MUTANT CHRONICLES

WARZONE

Le Cronache

TARGET GAMES

→ Stampato nel 1998 ←

CREDITI

SVILUPPO DEL PROGETTO:
John Robertson

DIRETTORE CREATIVO:
Nils Gulliksson

RESPONSABILE EDITORIALE:
Peter Flannery

SCRITTO DA:
Peter Flannery

PROGETTAZIONE DEL GIOCO:
John Grant

SUPPORTO AL PROGETTO:
Patrick Casey e Mike J. Murtha

PROGETTAZIONE GRAFICA:
Stefan Thulin

ASSISTENTI GRAFICI:
Andrew Smith e David Boylan

COPERTINA:
Paul Bonner

ILLUSTRAZIONI:
Paul Bonner, Stuart Beel, Jon Haward, Mark Dubois, Terry Oakes, Paolo Parente e Parente Studio, Les Edwards, Alex Horley, Luca Zontini, Tony Bagge e Simon Bisley

MINIATURE SCOLPITE DA:
Kev White, Alex Hunter, Roy Eastland, Phil Lewis, Neil McKenzie, John Robertson, Tim Prow, Werner Klocke, Mark Copplestone, Mark Kay e Kev Adams

MINIATURE DI PLASTICA:
Bob Naismith

MINIATURE DIPINTE DA:
Mark McNaught, Jackie Prow e Target Games Design Studio

FOTOGRAFIA:
John Robertson e Whitehouse Studios

VEICOLI E DIORAMI:
Jean-Jacques Chaboissier

COORDINATORE LINGUISTICO:
Luca Bernabei

TESTATO DA:
Grant Kinsley a Mission Games, Tom Schadle, Hex, Ed e Chris Smith, The Adventurers Club, Jim Williamson, Tony Swanson e Target Games Design Studio

TARGET GAMES:

SITO WEB: www.target.se **E-MAIL:** warzone@target.se

PRESIDENTE:
Fredrik Malmberg
VICE PRESIDENTE ANZIANO:
Klas Berndal
VICE PRESIDENTE:
Robert J. Watts

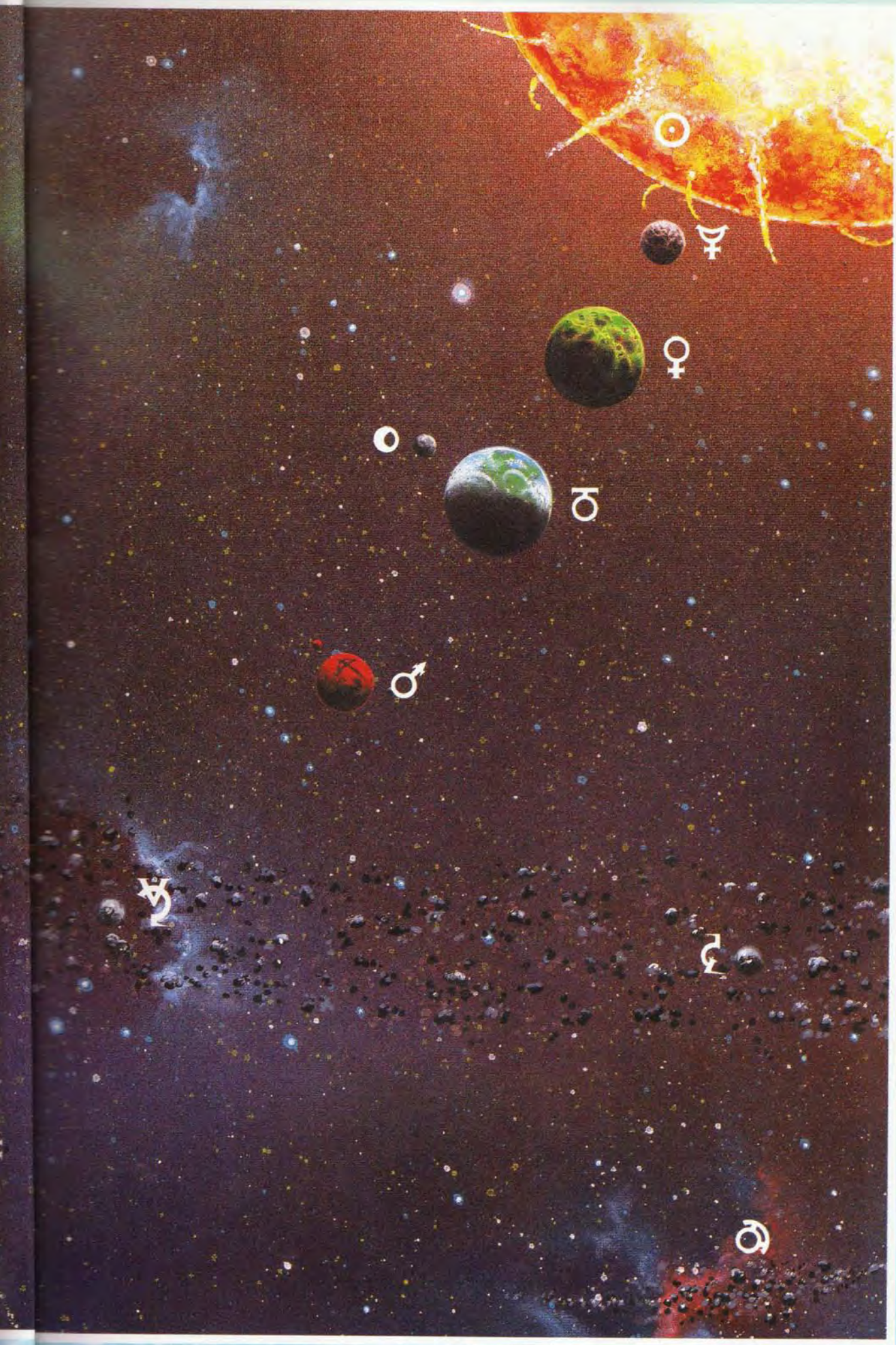
DIRETTORE CREATIVO:
Nils Gulliksson
DIRETTORE DI STUDIO:
John Robertson
VENDITE:
Felix Garzon, Mal Green, Patric Backlund e Tara Gallagher

DIRETTORI DI PRODUZIONE:
Tom Carter, Joseph Watts e Cees Kwadijk
DIRETTORE DIVISIONE U.S.A.:
Dewaine Gartensleben
CONTROLLORE:
Mikael Enquist

EDIZIONE ITALIANA:
21st Century Games, Monza
TRADUZIONE:
Andrea Oliverio

REDAZIONE:
Piero Cioni
DIREZIONE:
Alessandro Zeminian

Copyright © 1998 Target Games AB. Tutti diritti riservati. Warzone e tutti i nomi dei Personaggi sono Marchi Registrati della Target Games AB.



Prologo

È nella natura della vita creare ed estendere i suoi confini, come è nella natura dell'uomo distruggere ciò che ha creato e difendere fino alla morte quel che considera suo. Questo è il fuoco che alimenta la nostra supremazia, questa è la nostra nemesi! Poiché nei più profondi recessi della nostra mente, nel gelido vuoto tra le stelle, si annida una presenza di cui non è dato parlare, che scruta con bramosia le tenebre del nostro cuore.

L'Anima Oscura.

E per ogni vita che spegniamo, per ogni goccia di sangue che versiamo, per ogni tradimento, ogni carestia, ogni guerra, ogni atto sconsiderato, ci leghiamo più inesorabilmente al suo tenebroso disegno. Nonostante i nostri sforzi disperati per resisterle, l'Anima Oscura ride di noi, ride di te! Perché non puoi liberarti della tenebra che avvolge il tuo cuore, come un lupo non può liberarsi delle sue zanne, dei suoi artigli e della smania di lacerare le carni. Se ti nascondi, ti troverà. Se la combatti ti distruggerà. Se ti uccidi, reclamerà la tua anima. Se ti sottometti a lei, si prenderà gioco di te per l'eternità.

Eppure, esiste un modo per vincerla. Ma riuscirai a trovarlo? Io temo di no. Perché in questo preciso momento senti che l'Anima Oscura ghermisce il tuo spirito.

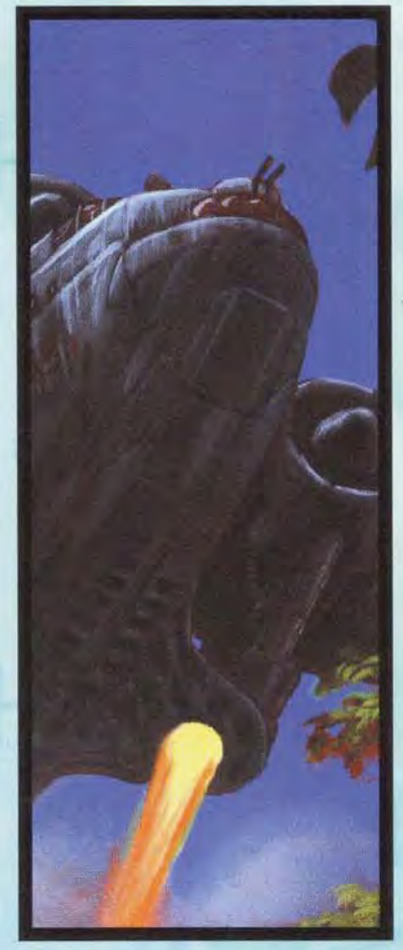
Riesci a percepirla?

