inc. (Cybertronic Investimenti Spa): presto sarebbe stata conosciuta in tutto il Sistema Solare... e temuta ovunque.

La CII, come era comunemente conosciuta, aveva iniziato la sua attività cinque anni prima come una delle tante società sussidiarie del gruppo Bauhaus, ma al momento della sua ammissione alla Borsa di Seipen era ormai divenuta quasi totalmente indipendente, perché solo il 5% delle sue azioni era in mano a persone (fisiche o giuridiche) non appartenenti al suo personale. La maggior parte di queste poche azioni era stata acquistata da alcuni Duchi Elettori oppure dalla Bauhaus stessa. Il 95% delle azioni era invece in mano a un gruppo di fantomatici dirigenti, intenzionati a rimanere nel più assoluto anonimato. Pochi di questi, infatti, rivelarono la loro identità. Vi furono voci di corridoio sull'appartenenza a questo gruppo di personalità importanti, come il Duca Romanov oppure il Signore Supremo della Mishima, ma nulla fu mai confermato ufficialmente. Nel periodo in cui la CII entrò in Borsa, il Presidente era Raoul Mannerheim, mentre la carica di Amministratore Delegato era ricoperta da Tom McClusky. A quell'epoca erano due sconosciuti, ma presto i loro nomi sarebbero diventati famosi come quello di Sua Serenità Imperiale... e altrettanto importanti.
Per altri cinque anni la CII fu un'azienda modello: nonostante le sue attività (che coprivano l'investigazione di affari militari e l'acquisizione di informazioni sulle nuove società che producevano e trattavano alta tecnologia) e la segretezza del suo comitato di dirigenti, venne considerata come una società a basso rischio e a basso reddito. Ma presto le cose sarebbero drasticamente cambiate.

IL GIORNO DELLA FONDAZIONE

Il 5 settembre 1103 (secondo il computo degli anni del Cardinale) la Borsa di Seipen aprì normalmente alle ore otto antimeridiane. A una conferenza stampa, tenuta alle nove, il Presidente della Capitol, Be Maxwell, annunciò l'inizio di un nuovo progetto finalizzato all'ampliamento degli stanziamenti su Venere. La notizia provocò un calo delle contrattazioni, mentre le azioni della Capitol lievitarono di alcuni punti. Tutto, comunque, rientrava nella norma e nulla faceva presagire quello che sarebbe accaduto. Le contrattazioni proseguirono normalmente, senza variazioni di sorta.



LA PRIMA ONDATA

A mezzogiorno, chi si trovava al piano della contrattazioni notò una febbrile attività attorno alla Hotaki Partnership Brokerage, una consociata della Mishima.

Qualcosa stava realmente accadendo, e in pochi minuti la voce si diffuse per il piano come un gigantesco fiume che inonda un canale marziano.

Per ragioni che sono tuttora oscure, la Hotaki vendette tutte le sue attività nell'area di Heimburg. Si trattava di una quota pari al 12% dell'intero fatturato commerciale della città.

Il prezzo delle azioni dell'area di Heimburg precipitò rovinosamente in pochi istanti, ma si trattò di una perdita ancora contenibile. Purtroppo, poco dopo la cessione delle attività della Hotaki in Heimburg, gli agenti della Capitol (temendo una grossa perdita) iniziarono a svendere, provocando una discesa ancora maggiore dei titoli.

Il panico regnava ovunque. In pratica, tutti cercarono di svendere quello che possedevano degli interessi Bauhaus. Anche gli interessi della Megacorporazione, legati ovviamente ai titoli, precipitarono, seguendo l'andamento del mercato. Come risucchiati da un gigantesco gorgo, i prezzi crollarono nel giro di pochi istanti.

La potente Bauhausbank, da sempre ritenuta l'inviolabile fondamenta su cui i Duchi Elettori avevano costruito il loro impero, cadde preda dell'isteria collettiva. Alzò immediatamente al 400% i suoi tassi di interesse nella speranza di frenare la caduta dei titoli.

Questa azzardata operazione del costo del denaro, per la Bauhaus ebbe purtroppo un effetto inaspettato: non appena la notizia raggiunse gli addetti ai lavori, si pensò subito a un'imminente catastrofe, e tutti cercarono di disfarsi delle azioni Bauhaus. Prima che gli impiegati della Smythe, Smythe & Axelthorpe (un Clan degli Imperiali) interrompessero le contrattazioni per il consueto tè del pomeriggio, l'indice delle azioni Bauhaus era sceso di ben 800 punti.

LA SECONDA ONDATA

Attorno alle 3.30 pomeridiane, tutti ritenevano che il momento di crisi fosse ormai passato. Purtroppo per loro, era solamente l'inizio: alle quattro, tornando al loro meritato tè, gli agenti Imperiali scoprirono che era in corso una quanto mai azzardata mossa finanziaria. Cercando di contenere le perdite, gli agenti finanziari imperiali avevano iniziato a vendere una sostanziosa fetta delle azioni Capitol nel settore militare. L'affare si concluse velocemente e riuscirono a guadagnare il 60% su ogni azione venduta; era forse il miglior affare degli ultimi sei mesi.

Il panico continuò a regnare incontrastato. Quando la notizia scoperta dagli uomini della Smythe, Smythe and Axelthorpe giunse alle orecchie degli altri agenti, venne tragicamente fraintesa dalla Bauhaus. Le notizie secondo cui stessero andando in bancarotta le famosissime industrie militari della Capitol, presso le aree di dominio della Bauhaus, esplosero con il fragore del tuono.

Alcuni, particolarmente sospettosi, ipotizzarono che la Bauhaus avesse architettato un elaborato e rischioso piano per trascinare con sé la Capitol nella rovina economica. Se qualcuno avesse sospettato una cosa del genere, sarebbe rimasto comunque meravigliato dai risultati, che andarono aldilà di ogni più tragica previsione. Le azioni della Capitol precipitarono infatti di circa 1000 punti.



IL COLPO DI GRAZIA

Il rumore di un'esplosione squarciò l'aria della borsa. La gente si nascose sotto le scrivanie. Si sentirono urla provenire dal salone centrale. Per un attimo la folla si aprì e nel centro del salone apparve il corpo senza vita di William Browning. Naturalmente nessuno riuscì a riconoscere immediatamente il cadavere, poiché si era suicidato facendosi saltare le cervella, ma la sua uniforme lo qualificava inequivocabilmente come un importante personaggio della Capitol. Aveva permesso la perdita di svariati milioni di Corone alla sua Corporazione, e la morte gli era sembrata l'unica soluzione onorevole per il suo mostruoso fallimento.

Il sangue non aveva cessato di versarsi che la folla si richiuse nuovamente, contrattando come avvoltoi affamati sul suo cadavere. Tutto continuò senza nuove sorprese sino alla chiusura delle contrattazioni. Alla fine i medici legali non furono in grado di riconoscere granché di quanto rimaneva del corpo del defunto.

LA VERA STORIA?

Numerosi esperti ritengono che sia stato il più buio periodo di Seipen dalla sua fondazione. Qualcuno, invece, lo chiama il Giorno della Fondazione. Questo nuovo termine viene spesso dimenticato in favore dell'incredibile crisi

che regnò nei giorni successivi. La reazione a catena provocata dal crollo delle azioni della Bauhaus continuò sino al mezzogiorno successivo, quando il Terzo Direttorato della Fratellanza vietò le contrattazioni in tutto il Sistema Solare sino alla chiusura della crisi.

Il danno, però, era già stato fatto, e le contrattazioni private continuarono al di fuori delle Borse. In quel periodo più di un patrimonio andò in fumo. La gente era terrorizzata al punto da non voler uscire per le strade di Luna City, per evitare che un qualche finanziere fallito si buttasse dalla finestra e precipitasse loro sulla testa. Ogni pettegolezzo che sorgeva più o meno spontaneamente aveva immediatamente l'effetto di un colpo ben assestato alla prima tessera di un gigantesco domino: causava nuovi danni e dava il via a ulteriori notizie e pettegolezzi. Ciascuna tessera di questo gigantesco domino costava parecchie centinaia di milioni di Corone. Nel solo Giorno della Fondazione passò di mano oltre un trilione (mille miliardi) di Corone. Il commercio di azioni e denaro nei giorni successivi fu meno intenso, ma non per questo meno pericoloso.

Quando il polverone provocato da questi eventi si posò, fu chiaro a tutti cosa era successo. Le uniche cose che non erano state contrattate erano quelle che nessuno avrebbe mai ceduto, indipendentemente dal prezzo offerto e dall'acquirente. Tutto il resto passò di mano. Il Terzo Direttorato aveva da tempo emanato una disposizione che vietava in maniera categorica a chiunque di acquistare troppe azioni da un unico venditore in una sola volta. Serviva a prevenire grossi scossoni al mercato, ma poteva facilmente essere aggirata tramite l'acquisto da parte di società più o meno segretamente alleate fra loro, che agivano in maniera organica.

La stessa tattica venne applicata durante il Giorno della Fondazione, ma su scala ben più vasta. Oltre cento diverse società (molte legate fra loro, alcune svincolate) nacquero da questo periodo di caos finanziario. Poche imprese minori avevano i fondi sufficienti per partecipare in grande stile alle contrattazioni. Più tardi si scoprì che erano tutte in qualche modo legate alla Cybertronic Investment Inc.

Ancora oggi è impossibile immaginare che una sola persona, o un ristretto gruppo di ottimi tecnici, abbia potuto anche solo pensare di manipolare con successo il mercato a proprio vantaggio, ma era realmente accaduto. In ogni caso le contrattazioni erano state migliaia e non era possibile controllarle tutte.

Inoltre, tutte le notizie che giungevano in quei giorni sembravano essere immerse nel più profondo mistero e cercare di comprenderle era come cercare di navigare in un canale di Marte con la nebbia fitta. Non si riusciva a capire cosa stava realmente accadendo e cosa invece era solamente il frutto dell'immaginazione di qualcuno.

Poi, per quanto fosse impossibile (in effetti una compagnia con l'esperienza e la tecnologia della Cybertronic Investment Inc. avrebbe potuto farcela), la CII emerse dalle nebbie come la quinta e ultima Megacorporazione: era nata la Cybertronic!

LA CONCLUSIONE

Dopo alcune settimane tutto divenne incredibilmente chiaro e il Sistema Solare comprese realmente quello che era successo. La Cybertronic, attraverso le sue imprese associate, aveva acquistato il 70% di tutto quello che era stato svenduto (praticamente regalato) durante il Giorno della Fondazione.

Ma era possibile che la Cybertronic avesse organizzato da sola tutto questo putiferio per realizzare la sua nascita? Non si nascondeva qualcuno dietro di essa? Era opinione comune che nessun gruppo di esseri umani, per quanto preparato, avrebbe avuto la possibilità di organizzare e realizzare un piano di così vasta portata. Era semplicemente inconcepibile. Credere a una cosa del genere significava dare corpo ai più terribili incubi.

Ovviamente la Cybertronic doveva essere stata aiutata da un alleato non umano: forse l'Oscura Legione se ne serviva come una sorta di paravento.

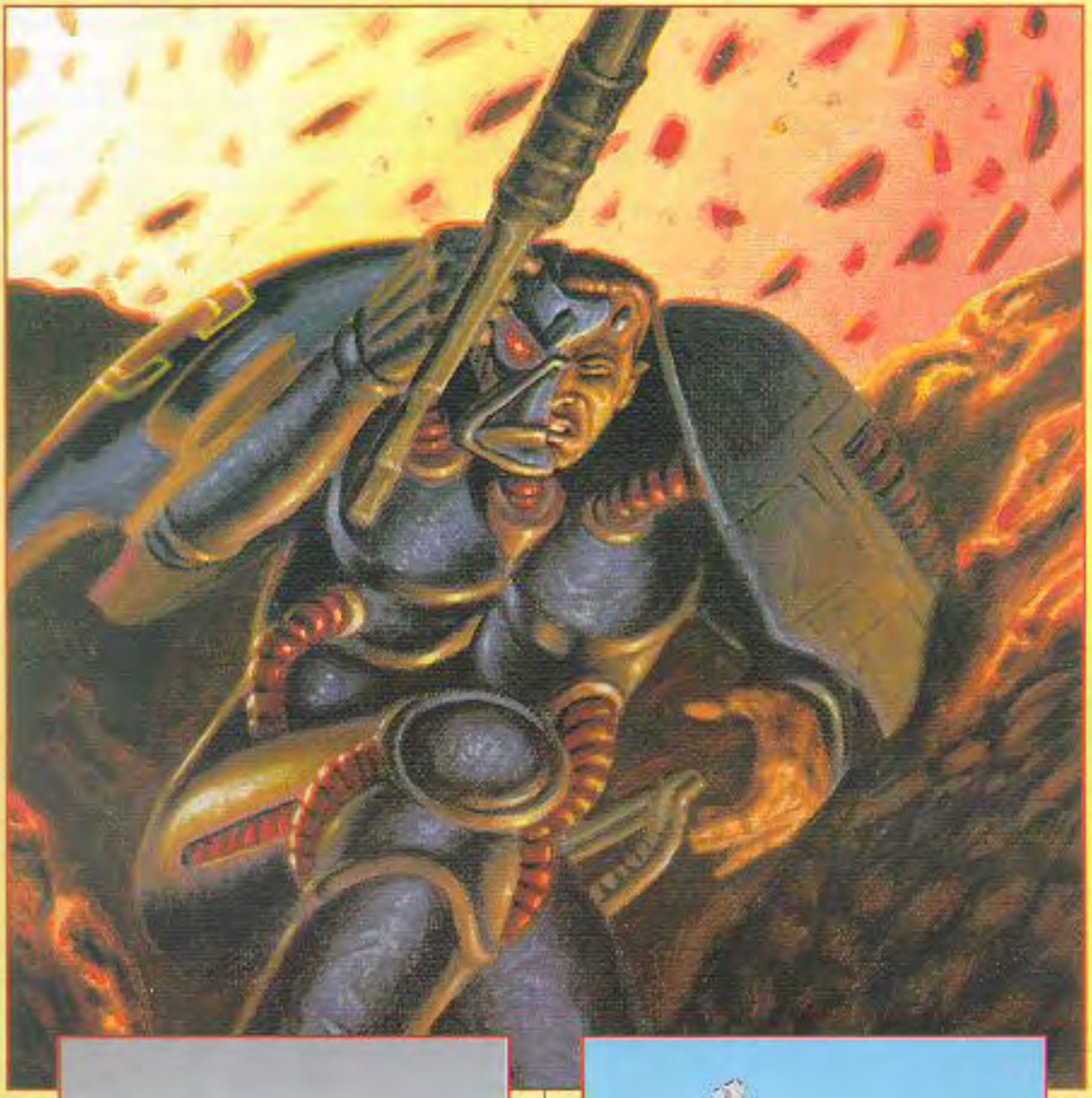
Quando tutto si calmò, una sola cosa era evidente: la Cybertronic, ormai, era una realtà di fatto con cui doversi confrontare.



WARZONE

CACCIATORI

I CACCIATORI







I Cacciatori sono veri e propri cyborg: sono esseri umani dotati delle più sofisticate tecnologie ed equipaggiati con esoscheletri e arti bionici. Queste modifiche al loro corpo li rendono combattenti formidabili e più potenti di un normale essere umano. Possiedono una freddezza da automa. Gli eroi dei Cacciatori sono veterani con alle spalle molti anni di guerra e un'ineguagliabile esperienza.

I CITTADINI DELLA CYBERTRONIC

Come la Cybertronic differisce dalle altre Megacorporazioni, così i Cyber (con questo soprannome sono noti i suoi impiegati) si differenziano dal resto degli esseri umani. Sono strani e affascinanti individui, avvolti in un velo di mistero e spesso le loro origini sono sconosciute e incomprensibili, proprio come le loro motivazioni.

Sin dai giorni in cui nacque la Megacorporazione, i Cyber sono apparsi in tutto il Sistema Solare e sono sempre stati fonte di interesse e curiosità. Di fronte alla gente sembrano una sorta di società segreta che si nasconde dietro a una facciata di silicio e cromo, impenetrabile per chiunque non appartenga alla loro "casta".

Su questi strani personaggi corrono numerose voci. Si dice che siano creature dell'Oscura Legione inviate a provocare la rovina dell'umanità dall'interno. Si dice che siano automi privi di emozioni, una sorta di fantocci privi di cervello che seguono senza obiettare le istruzioni che vengono loro impartite dai membri del consiglio direttivo. I Dirigenti sono uno sparuto gruppo di individui che non esce quasi mai dalle impenetrabili protezioni della loro Corporazione. Chiunque potrebbe essere un loro agente... Nessun esterno alla Cybertronic è mai riuscito a comprendere la verità, anche perché non è facile riuscire a pensare cosa stia realmente accadendo. Il dubbio peggiore è che forse realmente poche persone che lavorano per la Cybertronic sappiano davvero cosa stanno facendo... e cosa siano in realtà. In effetti il problema principale con i Cyber è che molto pochi di essi sono abbastanza curiosi da pensare a qualcosa di meno immediato delle più strette esigenze.

La vita di un Cyber è sicuramente migliore di quella di ogni altro membro di una Megacorporazione, per non parlare degli eventuali indipendenti. Un Cyber mangia buon cibo, dispone di ottimi comfort, viene protetto dal miglior sistema di sicurezza presente nel Sistema Solare e non deve temere neppure le ire dell'Oscura Legione o della Fratellanza.

Molte persone sognano di divenire un giorno dei Cyber. Dopo tutto, essere un membro della Cybertronic significa essere stato considerato il meglio attualmente disponibile sul mercato. La Megacorporazione sceglie sempre il meglio, per cui anche le ricompense sono proporzionate.

Altri la temono come la peste. Spesso circolano infatti voci su persone misteriosamente scomparse che, tempo dopo, sono ricomparse come impiegati della Cybertronic, divenute ormai pallide ombre di ciò che erano state una volta.



TIPI DI IMPIEGO

Nella Cybertronic puoi essere solamente un VAC (ovvero un impiegato di basso livello o un operaio) o un TIFF. Non chiedere mai a un TIFF come sia entrato nella Megacorporazione: non saprebbe cosa risponderti. Nel momento in cui entra a far parte della Cybertronic, viene sottoposto a un trattamento che lo priva di qualsiasi ricordo. La memoria, su sua richiesta, gli viene resa dopo un anno, ma per il momento il poveretto è ignaro di ciò che ha fatto o della sua precedente identità. Dopo che è trascorso il primo anno, il TIFF può sapere cosa è realmente accaduto e integrare i suoi attuali ricordi con quelli passati. Spesso si tratta di un'esperienza tutt'altro che piacevole.
D'altro canto i VAC conducono una vita relativamente priva di interessi e di stimoli, svolgendo solamente compiti di routine. Ovviamente, neppure loro ricordano nulla del loro eventuale passato al di fuori della Corporazione.



RSP VAC

I VAC della divisione Ricerca, Sviluppo e Produzione sono gli ingranaggi della Megacorporazione e svolgono una grande quantità di impieghi. Sono le persone che forniscono la manovalanza per tutti i lavori necessari. In genere sono operai, impiegati, assistenti, tecnici di laboratorio, segretarie, meccanici, minatori, contadini, corrieri, addetti alle pulizie e così via.

RSP TIFF

Sono i più importanti e famosi dipendenti della Megacorporazione. Sono scienziati, registi, giornalisti, designer, ricercatori, pop star, inventori, artisti, professori, campioni sportivi, chirurghi e così via.

AEC VAC

Se i VAC della divisione RSP sono gli ingranaggi della macchina corporativa, quelli della divisione Amministrazione, Economia e Commercio sono il suo lubrificante. Il loro compito è far sì che tutto funzioni secondi i piani. Controllano tutto quanto viene scritto e ogni singola parola che viene pronunciata. Sono impiegati d'ufficio, segretarie, contabili, bancari, archivisti, bibliotecari, etc.



AEC TIFF

I TIFF che appartengono a questa divisione sono i finanzieri di successo che hanno permesso alla Cybertronic di scalare la lunga china che l'ha portata fra le grandi Megacorporazioni e che ora le garantiscono il posto che le spetta di diritto. Spesso sono coinvolti in interminabili intrighi a livello corporativo e, benché spesso amino dirigere ogni cosa da dietro la loro scrivania, talvolta è richiesto loro anche un apporto ben più dinamico. I loro ruoli sono quelli di politici, direttori di banca, ambasciatori, avvocati, manager, amministratori, procacciatori e così via.

SGI VAC

Sono il gradino più basso che lavora per la divisione Sicurezza, Guerra e Informazione (ovvero Spionaggio), e sono il classico esempio di "carne da cannone". Sono gli uomini e le donne che operano nel vasto sistema di difesa della Cybertronic. La loro vita è costituita da lunghi e noiosi periodi di quiete intervallati da brevi e assai intensi scontri. Il loro compito è garantire la sicurezza della Megacorporazione e dei suoi impiegati, e lo svolgono con fanatica dedizione. Sono le guardie addette alla sicurezza, gli osservatori, gli attendenti e i militari di truppa.

SGI TIFF

Il lavoro che i TIFF della divisione SGI svolgono è sicuramente uno dei più appassionanti e pericolosi dell'intera umanità. Sono i responsabili non solo della sicurezza della Megacorporazione, ma si occupano anche dello spionaggio e del controspionaggio ad altissimi livelli. Molti desiderano diventare come loro e vivere avventure mozzafiato. Sono gli investigatori di polizia, gli ufficiali, gli agenti federali, le spie, gli esperti della sicurezza, gli investigatori privati, gli agenti nella lotta contro l'Oscura Legione, le "talpe" e così via. Molti di loro entrano a far parte dei Cacciatori e ricevono arti e organi cibernetici.

CACCIATORI POTENZIATI



Il programma di Potenziamento ha segnato la nascita di un nuovo tipo di soldati Cacciatori. Solamente un ristretto gruppo di elementi d'élite viene scelto per questo onore. I prescelti vengono sottoposti a terribili addestramenti, mentre vengono loro iniettate sostanze medicinali e stimolanti per bio-potenziare il loro già eccellente fisico. Se paragonati ai classici cacciatori, sono dei veri titani, e sono equipaggiati con le più moderne tecnologie. I loro corpi si muovono grazie a potenti gambe idrauliche, mentre gli organi bionici li potenziano oltre ogni concepibile limite. La forza che sono in grado di sprigionare è tale che nessuno vorrebbe trovarseli di fronte come nemici.

CORAZZIERI

Sono i temuti guerrieri robotici della Cybertronic. Non sono in grado di provare paura, pietà o alcun altro genere di sentimenti; nulla può fermarli, se non la completa distruzione.





CORAZZIERI

I CORAZZIERI

CORAZZIERI

Questi fedelissimi robot sono l'ultima risorsa della Cybertronic in fatto di guerra. Sono forse le più perfette macchine da distruzione esistenti e persino la maggior parte delle creature dell'Oscura Legione non osa affrontarli.

I Corazzieri sono sicuramente la più piccola macchina da guerra del Sistema Solare, e spesso sono anche il primo bersaglio a cui mirano i nemici.

PARTNER

Ogni Corazziere deve avere in ogni istante di attività un partner umano. Questo Cyber può variare da missione a missione, oppure può essere rimpiazzato da un altro in pochi secondi, ma deve comunque sempre esistere. Un Corazziere da solo è una semplice macchina senza alcuno stimolo senziente ed è totalmente incapace di intraprendere azioni che necessitino di iniziativa.

Può capitare che il partner umano non sia presente, ma sia collegato con il Corazziere tramite un comunicatore, ed è persino possibile che un Cyber ceda temporaneamente il controllo del Corazziere a un non appartenente alla Cybertronic, ma questo trasferimento di comando non può superare le 24 ore. Trascorso questo tempo, se non vengono impartiti ordini espliciti dal Consiglio il Corazziere cessa di obbedire al nuovo partner.

Senza il suo compagno umano, il Corazziere inizia automaticamente una routine di emergenza che gli impone di salvaguardare tutti i Cyber presenti (o che incontra) e di contattare al più presto il più vicino centro della divisione SGI. Se questa macchina si trovasse su Luna, per esempio, il suo trasmettitore contatterebbe immediatamente il Quartier Generale per comunicare lo stato di fatto e ricevere nuovi ordini. Spesso riceve l'ordine di tornare alla base o di raggiungere un punto dove verrà prelevato da una squadra per fare rapporto sull'esito della missione.

ORDINI

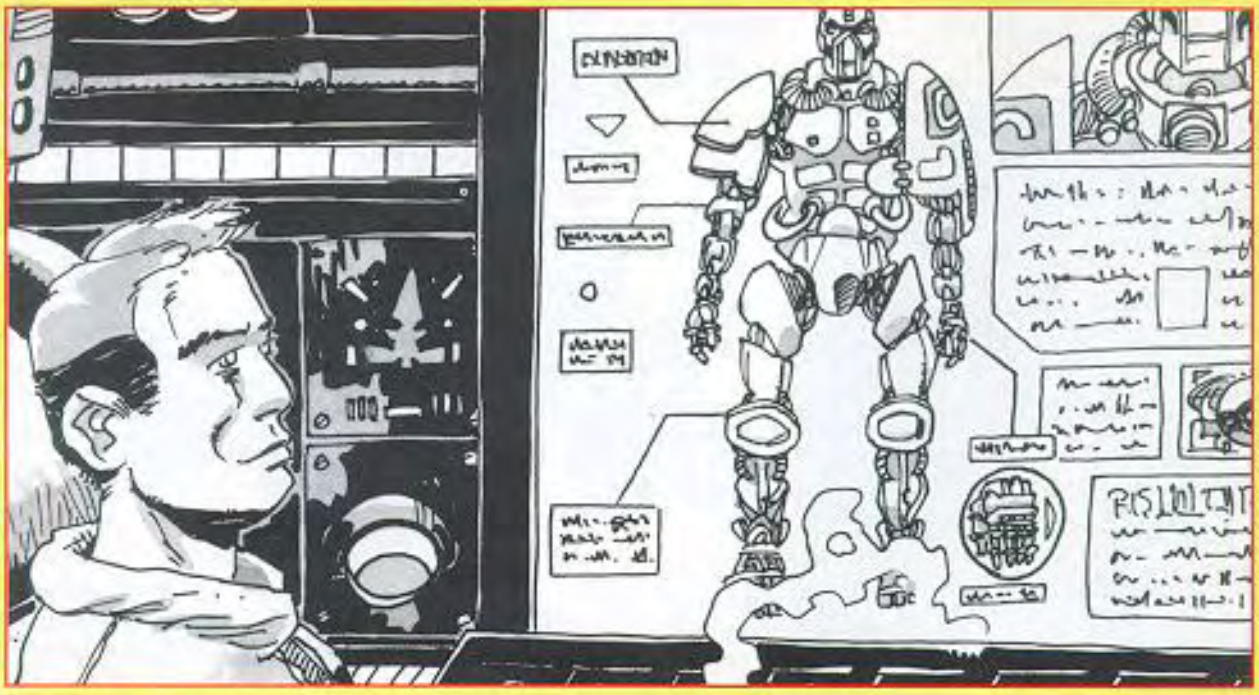
L'intelligenza di un Corazziere è abbastanza limitata. Come ogni altro computer, spesso non è in grado di capire esattamente quello che gli si vuole spiegare, ma comprende solamente alla lettera quello che gli viene detto. Per questo motivo il suo partner deve stare molto attento a impartire gli ordini corretti, non importa di che tipo siano.

La macchina li esegue alla lettera, senza tentare la minima interpretazione, e gli effetti potrebbero essere disastrosi. Un partner in grado di operare correttamente è spesso ben più prezioso del Corazziere.

IL NUCLEO

La maggior parte delle persone non appartenenti alla Cybertronic pensa che un Corazziere sia solamente un potentissimo robot, praticamente invulnerabile e in grado di trasportare e utilizzare le più letali armi di supporto sul campo di battaglia. In effetti questa opinione deriva dal fatto che la gente vede normalmente solo l'esterno della macchina.

In realtà, un Corazziere è un'avanzatissima intelligenza artificiale ospitata in un virtualmente indistruttibile nucleo di forma ovoidale, grande più o meno come una palla da baseball. Questo nucleo in genere viene installato vicino al centro di controllo dei sensori (per esempio nella testa dell'Attila) e dispone di un ricettore/segnalatore agli infrarossi per la ricezione e la trasmissione dei dati. Per la sua attivazione è sufficiente premere un pulsante posto sul retro del nucleo. Lo spegnimento di un Corazziere può essere effettuato solamente con una speciale attrezzatura







che lavora nel campo degli infrarossi, anche se la vista potenziata del robot potrebbe leggere il codice suddetto con facilità.

Il nucleo può essere inserito in corpi di diverso tipo, a seconda delle necessità. I più famosi sono quelli delle unità Attila, ma esistono anche Corazzieri di altro tipo. Più grande è il corpo ospitante, maggiore è l'intelligenza che viene richiesta al nucleo per farlo operare correttamente.

Un nucleo all'interno di un Attila Mark I genera una "creatura" abbastanza intelligente, talora in grado di alterare (in caso di bisogno) parte della propria programmazione. Il medesimo nucleo, posto all'interno di un Droide Eradicator, dovrà supportare un maggior numero di funzioni vitali, per cui i suoi riflessi saranno molto più lenti, e la sua capacità di riprogrammarsi diverrà assai scarsa.

Per questo motivo i corpi più potenti vengono affidati a Corazzieri che operano con partner veterani e dotati di grande esperienza. In caso contrario, si correrebbe il rischio di vedere una macchina da guerra che si aggira impazzita per le vie di una città... cosa che i dirigenti cercano di evitare a ogni costo.

PROGRAMMARE UN CORAZZIERE

Prima di ogni missione il Corazziere può essere riprogrammato in maniera tale da poter eseguire con maggior precisione gli ordini del suo Cyber. I Corazzieri hanno un limitato numero di vani (chiamati "slot") in cui inserire le schede che garantiscono l'utilizzo di particolari abilità. Il numero di slot varia con il corpo in cui il nucleo viene ospitato, e alcuni sono già occupati dal controllo delle funzioni base (es. camminare e sparare). Più sofisticato è il corpo ospite, maggiore sarà il numero di slot disponibili: un Attila Mark I dispone di 50 slot, un Mark II di 75, e un Mark III di 100.

In caso di necessità è possibile inserire particolari programmi, conoscenze o abilità. Se un Corazziere deve operare nelle fogne di Luna City, per esempio, sarà opportuno fornirlo di un programma che contenga la mappa dettagliata dei tunnel sotterranei e della rete fognaria della città.

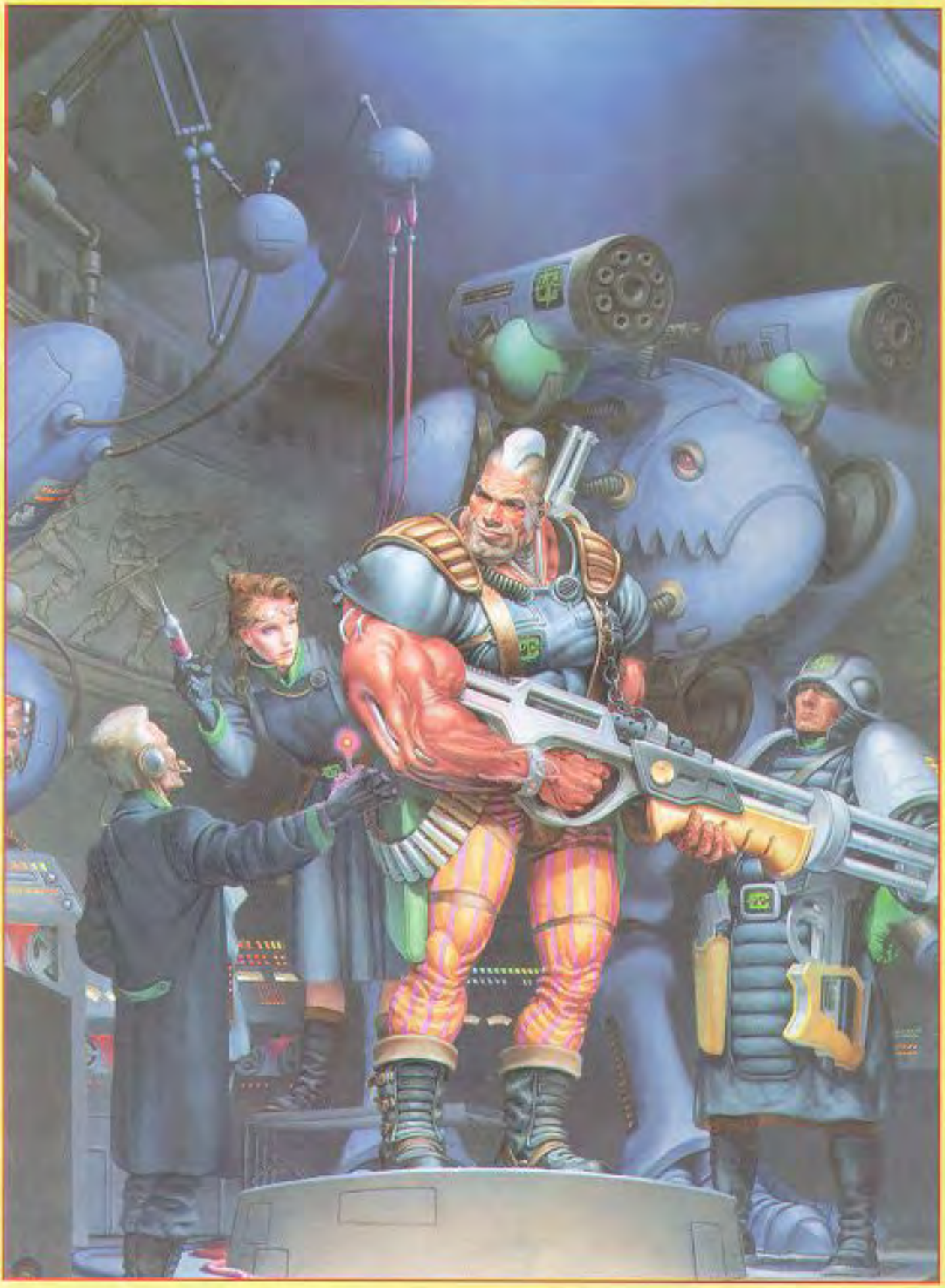
Altri corpi ospite possono essere utilizzati nel medesimo modo, ma molti degli slot saranno già occupati per le funzioni "vitali", più complesse di quelle di un Attila. Per esempio, un Corazziere può essere "trasferito" in un Droide Eradicator o in una Sky Witch.



WARZONE

VINCE DIAMOND

VINCE DIAMOND
IL SOLDATO DEFINITIVO



VINCE DIAMOND

Può essere considerato uno dei più riusciti successi della Cybertronic. Il suo fisico possente (pare che anticamente fosse un membro dell'Ordine dell'Orso della Bauhaus) è stato ulteriormente potenziato sino a renderlo il Cacciatore ideale e una perfetta macchina da guerra.
È un individuo di poche parole e dal temperamento focoso, pronto ad adirarsi in un istante e a calmarsi subito dopo. Poche persone riescono a comprendere cosa si celi dietro il suo sguardo enigmatico e il suo volto ingenuo, mentre la sua espressione sorridente è identica quando massacra i membri dell'Oscura Legione o posa per una pubblicità di prodotti per bambini.
Il suo addestramento è stato finalizzato esclusivamente alla guerra e alla distruzione. Quando non è "al lavoro", i suoi riflessi rallentano visibilmente, sino a fargli assumere una posa assai simpatica. È stato equipaggiato con una sorta di intelligenza artificiale simile a quella dei Corazzieri e con i più recenti ritrovati bionici.

Cervello Computerizzato

Parte della materia grigia di Vince era stata danneggiata, per cui è stata sostituita con un microcomputer che, pur non alterando assolutamente il suo cervello, gli ha permesso di divenire un tattico eccezionale.

Occhi bionici

I suoi occhi possono vedere al buio, nel campo dell'infrarosso, e contengono dei led microscopici che gli segnalano immediatamente lo stato della sua attrezzatura cibernetica. Al buio emettono una sinistra luce rossa.

Trapianto osseo

L'operazione gli ha potenziato la struttura ossea, ma lo ha abbassato a "soli" 190 centimetri (prima era alto due metri).

Braccio bionico

Vince ha perduto il braccio destro quando era un soldato della Bauhaus. Ora l'arto è stato rimpiazzato con una protesi artificiale potenziata, in grado di stritolare qualsiasi cosa.

Pelle d'acciaio

L'epidermide è stata rinforzata con uno strato interno di materiali sintetici. I muscoli, invece, sono quelli originali, opportunamente allenati.



Comunicatore

Grazie a un microscopico comunicatore, installato nel suo corpo, Vince è in costante collegamento con i suoi superiori. Non può mai isolarsi volontariamente.

Ricettori informatici

Tutti i Cacciatori sono equipaggiati con questo congegno, che consente di accedere istantaneamente con la rete di computer della Cybertronic.



Cyril Dent

CYRIL DENT

Eccezionale supervisore delle Operazioni della Cybertronic, Cyril Dent è un individuo misterioso. Nessuno sembra conoscere il suo passato e lui stesso, se interrogato in proposito, risponde sempre in maniera evasiva. Se qualcuno interroga un impiegato della Cybertronic, ottiene sempre la stessa risposta: "Cyril? Beh, quando serve è sempre presente".

Uomo di poche parole, è conosciuto e ammirato per il suo lineare stile di combattimento, che consiste solitamente in brevi e veloci passi sino al nemico da eliminare.

Il suo motto potrebbe essere: "il miglior sistema per distruggere il nemico è distruggere il nemico". Non indietreggia e non mostra mai segni di debolezza, ma è un individuo accorto e responsabile che non commetterebbe mai sciocchezze o un inutile suicidio. I suoi nemici sono spesso indisposti (per non dire terrorizzati) dal suo modo di fare e dalla sicurezza che ostenta in ogni istante. Alto circa 175 cm, è uno degli elementi di punta della Cybertronic; i membri delle altre Megacorporazioni lo giudicano un tipo "difficile da trattare".



Dr. Diana

DR. DIANA

Il progetto di clonazione denominato Dr. Diana ha permesso di creare un numero pressoché infinito di unità di assistenza sul campo. La Dr. Diana funge da medico e bioingegnere; è dotata di un bell'aspetto, è efficientissima ma è priva di qualsiasi emozione. A causa della sua specifica preparazione, non viene utilizzata per impieghi civili. Trattandosi di cloni, tutte le unità Dr. Diana sono uguali fra loro.zata per impieghi . Trattandosi di cloni, tutte le unità Dr. Diana sono uguali fra loro.

WARZONE

UOMINI SPECCHIO



Gli Uomini Specchio sono truppe addestrate al combattimento ravvicinato. Impiegati con successo su tutti i campi di battaglia del Sistema Solare, sono veloci, agili e letali.

L'armatura a specchio che li riveste consente loro di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, e per questo motivo possono avvicinarsi al nemico senza essere avvistati. Generalmente vengono utilizzati per risolvere situazioni in cui la semplice potenza di fuoco non è sufficiente.

DROIDE ERADICATOR

Il corpo di un Droide Eradicator, per quanto di forma assai diversa, funziona secondo i medesimi principi di quello di un Attila. La differenza fondamentale, però, risiede nel fatto che molti slot vengono utilizzati di base per contenere tutti i dati sulle abilità di combattimento, che gli permettono di utilizzare con impareggiabile abilità il suo incredibile arsenale.

L'utilizzo di uno di questi corpi (molto rari e veramente costosi) viene autorizzato solamente se esistono motivi veramente validi, anche perché un Eradicator è utile solamente in missioni di combattimento. Inoltre, essendo enormi e non umanoidi, non possono essere mascherati in alcun modo. In molti casi, poi, non riuscirebbero neppure ad attraversare una porta senza urtare contro gli stipiti.

Un Eradicator non viene mai ricoperto con una pelle sintetica, poiché il suo scopo è quello di incutere terrore nei nemici e costringerli a una fuga precipitosa. Dopo tutto, non è molto facile rimanere a sangue freddo quando devi affrontare più di due tonnellate di indistruttibile acciaio cromato e silicio che ti spara con le più sofisticate armi mortali. Spesso operano in associazione con gli Uomini Specchio.







WARZONE

CHI VA LÀ?

CHI VA LÀ?

Jansen uscì dal taxi sbattendo la porta. La giornata era iniziata male, e questo lo indisponeva. Si era svegliato di soprassalto, non aveva avuto neppure il tempo per radersi o lavarsi e si era immediatamente vestito. Poi aveva preso di corsa un taxi. Tutta colpa della sveglia, che non aveva suonato.

A metà strada si era ricordato di aver lasciato a casa la cartella con tutto il carteggio riguardante l'affare Nelson. Non poteva tornare indietro, era già troppo in ritardo.

Mentre si avvicinava alla zona riservata cercò disperatamente il proprio lasciapassare e i documenti di identità nel portafogli.

"Alt! Chi va là?"

Non si fermò al richiamo familiare degli agenti della sicurezza della Cybertronic e si avvicinò ulteriormente ai due soldati di guardia alla porta esterna. Ne aveva riconosciuto uno.

"Buon giorno, Joe. Felice di vederti. Dammi solo un secondo che non trovo le mie carte..."

Fu interrotto dall'agente, che spianò il suo fucile automatico.

"Si identifichi o si allontani!"

"Ehi, Joe, non ti ricordi di me? Sono Jansen. Hai lavorato per me alla divisione Ricerca. Due mesi fa".

"Si identifichi o si allontani! Questo è l'ultimo avvertimento!"

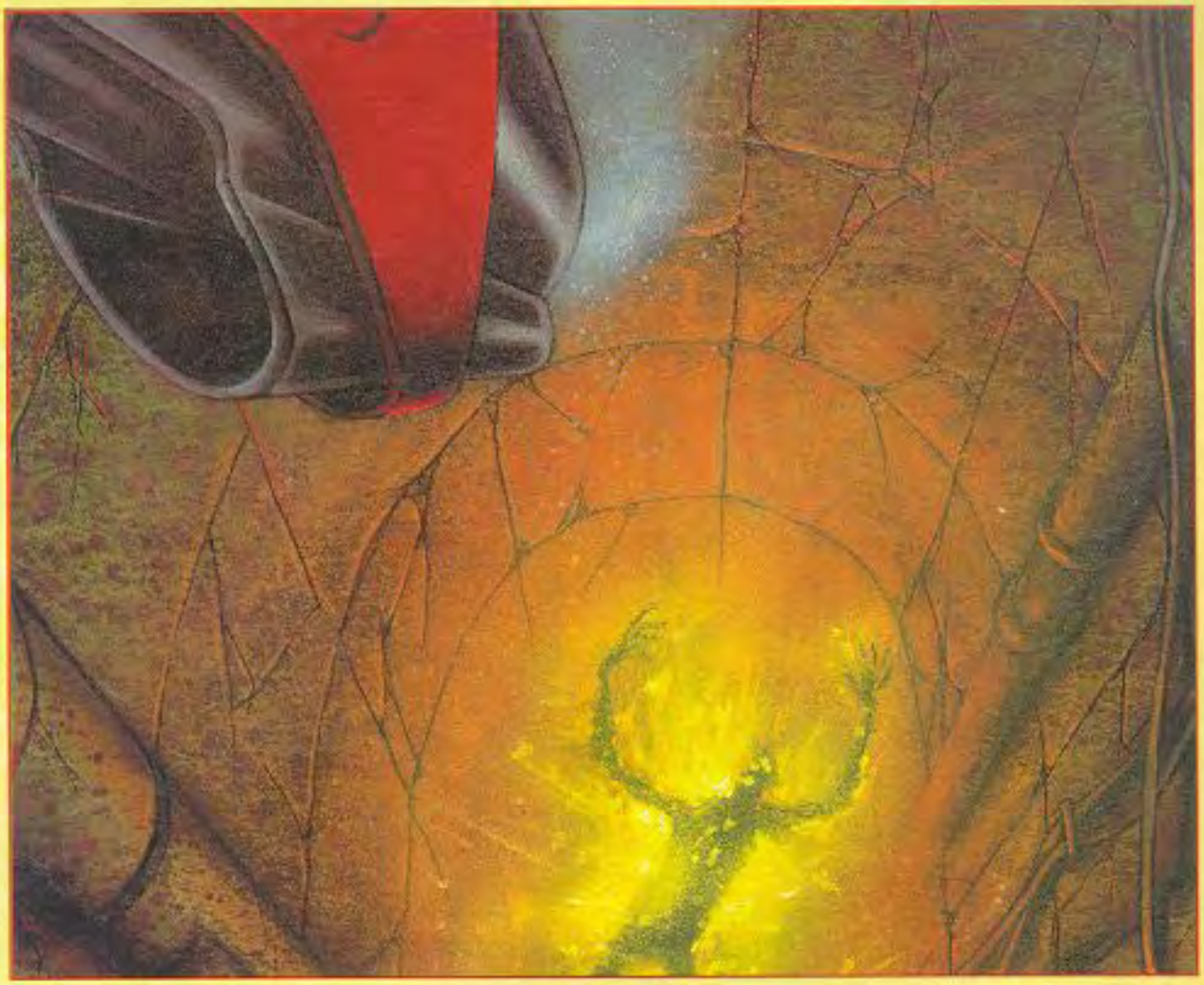
La freddezza dell'agente indispose Jansen, che stava cercando di trovare quel maledetto lasciapassare.

"Maledizione! L'ho dimenticato a casa, sul tavolo della cucina. Per favore, chiami il Dottor Thompson e tutto si sist..."

L'improvvisa raffica esplosa dal fucile automatico interruppe Jansen e scaraventò il suo corpo a qualche metro di distanza. Il suo torace era stato crivellato di colpi e il suo volto era congelato in un'espressione mista di stupore e agonia.

Quando finì contro un lampione e si accasciò esanime, una delle guardie lo raggiunse, tenendo il fucile pronto a fare fuoco.

"Neutralizzato intruso non identificato all'ingresso B45. Non aveva dato generalità accettabili. Richiesta polizia dell'area. Ritorno al compito principale. Passo e chiudo".



EROE DEI CACCIATORI

La colorazione delle strisce sui pantaloni di Vince Diamond ti ha permesso di apprendere una nuova tecnica. Ora è giunto il momento di approfondire quello che hai appena imparato, per poterti cimentare in una nuova sfida che prevede l'esecuzione di una serie di dettagli particolarmente complessi.

La miniatura con cui dovrai cimentarti appartiene anch'essa alla Cybertronic, e hai già avuto modo di vederla, poiché ha fatto una rapida comparsa a pag. 269, fra i Cacciatori.

Ormai hai acquisito un'esperienza sufficiente per comprendere sin dall'inizio se i dettagli di una miniatura saranno più o meno ostici da realizzare.

Come regola generale, possiamo dirti che i dettagli da eseguire con particolare cura sono quelli che si trovano nelle zone apparentemente più "piatte" della miniatura.

Un tipico esempio ci viene fornito appunto dall'Eroe dei Cacciatori, il cui torace, benché dotato di muscoli pettorali possenti, difficilmente potrà creare particolari problemi per la pittura. Se invece questo personaggio fosse appartenuto a una razza rettiloide, allora le scaglie sul torace e sulla schiena avrebbero rischiato di nascondere la struttura muscolare con troppi particolari, e la lavorazione non sarebbe stata eccezionale.

Un'altra parte del Cacciatore molto ricca di dettagli sono sicuramente le gambe, dove ti proponiamo un nuovo schema mimetico che risalta particolarmente bene su questa miniatura.

Se ritieni che i circuiti elettronici e i tatuaggi siano per il momento troppo complessi, inizia concentrandoti sulla realizzazione dei pantaloni e del loro schema mimetico.

Dopo, questo lavoro ti sembrerà più facile.

Se, comunque, il circuito elettronico o il tatuaggio di sembreranno esteticamente meno validi delle altre parti della miniatura, non scoraggiarti. Ricorda che ogni nuova sfida ti permetterà di progredire ulteriormente e di diventare un esperto pittore di miniature e modelli.

OK. Sei seduto comodamente?
Possiamo iniziare.

Le operazioni preliminari non dovrebbero creare problemi: la rimozione delle sbavature di piombo può essere eseguita sia con uno strumento a lama (un bisturi, un taglierino e così via) che con alcune limette da modellismo. Se utilizzi un bisturi o un taglierino, sii prudente e non tagliare mai con la lama rivolta verso di te (o verso il tuo pollice).

Come sempre, osserva le immagini per controllare se stai procedendo nella maniera corretta.
Dopo aver pulito la miniatura da ogni eventuale sbavatura o imperfezione, fissala alla basetta con una goccia di colla acrilica.

Applichiamo ora un sottile strato di tinta di fondo bianca, possibilmente utilizzando uno spray per ottenere una migliore uniformità.

Ricorda sempre che l'utilizzo dello spray comporta alcune norme igieniche e di sicurezza da osservare.

Innanzitutto l'applicazione deve avvenire in un'area ben ventilata, possibilmente all'aria aperta, per evitare di respirare inavvertitamente i gas contenuti nella bomboletta che, come sicuramente saprai, sono tossici. Una semplice inalazione non ti ucciderà di certo, ma potrebbe provocarti nausea, vomito e fastidiose (nonché persistenti) emicranie.

Se non puoi recarti all'aperto, allora utilizza un gara-











ge, un balcone oppure una stanza con le finestre ben aperte e una buona corrente d'aria. Ricorda poi che una parte della tinta di fondo spruzzata non finirà sulla miniatura, bensì su quanto si trova alle sue spalle. Per questo motivo utilizza uno scatolone di cartone come sfondo. Ricorda infine che i gas liberati dalla bomboletta sono anche infiammabili, per cui esegui il lavoro lontano da qualsiasi fiamma (comprese pipe, sigarette e così via).

Le ustioni, lo sai, sono ben più dannose e dolorose delle normali ferite.

Non appena la miniatura è pronta, incollala con un adesivo non troppo resistente (o con un pezzo di stucco per modellismo) a un supporto (per esempio un tappo di sughero) per meglio trattenerla durante la lavorazione.

Come sempre, inizieremo con la stesura dei colori più scuri, schiarendo poi progressivamente sino a lumeggiare.







COLORI DI BASE

PARTE PRIMA

Inizieremo utilizzando cinque colori di base: tre sono già pronti, mentre due verranno appositamente preparati. Il primo da creare (se non lo avevi conservato dalle precedenti lavorazioni) è il classico color pelle, che viene ottenuto mescolando il Wolfbane Leather (cuoio) con il Graveton Tan (beige). Dopo averlo preparato, stendilo con cura sul torace, sulla schiena, sulle braccia e sulla testa della miniatura. Il secondo colore da ottenere è un grigio di intermedia tonalità, che verrà impiegato per i pantaloni. Per ottenerlo devi mescolare il Luna White (bianco) con il Mortis Black (nero), e aggiungere alcune gocce di Bauhaus Blue (blu). Non preoccuparti se non riesci a ottenere l'esatta tonalità che abbiamo utilizzato, anche perché la resa delle fotografie, anche se molto definita, non è mai perfetta, soprattutto su certi colori. In questo caso è possibile utilizzare un colore già pronto, anziché crearne uno, anche perché il Pretorian Grey è una tonalità di grigio solo di poco più scuro di quello necessario. L'unica apprezzabile differenza consisterà nella fase di lumeggio di quella parte della miniatura, dal momento che partirai da una tonalità lievemente più scura e senza la sfumatura blu. Ovviamente siamo certi che, forte delle precedenti esperienze, sceglierai di creare il colore.

Stiamo divagando. Torniamo al lavoro.
I colori già pronti sono il Centurion Green (verde scuro), il Gehenna Orange (arancione) e il Mortis Black (nero).

L'arancione viene utilizzato per dipingere le granate e la parte centrale del fucile a pompa SA-SG72001, mentre con il verde colora le sicure delle granate, l'unità elettronica sull'anca sinistra del Cacciatore, le sezioni anteriore e posteriore del fucile a pompa e la "C" della Cybertronic sulla fibbia della cintura. Come vedi dalle immagini, il nero viene steso su tutte le altre parti della miniatura.



COLORI DI BASE
PARTE SECONDA

In questa fase della lavorazione utilizzeremo solamente tre colori.

Stendi il Gunmetal (canna di fucile) con la tecnica del "drybrush" sulla parte superiore del fucile a pompa e sulle piastre che si trovano sulla parte posteriore della testa. Stendi invece come un qualsiasi altro colore su tutte le altre parti che dovranno avere un colore metallico (osserva le immagini), poi occupati degli altri due colori.

Inizia con la "classica" miscela di Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu), che utilizzerai per dipingere le parti nere della miniatura.

L'ultimo colore è il Jungle Green (verde giungla), che servirà per colorare i due tubi posti sulla testa del Cacciatore.

Anche se non fa parte di questa fase del lavoro, osserva l'effetto delle luci sull'unità elettronica. Il sistema più semplice per realizzarlo è lasciare che il Centurion Green (verde scuro) asciughi completamente e poi dipingere le luci con il Mortis Black (nero). Quando questo si è a sua volta asciugato, puoi dipingerlo di bianco, stando ben attento a lasciare un sottile bordo nero attorno a ogni luce. Si tratta di un lavoro semplice ma assai efficace.

LUMEGGIO

In questa particolare fase osserva con attenzione le immagini e controlla se stai procedendo nella maniera corretta.

Per quanto riguarda le aree in Gunmetal (canna di fucile), utilizza come sempre quantità crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio), sino a ottenere una versione pura di questo colore.

La pelle viene lumeggiata aggiungendo quantità via via crescenti di Graveton Tan (beige) al colore originario, sino a ottenere un beige puro. A questo punto occorre un ulteriore lumeggio aggiungendo al Graveton Tan quantità crescenti di Legionnaire Flesh (beige chiaro), sino a ottenere un lumeggiale beige molto chiaro.

Le aree in nero vengono trattate nella classica maniera, ovvero aggiungendo quantità crescenti di Luna White (bianco) alla "mistura" di Mortis Black (nero) e Bauhaus Blue (blu)., sino a raggiungere un grigio pallido.

Le parti sporgenti dei tubi sulla testa del Cacciatore vengono colorate con il Centurion Green (verde scuro) e vengono lumeggiate con aggiunte di Cartel Yellow (giallo) al verde, sino a ottenere un colore finale giallo quasi puro.

Le rimanti parti verdi del Cacciatore vengono lumeggiate aggiungendo al Centurion Green quantità via via crescenti di Luna White, sino a ottenere un verde molto chiaro.

L'arancione sulle granate e sul fucile a pompa viene lumeggiato con l'aggiunta al Gehenna Orange (arancione) di quantità crescenti di Cartel Yellow (giallo), sino a ottenere una sfumatura color pesca. Poi aggiungi al colore così ottenuto una goccia di Luna White (bianco) per il lumeggio finale.

Vale la pena di notare che questo lumeggio dell'arancione corrisponde a quello precedentemente utilizzato per i pantaloni di Vince Diamond, e non per le sue granate.

Infine, lumeggia i pantaloni aggiungendo al grigio piccole quantità di bianco, sino a ottenere un grigio molto chiaro. Se intendi applicare lo schema mimetico sui pantaloni, non dilungarti troppo nel lumeggio. Gran parte del lavoro andrà comunque perduto quando vi verrà applicato sopra il disegno mimetico.

DETTAGLI

Come avevamo precedentemente accennato, i due punti più interessanti in questa miniatura sono lo schema mimetico sui pantaloni e il circuito elettronico sul suo torace. Per prima cosa occupiamoci della mimetizzazione.

Come puoi vedere dalle immagini, siamo partiti dalla miniatura completamente lumeggiata. Abbiamo iniziato aggiungendo una maggiore quantità di Bauhaus Blue (blu) al colore grigio che avevamo originariamente preparato, poi abbiamo applicato il nuovo colore sui pantaloni, utilizzando il design che vedi nelle immagini.

Il tocco finale viene effettuato con un'aggiunta di Mortis Black (nero) nella parte centrale di ciascuna area "mimetizzata". Osserva attentamente le immagini prima di iniziare a lavorare sulla miniatura, in maniera tale da essere sicuro di quello che stai facendo.

Noi abbiamo utilizzato due diverse tonalità (una è un azzurro chiaro), ma non è obbligatorio che tu segua il














nostro esempio: una tonalità di grigio scuro è più che sufficiente.

Passiamo ora ai circuiti.

Anche questa volta avrai bisogno di un ottimo pennello, di una mano veramente ferma e del colore al giusto stadio di diluizione. Come sempre, fai prima qualche prova su un pezzo di carta. Colora poi separatamente ogni singola parte con un unico movimento: non fermarti a metà di una linea per prendere altro colore e poi continuare, altrimenti si noterà l'interruzione.

Prendi un piccola quantità di Bauhaus Blue dal barattolo e stendilo nella tavolozza. Aggiungi un poco d'acqua e intingi lievemente la punta del pennello. Se noti una goccia, anche molto piccola, sul pennello, allora scuotilo dolcemente per eliminarla. Poi stendi il colore sul circuito, come ti abbiamo appena insegnato. All'inizio si tratta di un procedimento faticoso e irritante, ma con il tempo diverrà molto più semplice.

Come sempre, il motto del perfetto pittore di miniature è "Pazienza ed Esperienza".

BASETTA

Anche se fra poco inizieremo a elaborare le basette in una maniera differente, per il momento seguiremo ancora la collaudata procedura.

Inizia con una bella immersione della basetta nella sabbia, dopo aver steso sulla sua parte superiore un sottile strato di colla vinilica. Ricorda di utilizzare un vecchio pennello o uno stuzzicadenti.

Quando la colla si è asciugata, soffia via i granelli superflui, pulisci il bordo della basetta e inizia la colorazione.

Il colore di base è sempre il Jungle Green (verde giungla). Quando è asciutto, inizia un'operazione di "drybrush" con il Centurion Green, poi aggiungi a questo quantità crescenti di Cartel Yellow (giallo) e ripeti la medesima procedura.

Il ritocco finale sui bordi dei granelli viene effettuato con il Cartel Yellow puro. Poi stendi un velo di Jungle Green sul bordo della basetta.

Anche in questo caso puoi utilizzare indifferentemente un protettivo opaco oppure lucido.








L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Ormai, dopo aver dipinto tredici miniature, dovresti aver trovato un tuo personale tipo di approccio e di ordine con cui utilizzare i colori. Se però non sei ancora sicuro di che strada intraprendere, segui senza problemi i nostri consigli.

Inizia come sempre con i colori metallici, che vengono stesi con la tecnica del "drybrush". Dedicati quindi al fucile a pompa e alle piastre sulla testa del Cacciatore, che verranno inizialmente dipinte con il Mortis Black (nero). Quando si è asciugato, inizia a stendere il Gunmetal (canna di fucile) e lumeggialo poi con il Violator Metal (ferro-acciaio) sino a ottenere una tonalità pura di questo colore.

Nel probabile caso in cui le altre parti della miniatura si siano sporcate con i colori metallici, puoi procedere alla "pulitura" con un sottile strato di Luna White.

L'ordine con cui applicherai gli altri colori non è assolutamente importante ed è solamente una questione di gusti personali. Noi consigliamo di iniziare con le granate, in particolare con la parte arancione. Quando questo si è asciugato, stendi un velo di Mortis Black (nero) sulle sicure; quando sarà asciutto, stendi uno strato di bianco stando attento a lasciare un piccolo bordo nero e poi utilizza il Centurion Green (verde scuro) con il relativo lumeggio. Terminata questa incombenza, puoi dedicarti agli altri colori.

Inizia con le due aree più estese, ovvero utilizza il color pelle e il grigio per i pantaloni. Inizia con la pelle e procedi sino al lumeggio completo. Lascia stare, per il momento, il circuito elettronico sul torace.

Al termine del lumeggio sui pantaloni dedicati allo schema mimetico.

I rimanenti colori, poi, possono essere applicati nell'ordine che preferisci, purché prima del circuito, che verrà lasciato per ultimo, anche dopo le luci sull'unità elettronica.

Buon lavoro.

WARZONE

LUNA CITY

LUNA CITY

Può essere considerata la più grande città costruita dall'uomo dopo aver abbandonato la Terra. Sorge su una vasta area del nostro satellite e le sue radici affondano profondamente nel sottosuolo lunare. La Luna era un tempo un satellite privo di vita che ruotava attorno alla culla dell'umanità; ora ospita la più grande metropoli umana ed è diventata il centro della nuova civiltà che si estende su tutto il Sistema Solare.

Benvenuti a Luna City. Negli antichi quartieri centrali la sorte dell'umanità viene decisa dalla Fratellanza e dalle Megacorporazioni. All'esterno, nel cosiddetto Perimetro, la città continua a crescere: ormai ha raggiunto una dimensione pari a dieci volte quella della città più grande mai costruita, e continua a crescere come una sorta di prolifico tumore.

Luna è una città aperta, dove puoi trovare qualsiasi stile architettonico e qualsiasi cosa tu desideri. Puoi circolare al suo interno più liberamente che in qualsiasi altro luogo. Puoi parlare praticamente con chiunque e, in genere, riceverai una risposta sensata. Puoi persino fermarti a guardare per aria. Non dimenticare, però, che i diversi quartieri della città possono essere molto diversi fra loro, soprattutto per quanto riguarda lo stile di vita. Come sempre, i benestanti hanno un loro quartiere, le industrie sono situate lontano dalle case e i negozi e i centri commerciali si trovano nei punti dove può facilmente affluire il maggior numero di potenziali clienti.

Luna City è la dimora di milioni di individui e ospita individui di ogni razza e tipo. Tutte le Megacorporazioni e gran parte delle libere imprese hanno una sede commerciale o di rappresentanza in questa megalopoli. Il numero di guardie, agenti, dirigenti e impiegati presenti è spaventoso. Vivere alla giornata non è particolarmente difficile: il sistema di vita in vigore ti consente infatti di sopravvivere. I veri problemi iniziano quando decidi di progredire o di fare carriera. Devi stare attento a non farti pericolosi nemici nelle Megacorporazioni, fra i criminali, oppure (orrore!) in seno alla Fratellanza.

Benvenuto a Luna City... benvenuto nella patria della Cybertronic.

ARCHITETTURA

L'architettura di Luna City è decisamente imponente. I suoi edifici sono giganteschi titani di basalto nero e acciaio. Statue e grondoni adornano le facciate, mentre gigantesche tubature (vere e proprie ciminiere) svettano nel cielo, scaricando nell'aria vapore e smog. Molti edifici sono collegati fra loro a diverse altezze da passerelle metalliche oppure da imponenti ponti di pietra.

Se ti incammini nel Perimetro, l'altezza degli edifici diminuisce progressivamente. Molte persone preferiscono in effetti vivere in un luogo privo di soffocanti grattacieli e dove sia possibile guardare liberamente il cielo. D'altro canto, però, più ti allontani dal centro e più aumenta il pericolo nelle strade.

Di notte, nel centro, le strade sono quasi sempre ammantate di una pesante nebbia fredda che si origina quando gli scarichi dei sistemi di ventilazione vengono a contatto con la più fredda atmosfera. Le strade sono illuminate da lampioni a gas, che conferiscono agli edifici un aspetto quasi spettrale e gettano sui muri buie e misteriose ombre.

Un'altra filosofia che ha condizionato l'architettura di Luna City è la "monumentalità". In pratica, sia le



Taxi Automatico Autocab

Megacorporazioni che la Fratellanza hanno creato edifici fastosissimi, veri e propri monumenti. Le facciate sono decorate con pesanti ornamenti, i cimiteri sono veri e propri templi alla memoria, enormi archi di trionfo portano scolpiti i nomi dei più grandi conquistatori. Tutto viene costruito per dare al cittadino l'impressione che le autorità siano ovunque e che il loro potere sia inattaccabile.

TOPOGRAFIA

Se una persona potesse osservare Luna City da una certa distanza, mentre cammina sul suolo lunare, noterebbe la somiglianza con un gigantesco vulcano. Procedendo dalla periferia verso il centro, infatti, l'altezza dei suoi edifici aumenta continuamente, come se stesse disperatamente cercando di raggiungere il cielo. Qua e là le guglie delle cattedrali minori svettano come sottili aghi, mentre la tozza forma di imponenti monumenti sembra una sorta di "collezione" di teste decapitate. A volte, anche giganteschi parchi fanno la loro comparsa. E dove l'immaginario vulcano spicca nel cielo, innumerevoli camini liberano nell'aria un denso fumo.

In basso, per strada, puoi "sentire" la città. Puoi sentire il suo cuore che pulsa, il movimento nelle sue strade, la tensione che si genera, la frustrazione e tutte quelle cose che, alla fine, rendono la vita degna di essere vissuta. Come è prevedibile, una città come Luna City non dorme mai. Ci sono sempre bar aperti, i taxi circolano giorno e notte, la polizia cerca di proteggerti, e i delinquenti... ci siamo capiti? Le strade, infine, sono sempre affollate.

I QUARTIERI ANTICHI

Come accade spesso in ogni città, la parte più ricca è concentrata nei quartieri più antichi. Naturalmente, questo non avviene nel sottosuolo, che invece sembra essere in piena decadenza. Il centro di Luna City era stato progettato duemila anni fa dai migliori architetti appartenenti al movimento Neo-Romantico. Al centro della città svetta l'edificio più imponente e santo dell'intero Sistema Solare: la Cattedrale. Qui dimora il Cardinale e da qui viene coordinata la lotta contro l'Oscura Legione.

IL PERIMETRO

L'area compresa fra il centro e la cintura di industrie è abitata da gran parte della popolazione. Qui vive la gente che lavora nelle industrie non appartenenti alle Megacorporazioni e allo spazioporto. In questa zona gli appartamenti sono meno spaziosi e più modesti. Molti dormono persino in strada. Questo poco attraente paesaggio viene talora interrotto da enormi laghi artificiali o meravigliosi parchi. Qualche volta sorgono anche immensi giardini che circondano ricche (e protettissime) ville, dove si recano i signori che preferiscono non abitare in centro.

LE FABBRICHE

Nella parte sud orientale della città, vicino allo spazioporto, si trovano i più importanti complessi industriali. A causa dell'incredibile numero di industrie, l'area è stata chiamata semplicemente Le Fabbriche. Qui si trova la maggior concentrazione di industrie pesanti di tutto il Sistema Solare. Da sola, quest' area è più grande di qualsiasi altra città, e la quantità di materiale prodotto compete con quella delle industrie di Marte.



Può accadere nel Perimetro...

LO SPAZIOPORTO

In realtà non si tratta di un unico spazioporto, ma piuttosto di una serie di porti che circondano la città. Nei quartieri più interni di Luna City sopravvive ancora qualche vecchio e semiabbandonato attracco minore, ma viene utilizzato solamente dai contrabbandieri o da coloro che non possono permettersi le ingenti tariffe degli spazioporti più moderni.

LE MINIERE

I primi coloni costruirono una rete di edifici nel sottosuolo per proteggersi dalla pioggia di meteoriti che una volta martoriava la superficie della Luna. La maggior parte di questo sistema di miniere e tunnel non è mai stato smantellato. Alcuni tratti sono stati utilizzati come basi per la creazione della metropolitana, altri come fogne, altri ancora come tunnel di ventilazione. Migliaia di ingressi sono stati sigillati...

Il nuovissimo design di grattacieli in vetro e acciaio che caratterizza il quartiere della Cybertronic contrasta brutalmente con la tipica architettura in pietra che lo circonda. Il Quartiere Cybertronic (come viene chiamato) si estende oltre il futuristico edificio della Base C e delle sue propaggini. La Cybertronic, ansiosa da un lato di farsi pubblicità e dall'altro di evitare spie di ogni genere, offre viaggi e visite guidate all'interno del Padiglione Surreale.