Riesci a sentirla ridere?

Ricorda che ride di te.

☉	SOLE
☿	MERCURIO
♀	VENERE
♁	TERRA
☾	LUNA
♂	MARTE
⚶	VICTORIA
⚳	ASTEROIDI
⚷	DEMBOVSKA
⚳	CERERE
♃	GIOVE
♄	SATURNO
⚢	TROIANI
♃	GANIMEDE

Guerra Senza Fine. Amen!



Millecinquecento anni orsono l'uomo mise piede sulla luna. Un piccolo passo per un uomo, ma un grande balzo verso l'oblio. "Veniamo in pace per tutto il genere umano" che ingenua arroganza! Credevano davvero che un singolo gesto di fratellanza avrebbe potuto cancellare milioni di anni di massacri? Gli uomini si sono sempre combattuti l'un l'altro. La pace non è mai stata completa. La sete di distruzione dell'umanità ha trasformato la Madre Terra in un deserto tossico, la sua bellezza deturpata, i suoi tesori saccheggiati, i suoi abitanti abbandonati a vivere nei sudici liquami delle Megacorporazioni, Organizzazioni tanto potenti da poter allontanare i propri membri dal pianeta contaminato. Quando la Terra non fu più in grado di rispondere ai loro bisogni, le Megacorporazioni si rifugiarono sugli altri pianeti del sistema solare, portando con sé le loro ricchezze, i loro eserciti e la loro sete di potere. Così, la tragica storia del genere umano continuò.

Violenza, distruzione, guerra. Così è sempre stato e così sarà sempre. Guerra senza fine. Amen!

L'Esodo

Verso la fine del ventunesimo secolo il mondo non era più diviso in nazioni, ma in grandi gruppi finanziari chiamati corporazioni. Queste potenti compagnie si spartirono il pianeta finché ogni grammo di terra, ogni filo d'erba, ogni goccia d'acqua fu di proprietà di una corporazione o di un'altra. Si disputarono e si divisero qualsiasi cosa avesse un valore.

Sempre meno battaglie furono combattute sul campo. Lo spionaggio corporativo, infatti, si sviluppò fino a diventare un'arte e uno strumento di guerra. In seguito, quando le corporazioni cominciarono a cercare risorse sfruttabili al di fuori del pianeta, divenne meno importante proteggere quelle sulla Terra. Perché combattere per giacimenti sempre più esigui in Siberia, quando i resoconti delle esplorazioni rivelavano l'esistenza di giacimenti ricchissimi su Marte, Venere e Mercurio? Perché trasportare le risorse fino alla Terra, quando stabilire una base su uno di questi pianeti sarebbe stato enormemente meno dispendioso?

La dinamica Corporazione Capitol stabilì la prima base permanente sul satellite della Terra, la Luna. La presenza dell'acqua rendeva Luna una piattaforma di lancio ideale per le navi spaziali, dal momento che questo elemento poteva essere separato in ossigeno e idrogeno, un componente fondamentale del carburante per navi spaziali. Insieme con la Capitol operavano anche altre corporazioni: la Bauhaus, le cui conoscenze nel campo dell'ingegneria erano assolutamente all'avanguardia; la Imperial, la cui organizzazione logistica e professionalità della forza lavoro erano incondizionatamente riconosciute; e la Mishima, che spesso riusciva in imprese che le altre corporazioni avrebbero abbandonato giudicandole troppo pericolose. Altre corporazioni minori tentarono la scalata al successo, ma furono stritolate e assorbite dai quattro giganti, che proteggevano la propria supremazia con feroce determinazione. Furono chiamate Megacorporazioni e il loro potere divenne assoluto.

Le Megacorporazioni abbatterono i limiti dei viaggi nello spazio e svilupparono macchinari per trasformare l'atmosfera, finché la colonizzazione di altri pianeti non fu più un sogno irraggiungibile, ma una realtà. L'umanità approfondì la scienza della terraformazione e mondi interi furono trasformati. Potenti regolatori di gravità furono seppelliti sotto la crosta dei pianeti. Giganteschi impianti per la modifica dell'atmosfera resero respirabili rarefatti gas tossici. Enzimi organici nebulizzati, permisero al suolo, prima insalubre, di sostentare la vita. Interi ecosistemi furono creati per adattarsi alla natura dei diversi ambienti, e la terra fertile fu inseminata con una grande quantità di forme di vita. Potenziata da acceleratori genetici, urlando per il tormento della crescita forzata, la vita fu generata su mondi che la natura, nella sua infinita saggezza, aveva lasciato sterili. Intorno alla metà del ventiduesimo secolo Mercurio, Venere e Marte erano stati colonizzati, e le Megacorporazioni cominciarono ad avventurarsi sui planetoidi più grandi della Fascia di Asteroidi e sulle gigantesche lune di Giove.

Ma tutto questo fu conquistato al prezzo della rovina della Terra. I cieli si oscurarono, gli oceani si gonfiarono; carestia, guerra e pestilenza infuriarono tra gli uomini come belve inferocite. Sembrava fosse giunto il giorno del giudizio. I popoli della Terra si videro perduti, ma quando implorarono i cieli per la propria salvezza, non fu il Signore delle Genti a rispondere alle loro preghiere, ma la mano potente delle Megacorporazioni. Esse si spartirono il genere umano come ogni altra mercanzia, scegliendo i migliori e abbandonando i deboli e gli ammalati a dibattersi e sprofondare nella melma avvelenata e nei rifiuti tossici di un mondo in agonia. Costruirono enormi navi trasporto per condurre i propri prescelti nei Nuovi Mondi creati per loro. Capitol, Imperial, Bauhaus e Mishima, quattro potenze quali mai il genere umano aveva visto prima.

Vi furono pianto e rabbia, quando i malati, i deboli e gli uomini troppo orgogliosi per vendere la propria lealtà, videro le colossali navi spaziali innalzarsi nel cielo su colonne di fuoco e scomparire tra le cupe nubi soffocanti. Le Megacorporazioni non lasciarono nulla alle proprie spalle: né risorse, né conoscenze, né tecnologie, che potessero un giorno venire rivolte contro di loro. Abbandonarono il loro pianeta d'origine, e le miserie dell'umanità si diffusero nel sistema solare con quella che fu la più grande migrazione della storia della terra, l'Esodo del genere umano.

E QUANTI AVEVANO DECISO DI RIMANERE CONOBBERO IL SIGNIFICATO DELLA PAROLA RIMPIANTO!

Stein rimase a guardare finché anche l'ultima delle gigantesche navi da trasporto scomparve tra le spesse nubi minacciose. La nave lasciò dietro di sé una colonna di fuoco che si stagliò nel cielo. Poi le nubi inghiottirono anche quella, e non rimase che un cupo rombo sempre più lontano. Cominciò a piovere, e la gente intorno a Stein corse a ripararsi dalla pioggia corrosiva. L'acqua contaminata gli faceva bruciare gli occhi, ma lui continuò a guardare in alto. Avevano chiesto anche a lui di partire, ma aveva detto di no. L'aveva fatto perché lei aveva detto di no. Ma lei gli aveva mentito.

Il Crepuscolo degli Dei

E le vibrazioni dell'Oscura Simmetria si diffusero dalla Stele d'Acciaio come increspature su un lago di velluto nero, come onde sonore emesse da un gong.

Dal frastuono terrificante giunsero queste parole: "Guardate il volto del male e disperate!".

Unendo le loro forze, le quattro grandi Megacorporazioni erano riuscite ad annientare ogni competizione. Ora, però, con tante ricchezze e tanti territori ancora da conquistare, l'eterna maledizione della rivalità tornò a manifestarsi tra loro. Cominciarono a negarsi gli aiuti a vicenda, mentre nel contempo tentavano di estendere il loro potere. Benché ogni corporazione fosse presente sui nuovi mondi, tutte manovrarono per erigere roccaforti da reclamare come proprie.

Su Mercurio la presenza più massiccia era quella della Mishima. Per sopravvivere al calore e all'atmosfera rarefatta, il vasto sistema di gallerie sotterranee del pianeta fu ampliato per ospitare i milioni di uomini che vennero trasferiti qui. Grandi città, complessi minerari, giungle sommerse riempirono questi profondi cunicoli e protessero i propri abitanti dal calore bruciante del sole e dal freddo insopportabile delle lunghe notti del pianeta.