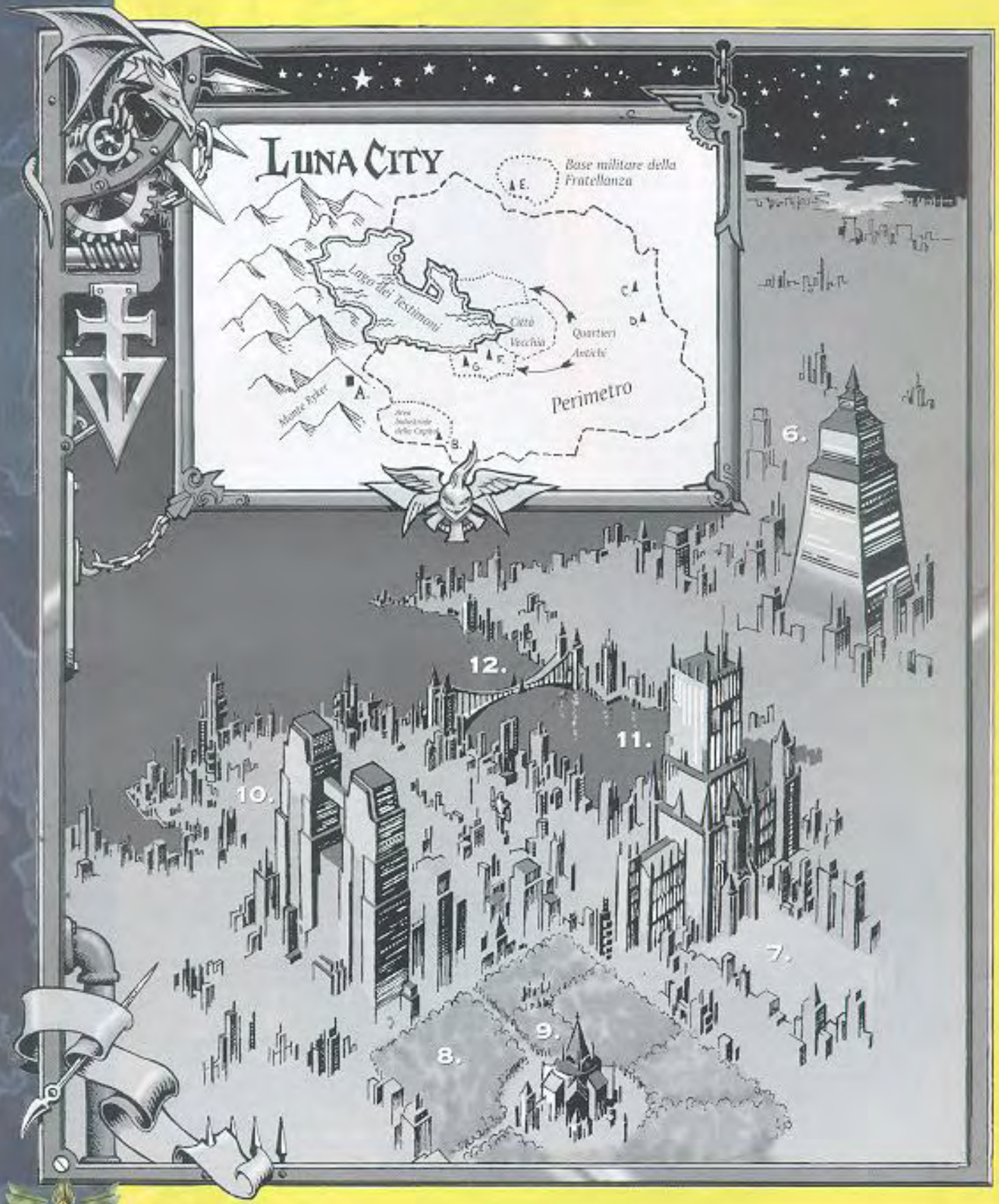
IL QUARTIER GENERALE

Questo è il nome con cui viene comunemente chiamato il massiccio grattacielo cilindrico che ospita le attività direttive della Cybertronic. Sorge isolato rispetto agli altri edifici grazie a un ampio canale che rende difficoltoso raggiungere un ingresso diverso da quello principale, costantemente presidiato e collegato alla città da un bellissimo ponte.

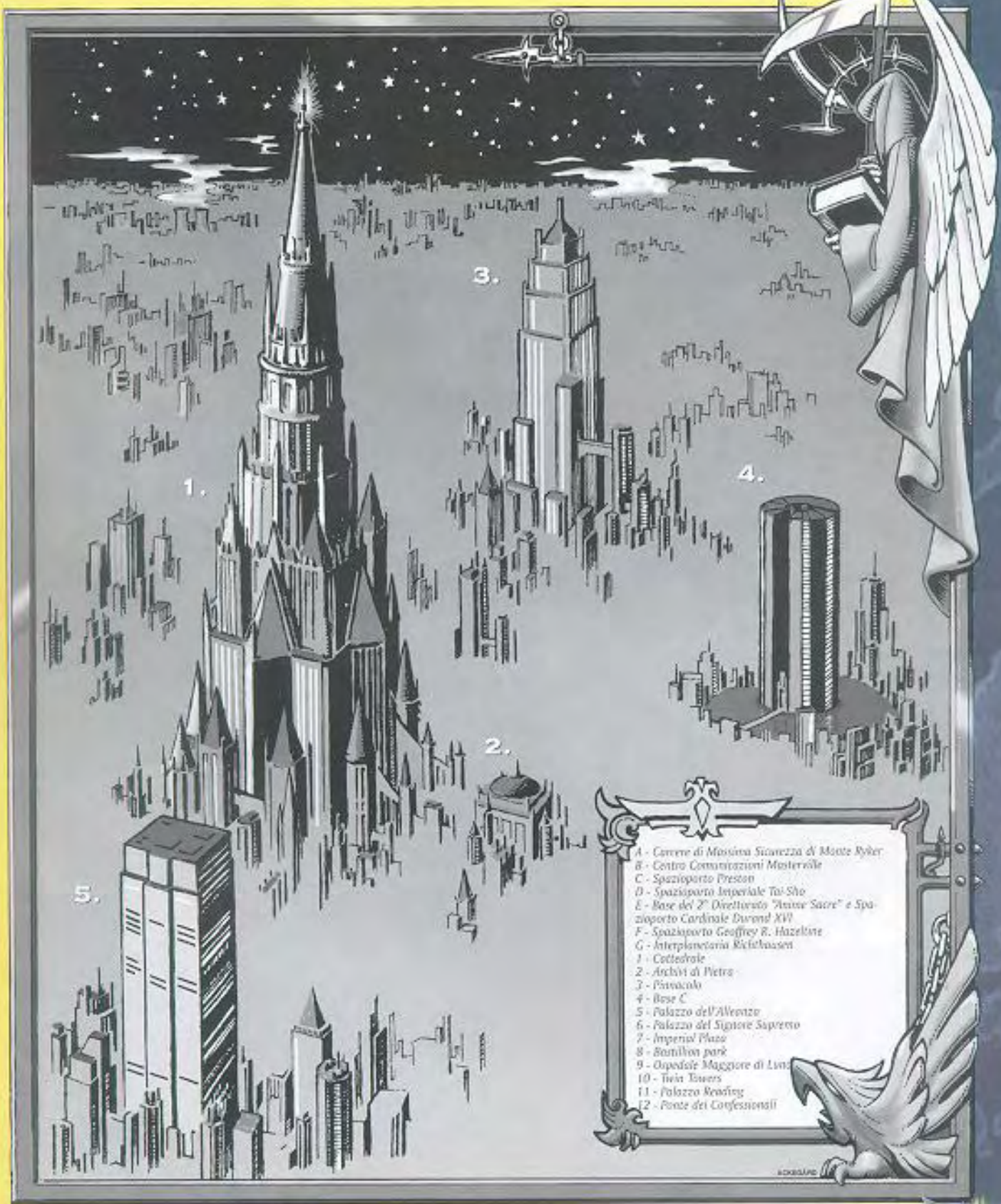
Il grattacielo è cilindrico, ma è aperto sul davanti come a formare (visto dall'alto) una gigantesca "C".

Costruito in vetro affumicato e acciaio, può essere considerato un capolavoro di architettura moderna ed è sicuramente più imponente degli edifici delle altre Megacorporazioni.

Il grattacielo è vietato a chiunque non appartenga alla Cybertronic, e viene incessantemente spiato dagli agenti Imperiali e della Fratellanza, per controllare eventuali segni di Eresia.


LUNA CITY
Base militare della Fratellanza
A E.
Lago dei Testimoni
Città Vecchia
Quartieri Antichi
C 4
D 4
A G
A F
Monte Ryker
A
Area Industriale della Capitale
B
Perimetro
6.
12.
11.
10.
7.
9.
8.

WARZONE


1.
2.
3.
4.
5.
A - Carcere di Massima Sicurezza di Monte Ryker
B - Centro Comunicazioni Mastervalle
C - Spazioporto Preston
D - Spazioporto Imperiale Tai-Sho
E - Base del 2° Direttorato "Anime Sacre" e Spazioporto Cardinale Durond XVI
F - Spazioporto Geoffrey R. Hazeltine
G - Interplanetaria Richthausen
1 - Cattedrale
2 - Archivi di Pietra
3 - Pinnacolo
4 - Base C
5 - Palazzo dell'Alleanza
6 - Palazzo del Signore Supremo
7 - Imperial Plaza
8 - Bastilhon park
9 - Ospedale Maggiore di Luna
10 - Twin Towers
11 - Palazzo Reading
12 - Ponte dei Confessionali

IL QUARTIERE CYBERTRONIC

IL PADIGLIONE SURREALE

Questo tentativo della Cybertronic di farsi pubblicità presso la popolazione viene continuamente chiuso per ordine del Cardinale. Quando il pubblico riesce a visitarlo, la Megacorporazione lo accoglie con una fastosa combinazione di pubblicità e spettacolo, conducendolo all'interno di una via di mezzo fra un teatro e un museo. Il messaggio di questa struttura, infine, è che la tecnologia può aiutare l'umanità e, perché no?, può essere molto divertente. I bambini possono giocare con i computer e sperimentare incredibili effetti speciali, mentre gli adulti possono ammirare i prodigi artistici creati dalla nuova tecnologia. La Cybertronic offre anche una dimostrazione di "realtà virtuale", ma questo tipo di intrattenimento è stato giudicato illegale da un editto del Cardinale.

CYBERSICUREZZA

Una piccola parte delle forze armate della Cybertronic viene costantemente impiegata per azioni di polizia e per pattugliare il Quartiere Cybertronic. L'equipaggiamento è adeguato, ma è sicuramente meno pesante di quello impiegato normalmente sul campo di battaglia, come pure il tipo di protezioni impiegato. La cybersicurezza è gestita da professionisti, ed è molto pericoloso sfidarli.

Cacciatori e Corazzieri operano costantemente in mezzo ai visitatori, per cui nessun malintenzionato può sentirsi al sicuro. Le loro azioni sono considerate militari e il loro modo di risolvere i problemi è veloce e definitivo.

Un normale agente di pattuglia è armato con il mitra CAW2000 ed equipaggiato con protezioni antiproiettile sotto la divisa nera. Ovviamente non mancano il comunicatore e le lenti per la visione all'infrarosso.



TRUPPE SHOCK



Eroe shock codice 9880



Sergente shock codice 9879





Shock con arma di supporto codice 9881

Le Truppe Shock sono reparti d'élite, addestrati per compiere veloci e letali operazioni dietro le linee nemiche. La loro bravura è tale che si ritiene che a volte siano riusciti a eliminare interi reparti senza perdere neppure un uomo.
Il loro specifico addestramento prevede speciali manovre di infiltrazione sul campo di battaglia e nelle retrovie.



Fante shock codice 9536

WARZONE

MACHINATOR

MACHINATOR

Il Machinator è un'intelligenza artificiale da combattimento che viene inserita nel corpo metallico di un robot umanoide alto circa 180 cm. Il suo principale impiego è sui campi di battaglia dove infuriano i più feroci combattimenti corpo a corpo. Si tratta di un'arma poco costosa ed estremamente efficace, anche se quasi tutti i reparti gettati nella mischia finiscono distrutti, poiché si lanciano direttamente contro il nemico, senza tentare di ripararsi in alcun modo. Il loro sacrificio permette la sopravvivenza di unità da combattimento più utili e costose, come per esempio i Corazzieri.





Fante Shock codice 9536



Machinator codice 9879



CHEMIMAN

CHEMIMAN

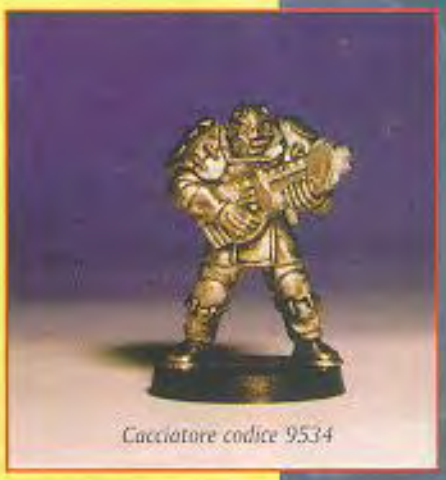
Il Cheminan, conosciuto anche con il soprannome di "demolitore di uomini", è un'intelligenza artificiale inserita in un corpo robotizzato con il preciso scopo di fornire un valido supporto ai Corazzieri e contemporaneamente proteggerli da attacchi imprevisti. Il tipico Cheminan è alto 180 cm ed è dotato di tubi lanciagranate che gli fuoriescono dalle spalle. Il volto ospita due occhi simili a quelli di un insetto, che mostrano uno sguardo tutt'altro che rassicurante. Il loro soprannome risale alle prime battaglie sostenute contro le truppe della Capitol.



Cacciatore codice 9534



Cheminan codice 9657



Cacciatore codice 9534



Un gruppo di cacciatori supportato da un unità Attila vengono assaliti da un contingente di wolfbane



VENERE

VENERE

La presenza della Cybertronic su Venere è essenziale per la sopravvivenza della megacorporazione. Per questo motivo troviamo una concentrazione delle sue installazioni sia a Heimburg che a Cyberport.

HEIMBURG

Dal momento che molti dei fondatori della Cybertronic provenivano dalla Bauhaus, i rapporti con questa Megacorporazione sono alquanto complessi. Non stupisca, comunque, il fatto che a Heimburg i Cyber ricevano un trattamento di favore da parte degli appartenenti alla Bauhaus.

I dipendenti della Cybertronic non lasciano praticamente mai il loro quartiere (situato dietro al Palazzo del Governo), e tutte le loro necessità (assistenza medica, svago e alloggio) vengono soddisfatte direttamente al suo interno. Coloro che entrano più o meno casualmente nel quartiere, scoprono ben presto di non aver nulla in comune con i suoi cittadini, e cercano di allontanarsi appena possono.

Gli agenti, invece, circolano liberamente per le strade di Heimburg. Molte zone della città, infatti, ospitano installazioni segrete e i trasmettitori della rete di comunicazione ComNet. Gran parte dei progetti più segreti viene eseguita all'esterno del quartiere della Cybertronic, soprattutto per sviare le eventuali spie. In genere si tratta di laboratori segretissimi camuffati da innocue industrie, oppure di speciali fabbriche situate presso lo spazioporto e nascoste in mezzo a centinaia di anonime società tutte uguali. Non mancano anche veri e propri centri di comunicazione, abilmente camuffati in edifici all'apparenza innocui. Si può affermare con certezza che l'influenza della Cybertronic può essere rilevata in ogni angolo della città, anche se spesso è invisibile ai non addetti ai lavori.

IL QUARTIERE CYBERTRONIC

Quando venne fondata la Cybertronic, la Bauhaus era desiderosa (molto desiderosa, anche perché molti suoi funzionari erano improvvisamente entrati a far parte della nuova Megacorporazione) di stipulare una solida alleanza con lei. Le casate Bayer-Hrotgar e Matochek le cedettero persino a basso prezzo un intero blocco di edifici poco utilizzati, costruiti proprio dietro al Palazzo del Governo. I VAC della Cybertronic iniziarono al lavorare e, in capo a una settimana, tutti gli edifici vennero "cibernetizzati" e protetti da qualsiasi tipo di incursione. Persino le finestre vennero protette con barriere di cemento armato. Oggi il quartiere è un agglomerato di edifici grigi, nelle cui strade il traffico è praticamente assente, fatta eccezione per qualche veicolo automatizzato o per le immancabili pattuglie di sorveglianza. Per terra, infine, non si trovano mai cartacce o rifiuti di alcun genere.



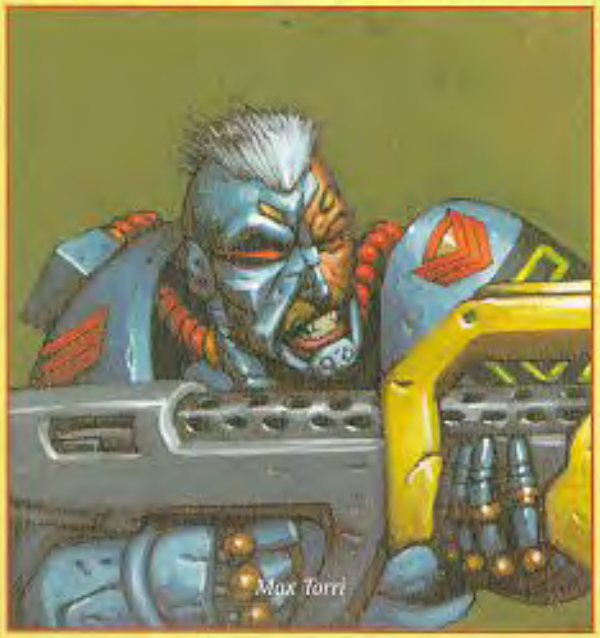
Coral Beach

CORE DUMP

Il Core Dump (lett. Mucchio Centrale) è l'unica via del quartiere della Cybertronic in cui sia possibile trovare una qualsiasi forma di intrattenimento. Viene frequentato per lo più dai TIFF e dai dirigenti della Corporazione ed è costellato di locali pubblici. La frequentazione è aperta anche ai non appartenenti alla Cybertronic, sempre che superino l'esame delle guardie della sicurezza, che li devono ritenere idonei a difendersi dalle eventuali azioni violente dei pochi, per la verità, Cyber ubriachi.

H-FAB 1

Conosciuto dai profani con il nome di Gruppo di Fabbriche 1 di Heimburg, questo enorme complesso industriale, ubicato presso il confine meridionale del Quartiere Cybertronic, passerebbe sicuramente inosservato, se non vi fossero pattuglie armate pesantemente che sorvegliano l'intero perimetro. Gli edifici, circa una dozzina in



mattoni rossi e scarsamente appetibili, venivano anticamente utilizzati per le abitazioni degli operai più poveri, sino a quando la Casata Matochek non "convinse" gli occupanti a lasciare libere le case per utilizzi più "importanti" da parte della Cybertronic.

H-FAB 1 contiene stanze vuote, laboratori, centri computerizzati e quasi tutto quanto può servire a creare i famosissimi processori elettronici della Megacorporazione. Si tratta di uno dei più importanti centri nevralgici della produzione della Cybertronic. Benché nessuno ne sia al corrente, al suo interno si trovano uno squadrone di Corazzieri, tre Droidi Eradicator e un reparto di Attila per garantire che nessun intruso possa entrare... o uscire!

H-RES 1-5

Chiamate nel medesimo stile della H-FAB 1, le H-RES (cinque in tutto) sono la residenza di tutti i dipendenti della Cybertronic che si trovano a Heimburg. La divisione fra le varie classi sociali è quasi assente, anche se i TIFF e i dirigenti (chiamati anche Diamanti) spesso abitano in appartamenti meglio arredati e più spaziosi, per lo più situati nei piani alti delle H-RES.

Come ogni struttura creata o utilizzata dalla Cybertronic, anche questi cinque edifici sono stati costruiti seguendo i principi di semplicità, linearità ed efficienza. All'esterno sembrano dei cubi regolari; all'interno, tutte le stanze, tranne gli appartamenti dei piani più alti, sono perfettamente uguali fra loro. Al centro di ogni piano si trova una sala comune dove gli abitanti possono guardare le trasmissioni televisive inviate dal Quartier Generale (inviate attraverso il vuoto dello spazio grazie a una tecnologia che le altre Megacorporazioni non riescono neppure a immaginare), leggere libri o semplicemente socializzare.

L'accesso a ogni H-RES è strettamente sorvegliato ed è consentito solamente ai suoi inquilini. Chiunque altro deve esibire una speciale autorizzazione, che può essere rilasciata solamente da un residente. Ogni edificio è sigillato e ogni entrata o uscita viene controllata tramite i computer di servizio. All'interno del Quartiere Cybertronic non esiste una vera e propria libertà di movimento, neanche per i suoi cittadini.

H-BASE PRIME

Può essere considerato il cervello della Cybertronic su Venere. Da questo ufficio vengono controllate tutte le operazioni sul pianeta e persino Cyberport (lo spazioporto ubicato migliaia di chilometri più a nordovest) dipende da H-BASE PRIME. Si tratta di un gigantesco edificio in cristallo che ospita tutti gli uffici amministrativi, i reparti informativi (o spionistici), la gestione logistica di tutte le divisioni e così via.

Nel sottosuolo si trova una gigantesca e fredda sala che ospita i macchinari necessari al mantenimento della tecnologia e dello stile di vita della Cybertronic sul pianeta. I VAC mantengono in funzione questo complesso sotterraneo, mentre nutrite pattuglie di Cacciatori sorvegliano quanto accade. Cavi di ogni genere sembrano scomparire nelle pareti e nei pavimenti, per affiorare poi in qualche imprecisato e segretissimo punto di Heimburg. L'intero impianto è sorvegliato da telecamere a circuito chiuso e nulla può accadere senza che venga tempestivamente osservato... e sistemato!

CYBERPORT

Lo spazioporto della Megacorporazione si trova oltre il circolo polare artico (chiamato anche Anello Settentrionale dell'Inverno). La città è stata costruita utilizzando una serie di vecchie e abbandonate installazioni minerarie ed è il più grande spazioporto della Cybertronic nell'intero Sistema Solare. Questa gigantesca città è letteralmente abbarbicata sui versanti della montagna ed è stata costruita e resa operativa in soli 200 giorni. Chiunque riesce ad avvicinarsi può vedere una fitta rete di bunker, nidi di mitragliatrici e fortezze, pattugliate da Cacciatori, Attila e robot T2000.

Ovunque vi sia una possibilità di profitto, è possibile



Droide Eradicator

LA CYBERTRONIC NEL SISTEMA SOLARE

trovare almeno una piccola base della Cybertronic. Benché sia presente in quasi tutto il Sistema Solare, i suoi due più importanti insediamenti (dopo Luna City e Venere) sono sicuramente su Marte e all'interno della Cintura degli Asteroidi, dove sorge la fantomatica C-Base.

MARTE

Il pianeta rosso è la patria della Capitol e la sede delle più importanti miniere e giacimenti metalliferi che costituiscono la base dell'immensa ricchezza delle Megacorporazioni. Sulla sua superficie si trovano anche le Freedom Lands e alcuni fra i più incredibili complessi industriali del Sistema Solare. Ovunque si può notare la presenza del potere della Capitol. Titaniche reti di canali navigabili trasportano l'acqua dai poli per irrigare i campi delle Freedom Lands. I binari della Ferrovia Transmarziana circondano il pianeta, collegando Valley Forge con i ranch di Hope e alla megalopoli di San Dorado.

Ma proprio nei paraggi di questa grande città, vero cuore della Capitol, la presenza della Cybertronic è incontestata.

SAN DORADO

San Dorado è la più grande città di Marte e la seconda (dopo Luna City) del Sistema Solare. Si trova a un estremo della Ferrovia Transmarziana e le sue industrie inviano una quantità incredibile di prodotti ai suoi cittadini che abitano gli pianeti, grazie al Kittyhawk Skyport. Qui, sotto lo sguardo della torreggiante Statua della Libertà, il Consiglio dei Direttori si riunisce per decidere le sorti dei milioni dei cittadini della Capitol.

ARCHITETTURA

Lo stile architettonico della Capitol, come d'altronde quello di tutte le altre Megacorporazioni, è monumentale e imponente. I suoi edifici sono sempre maestosi. Il centro città, in particolare, è stato progettato per impressionare il visitatore e ostentare la potenza della Corporazione.

Gran parte dell'opera venne progettata e realizzata da una sussidiaria della Capitol, la Universal Construction.

Per alcuni aspetti (pochi, per la verità) lo stile architettonico della Capitol si differenzia da quello delle altre sue consorelle. Innanzitutto, la Capitol predilige uno stile disadorno. A parte il classico stemma della Megacorporazione (praticamente onnipresente), si preferisce che siano le dimensioni degli edifici a impressionare l'osservatore.

La luce, poi, viene utilizzata con grande maestria. Ovunque sorgono spettacolari insegne al neon e giganteschi pannelli pubblicitari elettronici che spingono i clienti a consumare un certo prodotto. Le facciate di molti grattacieli, poi, sono illuminate a ogni ora del giorno e della notte. Non dimentichiamo che la Capitol è una Megacorporazione basata sul commercio, per cui ogni occasione è buona per acquisire nuovi clienti e incoraggiarli a comperare, comperare e ancora comperare!



LO ZIGGURAT DELLA CYBERTRONIC

Si tratta di una gigantesca piramide di cristallo nero a cinque gradoni. Durante la notte, una serie di incredibili effetti olografici permettono di osservare lo stemma della Cybertronic da ogni angolazione possibile. È la sede degli uffici amministrativi della Megacorporazione sul pianeta rosso ed è attorniata da industrie e magazzini stracolmi dei suoi prodotti. Si trova sul lato orientale della Bauhausstrasse.

CYBEROPOLIS

Lungo la Ferrovia Transmarziana sorge Cyberopolis, uno dei principali e più segreti complessi industriali della Cybertronic. Per qualsiasi notizia su questa incredibile (e super-protetta) installazione rimandiamo a pag. 176.

C-BASE

La Cybertox, la più importante industria chimica e farmaceutica della Cybertronic, ha la sua sede, i suoi laboratori e le sue fabbriche in questa misteriosa base. La C-Base, come viene spesso chiamata, è una vera e propria meraviglia architettonica, progettata e realizzata all'interno di Caliban, un grosso asteroide che si trova nella Terza Fascia di Kirkwood della Cintura degli Asteroidi (fra Marte e Giove). La divisione amministrativa e commerciale, invece, hanno la loro sede a Luna City. Circolano voci secondo le quali la C-Base sia stata costruita in soli 246 giorni; se questo dato fosse vero, le altre Megacorporazioni avrebbero di che preoccuparsi, perché nemmeno la Capitol potrebbe realizzare qualcosa di simile in un tempo così breve.

Stando al resoconto di alcune spie della Mishima, poi misteriosamente scomparse durante una missione sul luogo, le miniere si trovano nel cuore dell'asteroide, mentre i laboratori e gli uffici si troverebbero più vicini alla superficie.

Si vocifera che gli impiegati alla C-Base beneficino di uno stipendio da favola e di agevolazioni impensabili per qualsiasi altro essere umano, ma che debbano vivere in uno stato di totale segretezza e accettare il fatto che non potranno abbandonare l'asteroide per tutta la vita. Per molti brillanti scienziati, però, questo sarebbe solamente un piccolo prezzo da pagare, in cambio di una possibilità di ricerca scientifica senza pari.

I rapporti fra la Cybertronic e



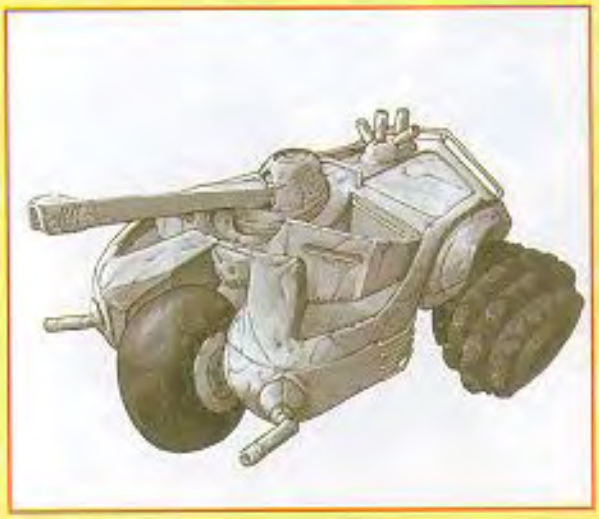
TA6500

TA6500

Il veicolo da ricognizione leggero TA6500 è stato il primo riuscito tentativo della Cybertronic di creare un veicolo guidato da un'intelligenza artificiale. Costruito privilegiando la velocità, è armato con un cannoncino a lunga gittata in grado di incutere timore a qualsiasi soldato. Il suo unico scopo, al momento, è rilevare i movimenti del nemico. Una volta scoperta una traccia, trasmette le coordinate del nemico alla base, cosicché le truppe della Cybertronic possano tendere l'opportuno agguato.



TA 6500 codice 9628





POLITICHE CORPORATIVE



il mondo che la circonda non sono fissi e immutabili, ma variano continuamente con l'evolversi della scena politica, economica e militare. Inoltre, non tutte le Megacorporazioni vedono di buon occhio la "nuova arrivata", per cui il gioco di alleanze e rivalità è assai delicato e mutevole. Allo stato attuale ecco cosa pensa la Cybertronic delle altre Megacorporazioni... e oltre.

CAPITOL

Non esiste una reale minaccia. La Capitol è interessata a mantenere buoni rapporti, o quanto meno a non creare grossi incidenti. La sua rivalità con gli Imperiali, poi, è un buon punto di partenza per un'eventuale alleanza nel prossimo futuro.

BAUHAUS

Molti membri della Cybertronic (e molte sue proprietà) provengono da questa Megacorporazione. Per questo motivo la Bauhaus da un lato cova qualche rancore, ma dall'altro è orgogliosa di questa sua "figlia" e cerca in ogni maniera di farsela amica. Non esercita di fatto alcuna pressione e, se possibile, può essere considerata sempre un'alleata.

IMPERIALI

Ostili, ma facilmente manovrabili. La struttura dei Clan permette una facile manipolazione che sfocia spesso in cruente lotte intestine. L'unico vero problema è la profonda convinzione degli Imperiali che la Cybertronic sia alleata dell'Oscura Legione, e per questo motivo hanno posto un embargo nei suoi confronti. Nessuna reale minaccia.

MISHIMA

I Signori Ereditari sono troppo occupati a combattere fra loro per preoccuparsi d'altro. Se contattati separatamente, possono essere utilizzati con successo come alleati temporanei. In genere non vi sono motivi per preoccuparsi di eventuali azioni contro la Cybertronic.

ALLEANZA

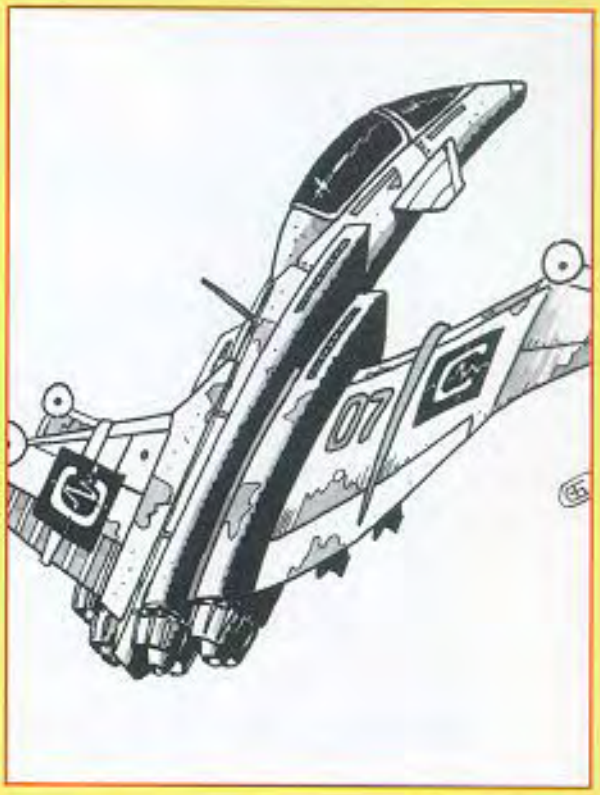
Nessun reale contatto o interesse, tranne per il fatto che circa un quinto dei Doomtrooper (le forze multicorporative incaricate di combattere l'Oscura Legione) è composto da soldati della Cybertronic. L'Alleanza non ha un vero e proprio potere economico o politico, per cui non costituisce un particolare problema.

FRATELLANZA

Nonostante la spiccata antipatia del Cardinale, non è possibile condannare un così alto numero di persone senza scatenare una guerra civile che avrebbe disastrose conseguenze per tutta l'umanità. I rapporti non sono assolutamente buoni ma, a parte la convinzione che la Cybertronic sia alleata con l'Oscura Legione, non vi sono reali motivi di preoccupazione.