Essendo il più grande dei pianeti finora colonizzati, Venere ospitò nutriti contingenti di tutte le corporazioni. A ogni modo, fu la Bauhaus che prese il controllo del pianeta. Un tempo un inferno di piogge solforiche e calore insopportabile, Venere fu coperta da un profondo oceano e da giungle lussureggianti. La grandiosa città Bauhaus di Heimburg testimonia ciò che gli uomini furono capaci di creare in solo mezzo secolo.

La vita su Venere è diversa da quella di tutti gli altri pianeti del sistema solare, dato che qui il sole sorge a occidente e tramonta a oriente e, a differenza degli altri mondi, i suoi giorni sono più lunghi dei suoi anni. Un giorno su Venere, infatti, dura 243 giorni terrestri. Creare piante e animali in grado di sopravvivere a notti lunghe 121,5 giorni fu una delle maggiori conquiste dei biologi molecolari Bauhaus e Mishima. Non deve dunque destare alcuna meraviglia che molte delle piante e degli animali più bizzarri della "Nuova Era" si trovino su Venere.

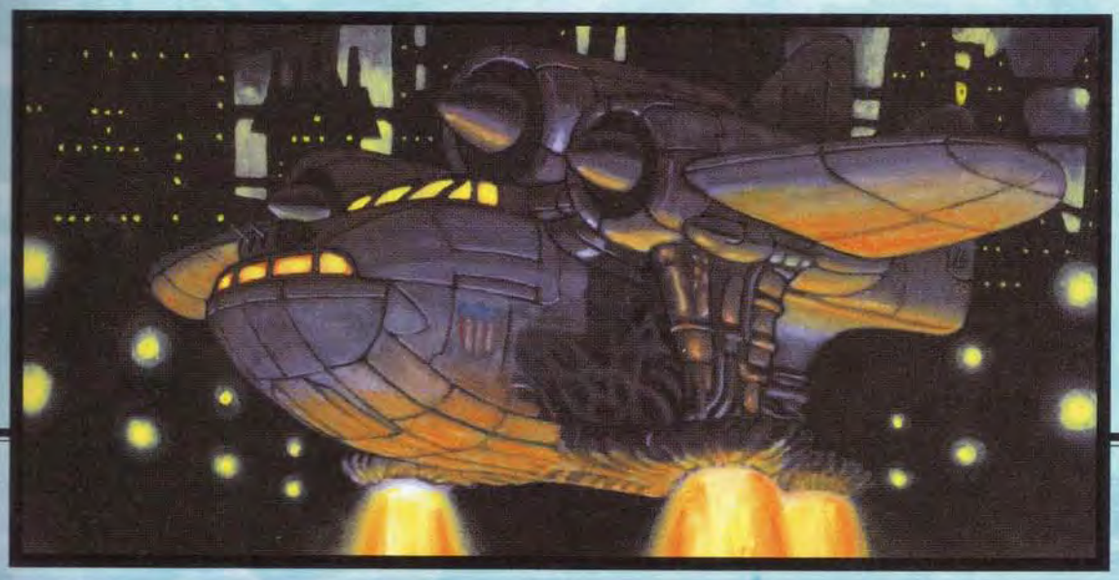
Prendendo le mosse da quelle che furono le sue prime conquiste, la Capitol reclamò per sé Luna, insieme alla città di Luna City, destinata a diventare la più grandiosa metropoli di tutti i tempi. Questa corporazione conservò anche il controllo di Marte. I deserti rossi del pianeta furono resi fertili e i suoi profondi canyon furono riempiti dalle acque prima imprigionate sotto la superficie rocciosa.

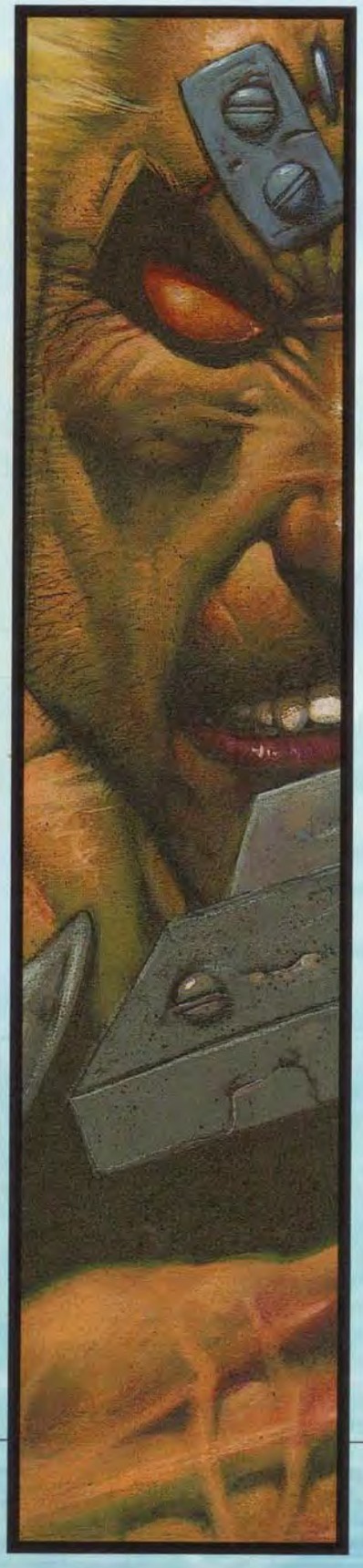
OSCURA SIMMETRIA

L'odore della paura permeava la stazione orbitale. I filtri dell'aria controllati dal computer sibilavano mentre, funzionando al contrario, vomitavano i gas velenosi che avrebbero dovuto assorbire. Due membri dell'equipaggio erano già morti in seguito a una serie di violente scosse elettriche. La stazione era alimentata dai generatori di emergenza e tutte le comunicazioni radio erano interrotte. Sopraffatto dalla nausea e dal senso di vertigine, il comandante Brennan vide uno dei tecnici attraversare un condotto per l'aria nel tentativo di raggiungere la centrale di controllo. Sarebbe bastato premere un interruttore, per disattivare il computer che sembrava posseduto da una forza demoniaca assassina.

Il tecnico galleggiò nel locale privo di gravità e si diresse verso la console. Era sul punto di raggiungere l'interruttore, quando il condotto per l'aria si aprì all'improvviso, risucchiandolo con violenza all'indietro e mandandolo a sbattere contro la paratia semiaperta. Il tecnico urlò quando il suo corpo venne aspirato attraverso l'angusta apertura. Brennan udì lo schiocco raccapricciante delle ossa che si spezzavano. Le urla dell'uomo si spensero repentinamente, quando il condotto si chiuse stritolando il malcapitato e tagliandolo in due, dalla spalla destra all'anca sinistra. Un ammasso sanguinolento di carne umana si allontanò fluttuando dal condotto. Le gocce di sangue galleggiavano come perle cremisi. Brennan cominciò a tremare violentemente. Era nel ventre di un demone e non c'era alcuna via d'uscita.

Spinta da un'inestinguibile sete di nuove scoperte, la Corporazione Imperial preferì non entrare in lizza per il controllo dei pianeti interni (i pianeti interni o inferiori sono Mercurio e Venere, gli altri sono definiti esterni o superiori), desiderando prima stabilire una posizione di forza. Si spinse oltre, prendendo possesso del piccolo asteroide Victoria e di





Ganimede, la luna più grande di Giove, ancora più grande di Mercurio.

Il genere umano visse una nuova età dell'oro e si compiacque del proprio potere. Quella fu sicuramente la società tecnologicamente più avanzata mai esistita. Costruirono navi spaziali in grado di trasportare equipaggi fino ai pianeti più lontani del sistema solare. Catene di DNA elaborate da potenti computer debellarono ogni sorta di malattia. Gli stessi computer controllavano ogni aspetto della vita delle corporazioni, dalle rotte delle navi spaziali, alla distribuzione delle risorse. Complesse intelligenze artificiali prevedevano le insurrezioni e suggerivano le misure da adottare per scongiurare disastri. Pianificavano le strategie corporative, conducevano le trattative tra le corporazioni. Era l'epoca dei computer e delle intelligenze artificiali.