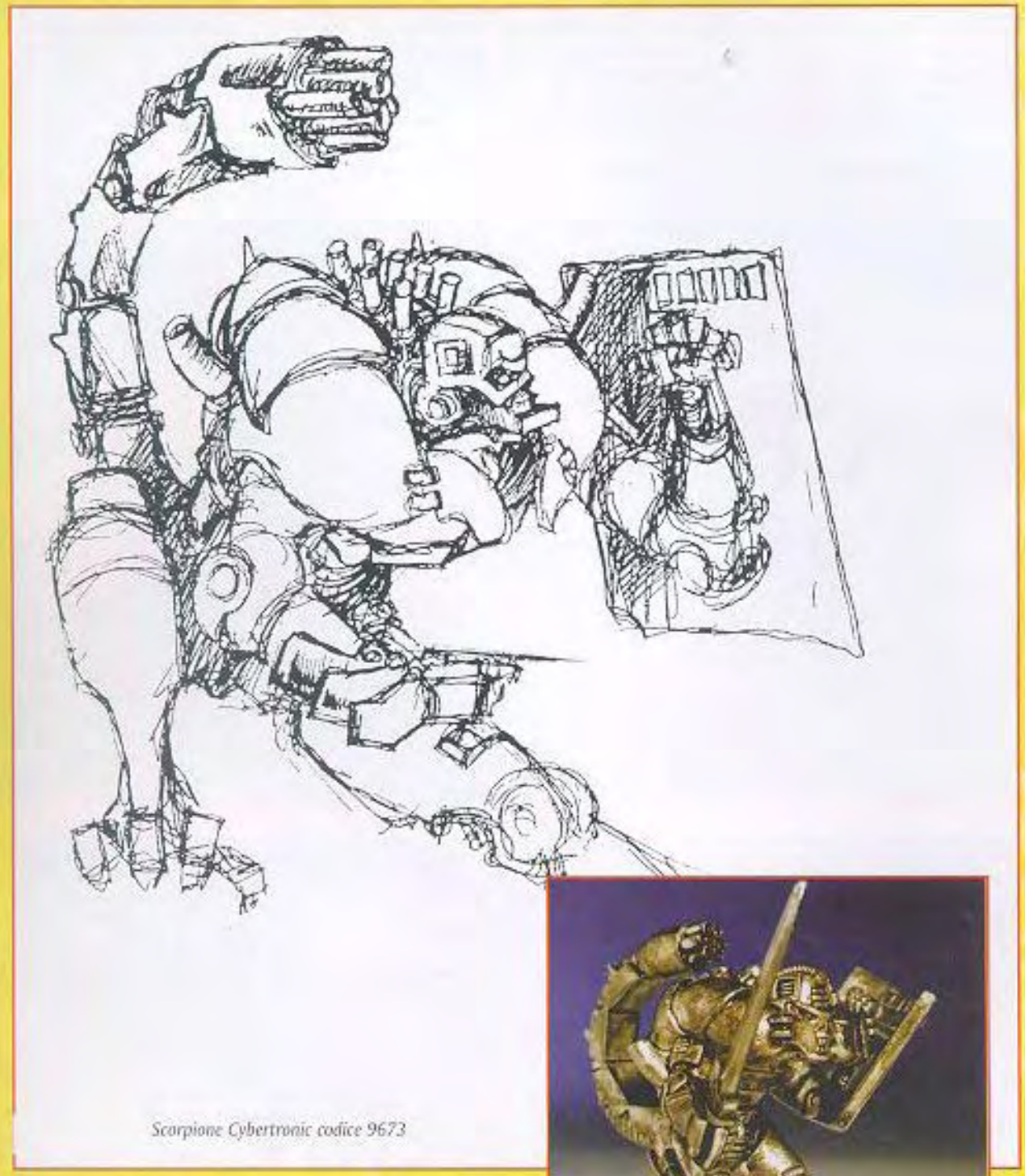
OSCURA LEGIONE

La tecnologia e i cittadini della Cybertronic sono immuni alla malefica influenza dell'Oscura Legione. La Cybertronic è incorruttibile. Combatte imparzialmente contro tutti gli Apostoli e solamente un loro attacco, massiccio e ben coordinato, potrebbe minacciarla.



SCORPIONI

SCORPIONI



Scorpione Cybertronic codice 9673



Lo scopo di queste speciali unità (sono intelligenze artificiali in un corpo d'acciaio) sul campo di battaglia è l'eliminazione delle sacche di resistenza prima dell'offensiva e del passaggio delle truppe regolari. Si tratta di un compito che svolgono con una precisione incredibile. Il loro corpo è stato progettato in maniera tale da potersi muovere su ogni tipo di terreno. Generalmente vengono equipaggiati con lanciagranate a lunga gittata e con ogni genere di armamento necessario per la specifica missione.

WARZONE

DARK EDEN

Come tutte le altre Megacorporazioni, anche la Cybertronic è riuscita a infiltrarsi sulla Vecchia Terra. Considerati demoni dai componenti della Triade Luterana, hanno tuttavia avuto modo di stringere alcune importanti alleanze con i nobili dei Figli di Rasputin, mentre sembra che i rapporti con i Crescentia non siano molto solidi. Le popolazioni primitive di Dark Eden, infatti, non vedono di buon occhio il materiale cibernetico di cui sono dotati gli agenti di questa Megacorporazione. L'unica importante eccezione è costituita dai Templari, per i quali la Cybertronic rappresenta una sorta di ulteriore anello della catena evolutiva, e quindi dei possibili alleati per la conquista delle razze inferiori.

Oltre alle classiche truppe, la Cybertronic ha creato appositamente per la Terra due reparti speciali: i Sorveglianti e il 19° Silent.



Sorvegliante



Soldato del 19° Silent

NICK MICHAELS

Uno sguardo superficiale alla miniatura potrebbe far credere che i dettagli siano meno impegnativi di quelli su cui abbiamo lavorato per l'Eroe dei Cacciatori della Cybertronic. In effetti non vi sono complessi e sottili circuiti elettronici su cui perdere la vista ma, come spesso accade, l'apparenza inganna.

Ricordi che ti avevamo insegnato a tirare in un sol colpo le linee diritte?

Perfetto! Quando ti metterai al lavoro sul kilt di Nick Michaels, scoprirai che tracciare molte linee diritte e senza sbavature è un'impresa tutt'altro che semplice.

D'altro canto, ricorda quello che avevamo detto a proposito dei dettagli sulle aree piane: il kilt è appunto una superficie ideale.

Come sempre, se ti sembra un'impresa troppo difficile puoi lasciar perdere e utilizzare una tinta unita, ma questa volta ti mostreremo quanto sia semplice correggere gli eventuali errori, per cui non scoraggiarti.

OK, anche questa volta possiamo cominciare.

Inizia come sempre preparando la miniatura, utilizzan-













do il taglierino e le limette da modellismo. Ricordati di prestare molta attenzione quando maneggi una lama affilata e cerca di non procurarti brutte ferite.

Quando la miniatura è stata correttamente ripulita, puoi fissarla alla sua basetta con una goccia di colla acrilica.

Non dimenticarti di aspettare che la colla asciughi, poi spruzza un sottile strato di tinta di fondo chiara.

La miniatura è pronta per la pittura. Prima di iniziare, però, ricorda di fissarla a un tappo di sughero con una colla vinilica o con dello stucco da modellismo, in maniera tale da poterla manipolare con maggior facilità.

Anche questa miniatura verrà dipinta partendo dai colori più scuri, che verranno progressivamente schiariti sino a giungere al lumeggio finale.

COLORI DI BASE
PARTE PRIMA

Inizieremo utilizzando solamente tre colori, ovvero il Temple Guard Gold (oro), il Mortis Black (nero) e il "solito"







color pelle, che preparerai mescolando il Wolfbane Leather (cuoio) con il Graveton Tan (beige).

Come puoi vedere dalle immagini, il color pelle viene applicato sulla faccia e sul torace del nostro eroe, mentre l'oro servirà per la guardia e il pomolo della spada Punisher, la fibbia della cintura, le borchie sulle gambe e la parte superiore dello stemma che porta sulla parte sinistra della giacca. Con la sola eccezione del teschio, colora tutte le altre parti della miniatura con il Mortis Black.

A questo punto sarebbe legittimo chiedersi: perché non abbiamo utilizzato una tinta di fondo scura? Non sarebbe stato più semplice? In effetti non hai tutti i torti.

La nostra scelta è stata dettata dal fatto che preferiamo stendere il bianco piuttosto che utilizzare una tinta di fondo nera e poi dipingere con il bianco le aree che utilizzeranno colori chiari. La ragione è semplice, con il nostro procedimento i colori chiari sono più luminosi.

Ovviamente, se preferisci, puoi partire con una tinta nera di sfondo senza alcun problema. Il procedimento, da questo punto in poi, è il medesimo.

COLORI DI BASE
PARTE SECONDA

In questo stadio della lavorazione avremo bisogno di cinque colori: due sono già pronti, mentre tre dovranno essere appositamente preparati.

I colori già pronti sono il Gunmetal (canna di fucile) e il Jungle Green (verde giungla).

Iniziamo con quello metallico e stendiamolo con la tecnica del "drybrush" sulla lama della spada, sull'arma d'ordinanza P1000 e sulle punte degli stivali. Il Jungle Green, invece, servirà per il kilt e la parte centrale dello sporran (la borsetta portata sul kilt).

I colori da prepararsi comprendono due diverse tona-





lità di marrone da applicare sul nero. La prima deriva da una combinazione di Mortis Black (nero), Wolfbane Leather (cuoio) e Mishima Red (rosso vivo). Applica questo colore sulla giacca e sugli stivali. Il secondo marrone viene preparato mescolando Mortis Black e Mishima Red, sino a produrre una tonalità marrone/rossastra. Utilizzalo per i guanti, per le cinghie degli stivali e per i bordi delle ginocchiere e dello sporran.

Il terzo colore è ormai la "classica" combinazione di Mortis Black e Bauhaus Blue (blu) e viene applicato sulla cintura, nella parte centrale delle ginocchiere, sulle cinghie delle medesime e sui capelli.

Infine, cominciamo a occuparci delle gemme che si trovano sull'impugnatura della spada.

L'operazione viene eseguita in tre fasi distinte. Innanzi tutto dipingi di nero le gemme e attendi che si asciughino perfettamente. Poi stendi un sottile strato di Luna White (bianco), stando attento a lasciare un sottile bordo e, quando anche questo si è asciugato, dipingi la parte bianca con il Mishima Red.

LUMEGGIO

In questa fase l'attenta osservazione delle immagini ti permetterà di proseguire in maniera corretta. Anche se il procedimento è ormai stato più volte collaudato, è meglio descriverlo passo a passo, trattando ogni colore separatamente.

Gunmetal (canna di fucile). Come sempre, aggiungi quantità crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio) sino a ottenere un color acciaio puro. Utilizza la tecnica del "dry-brush".

Pelle. Aggiungi piccole quantità di Graveton Tan (beige) al colore originale, sino a ottenerne una versione pura. Procedi poi aggiungendo al Graveton Tan il Legionnaire Flesh (beige chiaro) sino a realizzare il lumeggio finale con il Legionnaire Flesh puro.

Nero. Inizia dal colore nero/blu precedentemente preparato, applicando quindi con quantità crescenti di Luna White (bianco), sino a realizzare il lumeggio finale con un grigio molto pallido.

Verde. Il kilt viene lumeggiato con aggiunte di Centurion Green (verde scuro) al Jungle Green (verde giungla), sino a ottenere una tonalità pura di Centurion Green. Volendo, è possibile realizzare il lumeggio finale aggiungendo al Centurion Green una punta di Cartel Yellow e lumeggiando il bordo esterno del kilt. Non è necessario applicarne una quantità eccessiva, basta rendere il verde ai bordi un poco più brillante.

Marrone/rossastro. I guanti, le cinghie e così via vanno lumeggiati partendo dall'originale marrone/rossastro e aggiungendo quantità via via crescenti di Mishima Red (rosso vivo), sino a ottenere un rosso quasi puro. In questo specifico caso è meglio osservare le foto, piuttosto che seguire la descrizione. Il lumeggio finale viene eseguito aggiungendo a questo "rosso" una punta di Gehenna Orange (arancione).

Marrone scuro. La giacca e gli stivali vengono lumeggiati aggiungendo all'originale colore (un misto di Wolfbane Leather, Mortis Black e Mishima Red) quantità crescenti di Wolfbane Leather (cuoio), sino a ottenere una versione pressoché pura di questo colore. Il lumeggio finale viene realizzato aggiungendo una piccola quantità di Legionnaire Flesh (beige chiaro) al Wolfbane Leather, in maniera tale da ottenere un colore più "cremoso".

Oro. Come sempre, l'oro viene trattato con un lavaggio a base di inchiostri (o chine). Inizia con la china marrone e, quando si è asciugata, utilizza quella gialla.









DETTAGLI

Come abbiamo detto prima, il dettaglio più importante di questa miniatura è il disegno "scozzese" (detto tartan) da realizzarsi sul kilt, basato su una serie di linee diritte. Per alcuni versi è un lavoro più semplice di quello eseguito sul torace dell'Eroe dei Cacciatori, mentre per altri è lievemente più complesso.

Possiamo procedere?

Bene, la prima operazione da compiere non è particolarmente complessa. Osservando le foto, ti sarai già accorto che devi "soltanto" dipingere una serie di linee verticali molto sottili e vicine fra loro utilizzando il Luna White (bianco). Ricorda i suggerimenti che ti abbiamo dato per la precedente miniatura: una buona diluizione del colore, un ottimo pennello e nessuna goccia di colore sulla sua punta.

Ora ripeti la medesima operazione disegnando le linee orizzontali. Ricorda, se ti è possibile, di dipingere ogni riga in un unico tratto, senza interruzioni. In effetti, a volte si tratta di una cosa praticamente impossibile...

In questi casi cerca di interrompere la linea orizzontale proprio sopra una verticale, anziché nell'area compresa fra due di queste. Con questo sistema eviterai la creazione di inestetici punti di raccordo.

Da questo punto in poi non vi sono particolari problemi. Puoi scegliere i colori che preferisci. Noi abbiamo optato per il giallo. Inizia comunque con le linee verticali e stendi il colore proprio nel centro delle linee bianche.

Passa poi alle orizzontali, stando attento a coprire esattamente le linee bianche.

A questo punto puoi completare il lumeggio delle aree più piccole sulla miniatura.

BASETTA

Iniziamo, come sempre, stendendo un sottile strato di colla vinilica sulla parte superiore della basetta. Puoi utilizzare per questa operazione un vecchio pennello o, più semplicemente, uno stuzzicadenti.

Immergi poi la basetta in una tazzina piena di sabbia o, in alternativa, spargi un poco di sabbia su di essa.

Elimina ogni granello superfluo e pulisci con cura il








bordo della basetta.

Lascia che la colla asciughi completamente, poi dipingi la sabbia con il Jungle Green (verde giungla).

Quando il colore si è asciugato, stendi con il "drybrush" il Centurion Green (verde scuro).

Aggiungi quantità via via crescenti di Cartel Yellow (giallo) al verde scuro, e ripeti l'operazione più volte. Il tocco finale viene effettuato dipingendo con il giallo puro i bordi dei granelli di sabbia.

Ricorda, infine, di colorare la superficie laterale della basetta con il Jungle Green.

Puoi utilizzare indifferentemente un protettivo trasparente oppure opaco.



























L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Da quale parte della miniatura iniziamo, questa volta? In effetti non è obbligatorio cominciare sempre dalle parti metalliche, ma questo piccolo accorgimento permette di evitare inutili e faticose operazioni di ripulitura.

Dedichiamoci dunque al nero. Applichiamo uno strato di Mortis Black sulle armi e sulle punte degli stivali. Iniziamo con il Gunmetal (canna di fucile), steso con la tecnica del "drybrush", che verrà schiarito con l'aggiunta di Violator Metal (ferro-acciaio) sino a ottenere una versione quasi pura di questo colore. Dal momento che quasi tutta la miniatura richiede la stesura del nero, non è necessario correggere eventuali sbavature. Il colore di base coprirà efficacemente ogni piccolo errore metallico.

Occupiamoci quindi delle aree nere, dimenticandoci per un attimo che dovranno essere colorate con tinte diverse.

Passiamo ora alle tre aree più vaste. Stiamo parlando della faccia e del torace (color pelle), del kilt e dello sporran (verde), della giacca e degli stivali (marrone).

Ti consigliamo di iniziare con il color pelle (dal colore di base al lumeggio finale) e di dedicarti poi al kilt (seguendo l'analogo procedimento). Lascia perdere, per il momento, il tartan scozzese.

Passa alla giacca e completa il lumeggio prima di dedicarti agli stivali. Appena hai terminato questa parte, puoi occuparti delle aree in marrone/rossastro. Non rimane che l'oro con i relativi lavaggi a base di china. Una volta concluso, puoi iniziare il lavoro sul kilt e i vari dettagli.

Se desideri disegnare i tatuaggi attorno agli occhi di Michaels, puoi utilizzare un Bauhaus Blue (blu) lievemente diluito.

Buon lavoro.

WARZONE

GLI IMPERIALI

GLI IMPERIALI

Gli Imperiali possono essere considerati una Megacorporazione decisamente atipica. Più che di una nazione, si tratta di un insieme di tribù e Clan diversi.
Ciascun Clan è in un certo senso una piccola Corporazione separata, che si avvale di una sorta di complicate alleanze con gli altri. Ciascun gruppo ha origini diverse e contribuisce con differenti abilità e possibilità al governo. Ogni Clan ha almeno un membro presente nel Parlamento.

Il postulato su cui si regge l'intera esistenza degli Imperiali è che ciascun Clan sia disposto ad accettare la decisione della maggioranza, così come viene determinata in Parlamento. Senza questo punto di fondamentale importanza non vi sarebbe una Megacorporazione, ma un gruppo di persone che continuerebbero a fare proposte che nessuno metterebbe in pratica.

Come affermò Michael Murdoch, la prima Serenità Imperiale, durante la cerimonia della sua incoronazione, "Le nostre differenze sono la nostra potenza. La nostra unione è la nostra forza".

Benché ogni singolo Clan abbia i suoi interessi, tutti collaborano organicamente per rendere sempre più potente la Megacorporazione.

Per questo motivo intrattengono numerosi contatti con le altre Megacorporazioni, soprattutto attraverso una titanica burocrazia unificata, affrontano compatti qualsiasi assalto dell'Oscura Legione e promuovono il benessere Imperiale sia da un punto di vista economico che politico-militare. Infine, esiste un ultimo punto che ha da sempre differenziato gli Imperiali dagli altri esseri umani.

Sin dai tempi del primo leader Imperiale, è stato ufficializzato che la conquista militare è un onorevole sistema per accrescere la potenza della Megacorporazione e per aprire nuove possibilità di mercato. Questa forma di "gestione aziendale", come è facile immaginare, ha procurato un'interminabile serie di guai con le altre Megacorporazioni. Si vocifera persino che l'Alleanza non sia stata costituita soltanto per combattere organicamente l'Oscura Legione ma anche per controllare in qualche modo le insaziabili mire espansionistiche degli Imperiali.

I Clan sono imparziali nelle loro "acquisizioni": in pratica attaccano chiunque. La loro vicinanza alla Fratellanza in questo li ha aiutati non poco. In particolare, quando la Fratellanza ha dichiarato che la Cybertronic rappresentava una sorta di nuova manifestazione dell'Oscura Legione, gli Imperiali hanno preso la palla al balzo e hanno affermato persino che la nuova Megacorporazione era alle dipendenze di un sesto Apostolo Oscuro. Subito dopo hanno attaccato e conquistato numerose proprietà della Cybertronic, utilizzando il pretesto di volerle sottrarre alla malefica influenza dell'Oscura Legione.

Con il medesimo sistema hanno provato ad acquisire territori di altre Corporazioni, citando presunte collaborazioni di queste con gli Eretici o quanto mai improbabili infiltrazioni di agenti della Cybertronic. Qualche volta era vero, ma in genere si trattava solamente di un mero espediente per conquistare nuovi territori. In ogni caso, la verità su queste azioni è uno dei più riposti segreti dell'intero Sistema Solare.

Alcuni ufficiali Imperiali hanno in privato disapprovato questo modo di fare politica, ma nessuno ha mai osato esprimersi in pubblico. In un universo dove le migliori e più sfruttabili aree sono già state reclamate dalle altre Megacorporazioni, la predazione può essere forse l'unico sistema per espandersi e sopravvivere. Gli Imperiali hanno colonizzato e sfruttato numerosi asteroidi fra Marte e Giove, ma a parte questo sono sparsi in piccole comunità e non possono vantare un pianeta veramente loro. Inoltre gli asteroidi sono troppo scarsamente popolati per garantire un mercato realmente redditizio, per cui sono stati "costretti" a invadere le proprietà altrui. Almeno, questo è ciò che sostengono se interrogati in proposito.

Quando gli Imperiali conquistano un importante territorio appartenente a un'altra Megacorporazione, la notizia finisce immediatamente su tutti i giornali, anche perché la



propaganda Imperiale fa di tutto per pubblicizzare questa nuova vittoria.

Spesso, però, questo sistema trionfalistico serve semplicemente a confondere l'opinione pubblica. Si può essere ragionevolmente certi che per ogni successo dichiarato ne siano stati conseguiti almeno altri due, meno eroici ma più redditizi, che rimangono segreti. Soprattutto, ogni volta che si legge di un successo militare, si può stare certi che il servizio segreto ha avuto una silenziosa ma indispensabile parte nell'intera faccenda... ma questo non lo sapremo mai con certezza.

In fondo, però, gli Imperiali non sono altro che un insieme di piccole compagnie semindipendenti. Spesso sono troppo divise fra loro per possedere un vero potere, per cui il Parlamento (o uno dei Clan maggiori) normalmente si offre di acquistare le proprietà desiderate a un prezzo conveniente. Voci che nel passato il servizio segreto abbia in qualche modo "persuaso" i recalcitranti non hanno mai trovato una conferma ufficiale; almeno sino a quando Yard non scoprì l'Affare Arnold, nel corso del quale alcuni membri del Clan Morgan hanno utilizzato una branca del servizio segreto per costringere i dirigenti della Cimmerian Bindery a vendere. La versione ufficiale fornita dai Morgan, invece, sosteneva che la società era piena di Eretici che, oltre alle normali operazioni di tipografia, stavano redigendo un tomo intitolato "Libro dell'Oscurità", una sorta di antitesi del Libro della Legge della Fratellanza. Quando l'Affare venne alla luce, si scoprì che c'era un fondo di verità: i Morgan, però, ne erano al corrente da tempo e alcuni suoi membri vennero esonerati dal Parlamento.

Un importante pilastro dell'economia Imperiale è costituito dall'industria bellica. In un certo senso, è l'ideale complemento della conquista armata che regolarmente praticano. Le continue conquiste richiedono nuovi armamenti, che devono essere utilizzati per nuove conquiste e così via.

Questo circolo vizioso ha creato una società potenzialmente colonizzatrice e assai bellicosa, che necessita di un continuo stato di guerra per poter giustificare la propria esistenza. In effetti, cercare di riconvertire le industrie belliche per un uso pacifico potrebbe rovinare il mercato e, inoltre, sino a quando esistono l'Oscura Legione o quei "bastardi" della Mishima, perché disarmarsi? Meglio continuare così!

Gli Imperiali sono assai abili nel costruire insediamenti



Fante di trincea codice 9531



Fante con arma di supporto codice 9872



Sergente codice 9871



INSEDIAMENTI IMPERIALI

nei luoghi più incredibili del Sistema Solare. La loro abilità nello scoprire le eventuali risorse "libere" e nel convertirle in qualcosa di redditizio è unanimemente riconosciuta.

Spesso ritengono che le risorse non utilizzate siano state lasciate apposta per loro, per cui non esitano a "sfrattare" i precedenti proprietari e a sostituirsi senza rimorsi a loro, raggiungendo vertici di sfruttamento prima impensabili.

Diverse generazioni fa, quando la Bauhaus era occupata a fronteggiare attivamente l'Oscura Legione, un'impiegata di basso livello di questa Megacorporazione invitò gli Imperiali a prendere possesso degli insediamenti minerari che la Bauhaus aveva su Venere. Fedeli al loro stile di vita da predoni, gli Imperiali giunsero in un baleno e, in modo sorprendente, conquistarono la posizione senza colpo ferire. I residenti si arresero subito e, senza battere ciglio, tornarono a casa. In seguito, quando i nuovi venuti sostituirono i vecchi minatori, iniziarono a lavorare con una lena doppia rispetto a quella della Bauhaus, i cui dirigenti nel frattempo realizzarono che gli Imperiali stavano facendo per loro il lavoro... e a un prezzo assai inferiore, considerato che le miniere non erano così ricche e facilmente sfruttabili.

Fu uno degli affari del secolo. Wilshire Suarez, l'impiegata della Bauhaus, aveva raggirato gli Imperiali e permesso alla sua Corporazione di risparmiare soldi e lavoro.

All'inizio i nuovi padroni furono alquanto rattristati, poi la Bauhaus si offrì di ricomprare le miniere a un buon prezzo e tutti furono felici dell'affare concluso. La stessa tattica venne applicata anche altre volte, ma non riuscì mai a sortire un effetto così eclatante.

Tuttavia gli Imperiali realizzarono che, se fossero riusciti a sfruttare l'area interessata per almeno 25 anni, avrebbero potuto ottenere un guadagno ben superiore a quello offerto loro. In questo modo la Bauhaus perse alcune miglia quadrate di territorio e la presenza imperiale su Venere divenne più salda.

Quando gli Imperiali decidono di compiere un'acquisizione di nuovi territori con le armi, ricorrono a qualsiasi mezzo disponibile. Come l'Affare Fukido dimostra, anche la furtività e i servizi segreti fanno parte dell'arsenale imperiale.

Un altro loro punto di forza è l'esplorazione dello spazio. Sono infatti in grado di costruire ottime astronavi, soprattutto grazie alla tecnologia del famosissimo Clan Loughton. La società Witchmouth Yards su Luna, acquisita tempo fa dai Loughton, produce un terzo delle astronavi umane, e sono pochissime le persone all'interno del Sistema Solare che non hanno mai osservato il tipico emblema di questo Clan.

Questa loro capacità, unita alla mancanza di territori fertili ancora disponibili, ha costretto gli Imperiali a dedicarsi alla colonizzazione della cintura degli asteroidi, un territorio ancora poco reclamato dalle altre e più potenti Megacorporazioni. Stranamente, le piccole dimensioni degli asteroidi hanno immediatamente attratto i vari Clan, che li hanno visti come piccoli possedimenti indipendenti... proprio come loro.

Quasi tutti i Clan hanno una loro base privata su un particolare asteroide, anche se non sempre viene utilizzata; questa serve loro come base operativa per progettare missioni non del tutto pulite, oppure per scaricare in maniera discreta le merci che scottano. Alcuni di questi asteroidi, come quello che è divenuto la patria dei Paladine, ospitano giganteschi palazzi con annesso uno spazioporto; altri sono ben più modesti e permettono solamente l'attracco di piccole astronavi.

Parlando in maniera assai semplice, la Mishima ha



Fanti imperiali si scontrano con un avamposto Mishima

Mercurio, la Capitol ha Marte, la Bauhaus ha Venere e l'Oscura Legione possiede tutto il resto. Questa situazione costringe gli Imperiali a una continua lotta per scavarsi una nicchia in cui sopravvivere e prosperare. Per questo motivo i Clan sono sparsi su ogni mondo abitato e lungo tutta la cintura degli asteroidi, anche se i Paladine hanno da tempo progettato di ottenere una vera patria per gli Imperiali.

Questo progetto (in realtà è più un sogno) permette ai Paladine di tenere uniti i vari Clan. Gli uomini desiderano un loro pianeta, e questo solo motivo tiene realmente unita la Megacorporazione.

I Paladine hanno costruito la città di Victoria, sull'omonimo asteroide, per mostrare a tutti come dovrà essere il futuro palazzo imperiale. L'attuale palazzo è meta di visite che, per certi versi, possono ricordare i pellegrinaggi alla Cattedrale di Luna. Il sogno, almeno, ha trovato una casa.

FUKIDO

Anche se fu costruita dalla Mishima, la città venne sovvenzionata dagli Imperiali, che la ricevettero in affitto.

Purtroppo, però, la Mishima non pensò che i cento anni concordati fossero troppo pochi per gli Imperiali, e commise così un imperdonabile errore.

I Clan erano da sempre stati gelosi del fatto che le altre Megacorporazioni avessero una loro patria, mentre a loro restavano solo le briciole. Per questo motivo attesero pazienti, pronti a reagire al momento opportuno. Alla fine decisero di tenersi la città e di controllare l'acqua circostante, che avrebbe permesso alle coltivazioni Imperiali di prosperare.

VENERE

Gli insediamenti imperiali su Venere sono dozzine, e molti erano originariamente possedimenti della Bauhaus.

Da quando nacquero come Megacorporazione, gli Imperiali cercarono di acquisire il maggior numero possibile di territori e aziende. Per una serie di motivi strategici (fra i quali primeggiava quello di non farsi annientare dalla Capitol), fu deciso di concentrare le attività su Venere.

La Bauhaus cercò di contrastare questa avanzata, ma proprio in quel momento si trovò impegnata in una feroce guerra contro l'Oscura Legione, per cui non riuscì a custodire tutti i propri insediamenti lontani. Con il passare del tempo i primi avamposti perduti divennero la base per nuove incursioni e nuove conquiste, e la Bauhaus si trovò così a dover fronteggiare i molesti vicini Imperiali.

Convinti di essere sufficientemente civilizzati da non dover risolvere con le armi i problemi con un'altra Megacorporazione, i dirigenti della Bauhaus, all'inizio, decisero di seguire le vie diplomatiche. Divenne presto chiaro che l'Alleanza, un'organizzazione che esisteva solo grazie al fatto che i suoi componenti non fossero nemici fra loro, non poteva risolvere nulla. Gli Imperiali, semplicemente, mettevano il veto a qualsiasi operazione o decisione che avrebbe potuto danneggiarli, e tutto finiva senza strascichi o risultati.

GLI ASTEROIDI

Come ormai è noto a tutti, i Clan cercano di mantenere il più possibile viva la propria indipendenza. In fondo, è sufficiente rispettare le direttive di Sua serenità, lavorare in Parlamento e prepararsi alla guerra... poi ognuno per sé!

Ciascun Clan ha una sua patria su un particolare asteroide. Inizialmente si trattava di fabbriche o miniere che, con il passare del tempo, sono divenute vere e proprie piccole nazioni. Qui si riuniscono i membri dei Clan per festeggiare le ricorrenze e per ricordare a tutti la loro unità. Alcune basi sono limitate nella fastosità e nelle



dimensioni da quelle dell'asteroide che le ospita, altre sembrano uscite da un mondo di sogno. Molti asteroidi sono grandi come una piccola luna e possono ospitare incredibili costruzioni. L'esempio più eclatante è costituito dall'asteroide Victoria del Clan Paladine.

DIEMANSLAND

L'asteroide più famoso e di maggiori dimensioni è senz'altro Victoria, ma un altro piccolo corpo celeste viene continuamente nominato nelle discussioni che imperversano in tutto il Sistema Solare: Diemansland. Nato inizialmente come colonia penale, è divenuto in seguito una impresa redditizia. La nota che lo contraddistingue è che i suoi abitanti sono tutti "indipendenti" ovvero, pur essendo Imperiali, non appartengono di fatto ad alcun Clan. I loro avi, infatti, vennero disconosciuti prima di essere inviati alla colonia penale.

Con il passare degli anni, Diemansland è stato convertito da prigione a luogo di riposo e divertimento. Fra gli asteroidi è l'unico di grandi dimensioni ad avere un'ottima vista del Sole, e per questo motivo il suo clima è mite per tutto l'anno. All'epoca della Triste Lotta, il carcere fu aperto, anche perché molti dei detenuti si schierarono a favore dei Murdoch. Alla fine della guerra si decise che i sopravvissuti venissero amnistiati.

Gli agenti della sicurezza non fecero a tempo ad allontanarsi dall'asteroide che la delinquenza organizzata prese in mano la situazione. Nacquero dal nulla società gestite da giocatori d'azzardo e altre simili imprese, che in breve trasformarono un luogo sostanzialmente tranquillo in una sorta di città di frontiera del Vecchio West.

Quando però il Clan Morgan riconobbe di fatto l'autorità dei giocatori d'azzardo e li aiutò a regolamentarsi, la gente iniziò a visitare in massa questa nuova fonte di divertimenti, ora attentamente presidiata.

Diemansland può essere considerata simile a Fukido, ma qui la Legge viene applicata con maggior prontezza ed efficacia. Pagando il giusto prezzo è possibile ottenere qualsiasi cosa, ma almeno nessuno corre il rischio di ritrovarsi senza motivo con la gola tagliata. I suoi abitanti hanno compreso che la vera ricchezza viene dal turismo, e nessuno si avventurerebbe pagando ingenti somme in un luogo poco sicuro. Ora non è più possibile raggiungere l'asteroide senza controlli e gli indesiderabili vengono immediatamente espulsi... o peggio. Si tratta di un sacrificio per i suoi abitanti, ma il ricavato supera abbondantemente questa relativa mancanza di libertà.

In teoria chiunque può visitare Diemansland (i soldi sono bene accetti, non importa chi paga), ma gli appartenenti alle altre Megacorporazioni costituiscono comunque una minoranza. Le diatribe intercorporative sono assai rare, anche perché chiunque può trovarsi all'improvviso esiliato a tempo indeterminato da un simile paradiso. Per i Non Imperiali, l'esilio è sempre definitivo e irrevocabile.

Recentemente un gruppo terrorista antimperiale ha scatenato una serie di attentati contro la catena di casino Morgan, sostenendo che questo Clan sottrae i proventi che in realtà spetterebbero unicamente ai discendenti dei vecchi reclusi. Questo gruppo, noto come DLA (Diemansland Liberation Front, ossia "Fronte di Liberazione di Diemansland") chiede che l'asteroide abbia la possibilità di autogovernarsi. I suoi appartenenti vogliono affrancarsi dagli Imperiali, sostenendo che i loro antenati furono rinnegati dalla Megacorporazione.

Il Parlamento Imperiale, ovviamente, ha rifiutato ogni



Fante di trincea



diritto in tal senso. Dopo tutto, ogni Clan della Megacorporazione ha più o meno direttamente la possibilità di arricchirsi con le attività dell'asteroide, e nessuno è disposto a rinunciarvi.

Sino a oggi le attività dei terroristi sono state alquanto limitate, e solamente contro i Morgan. I turisti, ovviamente, non sono stati neppure sfiorati dalla faccenda. La lotta, però, potrebbe degenerare, con il rischio di ridurre l'asteroide al livello di un territorio di nessuno, per nulla appetibile per i turisti. Senza il denaro, quale beneficio ne trarrebbe il DLA?

VICTORIA

Questo gigantesco asteroide venne scoperto e colonizzato dal Clan Paladine durante il cardinalato di Petrus il Vecchio. Si trattò di una scoperta quasi casuale, e subito gli Imperiali compresero di aver trovato una patria... o quasi. Victoria ospita al suo interno giacimenti di carbone, ossigeno e platino, e in breve è divenuto il gioiello sulla corona di Sua Serenità.

Oggi l'asteroide è un importante crocevia spaziale: è vicinissimo a Marte, con il quale si trova in uno stato di rotazione sincrona (ovvero rimangono sempre affiancati), per cui è divenuto il punto di partenza per il traffico fra il pianeta rosso e tutti gli altri asteroidi. In pratica, nessuna astronave raggiunge Marte senza prima essersi rifornita a Victoria.

Oltre allo spazioporto e alle miniere, sono presenti una gigantesca base navale e gran parte degli uffici amministrativi della Megacorporazione. La sua vicinanza alla Base Britannica, la principale base spaziale Imperiale nella cintura degli asteroidi, ha reso Victoria uno dei più congestionati spazioporti del Sistema Solare, ancor più di Luna.

Patria del Clan Paladine, dalle cui fila emerge da secoli la figura di Sua Serenità Imperiale, Victoria è giunto alla ribalta subito dopo la Triste Lotta. Da allora è divenuto il simbolo della Megacorporazione.

L'omonima e unica città del planetoide ha una popolazione di almeno 10 milioni di persone, che vive entro un'area di circa 100 chilometri quadrati. Si tratta di gente dalle buone maniere, sempre gentile e affabile, ben vestita e desiderosa di aiutare il prossimo. In effetti, miniere a parte, Victoria fornisce solamente servizi, per cui la cortesia e la correttezza sono indispensabili.

Il Palazzo Imperiale è stato edificato utilizzando uno stile monumentale ed è attorniato dai palazzi dei principali Clan e di quanti vogliono in qualche modo avere voce in capitolo nella politica Imperiale.



WARZONE

URAGANI

URAGANI

Gli Uragani sono un'invenzione relativamente recente del Clan Fieldhausen. Il progetto originale era stato abbandonato dalla Bauhaus perché difficilmente realizzabile. Grazie a uno scambio commerciale, gli Imperiali sono riusciti a venire in possesso dei progetti e hanno così potuto creare una delle più incredibili macchine da guerra che siano mai esistite.

Ottimamente armato e dotato di due gambe azionate da meccanismi idraulici, il Bipode si è dimostrato particolarmente efficace nell'affiancamento delle attività belliche dei Fanti di Trincea. Sino a ora ne sono stati prodotti tre diversi tipi.

MIETITORE

Può essere considerato il modello standard e viene armato con una mitragliatrice pesante Charger e una Deadlockdrum.

MARTELLO

Questa variante è stata realizzata per eliminare i veicoli corazzati delle altre Megacorporazioni, come il Droide Eradicator della Cybertronic. Per questo motivo viene equipaggiato con armamenti pesanti (in genere un lanciafiamme Gehenna Puker o Tankbuster).

PUNGIGLIONE

L'impiego specifico di questa particolare versione è l'annientamento delle truppe nemiche in avvicinamento.

Per questo motivo viene generalmente equipaggiato con due lanciarazzi Southpaw e un fucile a pompa Mandible.



SEAN GALLAGHER





Sean Gallagher codice 9661

Erede del Clan Gallagher (famoso, fra l'altro, per essere l'unico in grado di produrre le famose spade Claymore), Sean venne addestrato sin dall'infanzia a combattere e comandare. Purtroppo, un brutto giorno, il suo Clan venne sterminato dall'Oscura Legione. Il giovane sopravvisse solamente perché, in quel momento, si trovava altrove per motivi di studio.

Amareggiato e tormentato dal desiderio di vendetta, Sean entrò a far parte dei Wolfbane e, in breve tempo, divenne una vera leggenda vivente. Benché sia intelligente e molto pratico, è anche assai emotivo e spesso agisce prima di riflettere sulle possibili conseguenze. Guida sempre i suoi uomini all'assalto e, pur combattendo senza distinzione contro qualsiasi nemico, si è specializzato nella lotta contro l'Oscura Legione. Le sue vittorie contro di essa sono ormai innumerevoli.

Fra gli episodi più acclamati si può ricordare la battaglia di New Bocca, su Venere, quando gli Imperiali affrontarono le Guardie d'Élite del Nefarita Alakhai. Si narra che un Centurione di nome Orkal abbia massacrato da solo più di venticinque soldati Imperiali, prima di venire ucciso in duello da Sean.

NICK MICHAELS

Può essere a buon diritto considerato uno dei migliori agenti attualmente disponibili sul mercato.

La sua lunga esperienza con gli Imperiali ne ha fatto uno stratega e un tattico di grandissimo valore e la sua recente decisione di abbandonare le forze Imperiali per mettersi in proprio non ha certo fatto dormire sonni tranquilli alla sua ex Megacorporazione.

Attualmente svolge l'attività di mercenario, al servizio della Megacorporazione che lo paga meglio, anche se cerca, quando possibile, di non agire contro i suoi ex connazionali. Il suo valore è così grande che ogni Megacorporazione cerca di usufruire il più possibile delle sue prestazioni, e per questo motivo Michaels è membro onorario di tutte e cinque, oltre a partecipare attivamente alle azioni dell'Alleanza contro l'Oscura Legione.

Circolano infatti voci che abbia lasciato gli Imperiali solamente per poter agire con maggiore efficacia contro l'Oscura Legione... e i risultati che ottiene sembrano confermare i pettegolezzi!

Normalmente è equipaggiato con una pistola P1000 e una spada Punisher.





FORZE SPECIALI DEI CLAN

La peculiare struttura a Clan che caratterizza gli Imperiali ha permesso la nascita di numerosi reparti speciali che non rispondono direttamente a Sua Serenità Imperiale, bensì al loro condottiero. A tutti sono noti i Wolfbane, i Golden Lions, i Blood Berets, le Lupe Addolorate e gli Highlanders, ma esiste almeno una decina di reparti speciali che da secoli si adopera per il trionfo degli Imperiali. Con l'eccezione dei Bad Samaritans, tutti indossano l'armatura Mk III, tipica dei Blood Berets e dei Golden Lions, dai quali si differenziano soprattutto per il diverso schema mimetico adottato.



BAD SAMARITANS



Eroe Wolfbane codice 9814

Originariamente membri del pacifico Clan Finn, i Bad Samaritans ("Cattivi Samaritani") hanno infine compreso che il conflitto armato è l'unico sistema efficace per ostacolare e combattere l'Oscura Legione. Per questo motivo non accettano la politica di obiezione di coscienza portata avanti dal loro Clan e si sono uniti agli Highlanders, dai quali hanno ricevuto questo nome. In effetti gli appartenenti al Clan Finn, a causa della loro indole pacifica, vengono spesso chiamati Samaritani.

I Bad Samaritans, in ogni caso, non rinnegano completamente quanto appreso dal loro Clan di provenienza: per questo motivo si rifiutano in maniera categorica di uccidere un essere umano e combattono solo contro l'Oscura Legione. È chiaro che un Eretico non è più un essere umano... con le ovvie conseguenze!

Gli appartenenti a questo reparto portano le trecce come gli Highlanders, ma si distinguono da loro per il volto, che viene sempre dipinto di nero.

MANDIBLE

FUCILE A POMPA



CHARGER

MITRAGLIATRICE PESANTE



WARZONE

BLUE BERETS

I Blue Berets sono i reparti speciali del Clan Paladine: svolgono prevalentemente compiti cerimoniali e sono le guardie del palazzo Reading e di Victoria.

Qualora sia necessario, però, possono essere chiamati a combattere e vengono considerati una delle migliori unità combattenti degli Imperiali. Il loro lavoro, che consiste in un'incessante attività di sorveglianza, li ha resi particolarmente abili nell'individuare un potenziale nemico.

Il fallimento, in questi casi, potrebbe avere come conseguenza il ferimento o la morte di Sua Serenità Imperiale... evento a cui nessuno osa neppure pensare.



codice 9502

HUNTERS



codice 9502

Gli Hunters ("Cacciatori") del Clan Dunsirn devono il proprio nome alla straordinaria abilità e tenacia con cui seguono ed eliminano il nemico. I soldati di questo reparto affinano la loro abilità cacciando i predatori naturali che vivono sulle terre del Clan su Marte e Venere.

Normalmente gli Hunters vengono impiegati come esploratori e unità di avanguardia per individuare le forze nemiche e seguire i loro movimenti, sino a raggiungere il grosso delle truppe ostili.

Poi gli Hunters studiano il probabile punto dove i due eserciti si scontreranno e iniziano a tendere una serie di trappole e imboscate per indebolire e innervosire il nemico, sino a sferrare contro di lui un improvviso attacco laterale che, in genere, sortisce effetti devastanti.

STERLINGS

Gli Sterlings sono uno dei rarissimi reparti speciali che operano alle dipendenze di due diversi Clan, ovvero degli Axelthorpe e degli Smythe. Sono formidabili soldati che svolgono un compito quanto mai importante per la sopravvivenza della loro Megacorporazione. Il loro incarico principale, infatti, consiste nella tenace sorveglianza delle finanze Imperiali. Squadre di Sterlings ("Sterline", dal nome della moneta della Megacorporazione) prestano infatti servizio davanti alle banche e scortano i convogli e qualunque mezzo o persona che trasporti ingenti somme di denaro o titoli.

Durante particolari emergenze vengono comunque impiegati sul campo di battaglia assieme alle altre forze Imperiali. Ogni Sterling si vanta sempre di essere vigile e pronto a tutto; in caso contrario non potrebbe svolgere in maniera adeguata il proprio compito.



codice 9502

WARZONE

BLUE LIONS

I Blue Lions appartengono al Clan Brannaghan e solo i suoi membri possono entrare a far parte di questo prestigioso reparto. La principale fonte di reddito del Clan è l'industria farmaceutica, e per questo motivo i Blue Lions beneficiano delle migliori cure mediche e del più sofisticato equipaggiamento farmaceutico. Talora, questa sfacciata preferenza ha generato non pochi rancori fra gli appartenenti ad altri reparti. Inoltre, fra i Blue Lions operano i migliori medici militari della Megacorporazione. Con il passare del tempo il loro impiego si è lentamente trasformato: ora operano come unità di supporto medico da campo presso le altre unità speciali, e non è raro vederli sul campo di battaglia mentre prestano soccorso ai loro commilitoni.

Questa dedizione alla scienza medica non ha comunque indebolito in alcun modo il loro fervore guerriero... come hanno modo di constatare gli sventurati che si azzardano ad assalirli.



codice 9502

WILD ROSES



codice 9502

Il nome di questo reparto speciale ("Rose Selvatiche") deriva dall'emblema del Clan Droughan, che si fregia di una rosa gialla e rossa. Questo fiore cresce su un albero il cui legno viene utilizzato per costruire le botti in cui viene preparato e conservato il whisky che ha reso così famoso il Clan. Quando i Droughan non sono occupati a combattere, infatti, passano la giornata a distillare (e "collaudare") la preziosa bevanda. Persino sul campo di battaglia questi soldati non si separano mai da una fiaschetta o una borraccia piena di whisky, poiché sostengono che "una goccia del Droughan risolve tutto". Sicuramente una buona dose di superalcolico è in grado di accendere la loro furia guerriera, come hanno avuto modo di constatare tutti coloro che hanno osservato un assalto delle Wild Roses dopo che avevano "alzato il gomito".

BLACK BERETS

Fondati dal Clan Morgan, sono una delle rarissime unità combattenti addestrate alla ricerca e alla distruzione dell'Oscura Legione nello spazio. Per questo motivo ricevono un particolare addestramento nel combattimento in assenza di gravità e negli scontri ravvicinati, situazioni tipiche negli ambienti ristretti delle stazioni spaziali nel Sistema Solare. Questo loro addestramento, è inutile dirlo, non inficia minimamente le loro capacità combattive in ambienti più "convenzionali".

Pur essendo acerrimi nemici dell'Oscura Legione, circolano preoccupanti voci su presunte alleanze fra il Clan Morgan e i suoi nemici per ottenere protezione per le proprie attività commerciali (in genere si tratta di attrezzature elettroniche).



RAMS

I Loughton sono sicuramente uno dei più ricchi Clan. La loro fortuna è basata sul fatto di essere stati i primi a reclamare il possesso della fascia degli asteroidi, sui quali hanno lavorato per estrarre quantità incredibili di preziosi metalli. Le materie prime hanno loro fornito una solida base economica da reinvestire nella costruzione di armamenti pesanti. Il loro monopolio nell'estrazione dagli asteroidi è riconosciuto da tutti gli Imperiali e i loro prodotti hanno una qualità tale da poter essere persino esportati.

Oggi oltre tre quarti dei veicoli da guerra degli Imperiali ostenta l'ariete, simbolo del Clan che ha dato origine al motto "forte come un ariete". Il medesimo emblema è stato adottato dai reparti speciali del Clan, i Rams ("Arieti"), noti soprattutto per la loro Cavalleria Aerea.



codice 9502

GOLDEN PANTHERS



codice 9502

All'inizio della Triste Lotta il Clan Loughton adottò pubblicamente una politica di assoluta neutralità. Alcuni giovani, però, sfidarono l'autorità dei loro superiori e presero parte alla guerra. Guidato da Barnaby Loughton, questo gruppo di bellicosi soldati si schierò con i Murdoch. Come ricompensa, questi crearono un nuovo Clan, guidato da Barnaby, che chiamò le sue forze speciali Pantere Dorate come il nemico naturale degli arieti.

Oggi i Golden Panthers sono costituiti esclusivamente dagli appartenenti al nuovo Clan O'Loughton, e anni di continue guerre hanno contribuito a renderli la migliore unità da combattimento (anche se non la più famosa) dell'intera Megacorporazione.

SHAMROCKS

Il Clan Murray è noto ovunque per la sua grande abilità a produrre due tipi di merci: la birra e le armi. Gran parte degli Imperiali utilizza infatti le armi prodotte dalla Lyon & Atkinson (una loro consociata), fra le quali spiccano le famosissime spade Claymore. Sean Gallagher cedette ai Murray i diritti per forgiarle dopo che il suo Clan venne annientato dall'Oscura Legione; poi entrò nei Wolfbane. Lo stemma del Clan rappresenta un quadrifoglio e il motto è "La nostra fortuna non si estingue mai". Stemma e motto sono stati adottati anche dalle loro forze speciali, che ironicamente si chiamano invece Shamrocks ("Trifogli"). La loro fortuna è in effetti proverbiale: amano offrirsi volontari in imprese quasi suicide, dalle quali tornano senza aver mai subito perdite ingenti.



codice 9502

DARK EDEN


Conquistador

Gli Imperiali sono molto interessati a stabilire una solida base su quanto rimane della Terra; per questo motivo hanno creato reparti speciali per questa nuova missione. Presso la corte dei Figli di Rasputin si trova sempre almeno un Conquistador, ovvero un agente speciale, superattrezzato e abilissimo nelle sottili arti della diplomazia.

Altri Conquistador mantengono regolari rapporti con i Crescentia, ma il gruppo più numeroso di truppe Imperiali si è insediato nei territori della Triade Luterana.

Il fatto non sorprende particolarmente, dal momento che le isole occupate dalla Triade sono l'antica e perduta patria dei più famosi Clan, che spesso riescono ancora a trovare le vestigia delle loro origini. La struttura e l'organizzazione dei Clan sono simili a quella della Triade, anche se la religione non è sicuramente la medesima. Ma fino a quando le forze Imperiali non saranno in grado di impadronirsi di uno dei nuovi imperi su Dark Eden, preferiscono lasciare credere alla Triade di avere in comune anche la loro religione.

ANGELI CADUTI

Il primo reparto di Angeli Caduti atterrò nella regione tedesca. Il reparto, guidato da un veterano delle guerre corporative, fu piacevolmente sorpreso di trovare un villaggio di esseri umani amichevoli, che li accolse a braccia aperte. Venne subito inviata alla base la notizia che si era preso contatto con i nativi... poi, più tardi, la terribile verità fu scoperta! I nativi veneravano l'Oscura Legione e, all'alba successiva, gli Angeli Caduti si trovarono ad affrontare un nutrito esercito di nemici. Prima di soccombere alle forze nemiche, superiori dal punto di vista numerico, riuscirono ad avvisare la base che l'Oscura Legione li aveva preceduti anche su Dark Eden...


Angeli Caduti

ARCINQUISITORE NICODEMUS

La pittura dell'Arcinquisitore Salvatore Nicodemus ci permette ancora una volta di aggiungere un ulteriore dettaglio alla miniatura. In particolare, osservando le fotografie, noterai che il problema su cui ci dovremo concentrare è il peculiare disegno sul mantello.

In effetti alcuni aspetti di questa nuova miniatura sono ben più semplici di quelli affrontati sinora. D'altro canto, poiché il disegno è ben più complesso e vasto di quelli di Nick Michaels o dell'Eroe dei Cacciatori Cybertronic, è di vitale importanza eseguirlo con la massima precisione possibile.

Non commettere l'errore di ritenere che si tratti di un lavoro semplice, solamente perché è di grandi dimensioni... rimarresti deluso dal risultato. Procedi con calma e attenzione e vedrai che, alla fine, potrai dirti orgoglioso del tuo operato.

Come avrai avuto modo di osservare, questa è la seconda volta che ci accingiamo a dipingere un Inquisitore. Per questo motivo, quasi tutti i colori che utilizzeremo saranno uguali a quelli impiegati per il precedente nemico dell'Oscura Legione. Se hai seguito tutte le nostre "lezioni", ricorderai che l'Inquisitore è stata la tua quinta miniatura. Quando avrai terminato Nicodemus, confrontalo con l'altro: se non avevi una particolare esperienza prima di iniziare la nostra prima miniatura, noterai sicuramente un notevole miglioramento fra questa e l'Arcinquisitore.

Prima di iniziare, però, è opportuno spendere alcune parole sul trattamento da noi utilizzato per la versione ultimata di Nicodemus.

Come avrai avuto modo di notare nelle precedenti miniature, le fotografie sono state eseguite prima di spruzzare il protettivo. In questo caso, però, abbiamo agito diversamente. L'aggiunta del protettivo (lucido) è quasi impercettibile nelle visioni frontali del nostro eroe, ma si nota molto bene sul mantello nero, anche perché il riflesso del flash ha lasciato molte tracce bianche.

Normalmente un protettivo opaco non crea problemi di sorta, ma piuttosto addolcisce i contrasti fra i colori, rendendo più omogenea la miniatura. Questa volta, purtroppo, qualcuno ha sostituito la bomboletta e l'effetto del protettivo lucido è fin troppo evidente. Non preoccuparti: questo piccolo inconveniente ci ha permesso di mostrarti nuovi effetti cromatici. Se desideri fotografare le tue miniature, è comunque preferibile utilizzare un protettivo opaco, altrimenti è del tutto indifferente.

Sgomberato il campo dai vari dubbi, possiamo iniziare.

La miniatura, come sempre, deve essere accuratamente preparata, eliminando con un taglierino o una limetta tutte le sbavature di metallo. Come sempre, se utilizzi un taglierino o un bisturi stai attento alle dita e taglia sempre allontanando la lama da te. Non cedere mai alla tentazione di tagliare facendo opposizione con il pollice... potresti ritrovarti al pronto soccorso in attesa di tre o quattro punti sulla "parte lesa". Se ti è possibile, utilizza una limetta da modellismo: è più sicura e permette di lavorare sin nei punti più remoti della miniatura. In caso contrario... cerca almeno di tenere a portata di mano le bende e il disinfettante.







Parlando seriamente, un poco di prudenza non guasta mai, anche perché è difficile dipingere una miniatura quando le dita sono piene di cerotti.

Dopo aver rimosso ogni sbavatura superflua, dovrai fissare la miniatura alla sua basetta utilizzando una goccia







di colla da modellismo.

Prosegui spruzzando un sottile velo di tinta di fondo chiara. Se non disponi dello spray, puoi stendere un sottile strato di Luna White (bianco).

La miniatura è pronta per la colorazione. Se desideri avere una migliore "manovrabilità", puoi fissare la basetta a un tappo di sughero con una colla vinilica oppure con un pezzo di stucco da modellismo.

Anche questa volta partiremo dai colori più scuri, schiarendo progressivamente sino al lumeggio finale.





COLORI DI BASE

PARTE PRIMA

Per la prima fase della colorazione abbiamo bisogno di quattro colori: tre sono già pronti, mentre il quarto dovrà essere appositamente preparato (a meno che tu non sia stato previdente e non lo abbia conservato dalla miniatura precedente).

Il colore da prepararsi è l'ormai classico color pelle, che viene ottenuto mescolando il Wolfbane Leather (cuoio) con il Graveton Tan (beige). Con questo dipingi il volto di Nicodemus.

I colori già pronti sono il Mortis Black (nero), il Mishima Red (rosso vivo) e il Temple Guard Gold (oro).

Anziché descrivere come dipingere ogni singola parte, ti raccomandiamo di osservare con estrema attenzione le immagini e di attenerti scrupolosamente a quanto è in esse riportato.

In effetti, ti avevamo fornito il medesimo consiglio anche per la prima fase della colorazione del precedente Inquisitore.





Inizio lumeggio - Fronte





Inizio lumeggio - Retro

COLORI DI BASE - PARTE SECONDA

Le due aree da osservare con particolare cura, in questo stadio della lavorazione, sono il mantello e "Gabriel", la versione modificata del fucile d'assalto AC-40 Justifier.

Innanzi tutto, mescola il Mortis Black (nero) e il Mishima Red (rosso vivo) sino a ottenere un marrone scuro, che verrà applicato al mantello.

In una seconda fase, stendi con la tecnica del "drybrush" il Gunmetal (canna di fucile) sulla lama della sega a nastro del Justifier e sulla cartucciera. La classica "mistura" di Mortis Black e Bauhaus Blue (blu) verrà invece stesa sulle rimanenti parti nere.

Occupiamoci ora delle gemme. Erano state precedentemente dipinte di nero, e ora stendiamo un sottile velo di Luna White (bianco), stando ben attenti a lasciare un piccolo bordo nero attorno a ciascuna di queste. Una volta che il bianco si sarà asciugato, applica sopra di questo il Mishima Red (rosso vivo). Il bordo nero permetterà un maggiore risalto della gemma e conferirà un aspetto più brillante al rosso.

Infine, anche se le immagini non lo mostrano chiaramente, bisogna dipingere le pagine del Libro della Legge con un colore simile alla pergamena. Per realizzarlo è sufficiente aggiungere una punta di Cartel Yellow (giallo) e di Wolfbane Leather (cuoio) al Luna White (bianco).

LUMEGGIARE

Anche questa volta osserva con attenzione le fotografie per essere sicuro di seguire la giusta procedura.

Gran parte della miniatura è perfettamente uguale a quella dell'Inquisitore (pagina 81); puoi fare riferimento anche alle istruzioni a pagina 83.

Pelle. Aggiungi quantità crescenti di Graveton Tan (beige) al colore iniziale sino a raggiungere un beige puro.

Successivamente, aggiungi al Graveton Tan puro quantità crescenti di Legionnaire Flesh (beige chiaro) sino a raggiungere il lumeggio finale con un Legionnaire Flesh praticamente puro.

Nero. Come abbiamo fatto già altre volte, è sufficiente partire dal colore iniziale (un misto di nero e Bauhaus Blue - blu) e aggiungere piccole quantità di Luna White (bianco), sino a raggiungere il lumeggio finale con un colore grigio pallido.

Canna di fucile. Anche in questo caso non vi sono particolari variazioni. Aggiungi semplicemente quantità via via crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio) al Gunmetal (canna di fucile) sino a un "drybrush" finale di Violator Metal puro. Se lo desideri, puoi aumentare il contrasto fra la lama a sega e la cartucciera aggiungendo a quest'ultima un lavaggio a base di chine arancione e marrone.

Rosso/Bruno. Per il mantello, aggiungi piccole quantità di Mishima Red (rosso vivo) al colore che inizialmente avevi preparato. Quando avrai raggiunto un lumeggio a base di Mishima Red puro, allora aggiungi quantità crescenti di Gehenna Orange (arancione) al Mishima Red, sino



Lumeggio concluso - Fronte





Lumeggio concluso - Retro



a ottenere un lumeggio finale a base di Gehenna Orange quasi puro.

Rosso vivo. Le parti in rosso dell'uniforme di Nicodemus vengono trattate aggiungendo quantità crescenti di Gehenna Orange al Mishima Red, sino a raggiungere un arancione puro. Poi è il momento di aggiungere il Cartel Yellow (giallo) al Gehenna Orange, sino a ottenere un lumeggio giallo, ma solamente sui punti più in rilievo o sulle linee più sottili.

Oro. Come sempre, le parti in oro devono essere trattate con un lavaggio a base di china marrone. Una volta che questa si sia asciugata, sarà il momento di un secondo lavaggio, impiegando la china gialla.

Pergamena. In questo caso è sufficiente effettuare un piccolo lavaggio delle pagine del libro con una china marrone, che si collocherà negli spazi fra le singole pagine.

Non è necessario un lumeggio particolare delle pagine di pergamena.

DETTAGLI

Per quanto riguarda il simbolo sul mantello, abbiamo deciso di utilizzare tre differenti "variazioni sul tema" del simbolo della Fratellanza.

Indipendentemente da quella che tu sceglierai, e dal punto in cui deciderai di fermarti, il tuo primo lavoro consiste nel colorare la parte interessata di nero. Nota che abbiamo utilizzato il nero per nascondere nella piega del mantello la parte sinistra del simbolo, piuttosto che cercare di dipingerlo "attorno all'angolo". Questa seconda possibilità è consigliata a modellisti di grande esperienza, poiché è quanto mai complessa. In effetti, è molto più semplice lavorare soltanto sulla parte più piatta del mantello.

Osserviamo con attenzione la miniatura.

Come puoi notare, il simbolo è stato messo in risalto utilizzando il Mortis Black (nero). Ancora una volta le due caratteristiche importanti per una buona riuscita del lavoro sono la qualità del pennello e la giusta diluizione dei colori. Se la punta del pennello non è perfetta, si corre il rischio di confondere i bordi e non ottenere una precisa linea di demarcazione. Se il colore è troppo diluito, finirà per colare sul disegno; se, d'altro canto, è troppo denso, sarà molto difficile realizzare un buon risultato.

Ti conviene esercitarti su un pezzo di carta e iniziare con la miniatura solo quando avrai trovato la giusta consistenza del colore. Se lo desideri, puoi persino utilizzare una matita nera molto morbida e appuntita per disegnare la traccia del disegno sul mantello. Non calcare, o rimuoverai il colore. Non appena sei pronto, possiamo proseguire nell'opera, che si preannuncia tutt'altro che noiosa e scontata...

Come puoi osservare, la forma di questo simbolo differisce lievemente da quella precedente. La più importante differenza è dovuta al bianco, che è stato steso sopra la parte centrale del nero, permettendo così di dipingervi sopra senza problemi con un altro colore e, nel contempo, di isolare un sottile bordo nero.

Come abbiamo più volte detto, alcuni colori non rie-









scono a coprire efficacemente il nero, per cui è più prudente stendere uno o più strati di bianco (in questo caso è meglio stenderne due o tre) prima di applicare il colore desiderato. Si tratta di un'operazione che richiede una buona mano, per cui ti conviene esercitarti su un pezzo di carta prima di iniziare.

La fase successiva consiste del dipingere con il Gehenna Orange (arancione) le parti bianche del simbolo. Stai attento a non lasciare sbavature ma, se questo dovesse accadere, non preoccuparti: basterà una goccia di nero per correggere l'errore.

Comincia il lumeggio con l'aggiunta di una piccola quantità di Cartel Yellow (giallo) al Gehenna Orange. Con questa nuova tonalità inizia a colorare le parti rilevanti del simbolo.

Aggiungi ancora un poco di cartel Yellow e realizza così la parte terminale del lumeggio.

Ricorda che il lumeggio è abbastanza complesso, in questo caso: non è per nulla semplice correggere eventuali errori in questa fase della lavorazione.

Come puoi osservare dalle immagini, abbiamo iniziato con il nero, a cui abbiamo sovrapposto il bianco in maniera tale da lasciare un sottile bordo. Invece di iniziare con l'arancione e lumeggiare con il giallo, abbiamo preferito cominciare con il giallo e lumeggiare in un secondo momento con un giallo molto chiaro.

Occupiamoci ora degli altri dettagli e, in particolare, delle gemme.

Iniziamo con il Mishima Red (rosso vivo) che deve essere applicato nel centro di ciascuna gemma (esattamente come hai fatto per il precedente Inquisitore). Il rosso viene poi lumeggiato con l'arancione e successivamente con il giallo, in maniera tale che la parte più scura della gemma sia al suo centro e la più chiara ai bordi. OK, è vero, è l'opposto di come abbiamo sempre lumeggiato, ma in questo caso il risultato giustificherà questa piccola modifica alla normale procedura. Sulla cuspide di ogni gemma applica una piccola area di un colore ottenuto mescolando Mortis Black (nero) e Mishima Red (rosso vivo).

Al suo centro, infine, dipingi un puntino in bianco. Per quanto riguarda la barba e i capelli, infine, fai riferimento alle immagini e non incontrerai alcun problema.

BASETTA

Come ormai ben saprai, la prima operazione che devi effettuare consiste nel preparare... la sabbia.

Stendi un sottile strato di colla vinilica con un vecchio pennello o con uno stuzzicadenti (non correre mai il rischio di rovinare un pennello nuovo) sulla parte superiore della basetta, poi immergila nella sabbia (in alternativa, puoi spargervi sopra i granelli). Una volta che la colla si sarà asciugata, rimuovi i granelli non ben fissati e pulisci con cura il bordo.

Inizia colorando la sabbia con il Jungle Green (verde giungla).

Quando il Jungle Green sarà ben asciutto, potrai stendere il Centurion Green (verde scuro) con la tecnica del "drybrush".







Successivamente, mescola in quantità crescenti il Cartel Yellow (giallo) al Centurion Green e stendilo ogni volta con il "drybrush".

Il tocco finale alla parte superiore della basetta verrà dato applicando il Cartel Yellow puro agli spigoli dei granelli di sabbia.

Come sempre, concludi colorando con il Jungle Green la superficie laterale della basetta.

Anche in questo caso, puoi utilizzare indifferentemente un protettivo lucido oppure opaco.





L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Ormai non è una novità: anche questa volta inizieremo con i colori metallici, più precisamente con il Gunmetal (canna di fucile)

Dopo aver steso il Mortis Black (nero), occupiamoci del Justifier, partendo dal Gunmetal (con la tecnica del "drybrush") sino al lumeggio finale con il Violator Metal (ferro-acciaio) puro.

Dopo aver provveduto a ogni area "metallica", è il momento di passare al Mishima Red (rosso vivo), preceduto da una goccia di Luna White (bianco) nel caso il Gunmetal abbia sbavato. Non preoccuparti per le parti nere della miniatura: eventuali sbavature verranno corrette con una lieve applicazione di Mortis Black.

Colora tutte le parti rosse della miniatura, dal colore di base sino al lumeggio completo, prima di dedicarti al mantello, a cui provvederai con un analogo procedimento. Per il momento, ignora i simboli sul mantello e sugli spallacci.

Il color pelle deve anch'esso essere trattato dalla base sino al lumeggio finale, prima di passare all'oro.

Ormai sono rimasti i dettagli: ricorda che devi applicare sulle gemme e sui simboli degli spallacci un primo strato di Luna White, e poi colorare con il rosso.

Il simbolo sul mantello non è obbligatorio, ma se decidi di dipingerlo preparati e allenati con cura. Il risultato, alla fine, sarà senz'altro soddisfacente.

Buon lavoro.

ESTRATTO DALLA PRIMA CRONACA

Il Cardinale Durand sapeva che camminare nelle vallate venusiane dell'Oscurità avrebbe scatenato una battaglia come mai se ne erano viste nella storia dell'umanità. Nei molti anni trascorsi, da quando l'Anima Oscura era stata lasciata libera per i mondi dell'uomo, molti assalti simili a quello erano stati tentati, ma nessuno aveva avuto successo. I più si erano convinti che una battaglia di quella portata fosse impossibile da vincere. Il Cardinale li ignorò dicendo: "Nella lotta del bene contro il male, non dobbiamo accontentarci soltanto di rallentare l'Oscurità che si va insinuando.

"Dobbiamo invece essere pronti a rischiare le nostre vite affinché la Luce possa tornare a brillare nell'angolo più remoto di ogni mondo. L'Oscurità può avere successo solo quando la Luce fallisce. Per il bene dell'umanità non dobbiamo e non possiamo fallire". Detto questo, trascorso solo il tempo strettamente necessario a radunare le proprie truppe, il Cardinale Durand guidò un assalto contro una cittadella di Algeroth, nel cuore più profondo delle giungle venusiane. Il primo e più potente Cardinale era nato dal seno della corporazione Bauhaus: furono le sue le preghiere che sentì per prime e fu in suo aiuto che per primo accorse. E fu così che dedicò le proprie forze all'impresa di cancellare dalla faccia di Venere la più grande Cittadella conosciuta dell'Apostolo Oscuro Algeroth.

Una volta su Venere, la battaglia fu presto ingaggiata. Il Cardinale guidò personalmente in battaglia la sua guardia, le ormai leggendarie Furie, seguita da unità appartenenti a ciascuna delle quattro corporazioni: i Ranger Venusiani, i Sea Lions, gli Hatamoto e i Blood Berets. Un distaccamento speciale di forze di élite dell'Alleanza, conosciuto come Doomtrooper, fu assegnato al Cardinale perché lo accompagnasse in battaglia. Questa fu la prima e più gloriosa missione dei Doomtrooper, e da allora la loro reputazione si è ulteriormente accresciuta.

L'assalto fu lungo e faticoso. Per ogni tre metri di terreno che le forze del Cardinale riuscivano a conquistare, erano spinte indietro di due dai Nefariti di Algeroth, dai Necromutanti e dai Legionari Non Morti. Presto a queste creature dell'oscurità si unirono gli Ezoghoul, i Razide e i Pretorian Stalker. In seguito, le truppe del Cardinale, sotto forma della valente Sorellanza delle Valkirie, incontrarono i più orribili e perfidi servitori dell'Anima Oscura, se si escludono i suoi stessi Apostoli: esseri umani catturati e sospinti contro i loro stessi ex commilitoni dall'orribile influenza dell'Oscura Tecnologia, i nuovi e terribili servitori della Grande Oscurità: i Centurioni di Algeroth. Quel giorno vi furono innumerevoli martiri, e molti conquistarono una gloria che difficilmente verrà superata da chiunque nella propria vita e, alla fine, la Cittadella di Algeroth cadde. Il Cardinale stesso, circondato dai Doomtrooper e da ciò che rimaneva delle Furie, incontrò l'Apostolo nel cuore più profondo della sua Cittadella. Il Cardinale si gettò a capofitto nello scontro finale con la propria nemesi, e il Signore Demoniaco dell'Oscura Tecnologia si scontrò con lui e gli resistette faccia a faccia.