Ma più in alto si sale, più rovinosa è la caduta! Nell'anno 2200, i pionieri della Corporazione Imperial, noti come Conquistador, riuscirono ad atterrare su Plutone. Subito si misero all'opera per terraformare il pianeta. La prima cosa da fare era installare gli stabilizzatori gravitazionali. Giganteschi dispositivi che sprofondavano nella crosta di un pianeta per manipolare le sue onde gravitazionali, finché la gravità non veniva stabilizzata. A questo punto, era possibile cominciare a condizionare l'atmosfera. L'ultimo stabilizzatore si trovava a poco più di un chilometro sotto la superficie del pianeta, quando urtò qualcosa che non sarebbe potuto esistere, che resistette alla punta di diamante della perforatrice. Un oggetto completamente innaturale e di fattura aliena. I Conquistador inviarono un messaggio a Victoria domandando istruzioni. Il giorno seguente ricevettero due ordini. Il primo era una direttiva standard da un'IA: "Non procedere. Documentare l'esatta posizione dell'artefatto e abortire la missione". Il secondo era un ordine ufficiale del consiglio d'amministrazione umano: "Ordine precedente revocato. Scoprire la natura dell'artefatto e recuperare se possibile".

Nei giorni che seguirono, mentre la ricezione dal centro di controllo della missione peggiorava sempre più, l'artefatto fu effettivamente recuperato. Si trattava di una grossa stele di metallo, con misteriose incisioni, che scintillava come acciaio nero. I Conquistador la trasferirono in laboratorio per analizzarla. I loro strumenti inadeguati rivelarono solo che si trattava di una lega di composizione sconosciuta, totalmente inerte, il che era teoricamente era impossibile. Ritenendo che non ci fosse alcun pericolo, uno dei membri della spedizione allungò la mano per toccare le misteriose iscrizioni. Non appena sfiorò la stele d'acciaio, stramazzò in ginocchio gridando. Gli occhi del malcapitato si sgranarono per il terrore, ma le sue urla furono bruscamente interrotte quando il volto gli esplose ricoprendosi di sangue. I suoi compagni corsero in aiuto del moribondo e mentre lo trasportavano in infermeria la sua lingua mozzata continuò a muoversi nella mandibola fracassata. Stava cercando di dire loro qualcosa.

Mentre tentavano inutilmente di salvargli la vita, i Conquistador registrarono la pietosa litania del ferito. Tutto intorno a loro le attrezzature del laboratorio cominciarono a impazzire. I membri della spedizione inclusero i gorgoglii incomprensibili del loro compagno nel messaggio che inviarono a Victoria. Questo fu raccolto dal centro di controllo della missione. Anche qui c'erano dei problemi con gran parte delle apparecchiature, come per una tempesta solare, anche se non ne fu segnalata alcuna. Prima di perdere completamente l'energia, gli uomini del centro riuscirono a decifrare le parole del moribondo, ripetute ossessivamente mentre la vita fuggiva dal suo cranio fratturato. Erano deboli, ma chiare.

"Lei mi ha baciato" diceva.

"Lei mi ha baciato."

"Lei mi ha baciato."

L'Oscura Simmetria

Solo molti anni dopo fu compreso appieno il legame tra il ritrovamento della Stele d'Acciaio su Plutone e l'avaria degli equipaggiamenti elettronici. Tutto ciò che gli uomini sapevano, era che le loro preziose IA e i loro potenti computer erano diventati silenziosi e inaffidabili. I loro dei li avevano abbandonati. Non accadde da un giorno all'altro, ma gradualmente, come il battito incalzante di un cuore malvagio, o le onde crescenti dell'alta marea.

Ogni corporazione incolpò le altre di aver manomesso i suoi sistemi, ma con il passare del tempo, le quattro corporazioni furono costrette ad ammettere di avere a che fare con qualcosa di assai più sinistro di un semplice programma-virus. Da sporadiche, le avarie si fecero sempre più frequenti e cominciarono a verificarsi incidenti mortali. Stazioni orbitali precipitarono senza controllo, razioni di cibo furono calcolate erroneamente e rifornimenti di energia furono interrotti per intere settimane. Centinaia di migliaia di uomini morirono di fame, di freddo, in incidenti sui mezzi di trasporto o negli impianti industriali. Tutti i macchinari controllati dai computer si rivoltavano contro i loro padroni umani. Interi sistemi di credito collassarono e gli archivi scomparvero dalle banche dati elettroniche. Scoppiarono i primi tumulti, le corporazioni ritirarono i loro ambasciatori e fecero ricorso alle armi. L'intera civiltà umana, che si era messa nelle mani delle macchine pensanti, fu colta dal panico quando comprese di aver stretto un patto con il diavolo.

Lo spirito del genere umano, tuttavia, brilla proprio nei momenti più bui della sua storia. Dall'epoca in cui furono erette le piramidi in Egitto a quella della colonizzazione di altri mondi, le qualità salienti dell'uomo sono rimaste immutate. Un'ingegnosità senza limiti unita al caparbio rifiuto di arrendersi e morire.

Il collasso e il conseguente tradimento delle macchine pensanti in seguito venne definito come la Caduta. Gli uomini arginarono il crollo dei pilastri della propria civiltà con i mezzi più originali. Le apparecchiature elettriche più elementari erano ancora affidabili, a differenza dei complessi circuiti elettronici. Si poteva ancora incanalare l'elettricità con sicu-

mezza, ma domandare a un congegno elettronico di rispondere a una domanda, anche solo con un "sì" o un "no", significava il caos. Gli scienziati battezzarono questo nuovo fenomeno con il nome di "Oscura Simmetria", il disegno senza logica, la scienza dell'entropia.

La tecnologia dell'uomo regredì di trecento anni, ma da quel tragico cataclisma trasse lo slancio una branca della scienza che fece un balzo in avanti, mentre tante altre andavano in rovina. Una scienza che allargò letteralmente i confini della realtà. Con l'accrescersi dell'influenza dell'Oscura Simmetria, nel sistema solare si formarono nuovi campi di energia, onde elettromagnetiche instabili che oscillavano secondo schemi incomprensibili. L'Oscura Simmetria apriva dei varchi transitori nel tessuto dello spaziotempo. Grazie a una combinazione di fortuna e testarda applicazione, gli uomini impararono a navigare attraverso queste imprevedibili lacerazioni nello spazio.

Fu una piccola famiglia di ingegneri Imperial, gli Harrison, che per prima si imbatté in un modo per spostarsi attraverso i varchi spaziali. Gli Harrison stavano sperimentando un nuovo meccanismo per attraccare i veicoli spaziali orbitali. Si trattava di un congegno meccanico, con una grande quantità di componenti intricati che lavoravano insieme per misurare assetto, velocità e inerzia del veicolo. Queste informazioni erano poi trasferite tramite una complessa serie di valvole a vapore ai razzi di manovra. Paragonato ai sistemi di guida gestiti dai computer, non era che un goffo marchingegno, ma era calibrato con tale precisione, che attraccare nello spazio poté nuovamente essere considerato un'operazione relativamente sicura.

A ogni modo, il ventiquattro marzo 2202, si verificò un evento storico. Una delle astronavi Harrison scomparve dall'orbita di Ganimede. Qualche ora dopo, le stazioni radio Bauhaus e Mishima su Venere riferirono di aver captato una chiamata di emergenza dall'astronave che orbitava intorno al pianeta. Misteriosamente, la nave aveva compiuto in poche ore un viaggio che normalmente sarebbe durato mesi. Il primo viaggio attraverso un varco spaziale era stato compiuto. Proprio nel pieno del collasso tecnologico era emersa una nuova forma di trasporto che superava di gran lunga qualsiasi altra fosse esistita prima della Caduta.

Ansiosi di indagare le cause di questo bizzarro fenomeno, gli Imperial domandarono alla Bauhaus la restituzione della loro astronave. La Bauhaus li informò con rammarico che ciò era impossibile, dal momento che la nave aveva perso il controllo e si era incendiata precipitando nell'atmosfera del pianeta. La Mishima e la Capitol confermarono quella menzogna, che danneggiò seriamente le relazioni tra le corporazioni. La Imperial fu costretta a costruire un duplicato della nave prima di poter tentare di ripetere l'esperimento.

Fu così che circuiti elettrici elementari, congegni pneumatici e semplici calcolatori meccanici soppiantarono gli strumenti elettronici, i sistemi controllati dai computer e i microprocessori semisenzienti. L'umanità s'imbarcò in una nuova avventura: apprendere a dominare la tecnica per viaggiare attraverso i varchi spaziali.

Nei vent'anni che seguirono, circa trentacinquemila persone morirono, impazzirono o semplicemente scomparvero, mentre gli scienziati cercavano di scoprire la chiave dei varchi nello spazio. Lentamente compresero che alcune configurazioni meccaniche, in combinazione con le risonanze da loro stesse generate, producevano una polarità magnetica che risucchiava il meccanismo e qualsiasi cosa ad esso collegata in una lacerazione spaziotemporale. I varchi si aprivano e si chiudevano intorno ai pianeti e una nave poteva vagare per settimane, prima di incontrare un varco attivo. A ogni modo, c'erano uomini che sembravano riuscire a prevedere per istinto dove si sarebbe aperta una lacerazione. Non c'era una spiegazione scientifica per questa capacità, ma individui del genere divennero molto richiesti dalle corporazioni.