Ogni altro essere umano sarebbe immediatamente stato annichilito dal terribile potere del Mago della Necrotecnologia, ma il Cardinale, protetto soprattutto dal potere della Luce nella propria anima, estrasse la sua mistica spada, la Portatrice di Luce, che bandì ogni ombra rimasta dalla grande sala della Cittadella. Mentre la battaglia infuriava attorno a loro, i due combattenti danzarono in un turbine di Oscurità e di Luce che poteva terminare soltanto con la vittoria di uno e la morte dell'altro. Il Cardinale, colpo dopo colpo, sfondò le difese di Algeroth una prima, poi una seconda e infine una terza volta. La terza, con un unico colpo possente, tagliò Algeroth in due. Anche mentre le sue due metà cadevano in direzioni opposte, il demone sghignazzò un'ultima volta e quindi scomparve in un lampo di Oscurità.

Con la perdita del loro comandante, le rimanenti forze di Algeroth vennero rapidamente sterminate o messe in rotta. Quando tutto fu finito, la Fratellanza trionfò, ma solo a un prezzo immane. Più di sei decimi dei soldati umani che avevano partecipato alla battaglia giacevano morti al suolo. Anche molti dei Doomtrooper e buona parte delle Furie erano caduti. Fatto ancor più grave, il Cardinale Durand era stato ferito a morte durante la sua danza fatale con il perfido Algeroth.

Riuscì a far ritorno su Luna prima di spirare. Fu esposto per sette giorni e milioni di persone in lutto vennero da ogni angolo del Sistema Solare per porgergli l'estremo saluto, prima che il corpo venisse cremato e le sue ceneri interrate nel cuore di Luna, nel luogo che da allora sarà noto come la Tomba del Cardinale.

Così ebbe termine la vita del Cardinale Nathaniel Durand I, un uomo la cui eredità continuerà a vivere fino a quando gli ultimi uomini esaleranno l'ultimo respiro. Che la sua leggenda possa sempre ispirare tutti noi!



I CROCIATI DI NICODEMUS

SALVATORE NICODEMUS

Ultimogenito di una famiglia della piccola borghesia della Bauhaus, il giovane che sarebbe divenuto un giorno Salvatore Nicodemus si dimostrò sin dalla tenera età assai versato nell'uso dell'Arte. La famiglia, profondamente devota, affidò alla Fratellanza il giovane che assunse il nome di Nicodemus, in onore di un antico martire. Le sue capacità e la sua determinazione gli consentirono un veloce ingresso nel Secondo Direttorato (l'Inquisizione). Dopo un primo addestramento, fu posto sotto la tutela dell'Arcinquisitore Gabriel Victorios, che temprò ulteriormente il fisico e lo spirito di questo futuro eroe. Dopo aver dimostrato più volte il proprio valore, Nicodemus divenne il secondo di Victorios.

Un triste giorno l'Oscura Legione attaccò la città venusiana di Kanark e Victorios perse la vita durante lo scontro. Nicodemus si trovò al comando di 96 guerrieri fra Valkirie, Mortificator, Sacri Guerrieri e truppe regolari, contro un esercito di più di duemila Legionari Non Morti, cinquecento Necromutanti, alcuni Nefariti e altre abominevoli creature. Miracolosamente riuscì a sconfiggere le truppe dell'Oscurità, guadagnandosi non solo il titolo di Arcinquisitore, ma anche la riconoscenza e la fedeltà eterna di un piccolo villaggio nei pressi di Kanark (che da allora gli invia le sue migliori guerriere).

Oggi Nicodemus è uno degli uomini più famosi del Sistema Solare. La Fratellanza gli affida le missioni più difficili e riceve carta bianca ogni volta che deve affrontare l'Oscura Legione. Pochi sanno che parte del suo successo è dovuto al suo esercito personale di Crociati, costituito per lo più dai sopravvissuti alla battaglia di Kanark.

Nicodemus integra le fila del suo esercito con individui che addestra personalmente sulle montagne dell'Anello di Fuoco.



ASPETTO

Con l'eccezione della Guardia della Mantide Nera, degli Assassini e dei Mortificator, i Crociati indossano elmetto e parastinchi purpurei, tunica e spallacci blu con insegne rosse. Le loro armi sono quasi sempre decorate e intarsiate con squisita abilità.

GRADI, INSEGNE E CATENA DI COMANDO

Nonostante l'eterogeneità delle truppe, Nicodemus riesce a mantenere una rigida gerarchia. Ogni soldato (sia esso un Teschio o un soldato regolare) è un Crociato.

Tra i guerrieri, i Teschi si considerano migliori a paragone delle Fiamme di Nathaniel, ma per Nicodemus non esistono distinzioni di sorta.

I comandanti delle sue squadre sono chiamati Decurioni e ciascuno di essi riceve ordini direttamente da Nicodemus o da Julios Christos, il suo attendente. Solo i discepoli di Nicodemus, i cadetti Inquisitori della Fiamma Purificatrice, sono esclusi da questa catena di comando e vengono guidati direttamente dall'Arcinquisitore.

Ogni tipo di unità ha le sue insegne, basate sul classico simbolo della Fratellanza. I Decurioni sono riconoscibili per una striscia supplementare sul paraspalle sinistro.

CHRISTOS IL PENTITO

Julios Christos era un giovane cittadino della Bauhaus poco interessato alle attività della sua famiglia. Conduceva una vita dissoluta, aveva macchine sportive, abiti alla moda e... donne. Con il pretesto di preferire il raccoglimento privato, evitava persino di recarsi alla Cattedrale di Heimburg per le funzioni.

Tutto cambiò quando incontrò una banda di giovani che tentarono di convertirlo al culto di Semai. Christos rifiutò, e gli Eretici massacrarono la sua famiglia. Il giovane si salvò solo grazie all'intervento dell'Arcinquisitore Victorios, che in seguito lo esortò a pentirsi per la sua vita dissoluta e a espiare studiando e servendo l'Arte, per divenire un Mistico. Tormentato dal rimorso di aver causato la





morte dei suoi congiunti, Christos vendette l'azienda di famiglia e donò ogni suo avere alla Fratellanza.

Ancora oggi sta espiando le sue colpe: è convinto che l'unico modo per ottenere il perdono dei suoi cari sia impedire che altri innocenti perdano la vita. È diventato aiutante di campo e amico fidato di Nicodemus ed è pronto a qualsiasi sacrificio pur di proteggere il suo superiore e i suoi uomini.

I TESCHI

I Teschi costituiscono una vera e propria élite, composta solamente dai Sacri Guerrieri che sono riusciti a vincere in duello un Nefarita. I loro elmi sono blu proprio per schernire i loro nemici e tutte le truppe di Algeroth sconfitte in battaglia.

LE MANTIDI NERE

Queste guerriere avrebbero voluto far parte delle Étoiles Mortant, ma fin da giovani dimostrarono un incredibile talento naturale per l'Arte. La Bauhaus decise di affidarle alla Fratellanza, dove furono addestrate come Mortificator sotto la tutela personale di Sebastian Crenshaw. Le migliori, dopo aver appreso ogni segreto della Mortificazione, furono selezionate da Nicodemus per la sua guardia del corpo.

LE FIAMME DI NATHANIEL

Queste truppe d'élite hanno servito nell'esercito personale di Nicodemus per lungo tempo, facendosi sempre onore.

L'IRA DI NATHANIEL

Il progetto del Death Angel deriva da un'idea di Nicodemus, che ordinò agli artigiani militari Imperiali di fabbricargliene uno speciale, completo di mitragliatrice Deathlockdrum e statua di Nathaniel. Quando schiera il suo esercito, l'Arcinquisitore porta anche il suo Death Angel personale per muoversi più velocemente sul campo di battaglia.

LE LANCE DELLA MORTE



Nelle giungle che circondano Kanark risiede una bellicosa tribù di amazzoni guerriere.
Quando Nicodemus la salvò dall'Oscura Legione, nel corso della famosa battaglia, in segno di gratitudine ricevette dalla popolazione una squadra di queste formidabili guerriere.

L'Arcinquisitore fece subito addestrare le donne come Valkirie e, da allora, queste fanno parte del suo esercito personale.

LE FIAMME PURIFICATRICI

Ogni Inquisitore ha un suo gruppo di cadetti che, un giorno, prenderanno il loro meritato posto nel Secondo Direttorato. Nicodemus non fa eccezione a questa regola, e addestra i cadetti nei suoi possedimenti. Quando li ritiene pronti per l'azione, li arruola nelle Fiamme Purificatrici. Per poter entrare nel Secondo Direttorato, infatti, è necessario aver partecipato ad almeno una battaglia.

Le Fiamme Purificatrici sono guerrieri senza paura, giovani fanatici, impazienti di dimostrare il proprio valore.

Lo scopo della loro vita è entrare a far parte del Secondo Direttorato o morire nel tentativo.

ALITO DI FUOCO

Dell'esercito di Nicodemus fa parte anche uno stormo di aerei da guerra Icarus, chiamato Alito di Fuoco.

Generalmente viene impiegato per contrastare l'azione aerea dell'Oscura Legione.



LA CATTEDRALE DI LUNA

Il quartier generale dell'Arcinquisitore Nicodemus è la Cattedrale di Luna, la Prima Cattedrale e di gran lunga la più gloriosa. Composta di strati di pietra nera finemente incisa, che rivestono una struttura d'acciaio, la facciata è coperta di grondoni e statue dei vari Fratelli e Cardinali che hanno servito la causa della Luce. I camini spuntano ovunque, dando alla sua architettura neoromantica una vaga sfumatura gotica. Il vapore del sistema di riscaldamento, utilizzato costantemente in tutto l'edificio, esce avvolgendo i livelli più alti della costruzione in una nebbia innaturale. La Cattedrale troneggia sopra l'edificatissima zona circostante, elevandosi perfino al di sopra degli uffici delle Megacorporazioni.

La Cattedrale è alta più di 200 piani e ha più o meno la forma del simbolo della Fratellanza, oltre a scendere per dozzine di livelli sotto la superficie della Luna. Fari colossali ne illuminano costantemente i lati, rendendola a sua volta un faro di speranza per l'umanità, anche nella notte più buia. Il Cardinale stesso abita in cima alla guglia che si innalza dalla base a forma triangolare del simbolo, e sale verso lo spazio quanto basta perché la gravità alla sua vetta sia minore che a livello della strada.

Situata in mezzo alla città, direttamente al centro dei Quartieri Antichi, la Prima Cattedrale (cui spesso ci si riferisce semplicemente chiamandola "la Cattedrale") è il centro sociale, spirituale e politico dell'intero Sistema Solare.

Tutto le ruota attorno, e tutti nel sistema se ne rendono ben conto.

La maggior parte della Cattedrale consiste in uffici, in alloggi e luoghi di addestramento per ciascuno dei quattro Direttorati. Il numero di persone coinvolte nella Fratellanza è stupefacente. La Cattedrale è come una minicittà: ha un ospedale, scuole, palestre, fermate della Metropolitana e uffici per ogni sorta di occupazione professionale che si renda necessaria. Le industrie e lo spazioporto personale della Fratellanza si trovano invece al di fuori della periferia di Luna, così come alcune delle comunità agricole a lei collegate, ma praticamente ogni altra cosa è contenuta all'interno delle sue mura.

LA GRANDE SALA

La Grande Sala è alta una trentina di piani e ha spazio sufficiente perché 100.000 persone nello stesso tempo possano assistere alla messa. Di rado è piena durante la settimana, ma alla Domenica il posto è stracolmo fino al soffitto. Dopo tutto, il 75% dei cittadini di Luna visita la Cattedrale per lo meno una volta alla settimana.

La messa viene celebrata una volta al giorno: inizia alle sette di mattina e dura per lo meno fino alle dieci di sera. Viene trasmessa in diretta dalla televisione e alla radio, in modo che anche quei seguaci che non possono, per varie ragioni, presenziare di persona, siano in grado di partecipare almeno indirettamente alla celebrazione.

Il grande altare è situato a un'estremità della sala, e il trono del Cardinale è posto subito dietro. Il Cardinale celebra la messa solo una volta a settimana, di solito alla Domenica. In ciascuno degli altri giorni, un membro della Curia opera in sua vece. Dietro l'altare c'è un grande muro vuoto imbiancato a calce, che si innalza per venti piani. La diretta televisiva viene proiettata su questa parete, in modo che anche coloro che sono seduti nei posti più distanti possano vedere e partecipare alle cerimonie.

La vasta parete si innalza a venti metri dal fondo della Grande Sala. Il retro del muro è coperto con una serie di scale e piattaforme in materiale plastico e fari che ne illuminano la superficie. Le lettere e le parole della Prima Cronaca sono incise sulla sua nuda pietra.

I CONFESSIONALI

I Confessionali della Fratellanza si trovano al piano terra nello spazio tra il grande muro e la parete di fondo della sala. Sono aperti tutto il giorno, a qualunque ora, in modo che la gente possa venire a cercare l'assoluzione.

Molti finiscono col trovare effettivamente il perdono. Un confessionale consiste in una cabina chiusa e insonorizzata separata all'interno da uno schermo opaco che la



suddivide in due cubicoli, ciascuno dotato di una porta. Il Missionario che deve ascoltare la confessione siede in uno e aspetta che i penitenti entrino nell'altro.

Quando entri, ti getti in ginocchio e implori perdono al Missionario. Quindi racconti i tuoi peccati, uno dopo l'altro. Il Missionario può interromperti in qualunque momento per chiederti di chiarire un punto, ma la maggior parte delle confessioni non viene in genere interrotta.

Se le tue mancanze sono risibili, come per esempio aver avuto dei pensieri oscuri sulla gente che vive attorno a te, il Missionario ti infligge una multa e ti assolve. A quel punto sei libero di andartene. Le multe sono assegnate a seconda della gravità del peccato e delle capacità di pagamento del penitente: più sono gravi, più è alta la multa. Di rado viene inflitta una multa che non può essere pagata, anche se seguaci particolarmente tormentati possono spesso trovarsi alla fine del mese col conto in banca pressoché prosciugato.

Se i peccati sono troppo gravi per essere ignorati, il Missionario richiama in segreto un contingente di Inquisitori, che studiano il volto del colpevole e lo seguono fino a casa. Una volta stabilito dove abita, l'Inquisizione farà ricerche sulla persona e formulerà un piano d'attacco. Nella maggior parte dei casi, il soggetto



viene svegliato nel cuore della prima notte dopo la confessione, catturato e trascinato nelle celle degli interrogatori, nelle viscere della Cattedrale. In alternativa, gli Inquisitori possono decidere di prendere il penitente mentre si trova ancora nel confessionale.

Numerosi peccatori sono entrati nella Cattedrale per confessare le proprie mancanze e sono finiti nelle celle degli interrogatori soltanto pochi minuti dopo.



LE CELLE DEGLI INTERROGATORI

Sono cubicoli freddi, opprimenti e scarsamente illuminati, scavati nella morta roccia della crosta lunare. Tutti li hanno visti migliaia di volte nei drammi televisivi sponsorizzati dalla Fratellanza, ma provarli in prima persona è un'esperienza ben diversa...

Ognuna di queste celle è impregnata dell'odore nauseabondo di sangue e feci, e i suoi muri sono sporchi di scure chiazze rosse.

Al centro della cella c'è una tavola operatoria di alluminio, completa di canaletti di scolo e vaschette di raccolta per ogni fluido corporeo che possa colare. Cinghie di cuoio pendono dai lati, mostrando segni di un lungo uso. Un'alta lampada orientabile si trova all'estremità della tavola, disposta in modo che sia sufficiente una rapida rotazione per dirigere la luce abbagliante negli occhi di un interrogato. Accanto alla tavola operatoria c'è un vassoio da chirurgo, pieno di numerosi strumenti di tortura lucidi e sterilizzati.

Secondo la versione ufficiale, un Inquisitore ha raramente necessità di ricorrere a metodi così primitivi per ottenere le informa-





zioni che desidera. Ciò che si dice in giro, comunque, è che alcuni Inquisitori preferiscano ignorare l'uso dell'Arte per esaminare la mente di un soggetto: pare che si avvalgano invece di sistemi più vecchi, meno efficaci... e più cruenti. Poche persone che abbiano effettivamente sperimentato un interrogatorio dell'Inquisizione hanno avuto l'opportunità di raccontarlo. Anche se lo hanno fatto, il rigoroso controllo dei mezzi di comunicazione di cui gode la Fratellanza impedisce che possano mai trapelare seppur vaghi accenni alle efferatezze compiute durante gli interrogatori.

La maggior parte delle persone che lasciano la stanza sono condotte direttamente alle vicine celle di detenzione preventiva, dove le loro menti vengono manipolate fino a quando non ricordano più nulla dell'interrogatorio. Una volta che le ferite (se presenti) sono state curate, gli interrogati sono liberi di riprendere la loro vita.

Ovviamente, accade che alcune persone siano state contaminate dalla Grande Oscurità; in questo caso subiscono un Esorcismo da parte di un Mistico qualificato prima che sia loro consentito di rientrare nella società. Dopo aver lasciato la Cattedrale, molti vengono pedinati dai Revisori nella speranza che possano inavvertitamente condurre l'Inquisizione alla scoperta delle persone o delle creature che hanno portato la corruzione nei loro cuori.

IL SANATORIUM

Il Sanatorium riproduce non solo un ospedale, ma un'intera struttura di assistenza.

I pazienti arrivano o vengono portati qui quasi per ogni male che affligge l'umanità. Se i dottori della Missione dai bianchi camici non sono in grado di curare tutto ciò che può colpire una persona, si può essere certi che gli Esorcisti del Primo Direttorato hanno il potere di intervenire là dove non possono le loro più terrene controparti.

Non si deve credere che questi servizi siano disponibili a buon mercato, comunque. Il Sanatorium è riservato ai membri della Fratellanza. Coloro che non seguono la parola del Cardinale non sono bene accetti tra le sue mura, indipendentemente da cosa altro possano offrire. C'è solo un prezzo da pagare per le cure: si deve credere.

La prima parte del Sanatorium che la gente vede è l'ambulatorio: qui i pazienti vengono messi in fila per farsi visitare dal medico e dai curatori di turno nell'ordine richiesto dalla gravità dei loro problemi. Chi ha ferite gravi va direttamente all'inizio della fila. La politica della Fratellanza prevede di cercare di guarire dapprima con metodi tradizionali e naturali; solo se questi falliscono si deve passare al trattamento con l'Arte, che viene sempre rimandato il più possibile. Non si sa mai quando un Mistico possa aver bisogno dell'energia necessaria per guarire un paziente veramente mal messo.

Esorcismi speciali per ripristinare parti del corpo possono essere ottenuti su appuntamento, ma di solito devono essere effettuati presso l'ufficio privato di ciascun esorcista. Non c'è da pagare nemmeno per questi servizi, ma il paziente può trovarsi ad attendere per mesi o addirittura per anni, prima di ricevere i servizi di cui ha bisogno.

Vengono fatte eccezioni per i membri della Fratellanza che sono coinvolti in servizi attivi pericolosi o fondamentali; in questo caso vengono curati e rimessi al lavoro al più presto possibile. La salute di queste forze armate rappresenta sempre la prima preoccupazione del Cardinale.

Le forze dell'Oscura Legione non si prendono certo una pausa mentre uno squadrone di Guerrieri Sacri si riprende dalle proprie ferite, quindi questi ultimi devono tornare al loro posto al più presto... se non prima.

L'ARMERIA

Nell'Armeria si viene equipaggiati con tutto ciò che occorre per portare a termine il proprio incarico.

Ovviamente, una volta finito, è necessario restituire tutti gli oggetti presi in prestito, ma non ci si deve preoccupare: saranno a disposizione quando il loro impiego verrà richiesto.

L'Armeria contiene un vasto assortimento di armamenti individuali e a livello di squadra in quantità sufficiente, in caso di necessità, ad armare l'intera Fratellanza contro le legioni dell'Oscurità, dal più umile Missionario fino al Cardinale in persona. Ovviamente, il materiale che si può ottenere in dotazione è limitato dal proprio incarico e dal proprio grado.

Solo ai membri della Fratellanza è consentito l'ingresso nella sala dell'Armeria; gli altri vengono fermati da Guardie di Élite della Furia, soldati scelti appositamente per quell'incarico dal Cardinale in persona e abili in particolare nell'incantesimo Empatia. Ogni personaggio dall'aria sospetta viene esaminato da una Furia prima che gli sia concesso di entrare nell'Armeria. Coloro che non superano il test vengono eliminati all'istante.

La maggior parte della gente vede solo il bancone principale e una o due stanze per adattamenti e ritocchi. Se non sei sicuro di ciò che vuoi e hai un grado sufficiente a consentirti di scegliere in merito, vieni guidato in una

stanza di esposizione in cui ogni oggetto conservato nell'Armeria è in mostra con un cartellino che ne riporta le relative informazioni.

Il vasto magazzino principale non è aperto al pubblico, nemmeno alla maggior parte dei membri della Fratellanza. In determinate occasioni, tuttavia, il Cardinale lo apre consentendo la visita ad un limitato numero di persone.

La tremenda potenza di fuoco sotto il controllo della Fratellanza (senza nemmeno considerare il materiale già sul campo) è sufficiente a convincere la maggior parte della gente che i confratelli del Cardinale costituiscono la miglior speranza dell'umanità nella lotta contro l'Oscura Legione.

GLI ARCHIVI DI PIETRA

Dall'esterno, l'edificio degli Archivi di Pietra non fa una grande impressione. È alto solo quaranta piani, non molti se si considera che sorge all'ombra della Cattedrale vera e propria, una costruzione più alta di cinque volte. Non c'è alcuna finestra in vista ma, una volta dentro, ci si rende conto che i suoi livelli sotterranei sprofondano nel suolo per la stessa distanza che il resto della costruzione copre arrampicandosi su per il cielo.

Gli Archivi sono il deposito di tutta la conoscenza registrata della Fratellanza: la sua biblioteca. Le mura racchiudono ogni minima notizia pubblicata o trasmessa dall'umanità fin da prima che la stessa Fratellanza venisse fondata. Questa straordinaria raccolta risale fin quasi all'inizio della parola scritta.

Stai cercando libri per bambini, videocassette, copie di discorsi, costituzioni di governi scomparsi da tempo, zerbini di ristoranti, prime edizioni del "Daily Chronicle" o qualunque altra cosa? Sta tutto laggiù. Per potervi accedere, devi solo essere in grado di capire il complesso sistema di archiviazione e di riferimento incrociato che i Confratelli della Cella degli Archivi hanno sviluppato per rendere agevole l'accesso a questa gran quantità di materiale che li circonda.

Il sistema è basato sull'uso di antiquate schede perforate in metallo e su un sistema informatico quasi interamente a vapore. Le stanze che contengono il computer occupano diversi piani nella parte più bassa del sotterraneo. Il solo modo di raccapezzarsi in questo sistema è chiedere aiuto a uno dei Fratelli chierici. È quasi impossibile trovare qualcosa senza alcun tipo di aiuto. Richiedere ad alta voce certe cose richiama senza dubbio l'attenzione, ma la maggior parte degli Archivisti è gente a cui ci si può affidare, certi della loro discrezione. Non è consentito rimuovere materiale dagli archivi in alcuna circostanza. Accordi possono essere presi affinché uno Scriba esegua una copia per un Confratello, ma ciò richiederà del tempo: da qualche ora a settimane, a seconda della quantità di materiale, dell'urgenza con cui occorre e del grado della persona che formula la richiesta.





LO SCRIPTORIUM

Lo Scriptorium è ubicato nei livelli della Cattedrale che si trovano appena al di sotto della superficie. In qualche punto chiave, lo Scriptorium è collegato tramite passaggi sotterranei alla sua organizzazione parallela degli Archivi di Pietra. Molte delle opere create dagli Scribi finiscono direttamente nei vicini Archivi, e quando occorre una copia di qualcosa che si trova negli Archivi, questa finisce subito allo Scriptorium.

Lo Scriptorium non è nulla di più che una serie di grandi sale, in cui migliaia di Fratelli trascrivono manoscritti alla luce di candele per i loro Confratelli che ne hanno bisogno. Una buona metà degli sforzi dello Scriptorium è volta alla creazione di altre copie del Libro della Legge per nuovi membri della Fratellanza e per rimpiazzare quelle perdute o danneggiate. Il resto del tempo viene passato a copiare dagli Archivi e a fare copie di altri documenti sacri o critici che il Cardinale o uno dei suoi Confratelli di alto rango non si sente di duplicare con altri mezzi più avanzati, vista la costante minaccia di interferenze da parte dell'Oscura Simmetria.

Le sale sono vaste e vuote, scavate nella pietra della Luna. Gli Scribi copiano al proprio banco, fatto di legno rozzamente lavorato. Le candele costituiscono l'unica illuminazione consentita, e i giovani apprendisti camminano continuamente tra le file di tavoli sostituendo quelle consumate. Di solito c'è un solo turno di lavoro al giorno, ma nei momenti di grande necessità sono stati aggiunti secondi e terzi turni fino ad arrivare a cicli di lavoro di ventiquattr'ore su ventiquattro.

L'EDIFICIO DELLE CRONACHE

Questo modesto edificio di trenta piani in pietra nera ospita la Cella delle Cronache, che include i Missionari che controllano una vasta percentuale dei mass media della Luna. In questi uffici si pubblica il "Daily Chronicle", il giornale più diffuso di tutti i tempi, e da qui le messe del Cardinale vengono trasmesse per radio e per televisione.

Qui si trovano infine gli uffici dei Confratelli che esaminano e approvano tutto il materiale da trasmettere o stampare prima che venga dato in pasto al pubblico.

In questo edificio vengono prodotti anche i notiziari orari sponsorizzati dal Cardinale su tutti i principali canali televisivi e radiofonici. L'edificio è il punto di riferimento di centinaia di reporter le cui zone d'azione coprono l'intero Sistema Solare. Non tutte le informazioni raccolte arrivano poi fino al pubblico; vengono tutte riunite e assorbite dagli uomini del Cardinale prima di essere rilasciate e raggiungere la gente; molte notizie finiscono direttamente all'Inquisizione.

I reporter sono spesso lieti di parlare di qualunque cosa che possano sapere con membri dei Mistici o dell'Inquisizione. Sono felici di sapere che il loro lavoro potrebbe essere di aiuto diretto per il Cardinale. Alcuni dei più esperti si sono ovviamente stancati, e non sono ben disposti a perdere tempo con qualcuno di grado inferiore. Alla fin fine, tutto ciò di cui hanno bisogno questi reporter è qualche frase giusta. Le minacce funzionano, ma l'adulazione è ancor più efficace, se si vuole riutilizzare in futuro quello stesso reporter come fonte di informazioni.

LA BANCA DEL CARDINALE

La Cattedrale di Luna ospita anche la più grande e potente banca dell'intero regno dell'umanità. Il detto "Io giurerei su un Cardinale" non è poi saltato fuori dal niente, ma è derivato dal fatto che la Corona Cardinalizia è la moneta più stabile ed è universalmente accettata. Tutto questo è dovuto quasi esclusivamente agli sforzi dei Fratelli che gestiscono la Banca del Cardinale.

La banca stessa occupa diverse dozzine di piani in un'ala della Cattedrale. È un grande luogo impersonale, progettato più per trattare i fondi delle Megacorporazioni che per lavorare con il cittadino medio, anche se può svolgere questa incombenza. Come nel caso della maggior parte delle banche, il servizio personale è scadente, a meno che non si sia particolarmente ricchi o importanti.

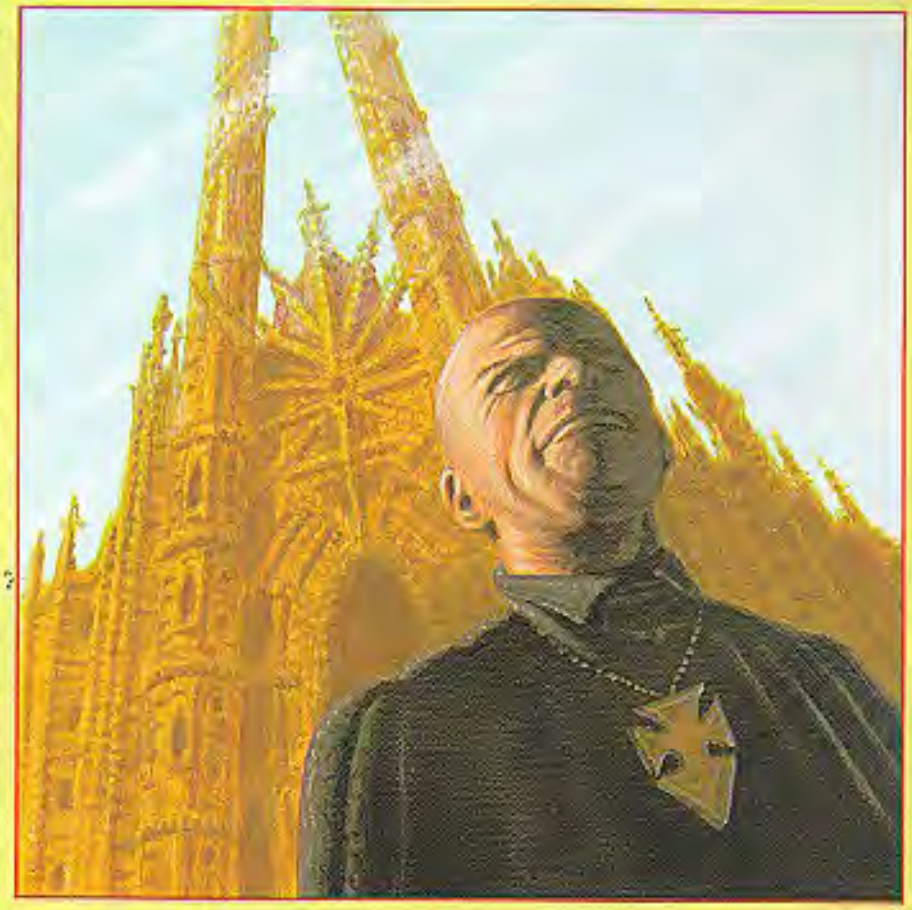
Se sei una persona socialmente poco importante, c'è la possibilità che ti ritrovi in fila per due o tre ore, trascorse le quali potresti semplicemente essere spostato in un'altra fila.

Vengono fatte eccezioni per gli Inquisitori e i Mistici, oltre che per chiunque altro sia al servizio del Cardinale e abbia fretta, ma anche in questi casi i tempi di attesa possono essere lunghi.

Essendo la banca più potente del Sistema Solare, può effettivamente influenzare l'andamento del mercato.

Questa è un'altra leva che il Cardinale può utilizzare per riportare al gregge le pecorelle smarrite, dal momento che la banca è poco incline a prestare soldi a coloro che non seguono i precetti del Cardinale. Di conseguenza, la Cybertronic non ha ottenuto un centesimo direttamente dalla Banca del Cardinale, anche se molte delle società da questa controllate (la cui proprietà è mantenuta tramite diverse corporazioni fantasma) lo hanno fatto.

Quando la Banca del Cardinale chiede il pagamento di un grosso debito, può inviare elementi (o interi reparti) del Secondo Direttorato a riscuotere. Diverse battaglie sono state combattute qua e là per un punto percentuale di interesse o per una rata mensile. La Banca, comunque, viene amministrata come la maggior parte delle altre imprese. Le azioni militari non vengono intraprese a meno che il loro profitto potenziale non superi il costo. Anche in questi casi, il Cardinale non vuole ritrovarsi dalla parte del torto. La Banca non è un predatore che preleva senza averne il diritto... si limita solo a far rispettare gli accordi che sono stati stipulati.



EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO

LA TOMBA DEL CARDINALE DURAND

La Tomba del Cardinale si trova all'ingresso della Cattedrale, in cima al simbolo della Fratellanza. È una delle attrazioni turistiche più popolari di tutto il pianeta, e nei fine settimana la fila per visitarla può durare più di tre ore.

Una statua colossale del primo Cardinale troneggia al centro della lunga e ampia scalinata che sale dall'ingresso.

All'interno c'è un museo dedicato alla Fratellanza e ai molti Cardinali che l'hanno servita. Poiché la sua vita e la sua storia sono intimamente connesse con le origini della Fratellanza stessa, al Cardinale Durand I è stata dedicata un'intera ala del museo, di fronte alla quale c'è una tomba gigantesca: scolpita nel bianco marmo del coperchio, c'è un'immagine del sant'uomo che giace nell'eterno riposo. Si crede che il Cardinale sia stato cremato alla sua morte come tutti i suoi confratelli, e che le sue ceneri (non il suo corpo) giacciano nella tomba.

Molti Fratelli visitano regolarmente il museo, che è anche un buon posto per incontrare gente importante nei pomeriggi del fine settimana. Qualche volta il luogo è perfino allietato dalla visita di membri della Curia o, più di rado, del Cardinale Durand XVII in persona.

EQUIPAGGIAMENTO

Il Quarto Direttorato si assicura che ogni membro della Fratellanza ottenga l'equipaggiamento appropriato a svolgere il suo incarico. La Fratellanza è ricca e, anche se non possiede un ammontare infinito di risorse, il Cardinale è comunque convinto di dover acquistare il meglio per i suoi uomini.



Molti degli articoli descritti di seguito non possono essere reperiti al di fuori della Fratellanza e non possono essere acquistati ad alcun prezzo da gruppi esterni.

Chiunque sia trovato in possesso di equipaggiamento della Fratellanza senza farne parte viene perseguito di conseguenza.

INQUISITORI

L'uniforme da battaglia degli Inquisitori è tra le migliori del Sistema Solare. Sotto gli abiti c'è una corazza composita balistica pesante che fornisce dal collo alla punta dei piedi un'ottima protezione. Il loro tipico elmetto a punta è stato corazzato e ulteriormente rinforzato.