Furono costruite nuove astronavi. A poppa si trovava il normale sistema di propulsione a razzi, mentre a prua fu istallato un nuovo congegno, che divenne famoso con il nome di Guida Harrison. La Corporazione Imperial non perdonò mai le altre per averle sottratto il primo veicolo che montava questo congegno, e benché quelle avessero cospirato insieme per ingannare la Imperial, la feroce competizione che si scatenò per conquistare questo prezioso segreto finì per metterle l'una contro l'altra. Le relazioni tra le quattro corporazioni si deteriorarono, mentre attraversare i varchi spaziali diventava un'operazione sempre meno rischiosa. Dato che bastavano alcune ore, o al massimo qualche giorno, non più mesi o addirittura anni, per spostarsi da un pianeta all'altro, le corporazioni cominciarono a essere ossessionate dal pensiero delle invasioni. Il seme della paura e dell'odio, che aveva cominciato a germogliare fin dalla scoperta della Stele d'Acciaio e dalla Caduta della tecnologia, iniziò a dare i suoi frutti. Su Venere la tensione sfociò nella violenza.

Le corporazioni mobilitarono i poderosi eserciti che avevano organizzato negli ultimi due decenni. Era giunta l'ora che qualcuno pagasse per tutte le sofferenze e per il crollo della civiltà. Le masse si lasciarono travolgere a tal punto dal patriottismo corporativo, da arrivare a considerare nemico chiunque non appartenesse alla loro stessa corporazione. La Guida Harrison fu montata su gigantesche navi da guerra e nei cinquant'anni che seguirono, il sistema solare fu scosso fino alle fondamenta dalla Prima Guerra Corporativa.

LA GUIDA HARRISON

Steven Harrison sapeva che tutti i tentativi precedenti di replicare il famigerato "effetto Harrison" si erano risolti in catastrofi letali. Ma questa volta era certo che le modifiche apportate avrebbero funzionato. Solo lui era in grado di capire. Non era la perfezione che avrebbe garantito il successo, ma un pizzico di disarmonia. Mentre osservava i quadranti tremolare e i registri d'ottone girare vorticosamente, ascoltava il vapore che usciva dalle valvole sibilando con violenza. Uno dei suoi assistenti fece per sistemare le valvole, ma lui lo fermò con un gesto deciso. Poteva sentire qualcosa, gli sembrava di percepire come la risonanza lontana di una musica dissonante. I pistoni si mossero lentamente, le spolette scivolarono avanti e indietro e le leve girarono su se stesse. Poteva sentire l'olio pulsare nei tubi sottili, circolando tra l'assale di rame e le sfere d'acciaio. Stava ascoltando la complessa sinfonia della sua macchina.

Gli studiosi di psicologia videro in questi scontri un'estensione delle guerre nazionalistiche terrestri. I leader delle corporazioni se ne servirono per incrementare la propria forza e il proprio potere, mentre i capi religiosi ne approfittarono per attrarre nuovi adepti tra le schiere dei deboli e dei paurosi. Solo un uomo capì cosa si celava realmente dietro questa guerra. Solo un uomo comprese appieno la vera natura dell'Oscura Simmetria. Il suo nome era Nathaniel Durand.

La Prima Guerra Corporativa

Noi non veniamo mandati all'inferno, scegliamo di andarci noi stessi.

"Date a Dio quel che è di Dio e a Cesare quel che è di Cesare."

Quando Nathaniel Durand venne al mondo, la Prima Guerra Corporativa infuriava già da vent'anni. Nacque in un tempo sconvolto dall'odio e dalla violenza, un anno prima della scoperta di un nuovo pianeta oltre l'orbita di Plutone. Si trattava di un pianeta vasto e minaccioso, che fu battezzato Nero, in onore dell'astronomo che lo avvistò per primo. Per alcuni la scoperta di Nero a così breve distanza dalla nascita di Durand non fu che una mera coincidenza. Ovviamente si sbagliano. Il cosmo non può sopportare la presenza di un male tanto grande, senza opporgli una luce di speranza che mantenga inalterato l'equilibrio.

Nathaniel Durand trascorse l'infanzia a Luna City. Non si sa nulla dei suoi genitori, e la leggenda narra che fosse nato sulla Terra stessa, per quanto possa sembrare impossibile. Fu cresciuto in un rifugio gestito dalla chiesa e venne spesso redarguito per la sua aperta critica della Guerra Corporativa e del clero che non faceva niente per fermarla.

Dopo vent'anni di guerra ininterrotta, anche le risorse colossali delle corporazioni cominciarono a esaurirsi. L'atmosfera di tutti i pianeti era invasa dall'odore acre del fumo e della carne bruciata, soprattutto su Venere. Qui le corporazioni si erano battute senza tregua nelle umide giungle del pianeta, e il sangue di milioni di uomini aveva nutrito il suolo già fertile. Bauhaus, Mishima e Capitol avevano combattuto una campagna feroce e dispendiosa tra le Mille Isole dell'Arcipelago Graveton. La Imperial era riuscita a stabilire e mantenere un caposaldo su Venere nonostante i continui bombardamenti da parte delle altre corporazioni.

Perfino dopo quarant'anni di scontri, non sembrava esserci una soluzione all'orizzonte per la Madre di Tutte le Guerre. Seguì un periodo di guerra di trincea e di consolidamento, durante il quale le corporazioni cercarono di riparare i danni subiti e di accumulare scorte di armi, munizioni e navi spaziali per affrontare l'assalto finale, che tutti sapevano sarebbe stato sferrato di lì a poco.

Fu in questo momento di calma apparente che il giovane Nathaniel Durand si fece avanti. In quello che fu il suo primo discorso pubblico, condannò le corporazioni per la loro cieca follia. Grazie alla sua personalità comunicativa, in breve tempo Durand uscì dall'anonimato e cominciò a godere di un crescente seguito negli ambienti politici e religiosi. Catturò l'immaginazione delle masse, parlando di un'empia presenza che si nutriva dell'odio e delle sofferenze umane, per piegare gli uomini ai suoi scopi malvagi. Affermò che, così come l'Oscura Simmetria aveva corrotto la tecnologia, così aveva anche contaminato le anime degli uomini, traendo nutrimento dalle loro ansie e paranoie. Chiese ai politici, agli scienziati, ai leader religiosi e alla gente comune, di imbracciare le armi e unirsi a lui nella lotta contro l'oscurità che minacciava tutti. Promise che avrebbe diviso con loro poteri straordinari, se si fossero impegnati per la pace. Parlò dell'Anima Oscura, fonte di tutti i mali, e dell'Oscura Simmetria, suo strumento di distruzione. Accusò le corporazioni di continuare a creare computer e macchine pensanti, che non sarebbero mai più stati al servizio del genere umano, ma lo avrebbero sedotto e consegnato nelle mani dell'Anima Oscura.

Benché impressionate dal fervore delle sue convinzioni, le corporazioni decisero di ignorarlo. Nessuna era disposta a mostrare una benché minima debolezza che potesse essere sfruttata dai suoi nemici. Con il passare del tempo, però, sempre più persone cominciarono ad ascoltare il messaggio di pace di Durand, e le corporazioni decisero di toglierlo di mezzo prima che danneggiasse seriamente i loro sforzi bellici. Furono esercitate pressioni sulla chiesa di Luna, affinché le sue pretese mistiche venissero dichiarate interamente false. Se ciò non fosse bastato, le corporazioni lo avrebbero fatto assassinare prima che diventasse tanto importante da poter essere considerato un martire.

Inaspettatamente, Durand raccolse la sfida lanciatagli dai capi della chiesa. Il giorno del processo milioni di persone rimasero incollate davanti ai loro tremolanti schermi televisivi, e la guerra si fermò per un momento. Nathaniel Durand si erse di fronte alla folla a Luna City, sorridendo mentre i capi della chiesa tentavano di smascherarlo come un impostore. Fallirono, ma neppure Durand riuscì a convincere le corporazioni. Egli fornì pubblicamente prova della sua essenza spirituale; guarì gli infermi, comunicò telepaticamente alle menti di numerosi uomini e compì molti gesti straordinari, niente, però, che non potesse essere tacciato di essere un trucco. Eppure, molti gli credettero, soprattutto fra quelli che avevano udito la sua voce gentile nelle proprie menti. Il suo seguito crebbe. Durand concesse sei mesi alle corporazioni per porre fine alla guerra, altrimenti promise che l'avrebbe fatto lui al posto loro.

Le corporazioni risero della sua arroganza e continuarono i preparativi militari. Inoltre, inviarono una schiera di assassini per eliminare per sempre quello scomodo intralcio.

Sei mesi più tardi, Durand tenne il famoso discorso delle "Divinazioni" in cui rivelò le strategie segrete di tutte le corpora-

sioni. Le sue informazioni erano tanto accurate, che non fu possibile non ammettere la verità delle sue parole. Mostrò in pubblico 154 assassini corporativi che avevano ricevuto l'ordine di ucciderlo. Parlò a ognuno di loro, domandandogli di unirsi a lui nella lotta contro l'Oscurità che minacciava il genere umano. Mentre le corporazioni osservavano sempre più incredule, tutti eccetto dieci furono sopraffatti dalla sua personalità e giurarono di essergli fedeli. I rimanenti dieci, che non si aspettavano ormai altro che la morte, rimasero stupefatti quando lui ordinò che fossero liberati e scortati al sicuro nei pianeti di origine.

Uno dei dieci colse l'opportunità per attentare alla vita di Durand. Prima che le guardie potessero intervenire, si scagliò contro di lui, brandendo un pugnale che aveva nascosto fino a quel momento. Durand alzò con calma una mano e l'assassino rimase come congelato, legato da corde invisibili. Nathaniel gli si avvicinò e gli appoggiò gentilmente la mano sulla guancia. Guardando l'uomo negli occhi cominciò a piangere dicendo: "Date a Cesare quel che è di Cesare". A queste parole, l'assassino cadde preda del terrore, quando gli si spalancò davanti un inferno che solo lui poteva vedere. Poi, mentre milioni di persone osservavano, l'uomo proruppe in un urlo disperato e scomparve. Durand cadde in ginocchio piangendo.

Furono milioni quelli che si precipitarono a rispondere al suo appello per la pace, finché le corporazioni non poterono più opporsi alle pressioni dell'opinione pubblica. Nel 2274 tutte le corporazioni firmarono il Trattato di Heimburg e la Prima Guerra Corporativa ebbe fine.

La Fratellanza

Terminata la Prima Guerra Corporativa, la razza umana si sentì accomunata da un nuovo senso di unità. Luna divenne il centro spirituale del sistema solare, e i capi della chiesa decisero di istituire una nuova Chiesa Unitaria per servire l'umanità secondo gli insegnamenti di Nathaniel Durand. Questa nuova organizzazione religiosa fu chiamata Fratellanza e il suo potere e la sua influenza eclissarono qualsiasi istituzione religiosa esistita in precedenza. Durand accettò il titolo di Cardinale e gli fu donata una splendida spada finemente cesellata che fu battezzata "Portatrice di Luce", una manifestazione fisica della spada della fede.

Per celebrare questo nuovo inizio, il calendario gregoriano fu abolito in favore di uno nuovo, che cominciò l'anno dell'elezione di Durand a Cardinale.

Fu così che il 2275 dopo Cristo divenne l'anno 0 A.C., Anno Cardinalis.

La prima delle grandi Cattedrali fu eretta a Luna City come simbolo di potere e fede. Il Cardinale istituì la Curia e i Quattro Direttorati per aiutarlo a preparare l'umanità a resistere al male, che Durand sentiva diventare ogni giorno più forte. Addestrò altri uomini di fede, li elevò al rango di Cardinale e li inviò nei mondi delle corporazioni, così che la luce della Fratellanza potesse brillare ovunque.

La distribuzione del potere rimase inalterata rispetta a prima della Guerra Corporativa. La Mishima mantenne il controllo di Mercurio. La Bauhaus quello di Venere. Luna non poteva più dirsi sotto il controllo della Capitol, ma era diventata il dominio della Fratellanza. A ogni modo, la Capitol mantenne il possesso di Marte, nonostante gli sforzi feroci delle altre corporazioni per scacciarla. La Imperial mantenne Ganimede e Victoria. A quel punto sarebbe stato lecito chiedersi a cosa fosse servita la Prima Guerra Corporativa. La risposta a questa domanda era nascosta su Nero e nelle visioni che cominciarono a tormentare i veggenti della Fratellanza. Questi iniziarono a parlare di Apostoli Oscuri che avrebbero cercato di divorare le carni e l'anima immortale degli uomini.

Con quella che fu una tragica replica della fatidica missione su Plutone, la Imperial per prima raggiunse il nuovo pianeta Nero attraverso un varco spaziale. I Conquistador della Imperial sbarcarono sull'infernale decimo pianeta armati fino ai denti, e subito cominciarono a trasgredire i severi ordini loro impartiti: non interferire con alcunché potesse essere considerato di origine artificiale o aliena.

Questa volta non trovarono alcuna stele d'acciaio, ma un'enorme Cittadella Oscura al cui confronto perfino la grande Cattedrale su Luna sarebbe sembrata piccola. Ergendosi sulla superficie crepata di Nero, la Cittadella sembrava la malvagia e corrotta caricatura di un'abbazia, avvolta da una nebbia cremisi. L'Oscura Simmetria era forte in quel luogo, tanto forte che i Conquistador non riuscivano a guardare quell'edificio senza soccombere alla nausea e al desiderio di piangere. Ma continuarono ad avanzare, spinti dalla curiosità e da un'immane forza seduttiva, cui solo un uomo di fede come il Cardinale avrebbe saputo resistere. Attraversarono il portale spalancato senza neppure accorgersi che i loro passi goffi distruggevano una sottilissima linea di sale tracciata sulla soglia. Il Primo Sigillo era stato spezzato. Fu così che le Legioni dell'Anima Oscura penetrarono nei mondi degli uomini. Dal buio oltre il portale balenò una luce verdognola dalla quale emerse qualcosa che poteva essere descritto come una donna. Era bellissima e terribile, le braccia tese in un gesto di benvenuto, la bocca grondante di sangue. Erano passati più di cento anni da quando aveva baciato il Conquistador che aveva toccato la Stele d'Acciaio su Plutone, ma il sangue dello sventurato era ancora fresco. Dalle tenebre alle sue spalle apparve una moltitudine di creature, esseri demoniaci usciti dai peggiori incubi dell'umanità. Crudeli uncini ricurvi saettarono conficcandosi nelle tute pressurizzate e nelle carni dei Conquistador. Tentando di resistere alla follia che si stava impadronendo delle loro menti, gli

Imperial imbracciarono le armi e aprirono il fuoco contro gli abomini che li fronteggiavano.

Dodici Conquistador armati di tutto punto erano entrati nella Cittadella Oscura. Solo due riuscirono a uscirne vivi e a raggiungere la navetta da sbarco. Quando il pesante veicolo riuscì a staccarsi da Nero, entrambi erano ormai impazziti. La donna non aveva detto una parola, ma tutti e due conoscevano il suo nome: Ilian, Apostolo Oscuro e prima Signora dell'Anima Oscura.

In quello stesso momento Luna City fu spazzata da un gelido vento di terrore. I suoi abitanti urlarono di paura e crollarono in ginocchio coprendosi le orecchie nel vano tentativo di fermare il suono malvagio che invadeva le loro menti. Su tutti i mondi abitati gli uomini si rannicchiarono terrorizzati, ma i Cardinali non tremarono di fronte al soffio dell'Anima Oscura. Erano stati addestrati e preparati dal Cardinale Durand in persona. Quando fu spezzato il Primo Sigillo, Durand stava rivolgendo un discorso alla Curia. Mentre tutti i membri della Curia crollavano in ginocchio, lui rimase in piedi in mezzo a loro. Il volto impassibile, gli occhi accesi dalla luce della fede. Fece rialzare i membri della Curia. "Ora, fratelli miei" disse loro, "avete sentito il tocco del male. Ora sapete perché non possiamo avere requie né permetterci di fallire."

Negli anni che seguirono, numerosi membri della Fratellanza furono tormentati da incubi sempre più intensi. Il Cardinale Durand decretò che fosse redatta una cronaca di quell'era tenebrosa. Scoprì che tutti i resoconti delle corporazioni erano stati manipolati e corrotti dall'Oscura Simmetria, prestare loro fede avrebbe solo condotto l'umanità alla rovina. Tra i suoi scribi scelse Alexander Horatio, uno studioso puro di cuore. Gli affidò il compito di redigere le cronache del genere umano, dall'Esodo fino al risveglio dell'Anima Oscura e oltre. E per essere certo che le cronache non venissero contaminate dall'Oscura Simmetria, il Cardinale Durand decretò che fossero scolpite sulle mura marmoree della stessa Cattedrale della Fratellanza. La razza umana era sul punto di venire scaraventata in un nuovo evo oscuro. Gli uomini stavano per affrontare una guerra che avrebbe richiesto tutto il loro coraggio, tutta la fede e tutta la spaventosa potenza di fuoco di cui erano capaci. E tuttavia, questo avrebbe potuto non essere sufficiente, perché l'Oscura Legione stava per avventarsi su di loro.