L'attrezzatura protettiva di un Inquisitore Major è diversa da quella di un normale Inquisitore solo per la forma e il colore, non per la sostanza. L'uniforme da battaglia dell'Inquisitore è solitamente bianca con orli rossi, anche se Inquisitori più estroversi hanno indossato quasi ogni genere di colore immaginabile, tranne il nero che è riservato esclusivamente ai Majores, che hanno inoltre un doppio strato di spalline, mentre i normali Inquisitori ne hanno uno solo.

La maggior parte degli Inquisitori è armata con la Combinazione Punisher, formata da una pistola Punisher e una spada corta Punisher.

Inoltre, ogni Inquisitore porta con sé una copia del Libro della Legge che gli pende dalla cintura. Talvolta viene nascosto sotto i vestiti, ma spesso viene esibito con orgoglio, come simbolo della propria carica.

Stabilizzatore di Potenza. Si può capire quanto sia potente un Inquisitore, o un qualunque utilizzatore dell'Arte, dal numero di tubi che fuoriescono dallo stabilizzatore di potenza che porta sulla schiena. Ogni tubo ha un colore (un vero e proprio codice cromatico) preso da uno dei sette dell'arcobaleno e simboleggia la suddivisione della Luce ottenuta utilizzando come prisma la mente umana. Ogni colore rappresenta uno dei sette aspetti dell'Arte.

Questo significa che si può capire quali siano le Arti che un Inquisitore è in grado di praticare dal colore dei tubi sulla sua schiena. Il minimo numero di tubi di uno stabilizzatore è quattro, per cui, se il possessore conosce meno di quattro aspetti dell'Arte, uno o più tubi avranno gli stessi colori.

Il massimo numero di tubi che una persona può avere è sette. Solo il Cardinale e diversi membri della Curia ne hanno così tanti. Queste appendici a coda di pappagallo sono come distintivi di grado nella Fratellanza, e coloro che ne hanno tanti vengono trattati (a buon diritto) con enorme rispetto.



MISTICI

I Mistici non scendono sul campo di battaglia così spesso come i loro confratelli del Secondo Direttorato, ma il solo momento in cui la maggior parte della gente li può osservare al di fuori di una Cattedrale è quando sono vestiti per uccidere. Sotto molti aspetti, la loro uniforme e la loro armatura sono simili a quelle degli Inquisitori.

I loro vestiti tendono a essere più elaborati e le loro spalline sono più arrotondate. Inoltre, l'armatura di un Mistico è più resistente, anche se l'elmetto è pressochè identico a quello degli Inquisitori.

I Custodi dell'Arte hanno un'armatura ancor più elaborata. È più pesante e include sistemi di supporto vitale estesi progettati per mantenere in vita chi si trova al suo interno anche dopo che ha subito gravi traumi. Ogni volta che un Custode dell'arte subisce ferite gravi in qualunque parte del corpo, l'armatura le fascia e ferma il flusso del sangue, realizzando l'equivalente di un appropriato trattamento medico, per cui l'arto non diventa inutilizzabile.

L'armatura di un Custode ha anche all'interno l'equivalente di un'unità medica da combattimento che può essere attivata in qualunque momento. Se il Custode viene ferito e sviene, gli accessori medici della tuta si attivano automaticamente. È quindi possibile salvare la vita di un Custode con una ferita quasi letale all'addome o al torace, anche se poi il ferito rimarrà privo di sensi.

Tutti i Mistici portano una copia del Libro della Legge, che viene solitamente tenuta nascosta sotto i voluminosi vestiti, e indossano ovviamente uno stabilizzatore di potenza, dai colori connessi con le loro particolari abilità.

La maggior parte dei Mistici porta in battaglia una combinazione Punisher, proprio come i loro confratelli Inquisitori. I Custodi dell'Arte sostituiscono spesso la spada corta Punisher con una spada Violator, tanto per avere quel po' di grinta in più. La spada Violator è una lama da battaglia a energia elettrica. I suoi letali effetti fanno sì che diversi nemici possano essere abbattuti con un unico colpo particolarmente potente.

REVISORI

È la sola professione all'interno della Fratellanza a cui non corrisponde un'uniforme di un qualche genere. In qualità di agenti in incognito, i Revisori indossano ciò che ritengono appropriato per la situazione in cui si trovano. Dal momento che lavorano per lo più nelle strade cittadine o si infiltrano negli uffici e nelle sale riunioni dei grattacieli corporativi, indossano di rado (o addirittura mai) armature da battaglia.

I Revisori, comunque, non si fidano del prossimo e, in caso di necessità, indossano un giubbotto antiproiettile che garantisce al torace e all'addome una limitata protezione. Dal momento che si fingono spesso guardie del corpo o investigatori al servizio delle Megacorporazioni o di compagnie indipendenti, anche se qualcuno si accorge che indossano il giubbotto la loro copertura spesso non ne risente, dal momento che è in tono con ciò che fingono di essere.

Il tipico Revisore cammina solitamente per strada vestito come un qualunque cittadino medio. C'è chi dice, scherzando, che si può riconoscere un revisore lontano un miglio dal suo impermeabile con l'ingombrante colletto alto, ma i programmi d'intrattenimento hanno reso questi impermeabili così popolari tra la gente che ormai li portano tutti.

Questi abiti sono perfetti per occultare le armi.

I Revisori tendono a prediligere le Punisher in foudine ascellari, ma quando sono in "caccia grossa" fanno scivolare una pratica versione dell'HG-14 nella parte anteriore destra del loro impermeabile. Amano inoltre usare le pistole Piranha come armi di riserva.

Revisori sono i soli membri dell'Inquisizione che non portano il Libro della Legge, dal momento che la sua pre-



senza li tradirebbe. La maggior parte dei Revisori afferma comunque di averlo imparato a memoria; inoltre non c'è nulla che si possa chiamare Legge nei posti in cui operano.

MORTIFICATOR

I Mortificator non indossano nulla che non sia completamente nero, e quando sono in missione ogni pezzo di pelle visibile viene anch'esso dipinto di nero.

I Mortificator danno il meglio di sé al buio, e si vestono in modo da entrare meglio nel ruolo. Portano un ondeggiante mantello nero che li fa sembrare ai loro nemici più grandi di quanto in effetti non siano. Sotto il mantello indossano una tunica lunga fino al ginocchio, stilizzata e aderente, di nylon balistico, con spacchi lungo entrambe le gambe fino alle cosce, e sotto di essa una calzamaglia dello stesso materiale. Il loro elmetto copre tutta la testa tranne gli occhi.

Sopra la tunica indossano una bardatura da battaglia su cui sono incisi simboli che indicano la loro posizione e il loro grado. Un gancio pende al loro fianco, e un certo numero di granate di vario tipo penzola dalla cintura. Portano anche una pistola Nemesis e una spada Mortis a doppio taglio.

La pistola Nemesis è la versione lusso della MP-105 Bauhaus, riprogettata su espressa richiesta del Cardinale.

Il caricatore è stato inserito nel manico, che è stato allargato per poter accogliere le munizioni. Queste sono ancora del tipo senza bossolo, un grande vantaggio nel lavoro dei Mortificator. Non solo l'arma è più leggera, ma non ci sono bossoli da recuperare una volta che il lavoro è stato ultimato. Il meccanismo di fuoco automatico viene sacrificato a favore di un caricatore inclinato, ma questo prezzo è più che ricompensato dalla facilità di maneggio.

La spada Mortis ha un nome appropriato, che deriva appunto dalla morte inflitta a tutti coloro che sono così sfortunati da incontrare sulla propria strada la sua punta.

Queste armi rapide, leggere e a doppio taglio sono proprietà esclusiva dei Mortificator, che trovano particolarmente adatto al loro stile di lavoro il color nero opaco della lama di acciaio al carbonio e dell'impugnatura rivestita di cuoio. Quest'arma è un simbolo della professione di chi la usa, quasi più dell'uniforme da Mortificator, e aiuta a spaventare potenziali nemici e a spingerli ad andarsene in cerca di prede più facili. È utilizzata quasi esclusivamente dai Mortificator, dal momento che chi viene trovato in possesso di una di queste subisce durissime punizioni... a meno che non sia in grado di dimostrare di saperla usare!





GUERRIERI SACRI

I Guerrieri Sacri ridono in faccia alla morte, e questo si riflette sul loro equipaggiamento. Essendo i soli guerrieri dediti esclusivamente a combattere l'Oscura Legione, il loro senso dell'umorismo è spesso rinfrancante. I Guerrieri Sacri indossano in battaglia armature metalliche con intricate incisioni, stratificate con plastica e ceramica, ma solo di rado indossano elmetti. La maggior parte di loro si fa crescere i capelli e li lascia ondeggiare al vento per mostrare che si preoccupano così poco dell'abilità dei nemici da girare a capo scoperto.

Portano una delle più temibili combinazioni di armi usate da forze umane. In una mano impugnano una carabina Retributor, mentre nell'altra stringono una delle leggendarie spade Avenger, che vengono forgiate a mano dal proprietario e abbellite con i simboli del suo grado. Un Libro della Legge viene portato in una custodia di cuoio sul torace.



La carabina Retributor è una versione più potente ed efficace della pistola Punisher della Fratellanza: ha la stessa fama di potenza e affidabilità della sua sorella minore, ma una gittata maggiore. A differenza di altre carabine, questo modello non prevede lanciagranate. Il progettista ha deciso invece di utilizzare proiettili di calibro maggiore e di lasciare che l'arma fosse abbastanza leggera per poter essere utilizzata con una mano sola, anche se solo da soldati forti come i Guerrieri Sacri.

La spada Avenger è un marchio d'onore per chi la porta, dal momento che lo identifica come un Guerriero Sacro. Ogni spada è fatta a mano e su misura per le forze (e debolezze individuali) di chi la usa, e ciascuna è bilanciata in funzione dello stile di combattimento del proprietario. Non vengono forgiate spade migliori di queste.

Inoltre, le Avenger sono a carica elettrica e sul filo hanno un filamento monomolecolare che rende il loro attacco ancora più devastante. Pochi nemici possono resistere a un'Avenger nelle mani di un Guerriero Sacro, e sono ancora meno quelli disposti a provarci. Queste spade non sono disponibili al pubblico ad alcun prezzo. La pena inflitta a qualunque estraneo alla Fratellanza che possieda un'Avenger è la morte.

Usando una Avenger, è possibile attaccare più di un avversario per volta.

GUARDIE D'ÉLITE DELLA FURIA

Le Furie optano spesso per lunghi mantelli rossi al posto degli abiti, così da poter mostrare le loro meravigliose armature antiche, molte delle quali sono state passate di Guardia in Guardia nel corso dei secoli. L'armatura è composta da piastre metalliche favolosamente incise e lucidate a specchio, su strati di plastica e ceramica e di speciali laminati ablativi. Un Libro della Legge è collocato in un compartimento sopra il cuore di ogni Guardia.

Le Furie scendono in campo con una spada da battaglia Deliverer, uno scudo Protector nonché una pistola Punisher per gli attacchi a distanza.

La Deliverer è in pratica una versione potenziata del Violator, una spada a carica elettrica con la capacità di abbattere diversi nemici con un unico colpo. Ciò che rende speciale le Deliverer è il fatto che solo ai membri della Furia è concesso portarle. Quando la Fratellanza venne fondata, fu forgiato un numero limitato di Deliverer, e da allora ne sono state fabbricate pochissime.

Queste spade vengono tramandate di generazione in generazione, e al termine di ogni battaglia vi vengono incise sopra delle rune per raccontare la storia della sua gloria. Alcune spade onoratissime sono completamente coperte di rune, e costringono l'incisore a ingegnarsi per scrivere le nuove imprese. In ogni caso, c'è una storia dietro ogni spada.

Lo scudo Protector è pressoché unico nell'armamentario dell'umanità. Pochi altri guerrieri oltre le Furie ne hanno mai portato uno in battaglia. Il suo uso evidenzia il ruolo delle Furie come massimi combattenti nel corpo a corpo tra le forze del Cardinale.

SOLDATI

I soldati di solito non si preoccupano di mantelli e abiti. O non si sono ancora guadagnati il diritto di portarne, oppure si sono resi conto che tenute del genere possono solo impacciarli e renderli meno efficienti in combattimento. I soldati non hanno bisogno di mostrarsi l'un l'altro come esempi di prodezza della Fratellanza. Hanno solo bisogno di svolgere il loro compito.

A causa del loro enorme numero e del proibitivo costo per equipaggiarli tutti, di rado ottengono un'armatura completa, e solitamente devono cavarsela con un elmetto, l'imbottitura per le spalle, il corpetto e i guanti sopra la loro semplice tuta grigia e bianca.

Le truppe d'élite ricevono un'armatura completa non appena entrano tra i ranghi di questo famoso gruppo.

Neanche loro si preoccupano di vestiti e mantelli, preferendo invece indossare una semplice tunica sopra la corazza.

Entrambi i tipi di soldati possono essere equipaggiati con ogni genere di armi. Alla truppa viene solitamente fornita una combinazione standard.

VALKIRIE

I membri della sola sezione interamente femminile della Fratellanza indossano lunghe cappe blu sulla loro armatura metallica finemente lucidata, decorata con i simboli della fratellanza e della Sorellanza delle Valkirie.

Sempre pronte alla battaglia, vengono viste di rado al di fuori dell'armatura, e quando lo sono il loro equipaggiamento completo da guerra è sempre nei paraggi, a portata di mano.

Quando scendono in battaglia, portano un Punisher al fianco per attacchi a medio raggio. In combattimento ravvicinato, afferrano i loro Castigator a carica elettrica, noti al di fuori della Sorellanza col nomignolo poco scherzoso di "Castrator".

Un'estremità del Castigator termina in una punta di lancia dalla forma simile al simbolo della Fratellanza.

L'altra ha una testa di mazza chiodata alla fine di una croce: una versione brutalmente stilizzata del tradizionale simbolo femminile. Le Valkirie sono le sole persone che vengano addestrate all'uso di quest'arma, e la sanno utilizzare con effetti devastanti. Le due teste della lancia sono caricate elettricamente. Ogni estremità è simile nel progetto interno alla Deliverer o alla Avenger, ma ha una forma peculiare.



ARCANGELI

A differenza della maggior parte dei membri del Secondo Direttorato, gli Arcangeli non indossano quasi mai l'armatura. In qualità di piloti degli aerei da caccia della Fratellanza, le loro armi e corazze sono interamente contenute nei loro apparecchi. Di rado hanno bisogno di armamento addizionale, ma spesso portano una Piranha come arma di riserva. Quando si trovano al suolo, in vista di un combattimento al di fuori del loro elemento naturale (il cielo), molti Arcangeli ricorrono a una Punisher per dare forza alla loro santa ira.

Negli eventi più solenni indossano la loro uniforme, ma si tratta di rare occasioni.

CACCIA A REAZIONE ICARUS

Al momento, rappresenta l'avanguardia in fatto di caccia a reazione, e visto il modo in cui l'Oscura Simmetria ha limitato l'uso della tecnologia, in particolare lo sviluppo di nuove soluzioni, lo rimarrà probabilmente per molto tempo. I comandi e la tecnologia dell'Icarus sono piuttosto primitivi rispetto a ciò che era disponibile un tempo e questo fa ricadere sul pilota gran parte della responsabilità che comporta pilotare l'apparecchio e utilizzarne le armi; del resto agli Arcangeli piace così.

Solo i migliori piloti del Sistema Solare potrebbero voler manovrare un aereo del genere, ma gli Arcangeli lo fanno con stile. Alcuni di loro paragonano la faccenda allo stare seduti su un razzo e pilotarlo con le cosce, ma nessuno li ha mai veramente sentiti lamentarsi. Ogni Arcangelo ha il suo Icarus personale ed è responsabile della sua manutenzione e, più in generale, di come viene tenuto. Per un Arcangelo, mantenere al meglio dell'efficienza il proprio velivolo è una questione di grande orgoglio. È impossibile vedere un punto sporco sulla fusoliera bianca come una stella o trovare una chiazza sopra le sue ali. Sono macchine volanti agili e pulite.

AMMINISTRAZIONE

I membri del Quarto Direttorato (Osservatori, Consiglieri, Diplomatici e, ovviamente, Amministratori) non indossano praticamente mai armature. Restare coinvolti in scontri non fa parte dei loro compiti.

Al posto dell'armatura, indossano vestiti rifiniti a più strati, che consistono in mantelli, camici e tuniche, in modo da formare uno stile che faccia da alternativa alla moderna tenuta da uomini d'affari. Questi abiti sono ricamati con simboli che indicano il posto occupato da chi li indossa all'interno della Fratellanza.

Il modo migliore per distinguere il compito di una persona è osservare la combinazione di colori che formano il suo abito. I Diplomatici indossano il rosso e il nero, i Consiglieri il bianco e il grigio, gli Amministratori il grigio e il blu, gli Osservatori il verde e il nero.

Un individuo a volte deve indossare qualcosa di diverso da ciò che vorrebbe: in questi casi si può essere sicuri che porterà addosso un qualunque accessorio (una spilla, un fazzoletto, una cravatta) con i colori della sua branca preferita dell'Amministrazione.

MISSIONARI

I membri del Terzo Direttorato indossano semplici tuniche marroni e grigie lunghe fin sopra il ginocchio; sotto hanno calzamaglie o pantaloni. Alcuni, particolarmente estrosi, portano calzamaglie variopinte, dal momento che è l'unica forma di espressione personale che viene loro concessa nell'abbigliamento; la maggior parte veste comunque di marrone, di nero, di grigio o di blu.



I Missionari portano di rado l'armatura. La loro vocazione è pacifica, e solitamente non ne hanno bisogno.

In tempi di grande necessità, ciascun membro della Fratellanza può ovviamente essere chiamato a difenderla, ma è trascorso molto tempo dall'ultima volta che a un missionario è stato chiesto di imbracciare il fucile in una guerra aperta.

Puoi riconoscere a quale Cella appartiene un Missionario dal colore della corda che utilizza come cintura. Gli appartenenti alla Cella della Missione, di gran lunga la sezione più grande della Fratellanza, la portano rossa per simboleggiare il loro compito, che consiste nel mettere tutta l'umanità in contatto con il Cardinale. Il rosso simboleggia il sangue che ci unisce.

Gli appartenenti alla Cella degli Artefatti indossano corde blu, mentre quelli della Cella degli Scribi portano corde bianche per simboleggiare la totalità della conoscenza umana con cui lavorano. Per loro, la conoscenza è la luce pura con cui possono scacciare l'oscurità che minaccia di avvolgerci tutti.

WARZONE

DARK EDEN

DARK EDEN

Da una base nascosta fra le rovine di Gerusalemme, le forze del Cardinale vegliano sull'Europa. Benché l'Alleanza sia stata costretta ad accettare la richiesta delle Megacorporazioni di ristabilire i contatti con la Madre Terra, questi sono severamente controllati. Il Cardinale è cosciente che la battaglia finale fra la Luce e l'Oscurità avrà luogo su Dark Eden, e i suoi inviati osservano le nuove tribù alla ricerca di segni che rivelino eventuali contatti con l'Oscura Legione.

Alla corte Prussiana un Inquisitore sta tentando di avvertire i Rasputin del pericolo che incombe sul loro impero. Avamposti ai confini dei territori delle altre tribù controllano segretamente le popolazioni, in attesa del giorno in cui potranno convertirle alla Luce o distruggerle perché corrotte dall'Oscurità.

CROCIFISSORI

Sono il braccio armato della Fratellanza e sono temuti da chiunque abbia mai avuto a che fare con loro. Sono perfettamente addestrati e, grazie alla loro speciale armatura, sono in grado di resistere a qualsiasi ambiente ostile.

MISSIONARI

I Missionari cercano di convertire le tribù di Dark Eden alla Luce. Circondati da ogni parte da implacabili nemici pronti a distruggerli, non devono mostrare il benché minimo segno di incertezza.

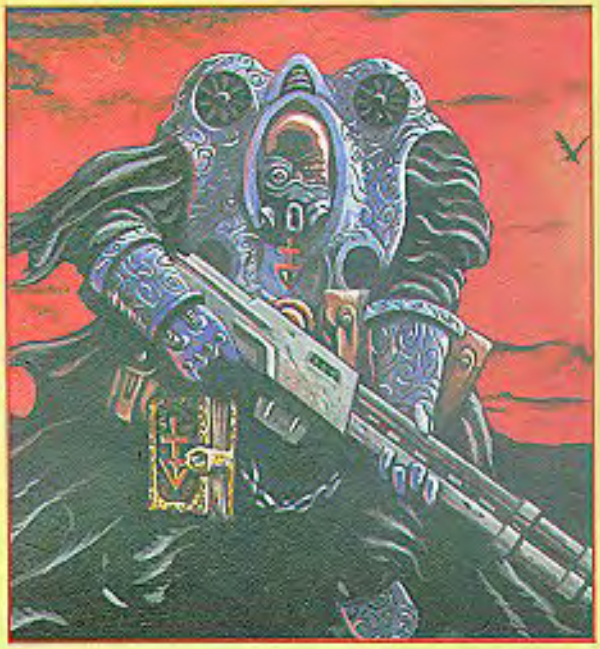
CERCATORI

Possono essere considerati i segugi della Fratellanza sulla Terra. La loro incredibile abilità nel seguire le tracce dei nemici della Fratellanza consente di stanare ogni potenziale minaccia ed eliminarla.



SENTINELLE

Le Sentinelle hanno giurato solennemente di custodire il nuovo mondo e impedire all'Oscura Legione e alle Megacorporazioni di corrompere i nativi. Se necessario, sono pronte a eliminare eventuali infiltrati su Dark Eden con la medesima durezza che impiegherebbero contro l'Oscura Legione.





VALERIE DUVAL



Dopo aver affinato la tua tecnica pittorica, grazie alle ultime miniature dipinte, magari starai pensando di riposarti con una miniatura semplice... e invece ecco una nuova sfida, magari non così complessa come qualcuna delle precedenti, ma comunque molto interessante e istruttiva. Con questa nuova miniatura lavoreremo su alcuni piccoli dettagli che ti permetteranno di affinare ulteriormente le tue capacità. Come puoi osservare dall'immagine, la più importante variazione sarà il diverso gruppo di colori da impiegare per la basetta.

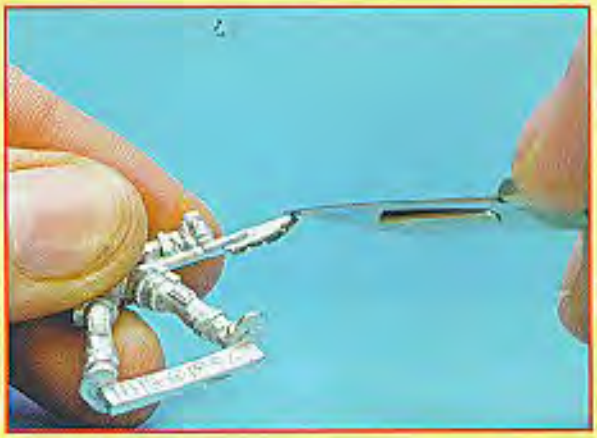
In effetti, Valerie Duval non è una miniatura particolarmente complessa, per cui abbiamo deciso di iniziare a cambiare la colorazione dei granelli di sabbia. A parte il fatto che, dopo ben 17 miniature, era ora di effettuare un cambiamento di questo tipo, abbiamo seguito un ragionamento che ora ti proponiamo. Come sempre, se la cosa non ti interessa sei libero di continuare a dipingere la basetta come hai fatto sinora.

La maggior parte delle persone che dipingono miniature le utilizza poi per giocare. Nel nostro caso il gioco è Warzone. Il colore della basetta non è quindi molto importante, ma serve, per lo più, a dare una maggiore uniformità ai reparti combattenti. Non dimentichiamo, inoltre, che la maggior parte degli scontri si svolge all'aperto, su prati o in foreste, e il verde sul terreno è il colore dominante. Da qui l'idea di creare una sorta di uniforme erba verde per la basetta delle miniature.

Qualche volta, però, un personaggio speciale, ad esempio un Eroe, potrebbe avere una basetta di colore diverso per differenziarsi ulteriormente dai suoi commilitoni. Inoltre, sei tu che decidi il campo di battaglia su cui combatterai e, come hai avuto modo di osservare (leggendo i capitoli dedicati all'ambientazione), non sempre le battaglie dell'universo di Warzone avvengono in aree di prato o bosco.

Tanto per farti un esempio, una battaglia nelle Freedom Lands di Marte verrà combattuta in un territorio desertico, dove i colori dominanti saranno il giallo, l'arancione, il rosso e l'ocra. Analogamente, uno scontro nelle paludi di Venere (ad esempio presso l'Arcipelago Graveton) avrà come colori dominanti il beige, il marrone e il nero.

In questi casi, se vuoi ottenere un effetto veramente realistico devi colorare la basetta delle tue miniature in maniera adeguata. Nel caso di Marte, per esempio, gli ideatori di Warzone hanno stabilito che si tratta di un terreno molto simile a quello dei nostri deserti, solamente più rossastro.







La basetta di Valerie Duval verrà appunto colorata in maniera tale da consentirle di combattere in un ambiente desertico.

Stop. Abbiamo parlato a sufficienza. Ora è giunto il momento di metterci al lavoro. Dopo tutto, prima di preparare la basetta dobbiamo dipingere la miniatura, sei d'accordo?

Come sempre, inizia eliminando tutte le sbavature super-











COLORI DI BASE

PARTE PRIMA

In questo stadio della lavorazione utilizzeremo quattro colori: due sono già pronti, mentre gli altri due verranno appositamente preparati. Occupiamoci, innanzi tutto, dei due nuovi. Sulla parte superiore dell'armatura e sui paraspalle utilizziamo un colore di base biancastro, realizzato mescolando il Luna White (bianco), il Bauhaus Blue (blu) e il Mortis Black (nero). Come abbiamo già detto in precedenza, il blu e il nero devono essere aggiunti in quantità minima al bianco, altrimenti rischi di ottenere in un attimo una tonalità troppo scura. Certo, potresti a questo punto ovviare aggiungendo altro bianco, ma consumeresti una quantità eccessiva di colore. Come dice il noto proverbio: "meglio prevenire che curare".

Il volto viene dipinto con il consueto color pelle, ottenuto mescolando il Wolfbane Leather (cuoio) e il Graveton Tan (beige). Se sei stato previdente, ormai dovresti aver approntato un barattolo già pieno di questo nuovo colore (dopo tutto, è uno dei più utilizzati).

I due colori già pronti sono il Mortis Black (nero) e l'Ilian Blue (blu scuro).

Contrariamente a quanto abbiamo fatto in precedenza (ovvero stendere un velo di nero sulle aree che dovevano essere colorate con l'Ilian Blue), questa volta opereremo in maniera diversa. Vogliamo ottenere un effetto più "luminoso", per cui l'Ilian Blue verrà steso direttamente sulla tinta di fondo bianca, e precisamente sull'uniforme.

Applica infine il Mortis Black sulle rimanenti parti della miniatura, come le cinghie, i capelli, i guanti, le armi e le bisacce.

flue di piombo, utilizzando un taglierino da modellismo (in questo caso fai attenzione alle dita!) oppure (se non vuoi correre rischi inutili) una limetta molto sottile.

Dopo aver rimosso il piombo in eccesso, fissa la miniatura alla basetta, utilizzando una goccia di colla a base di cianoacrilato.

Stendi ora un sottile strato di tinta di fondo bianca (possibilmente con uno spray).

Per poter manipolare in maniera più agevole la miniatura durante la lavorazione, fissa la sua basetta a un tappo di sughero con una colla vinilica o con un pezzetto di stucco da modellismo.

Ora siamo pronti a iniziare.





COLORI DI BASE
PARTE SECONDA

I colori necessari, in questo particolare momento, sono solamente tre. Come sempre, abbiamo bisogno del buon vecchio Gunmetal (canna di fucile), del marrone scuro, ottenuto mescolando Mortis Black (nero), Mishima Red (rosso vivo) e Wolfbane Leather (cuoio) e, infine, del nero-blu che realizziamo mescolando il Mortis Black (nero) e il Bauhaus Blue (blu).

Come si può osservare dalle immagini, il Gunmetal viene steso con la tecnica "drybrush" sulle ginocchiere, sulle impugnature e sulle lame delle armi (dette "tonfa"), sul calcio della pistola nella fondina e sulle borchie. I simboli sui paraspalle ricevono anch'essi un lieve strato di Gunmetal, steso però con la classica tecnica (senza "drybrush").

Il marrone scuro viene utilizzato per le cinghie, gli stivali, i guanti, la fondina e le bisacce.

Il nero-blu viene invece impiegato per dipingere i capelli, il corpo dei due tonfa, le suole degli stivali e lo zaino sulle spalle.

LUMEGGIARE

Ormai siamo giunti alla diciottesima miniatura e sei in grado di lumeggiare correttamente gran parte dei colori.

Per questo motivo, per la prima volta non sono presenti le consuete immagini, poiché riteniamo che tu sia ormai capace di procedere senza alcun problema. Come però abbiamo menzionato poco fa, abbiamo sperimentato un nuovo impiego dell'Ilian Blue (blu scuro), che richiede un lumeggio lievemente diverso, per cui ecco lo schema



completo con cui procedere.

Canna di fucile. Come sempre, aggiungi quantità progressivamente crescenti di Violator Metal (ferro-acciaio) al Gunmetal (canna di fucile), sino a ottenere il lumeggio finale con il Violator Metal puro.

Pelle. Come sempre, torna al colore originale e aggiungi piccole quantità di Graveton Tan (beige) sino a ottenere un beige quasi puro. Prendi poi il Graveton Tan e aggiungi quantità crescenti di Legionnaire Flesh (beige chiaro), sino a realizzare il lumeggio finale con una versione praticamente pura di questo colore.

Nero. Partiamo dalla tinta iniziale, ottenuta mescolando il Mortis Black (nero) e il Bauhaus Blue (blu), cui aggiungiamo quantità via via crescenti di Luna White (bianco) sino a ottenere un grigio molto pallido con cui effettuare il lumeggio finale.

Marrone. Anche questa volta torniamo alla tonalità originale e lumeggiamo aggiungendovi quantità crescenti di Wolfbane Leather (cuoio), sino a raggiungere un color cuoio puro. A questo punto aggiungiamo alcune gocce di Legionnaire Flesh (beige chiaro), per dare al tutto un colore più cremoso.

Bianco. Il lumeggio è molto semplice e si ottiene aggiungendo al colore biancastro originale piccole quantità di Luna White (bianco). Il lumeggio finale verrà effettuato con il bianco puro.

Blu. Per ottenere un corretto lumeggio è sufficiente aggiungere all'Ilian Blue (blu scuro) quantità crescenti di Semai Blue (azzurro) sino a ottenere una versione pura di questo secondo colore per il lumeggio finale. Se avrai realizzato un corretto lumeggio, l'Ilian Blue non dovrebbe più essere visibile in alcun punto della miniatura.

DETTAGLI

L'unico impegnativo dettaglio di Valerie Duval è dato dal suo volto. I colori di guerra che l'eroina ostenta sul viso vengono realizzati mescolando l'Ilian Blue (blu scuro) al Semai Blue (azzurro). Le labbra vengono evidenziate con un sottile strato di Mishima Red (rosso vivo) a cui sono state aggiunte poche gocce di Mortis Black (nero). Il labbro inferiore, poi, viene lumeggiato aggiungendo una piccola quantità di Gehenna Orange (arancione). Infine, per quanto riguarda gli occhi, fai riferimento a quanto ti abbiamo insegnato per le precedenti miniature (ad esempio il Cacciatore Oscuro a pag. 224). In questo caso, però, il colore degli occhi di Valerie viene ottenuto mescolando l'Ilian Blue













al Semai Blue, come hai fatto per i colori di guerra.

BASETTA

Come ti avevamo annunciato, ora dipingeremo la basetta con colori molto diversi da quelli sinora utilizzati.

Inizialmente, però, devi comunque stendere un velo di colla vinilica sulla basetta e poi immergerla in un contenitore pieno di sabbia. Ricorda di non utilizzare per la colla un pennello ancora in buono stato (lo rovineresti irrimediabilmente). In alternativa, puoi sempre spruzzare la sabbia sulla basetta, anziché immergerla. Rimuovi i granelli superflui e attendi che la colla asciughi.

Inizia ora applicando uno strato di Desert Rust (ruggine).

Una volta che il Desert Rust si è asciugato, utilizza la tecnica del "drybrush" per applicare il Vega Sand (sabbia). Lo stadio successivo consiste nell'aggiungere quantità crescenti di Luna White (bianco) al Vega Sand, continuando le applicazioni con il "drybrush", soprattutto sui bordi dei granelli.

Infine, colora il bordo della basetta con il Desert Rust. Naturalmente, non sei obbligato a utilizzare questi colori.

Se preferisci, puoi servirti di quelli "convenzionali", soprattutto se la tua eroina verrà impiegata su campi di battaglia ricchi di vegetazione (ad esempio su Venere).

Se invece vuoi provare nuovi tipi di terreno, ecco una serie di possibilità alternative.

Ghiaccio/neve. Ottimo per gli strati di metano liquido che coprono la superficie di Plutone. Utilizza il Semai Blue (azzurro) e lumeggia con il Luna White (bianco).

Zolfo. Utile quando si combatte presso i vulcani del satellite Io. Inizia stendendo il Vega Sand (sabbia) e schiarisci con il Cartel Yellow (giallo), cui aggiungerai, per il







tocco finale, una goccia di bianco.

Roccia. Può essere utilizzato per gli scontri nelle aree disabitate della Luna o per qualsiasi corpo celeste privo di vegetazione. Inizia applicando il Praetorian Grey (grigio scuro), schiarisci progressivamente, aggiungendo piccole quantità di Armour Grey (grigio) e concludi con un misto di Armour Grey e Luna White (bianco).

Deserto. Valido soprattutto per i deserti marziani, ma applicabile a qualsiasi area riarsa dal sole (ad esempio una spiaggia venusiana). Si ottiene utilizzando il Wolfbane Leather (cuoio), che viene schiarito con l'aggiunta di Gehenna Orange (arancione) verso il centro della basetta e con il Vega Sand (sabbia) ai bordi.