L'Oscura Legione

L'Oscura Legione calò sul genere umano insegnando cosa fosse il vero terrore. Le Navi Nere attraversarono i varchi spaziali per andarsi a schiantare sulla superficie dei pianeti abitati, e ovunque colpivano sorgevano le Cittadelle Oscure. Dalle Cittadelle uscirono le spaventose Legioni dell'Anima Oscura. Gli uomini furono costretti ad affrontare demoni che sembravano fuoriuscire dai loro incubi peggiori, e molti si abbandonarono alla disperazione. Nonostante gli avvertimenti del Cardinale, molti avevano continuato a credere che il male del quale Durand parlava avrebbe minacciato solo le loro menti e la loro fede. Non avrebbero mai pensato che l'Oscura Legione potesse avventarsi su di loro sotto forma di creature dalla carne putrescente, con artigli e zanne, e armi terribili capaci di tagliare le armature come fossero burro e lacerare le carni senza pietà. Brandivano fucili, spade, congegni capaci di vomitare fiamme nere come la notte e innumerevoli altre armi, che ricordavano così da vicino quelle degli uomini, che l'umanità fu costretta a chiedersi per quanto tempo l'Oscura Simmetria avesse esercitato la sua malvagia influenza sull'ingegneria bellica.

Le orde demoniache attaccarono l'umanità con furia diabolica. Insensibili alla paura del dolore e della morte, non si curavano minimamente delle perdite subite. Erano un abominevole esercito incapace di pensare, intento a perseguire un solo scopo: il completo sterminio della razza umana. Quando la Legione travolse le difese pateticamente inadeguate delle Corporazioni, l'Anima Oscura gioì delle sofferenze degli uomini.

Il sinistro potere dell'Oscura Simmetria s'impadronì di quanti caddero in battaglia, negando loro il riposo eterno e colmandoli di appetiti depravati. Così, mentre gli eserciti dei difensori umani venivano decimati, i ranghi dell'Oscura Legione si riempivano. Queste apparizioni ripugnanti divennero note come Legionari Non Morti. Sfortunatamente, non erano l'incubo peggiore che gli avversari della Legione si videro costretti ad affrontare. Presto divenne tragicamente vero che molti difensori preferissero suicidarsi piuttosto che correre il rischio di essere

catturati ancora vivi. Con il protrarsi di quella guerra apparentemente senza speranze, tutti i soldati che combattevano in prima linea videro cosa succededeva a coloro che cadevano vivi nelle mani della Legione. Erano trascinati all'interno delle Cittadelle, dove venivano violati nei modi più atroci, corrotti e resi malvagi in quelle che divennero note come "camere di distorsione". Poi, quando non restavano loro che l'agonia e la miseria eterne, venivano rimandati sul campo di battaglia, dove sfogavano il dolore e la forza smisurata contro quelli che erano stati i loro compagni. La luce malvagia nei loro occhi vacui appariva come un'accusa: "Hai permesso che mi facessero questo, ora eccoti ciò che ti spetta!"

L'Oscura Legione travolse ogni resistenza su tutti i mondi abitati, dalle vaste caverne di Mercurio agli altipiani coperti di ghiaccio e alle foreste intricate di Ganimede. Ma fu sul più grande dei mondi, Venere, che la guerra infuriò più feroce. Alcuni ritengono che sia la rotazione retrograda a rendere Venere tanto attraente per la perversa Simmetria dell'Anima Oscura. Comunque sia, fu su Venere che fece la sua prima apparizione l'Apostolo Oscuro Algeroth. Com'era già accaduto per Ilian su Nero, tutti coloro che videro quella torreggiante manifestazione della guerra, seppero istantaneamente il suo nome: Algeroth, Apostolo della Guerra, Signore della Tecnologia Oscura. Rase al suolo intere città servendosi della miriade di armi di cui disponeva. Al suo fianco marciava una schiera di rivoltanti abomini. I Razide dalla muscolatura grottesca, le cui carni erano come un'armatura d'acciaio. I Pretoriani, i cui arti erano potenziati grazie alle tute da combattimento meccaniche che indossavano.

Sulla scia dei massacri compiuti da Algeroth giunse l'eternamente empio Demnogonis, Apostolo della Malattia e della Putrefazione. La sua presenza ammorbante reclamò le vite di migliaia di feriti, che soccombettero a infezioni e cancrene per le quali non fu possibile trovare una cura.

Altrove nel sistema solare l'umanità incontrò gli ultimi due dei cinque Apostoli Oscuri. Muawijhe, che insidia le menti degli uomini portandole alla follia ed evocando creature da incubo che massacrano le sue vittime. E infine Semai, l'Apostolo dell'Inganno, che manipola i cuori degli uomini trasformando la lealtà in tradimento, che gioca con le paure dei deboli precipitandoli nel più completo terrore.

L'umanità sperimentò per la prima volta anche la violenza brutale dei Nefariti. Questi demoni spaventosi sono i luogotenenti degli Apostoli Oscuri, come il potente Nefarita Alakhai, al servizio di Algeroth. Fu così che l'Oscura Legione serrò i suoi artigli al collo del genere umano e cominciò a stringere. La sconfitta generò la paura, e la paura generò la debolezza che portò alla disperazione. Finché il Cardinale non intervenne.

Durante gli attacchi della Legione, il Cardinale Durand era rimasto all'erta su Luna. La presenza della Fratellanza aveva protetto il satellite della Terra, che era l'unico dei mondi abitati a non aver conosciuto l'orrore dell'Oscura Legione. Anche i Cardinali inviati sugli altri mondi avevano cercato di tenere viva la fede, ma stava diventando sempre più difficile: gli uomini morivano a milioni e l'Oscurità sembrava eclissare ogni speranza. Infine Augustus, Cardinale di Venere, morì rifiutandosi di arretrare davanti alle legioni di Algeroth. La fine era prossima ma il Cardinale Durand sapeva cosa fare.

Brandì la spada della fede e raccolse intorno a sé le forze assediate dell'umanità. Tutti i mondi ricevettero il suo appello per unirsi a lui nell'ultimo, disperato tentativo di bandire l'Oscurità. Risposero senza paura, e l'anima del Cardinale pianse lacrime di gioia al vedere tanto ardimento. Perfino sull'orlo della tenebra la luce del coraggio degli uomini risplendeva. Durand ordinò a ogni corporazione di selezionare i propri uomini migliori e di riunirli in unità d'élite. Si sarebbero incontrati su Venere, dove la guerra infuriava più feroce che mai. Le corporazioni obbedirono. Lo Shogun della Corporazione Mishima inviò la sua guardia personale, gli Hatamoto. La Bauhaus riunì i veterani delle battaglie più cruente del sistema solare nei suoi Ranger.

La Capitol istituì i Leoni Marini, un reparto di assalto anfibio perfetto per il combattimento sugli oceani e le isole di Venere.

I soldati Imperial più tenaci e temprati dalle battaglie diedero vita ai Berretti Rossi e ai feroci Lupi.

Insieme ai Guerrieri Sacri della Fratellanza, i migliori guerrieri che la razza umana poteva offrire si unirono per combattere le forze dell'inferno.

Giunti su Venere, il Cardinale celebrò una messa per le truppe riunitesi sul pianeta e rifiutò di affrettare la cerimonia anche quando il clamore della battaglia si fece così forte da coprire le sue parole.

Terminata la messa, sollevò al cielo la sua spada, la Portatrice di Luce. I suoi occhi scintillarono feroci e un sorriso tetro gli increspò le labbra quando impartì la benedizione finale: "Il Signore sia con voi. Andate in pace!".

Amore più Grande non Conosce l'Uomo

Fu così che il Cardinale Nathaniel Durand guidò sul campo di battaglia gli eserciti coalizzati del genere umano. Non ci sarebbe stata alcuna possibilità di ritirata, ma solo la vittoria o la sconfitta. Algeroth in persona era al comando dell'Oscura Legione quel giorno fatale, e la sua presenza ammorbava il campo di battaglia con il tanfo della morte e della distruzione. I suoi servitori si lanciarono all'attacco in una carica disordinata di carne demoniaca e cadaveri umani deformi. In mezzo a una pioggia di fuoco e a un turbinare di lame nere scintillanti la Legione si abbatté come un'onda spaventosa contro le forze del Cardinale.

Alla testa dell'esercito umano si trovavano il Cardinale e i suoi Guerrieri Sacri. Rimasero saldi e la marea della Legione scivolò intorno a loro. I difensori rifiutarono di cedere, combattendo strenuamente per dimostrarsi degni della fiducia che il Cardinale aveva riposto in loro. Soldati Mishima, Bauhaus, Capitol e Imperial combatterono e morirono fianco a fianco contro il nemico comune. L'unità li rese forti contro l'Oscura Legione. Il Cardinale si aprì la strada tra le schiere demoniache finché si trovò faccia a faccia con Algeroth stesso. Mentre la battaglia infuriava intorno a loro, i due avversari si scontrarono per il dominio del sistema solare.