Tanto tempo fa (ovvero quando dipingevi le prime miniature di questa serie), ti avevamo consigliato di nascondere il taglio nella basetta prima di stendere la sabbia. Come





noterai dalle illustrazioni, abbiamo preferito ricoprire tutta la fessura presente nella basetta, prima di inserirvi la miniatura e iniziare la colbrazione. Puoi seguire il nostro esempio oppure incollare la miniatura e riempire i vuoti residui.

Osserva ora la miniatura completa, vista da diverse angolazioni.













Anche in questo caso puoi utilizzare indifferentemente un protettivo lucido oppure opaco.

L'APPROCCIO PER GLI ESPERTI

Iniziamo come sempre con il "drybrush" dei colori metallici. Prepara le parti interessate con uno strato di Mortis Black (nero) e procedi come al solito. Parti dal Gunmetal (canna di fucile) e lumeggia sino al Violator Metal (ferro-acciaio) puro ogni singola parte della miniatura prima di passare alla successiva.

"Bonifica" le parti eventualmente "contaminate" dalle sbavature metalliche con un velo di Luna White (bianco), poi passa al colore successivo.

Iniziamo con l'uniforme. Non preoccuparti se sporcherai le cinghie, poiché verranno poi ricolorate di nero.

Inizia quindi con il blu, poi passa al bianco dei paraspalle e dell'armatura, sino al color pelle. Rimangono ora le parti da colorarsi in marrone e nero. Noi preferiamo iniziare con il nero, ma tu sei libero di scegliere. Quando hai terminato, dedicati ai dettagli del volto e poi passa alla basetta.



LA RUOTA DENTATA

La Bauhaus è governata dai quattro Ministeri Supremi, ciascuno dei quali è appannaggio di una delle Casate che forniscono i Duchi Elettori. Questi, coadiuvati da un serie di ministeri minori, sovrintendono ogni aspetto della vita della Megacorporazione.

Al contrario della Capitol, la Bauhaus non è una gigantesca impresa commerciale, ma è una sorta di impero con una tradizione millenaria. Tutto ciò che viene effettuato segue un preciso rituale di comportamento, spesso vecchio di secoli, e la tradizione è importantissima. Per una Casata nobile è impensabile sfidare l'autorità degli Elettori, perché questo genererebbe anarchia, e un concetto di questo tipo è inaccettabile per quasi tutti gli appartenenti a questa Megacorporazione.

Aprire una falla nella gerarchia della Bauhaus, soprattutto ora che l'Oscura Legione è tornata, è il più orribile dei tradimenti. In ogni caso, il tenore di vita dei suoi cittadini è buono, gli scontenti sono molto pochi e, in questi tempi oscuri, ben pochi oserebbero lamentarsi... c'è chi sta molto peggio di loro! Nessun cittadino sano di mente vorrebbe cambiare questo stato di cose.

Per questo motivo, la Bauhaus è una Megacorporazione molto conservatrice.

IL CONCILIO DEGLI ELETTORI

"Troppi elettori indeboliscono il governo"
- proverbio Bauhaus

Il Concilio degli Elettori è l'autorità suprema. Si riunisce in assemblee per deliberare la politica della Megacorporazione e per prendere tutte le decisioni ad altissimo livello. Solo il Concilio può prendere decisioni che cambieranno in qualche modo le usanze della Megacorporazione, e solo lui può dichiarare la guerra. La guerra è un evento comune, mentre un cambiamento all'interno della Bauhaus è cosa assai rara. Un altro compito del Concilio è dirimere le eventuali contese territoriali, commerciali e d'onore fra le Casate.

Il Concilio si riunisce nella Camera degli Elettori; questa non ha una ubicazione fissa, ma viene "trasferita" dove gli Elettori ritengono più opportuno.

Normalmente vi sono due luoghi preferiti: il primo è il Palazzo del Governo, a Heimburg (Venere), mentre il secondo sono le Torri Gemelle su Luna. Questo secondo luogo viene impiegato ormai di rado, perché è stato oggetto più volte di attacchi suicidi da parte di gruppi di Eretici.

Prima che il Concilio si riunisca, le Camere vengono ripulite con cura e "purificate" dalla Fratellanza, che assicura in tal modo che nessun flusso di energia paranormale possa in qualche modo influenzare il lavoro degli Elettori.

A questo punto i membri del Concilio siedono sugli scranni, affiancati sempre da assistenti di alto rango della Fratellanza, pronti a fornire ogni possibile aiuto o consulenza. Tutti i rappresentanti delle Casate nobili sono presenti alle riunioni, ma solamente in qualità di spettatori, privi del diritto al voto. Al massimo, possono avere una funzione puramente consultiva, ovvero possono solamente cercare di persuadere o consigliare gli Elettori.

Una tradizione antica stabilisce che il consiglio sia sempre presieduto da un Elettore, che varia secondo una precisa rotazione. Il presidente siede sempre sul Trono dell'Ascensione, un gigantesco e imponente scranno con il simbolo della Bauhaus sulla testa e i braccioli decorati con i mistici simboli della Fratellanza. Il trono viene sempre ubicato nel punto del tavolo più vicino in linea d'aria a una Cattedrale.

Tutte le decisioni vengono prese per votazione palese. In caso di parità, il presidente dispone di un voto supplementare.

I MINISTERI SUPREMI

Dopo ogni riunione del Concilio, gli Elettori tornano al loro Ministero Supremo e iniziano a impartire le opportune direttive. Ogni Ministero Supremo è responsabile di una particolare area della vita della Megacorporazione e, in questo specifico campo, la sua autorità è assoluta. Ogni Ministero viene diretto personalmente dal Duca, che dispone di un esercito di attendenti, assistenti e consiglieri a cui delega parte del proprio potere.



IL MINISTERO SUPREMO DELL'INDUSTRIA

"Bauhaus è sinonimo di Industria"
- detto Bauhaus



Questo Ministero controlla ogni aspetto della politica industriale ed economica della Megacorporazione. Decide quali settori riceveranno maggiori sovvenzioni e come sostenere e vincere la concorrenza delle Corporazioni rivali. Il suo scopo è consolidare e rafforzare il potere economico e produttivo della Bauhaus. Da qui partono gli ordini e le direttive alle innumerevoli industrie dei cittadini, che vengono pilotate in maniera tale da non farsi concorrenza diretta fra loro, ma da concentrare gli sforzi verso un comune obiettivo. Il Ministero Supremo dell'Industria ha migliaia di ministeri subordinati che si occupano di ogni specifico aspetto del problema industriale, oltre che garantire un minimo di buoni rapporti con altre Megacorporazioni.

Tre ministeri sono particolarmente noti al pubblico.

UFFICIO STANDARD

Questo inusuale ministero è composto da migliaia di ispettori che visitano instancabilmente ogni industria o società della Megacorporazione, controllando che lo standard della produzione e dei servizi forniti sia sempre all'altezza di quello previsto. La figura dell'ispettore è particolarmente temuta dai cittadini che cercano in qualche modo di aumentare i propri guadagni a spese della qualità dei prodotti. In questo caso, un'ispezione può portare a istantanee dimissioni, quando non si arriva a parlare di truffa, processi... e condanne.

MINISTERO DEL TESORO

Si occupa della riscossione e della gestione delle tasse con uno zelo e un impegno secondo solamente a quello degli Inquisitori della Fratellanza. Si prodiga perché ogni cittadino contribuisca al benessere della Corporazione, e spesso si avvale della collaborazione degli appartenenti al Ministero della Giustizia perché le sue direttive abbiano un adeguato riscontro. I cittadini lo amano ancor meno dell'Ufficio Standard.

CORPO DIPLOMATICO

Il Corpo Diplomatico della Bauhaus ha uffici sparsi per tutto il Sistema Solare. I suoi compiti spaziano dal negoziare trattati con le altre Megacorporazioni ad acquisire ogni tipo di informazioni, anche servendosi dello spionaggio.

Il suo Ufficio Informazioni è una efficacissima organizzazione di spie che ha agenti sparsi in quasi tutte le Megacorporazioni. Qualcuno sostiene che si sia infiltrato persino nella Fratellanza...





IL MINISTERO SUPREMO DELLA CIVILTÀ

"La civiltà non può evolversi liberamente, altrimenti porterà al collasso. Guardate cosa è successo alla Capitol".
- Duca Hans Bernheim



Il Ministero Supremo della Civiltà opera perché tutti i cittadini fruiscano dei benefici e dei vantaggi propri di un appartenente alla Bauhaus. È sua cura altresì fare in modo che un appartenente alla Bauhaus sia istruito, educato, di bell'aspetto e devoto alla Corporazione che lo mantiene. Una delle principali competenze del Ministero è fare si che i cittadini non creino problemi di alcun genere. Le sue principali branche sono cinque.

MINISTERO DELLA SALUTE

Si occupa principalmente della salute fisica e psicologia dei cittadini, che vengono prontamente curati in caso di malattia. Da questa entità dipendono i giganteschi ospedali, invidiati dagli appartenenti alle altre Megacorporazioni e pullulanti di medici che cercano di rispettare l'alto standard qualitativo della Bauhaus anche in questo campo. Uno dei suoi principali scopi è anche visitare ogni due anni i cittadini e dichiararli idonei al servizio militare oppure riformarli. Queste visite servono anche a scoprire eventuali Doni Oscuri o Stigmate, e sono generalmente temute come la peste dagli Eretici. È sufficiente un sospetto di eresia, e la pratica viene immediatamente inviata al Ministero del Terrore.



MINISTERO DELLA CONOSCENZA

Si assicura che i cittadini vengano opportunamente educati, istruiti e indottrinati con la filosofia di vita della Megacorporazione. Ciascun individuo, se opportunamente istruito, può dare il meglio. Opera a stretto contatto con la Fratellanza, che dal canto suo si occupa dell'educazione spirituale. Per questo motivo la Bauhaus ha la più alta percentuale di cittadini che compiono donazioni alla Fratellanza e che forniscono Missionari, Inquisitori e Mistici. Dal Ministero della Conoscenza dipendono le scuole, le università e gli istituti di ricerca per cui la Megacorporazione è famosa. Un ministero minore, l'Ufficio degli Esami, si assicura che gli scienziati siano devoti alla Bauhaus e che non ricevano alcuna forma di pressione o influenza esterna. Dopo la fuga di cervelli verso la Cybertronic, le misure restrittive sono state ulteriormente intensificate.

MINISTERO DELLA VERITÀ

È sicuramente il dipartimento più noto.

Controlla e gestisce la gigantesca macchina della propaganda della Bauhaus. Il suo Ufficio dei Censori lavora ventiquattro ore al giorno per garantire che ogni notizia su ogni pubblicazione della Megacorporazione sia conforme alla verità ufficiale. All'Ufficio della Morale Pubblica, invece, lavorano migliaia di persone per elaborare i nuovi slogan che dovranno galvanizzare la popolazione. Gli appartenenti all'ufficio Trasparenza, infine, si occupano di non far trapelare i (purtroppo) numerosi scandali che scoppiano all'interno delle casate.

MINISTERO DELL'ARALDICA

Questo piccolo ma importantissimo ministero custodisce e verifica costantemente tutte le patenti di nobiltà degli appartenenti alla Megacorporazione. Fra i suoi compiti vi è anche controllare le nascite, le morti e i matrimoni che interessano i nobili. Il suo archivio contiene decine di migliaia di tavolette di pietra con tutti i possibili dati su ogni nobile, ogni famiglia e ogni azione particolarmente importante.

MINISTERO DELL'ORDINE PUBBLICO

Può essere considerato la polizia della Bauhaus e si occupa di tutte quelle vicende di ordine pubblico che non riguardano il Ministero Supremo della Fede. Alle sue dipendenze vi sono i Blu, le famose (e malfamate) unità di polizia urbana della Megacorporazione.

Con il sorgere di nuove organizzazioni anarchiche e l'aumento vertiginoso di casi di eresia ha rischiato il collasso. Per questo motivo il Concilio degli Elettori ha emanato una legge che ha elevato a ben 600.000 unità (solamente su Venere) il numero di poliziotti. Qualcuno, però, ritiene che si tratti di un numero esagerato... e pericoloso.

IL MINISTERO SUPREMO DELLA FEDE

"La fede smuove le montagne... a volte anche le Cittadelle".
- Duca Paolo Saglielli



Fra i Ministeri Supremi è il più piccolo, ma anche il più temuto. È responsabile della vita spirituale della Bauhaus, vigila costantemente contro qualsiasi infiltrazione da parte dell'Oscura Legione e i suoi dipendenti sono alla continua ricerca di ogni possibile forma di eresia. I suoi componenti sono noti in tutto il Sistema Solare per essere individui brutali, spietati e terribilmente efficienti. I suoi più famosi (e temuti) ministeri minori sono in tutto tre.

MINISTERO DELLA GIUSTIZIA

Questa organizzazione si serve di magistrati e carnefici che assicurano il corretto svolgimento della giustizia all'interno della Megacorporazione. Lavora in stretto contatto con il Ministero della Luce per isolare e condurre al giusto destino i criminali e gli Eretici di ogni risma. I suoi magistrati hanno ampi poteri per arrestare e giudicare gli Eretici, e hanno potere di vita e di morte istantanea sui trasgressori.

MINISTERO DELLA LUCE

Lo scopo principale di questo potente dipartimento è interagire e collaborare a stretto contatto con la Fratellanza nell'investigazione di crimini di tipo religioso (eresie, apostasie, scismi). Si occupa anche dell'organizzazione dei pellegrinaggi e della protezione dei partecipanti. Per questo motivo gestisce una rete di Case dei Pellegrini e ha alle sue dipendenze i Guardiani dell'Ordine del Bordone, una potente organizzazione militare che accompagna i pellegrini nel corso dei loro viaggi.

MINISTERO DEL TERRORE

A volte non è possibile che tutti i cittadini siano spontaneamente fedeli alla Megacorporazione. A volte è necessario che la minaccia di una terribile punizione scoraggi i potenziali ribelli. A volte, per mantenere e conservare intatte le tradizioni è necessario compiere atti disonorevoli, illegali e ingiusti. A questo punto intervengono gli addetti del Ministero del Terrore.

Sono responsabili di una vasta gamma di operazioni, che spaziano dall'infiltrazione in associazioni segrete all'esecuzione di attentati e omicidi a scopo politico e religioso. Gli agenti di questo ministero sono ovunque e controllano in ogni istante ogni traccia di eresia, anarchismo, spionaggio e sabotaggi. Questo ministero è temuto e odiato quasi quanto l'Inquisizione... e con ragione.

L'Ufficio Interrogatori ha una reputazione di brutalità ai limiti dell'umana concezione e le forze armate del ministero, l'Ordine del Terrore, gestiscono gli infami campi di concentramento, le prigioni e i campi di lavoro forzato nelle distese polari di Venere.

"Gli affari sono affari. A volte, gli affari sono una guerra".
- Duca Sergei Romanov



IL MINISTERO SUPREMO DELLA GUERRA

Il Ministero Supremo della Guerra sovrintende a ogni attività bellica della macchina militare della Bauhaus e controlla direttamente l'esercito, la marina e l'aviazione. Dispone di dozzine di ministeri minori, ma i più importanti sono sette.

COMANDO SUPREMO

È costituito dai quadri direttivi delle forze armate ed è il punto di partenza della catena di comando che si estende sino al più lontano Ussaro. Dipende direttamente dai Duchi Elettori ed è responsabile dell'elaborazione e della messa in opera delle attività strategiche ad ampio respiro.

MINISTERO DELL'ESERCITO

Sovrintende alle operazioni delle forze di terra. È uno dei ministeri più prestigiosi, poiché la Bauhaus ripone grande fiducia nelle forze militari terrestri. La sua sede è in un fortificatissimo bunker in Heimburg, da cui partono le direttive che raggiungono anche i più sperduti avamposti in ogni angolo del Sistema Solare.

MINISTERO DELL'AERONAUTICA

Si occupa di tutto ciò che riguarda l'aviazione, dalle squadriglie dei caccia ai più pesanti aerei da bombardamento e alla gestione degli aeroporti.

AMMIRAGLIATO

Controlla e gestisce la flotta navale e quella spaziale della Megacorporazione. La sua base è su Hydra, un satellite artificiale che si trova in orbita geostazionaria su Heimburg.





WARZONE

UFFICIO SUSSISTENZA

Si occupa di tutto quello che riguarda i rifornimenti ai reparti combattenti, dai viveri al carburante, dalle munizioni alle uniformi di ricambio.

UFFICIO DI LEVA

Chiamato anche Ministero della Riserva, si occupa di controllare e gestire le risorse umane della popolazione, in maniera tale da poter disporre in ogni istante di centinaia di migliaia di potenziali reclute, pronte da essere inviate in un campo di addestramento.

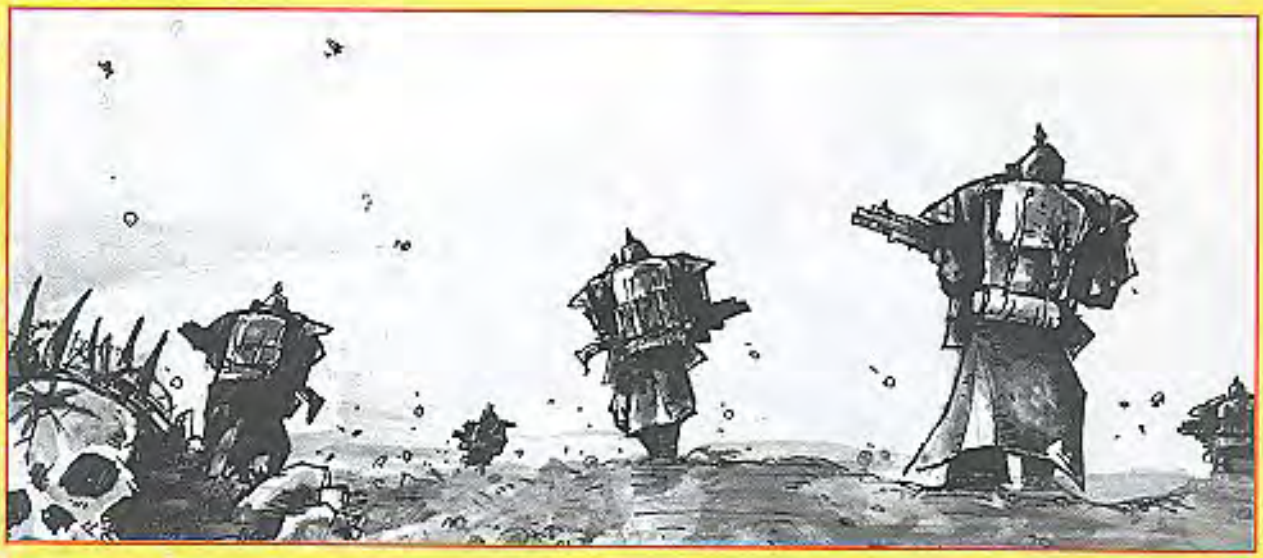
UFFICIO SEGRETI

Il nome relativamente innocuo nasconde in realtà un efficiente corpo di controspionaggio, in grado di proteggere i segreti militari della Megacorporazione e di infiltrarsi nelle forze nemiche per carpire le informazioni più importanti.

I suoi componenti sono dotati di un grande spirito di osservazione e, dopo un semplice esame dei dati a disposizione, sono in grado di fornire un'accurata analisi della situazione.

Molte volte hanno predetto con giorni di anticipo un'offensiva Imperiale o della Mishima, semplicemente osservando la variazione di traffico sulle loro linee di rifornimento abituali.





REPARTI SPECIALI





Oltre alle Étoiles Mortant (pagina 52) e ai Ranger Venusiani (pagina 53), la Bauhaus dispone di numerosi reparti speciali che vengono impiegati in compiti di guerra specifici. Ogni reparto riceve un peculiare addestramento che gli consente di operare nel più funzionale dei modi.

DRAGONI

I Dragoni sono le unità corazzate che formano la punta dell'esercito dei Bauhaus. Si scontrano con la linea di difesa del nemico, distruggendo tutto quello che si trova sulla loro strada e ripulendo il terreno per gli Ussari che li seguono. Talora operano anche senza l'ausilio dei mezzi corazzati.

Ogni Dragone, quando non si trova sul suo mezzo d'assalto, è armato con un Dragoon Kampfkanone e una pistola MP-105. È possibile sostituire il Kampfkanone con un Lanciarazzi ARG-17. I Sergenti sono armati con un fucile a pompa Hagelsturm e una pistola mitragliatrice MP-103 Hellblazer, mentre gli ufficiali sono liberi di equipaggiarsi come credono più opportuno.

BLITZER

Possono essere considerati il "rovescio della medaglia" dei Dragoni, poiché il loro principale compito è la distruzione dei mezzi corazzati nemici. Amano questo loro incarico al punto da essere ormai considerati dagli altri reparti una sorta di pazzi scatenati. Dopo tutto, la maggior parte dei cittadini della Bauhaus ama qualsiasi forma di tecnologia (compresi i veicoli blindati), e la loro distruzione sembra quasi una bestemmia.







I Blitzer vivono per distruggere i veicoli corazzati, e tanto più sono grandi, maggiore è la soddisfazione che si prova nell'eliminarli. Sono ormai così fanatici ed entusiasti che ritengono che in uno scontro corpo a corpo (si fa per dire) fra un Blitzer e un mezzo corazzato possa esserci un unico vincitore: il Blitzer!

Per entrare in questo reparto speciale è necessario dimostrare di saper mantenere la calma in qualsiasi situazione, oltre a possedere una mano ferma e grande inventiva. Ogni soldato porta sempre con sé una carica di esplosivo ad altissimo potenziale e indossa la maschera bianca (a teschio) delle forze speciali.



ORDINE DEL RAGNO

Gli appartenenti a questo Ordine si differenziano dai normali Ussari poiché sono stati addestrati appositamente per assaltare le Cittadelle. Sono tutti eccentrici, a volte pazzi, anche perché hanno subito svariati esperimenti da parte dei loro comandanti, appartenenti alla Casata salvatore, che li hanno resi immuni al gas e alla maggior parte dei veleni.

Noti per la loro gratuita crudeltà (il loro motto potrebbe essere "il diavolo si combatte con il fuoco!"), vengono in genere tenuti in disparte dagli altri reparti della Bauhaus.



MARESCIALLI VENUSIANI



Questa unità di specialisti viene solitamente impiegata per svolgere le missioni più complesse e a rischio. Dove non è possibile utilizzare i mezzi corazzati, o dove è troppo rischioso impiegare la fanteria, ecco giungere i Marescialli.

Le loro veloci e resistenti cavalcature, appositamente selezionate, sono in grado di affrontare anche le più ostili condizioni ambientali. Veri centauri del futuro, esperti sia nella travolgente carica diretta sul nemico che della tattica "colpisci e dileguati", hanno inferto danni incalcolabili ai nemici e, grazie al loro impiego, più di un reparto dell'Oscura Legione è misteriosamente scomparso su Venere senza lasciare traccia...

All'interno della Bauhaus, i Marescialli rappresentano l'ideale del guerriero. Tutti i soldati sognano, un giorno, di entrare a far parte di questo glorioso reparto.

GLI ORDINI



Ordine del Bisonte



Ordine del Cinghiale



Ordine del gatto



Ordine del Grifone



Ordine del Leone



Ordine della Maschera



Ordine della Scimmia



Ordine del Ragno



Ordine del Sole



Ordine dell'Unicorno



Famelico predatore delle giungle venusiane, il gatto-demone è divenuto il simbolo del temuto Ordine del Gatto.

ORDINE DEL BORDONE

Gran parte dei cittadini della Bauhaus crede ciecamente nella parola del Cardinale. Questo fatto non desta grande sorpresa, anche perché il primo Cardinale, Durand I, apparteneva in origine a questa Megacorporazione. Ogni anno, schiere di pellegrini lasciano i territori della Bauhaus per un viaggio che li porterà a visitare tutte le Cattedrali del Sistema Solare. È stato persino fondato un Ordine guerriero per proteggerli durante il loro pellegrinaggio: l'Ordine del Bordone.

I suoi appartenenti sono uomini e donne che, armati di un bastone nero come l'ebano e della incrollabile fede nel Cardinale, difendono i pellegrini dalle insidie dell'Oscurità... e delle altre Megacorporazioni.

ORIGINI

L'Ordine del Bordone fu fondato dal Concilio degli Elettori per proteggere i pellegrini da ogni pericolo durante la loro sacra missione, ma soprattutto per tenerli lontano dall'influenza delle altre Megacorporazioni. Scopo principale dell'Ordine, infatti, è impedire ogni possibile defezione verso le Corporazioni "concorrenti".

I suoi membri, chiamati anche Guardiani, sono elementi provenienti dalle migliori unità combattenti della Bauhaus: molti erano una volta Ranger Venusiani, Étoiles Mortant, oppure persino Marescialli. L'addestramento ricevuto nel loro reparto d'origine consente di essere impiegati senza particolari aggiornamenti. Inoltre, per entrare a far parte dell'Ordine, è necessario solamente dimostrare di esserne veramente convinti. Quasi tutti i candidati superano il test di ammissione; chi fallisce, solitamente non viene penalizzato in alcun modo e torna al suo reparto d'origine.

Entrati in servizio, i Guardiani pattugliano le strade frequentate dai pellegrini in gruppi di 2-4 elementi guidati da un ufficiale, che è sempre in grado di utilizzare l'Arte. In caso di particolari emergenze, vengono chiamati a combattere a fianco delle convenzionali unità militari della Megacorporazione.

ASPETTO

I Guardiani dell'Ordine del Bordone indossano l'armatura bianco grigiastra degli Ussari e utilizzano particolari elmetti per proteggere il volto e il capo. Sulla schiena portano lunghi mantelli purpurei che li qualificano come appartenenti all'Ordine. L'elmetto è anch'esso purpureo, ma di una tonalità più scura rispetto al mantello. Se un Guardiano è in grado di utilizzare l'Arte, allora avrà una stella blu sorridente dipinta sul paraspalle destro.

I membri che fanno parte dell'Ordine sono generalmente equipaggiati con il noto (e letale) bastone Ebony e con un'arma da fuoco, generalmente un fucile d'assalto Panzerknacker.







L'ARTE

La Fratellanza considera l'Ordine del Bordone un alleato preziosissimo, e per questo motivo gli concede tutto l'aiuto necessario a svolgere il suo compito. I Mistici possono persino insegnare ai Guardiani particolarmente capaci alcuni aspetti dell'Arte.

VALERIE DUVAL



Valerie Duval è uno dei migliori agenti speciali della Bauhaus. Il suo passato fra le Étoiles Mortant, unito a una volontà indomabile e a un incredibile spirito di sacrificio, ne ha fatto un personaggio quasi leggendario.

È una donna fredda e calcolatrice e, chi non la conosce, la ritiene una semplice macchina da guerra priva di qualsiasi emozione. Le poche persone che le sono vicine sanno che è un'amica di cui ci si può fidare e che darebbe la vita per loro.

Valerie è una donna alta, snella e molto bella: i suoi occhi brillano alla luce del sole, mentre i suoi lunghi capelli castano scuri le conferiscono un aspetto affascinante anche mentre sta combattendo contro un'orda di Legionari Non Morti. Il suo modo di muoversi, fluido, quasi sensuale e letale, assomiglia a quello di una leonessa pronta a scagliarsi sulla preda. Come una leonessa, ha anche i suoi artigli: oltre alle armi di ordinanza, porta sempre con se due tonfa caricati elettricamente e terminanti con due acuminate e affilatissime lame, che utilizza con mortale precisione sui suoi nemici.

Detesta l'Oscura Legione e ha avuto un ruolo determinante nella sconfitta della Nefarita Golgotha.

WARZONE

WOLFE

WOLFE



Alto ufficiale dei servizi di sicurezza della Bauhaus, Wolfe è un individuo dal temperamento selvaggio, semplice e schietto. Privo di qualsiasi inibizione, è quasi estraneo alle sottili arti della diplomazia: per lui la guerra e l'eliminazione degli Eretici sono i due principali scopi della sua vita. Ovviamente, poi, non trascura le "allegre feste" che seguono ogni importante vittoria contro i nemici e l'Oscura Legione.

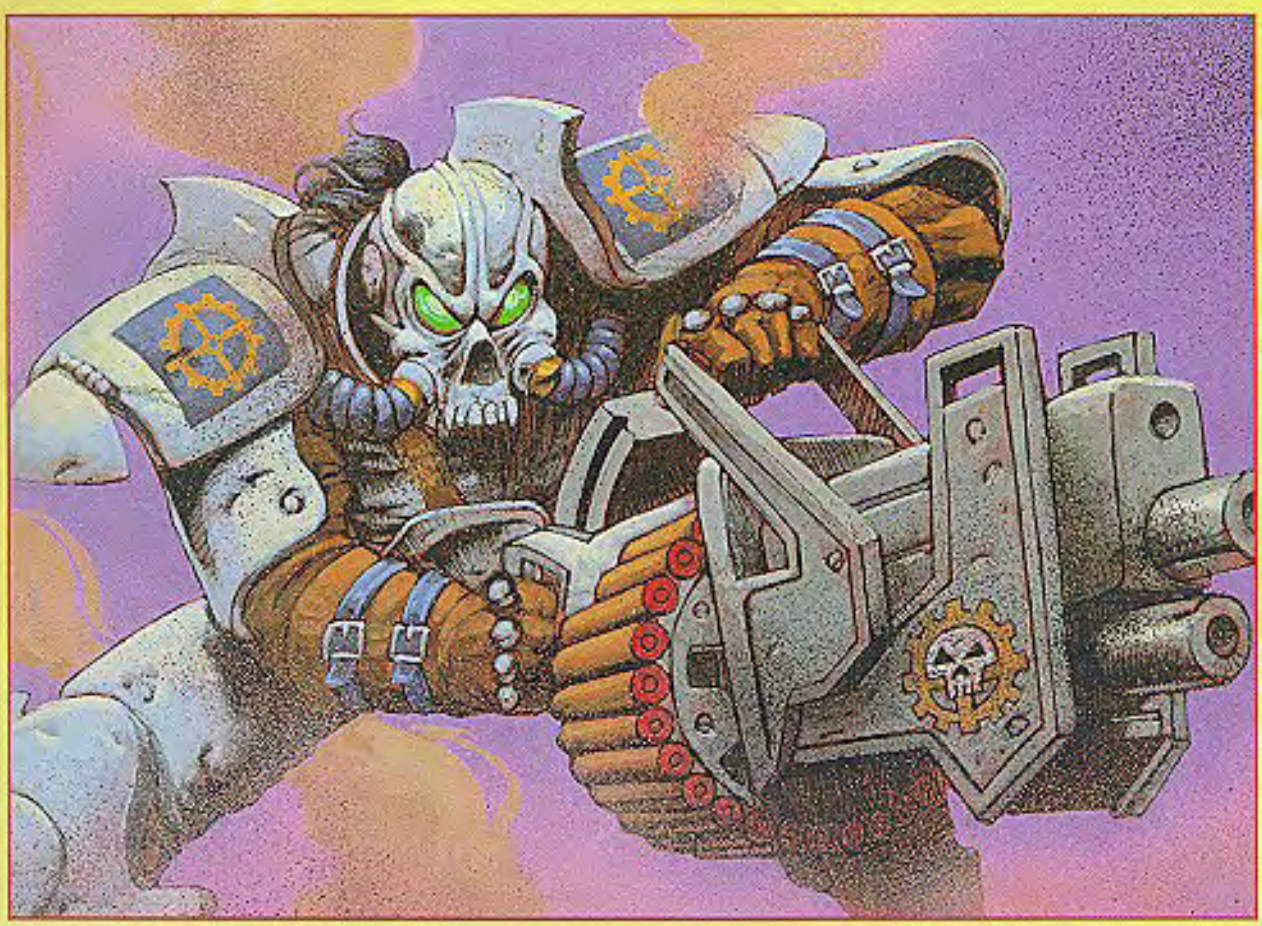
Per Wolfe il comportamento è tutto, e pertanto è sempre attento a mostrarsi nella giusta maniera. È un individuo egocentrico che crede di essere sempre il migliore e di avere sempre ragione. Il guaio è che, quasi sempre, i fatti confermano quanto sostiene, soprattutto per quanto riguarda la sicurezza e la strategia.

Il suo modo di fare quanto meno indisponente non gli impedisce però di essere un ottimo guerriero e uno dei migliori agenti della Bauhaus.

Wolfe è alto e slanciato, con i lunghi capelli neri e gli occhi azzurri. Il suo viso, se non è contratto in un ghigno beffardo, sembra quello di un adolescente. Questa sua presunta "immaturità" viene spesso sfruttata per fare colpo sul gentil sesso. Non è un individuo che susciti tiepide emozioni: le donne che non lo trovano affascinante lo giudicano quanto meno disgustoso!

Generalmente indossa l'uniforme dei Ranger Venusiani, poiché sostiene che la tipica maschera a teschio esalti ulteriormente il suo fascino.





WARZONE

DARK EDEN

DARK EDEN



La Bauhaus, ufficialmente, non possiede insediamenti sulla Vecchia Terra. I suoi emissari, però, sono riusciti a insediarsi stabilmente in posizioni di potere alla corte dei Figli di Rasputin. La collaborazione con la Bauhaus è giunta a un punto tale che alcuni reparti dei Figli di Rasputin hanno combattuto anche su altri mondi, e ora numerosi Ulfwerner (agenti speciali addestrati anche nella sottile arte della diplomazia) sono impiegati come consiglieri militari dei più importanti reggimenti di cavalleria dei Rasputin.

Con questo sistema la Megacorporazione è riuscita a consolidare la propria posizione in Europa, unendosi di fatto a una delle tribù più forti. Questo legame è stato ulteriormente rafforzato dalla presenza (e dalla conseguente influenza) di una base segreta della Bauhaus nel territorio prussiano.

Gli inviati della Megacorporazione sfruttano i continui attacchi dell'Oscura Legione per mettere in guardia i Figli di Rasputin nei confronti dell'Oscura Simmetria, mentre i reparti speciali dei Recitor collaborano attivamente alla ricerca e all'eliminazione di Eretici e creature maledette di ogni genere.