Illuminato dalla luce della fede, brandendo i poteri mistici dell'Arte, il Cardinale fronteggiò l'imponente Apostolo della Guerra. Si batterono come titani al centro dell'epico scontro. Infine Algeroth fu costretto ad arretrare di fronte al Cardinale e alla sua spada della fede. L'Apostolo della Guerra, vedendosi sconfitto, tentò di rifugiarsi all'interno della sua Cittadella, ma il Cardinale non gli diede tregua. Lasciando il conflitto alle proprie spalle, i due entrarono nell'edificio gigantesco. E lì, nel cuore della fortezza del suo nemico, il Cardinale atterrò l'Apostolo Oscuro. Durand aveva vinto, ma la compassione gli impedì di distruggere completamente quell'essere abominevole. Ciò significò la sua rovina, ma anche la salvezza dell'umanità. Approfittando dell'occasione, Algeroth colpì l'avversario ferendolo a morte. Trascinatosi all'esterno, il Cardinale Durand cadde tra le braccia del Maresciallo Toth, comandante delle truppe Bauhaus. Con le sue ultime forze ordinò Toth suo successore, e spirando gli disse: "Ciò che io ho cominciato, tu lo finirai, fratello mio..." poi morì.

Tale era l'amore degli uomini per il Cardinale e tanta fu l'ira che si impadronì di loro alla sua morte, che le forze umane travolsero l'Oscura Legione in quella giornata tragica e gloriosa. Nulla poté opporsi alla loro furia. Il Cardinale Toth raccolse la spada di Nathaniel e tracciò un solco intorno al corpo del suo predecessore, affinché gli artigli della Legione non potessero profanarne le spoglie senza vita.

La Crociata Venusiana segnò dunque la svolta nella lotta contro la Legione. Dopo la sconfitta di Algeroth, le truppe umane rinnovarono i loro sforzi in tutto il sistema solare, e la morte del Cardinale Durand riempì i loro cuori di una furia vendicatrice che permise loro di resistere all'influenza dell'Anima Oscura. Dapprima cominciarono a mantenere le posizioni, poi trasformarono una ritirata senza speranze in un'avanzata impetuosa.

Il Cardinale Toth fu investito ufficialmente e si mise subito all'opera per sradicare le ultime vestigia dell'Oscura Legione. Quarant'anni dopo aver assunto l'incarico, gli ultimi resti delle forze della Legione furono spazzati via dall'Arcipelago Graveton su Venere. Il Cardinale Toth morì l'anno seguente, dopo aver compiuto il suo dovere e aver eseguito l'ultima volontà di Durand con devozione incrollabile.

Fu proprio la rigida determinazione di Toth che condusse all'ossessione della Fratellanza per l'eliminazione di ogni possibile brandello della Legione e dell'Oscura Simmetria, che è il suo veicolo per diffondere la rovina tra gli uomini. Il Secondo Direttorato della Fratellanza, altrimenti noto come Inquisizione, cominciò a tenere sotto controllo ogni aspetto della vita corporativa, alla ricerca della più piccola traccia che potesse tradire la presenza dell'Oscura Simmetria. Chiunque si servisse di macchine pensanti o tecnologie che potevano essere corrotte dalla Simmetria, fu bollato come Eretico e considerato quindi nemico del genere umano.

Il Cardinale Randolph fu il successore di Toth. Il sistema solare si riprese lentamente dalle devastazioni causate dalla Legione e la vita ritornò gradatamente alla normalità. Il potere della Fratellanza crebbe e si diffuse fino a permeare ogni aspetto della vita corporativa. Sul finire del primo secolo A.C. venne completata una quarta imponente Cattedrale a San Dorado, su Marte. Ma solo un anno dopo, come in un incubo ricorrente, sullo stesso pianeta fu scoperta una Cittadella Oscura.

La Cittadella divenne il caposaldo del Nefarita Saladin. Questi rimase su Marte per sei anni, ma nel 100 A.C. scomparve dal pianeta rosso improvvisamente come vi era giunto. Le sole tracce della sua presenza sono le cicatrici lasciate dai campi di battaglia e i segni misteriosamente impressi sulla superficie di Marte e delle sue due lune Phobos e Deimos. Sulle distese desertiche di Marte apparve il simbolo vetrificato di Algeroth, sabbia e sassi fusi insieme come vetro nero. Su Phobos apparve il marchio di Semai, e su Deimos il simbolo folle di Muawijhe. Nessuno sapeva cosa significassero e ogni tentativo di eliminarli, distruggerli o coprirli fallì. I segni rimasero come monito inquietante che la Legione non era stata distrutta, ma solo ricacciata in un'oscurità che l'occhio umano non poteva penetrare.

Mille Anni di Oblio

Il ricordo è un servitore gentile, ma talvolta la troppa gentilezza può diventare una maledizione. Perché anche se protegge le nostre menti dalla memoria del terrore passato, impedisce al nostro istinto di stare in guardia contro il ritorno di quello stesso terrore. Dopo la scomparsa di Saladin da Marte, il ricordo della vera natura dell'Oscura Legione cominciò a svanire dalle menti degli uomini. Altre Cattedrali furono edificate su Mercurio, Marte e Venere e il potere della Fratellanza continuò a crescere. I suoi membri si dichiararono gli unici in grado di comprendere l'Anima Oscura e la sua malvagia Simmetria. Il loro controllo sulle menti delle corporazioni e il loro potere erano tanto grandi, che nessuno osava mettere in dubbio il loro diritto divino di decidere ciò che era giusto per il genere umano. I computer e le macchine pensanti del ventunesimo secolo facevano ormai parte del lontano passato. Erano un male del quale l'uomo non aveva più bisogno, un male che era quasi stato lo strumento della sua rovina. Ora che i varchi spaziali erano diventati un modo sicuro per percorrere in breve tempo la vastità del sistema solare, lo sviluppo di mezzi di trasporto sempre più avanzati cessò di essere una priorità. Con il controllo esercitato dalla Fratellanza su tutti gli aspetti della ricerca tecnologica, divenne moralmente corretto produrre solamente macchine e congegni che, pur essendo efficienti e sofisticati, mantenessero un'essenza meccanica.

Uno studioso di sociologia pubblicò un volume dal titolo "L'Estetica del Vapore" in cui disquisiva della naturale superiorità della tecnologia moderna rispetto agli insidiosi marchingegni elettronici dell'era precedente alla Caduta. Si dilungò sulle "squisite camere pneumatiche di calcolo", che gestivano la borsa valori di Luna City. Evidenziò che, mentre in passato questo compito era svolto da un solo grande cervello artificiale (che il Cardinale ci protegga!), in quel momento era eseguito da 240 matematici accuratamente addestrati, che lavoravano in perfetta armonia su una macchina che occupava un edificio di cinque piani. Una macchina disegnata dalla Imperial, realizzata dalla Bauhaus e azionata da membri della Fratellanza, organizzazione che a sua volta era costituita da membri di tutte le corporazioni. L'autore assicurava che una volta in funzione questa macchina aveva "l'eleganza e la bellezza di uno strumento musicale perfettamente accordato".

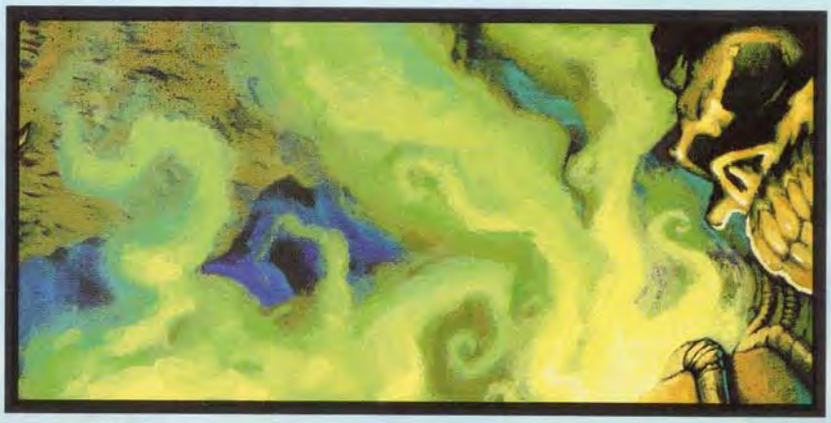
Il design di qualunque congegno tecnologico, dai veicoli agli equipaggiamenti, divenne una questione di stile. Ciò non era solo un fatto di moda, ma soprattutto una dichiarazione di purezza spirituale. Al contrario, perfino i congegni elettrici più semplici erano considerati volgari e moralmente abbietti, e la Fratellanza permetteva che venissero progettati e realizzati solo quando erano assolutamente necessari.

Di conseguenza, dall'anno 100 A.C. il progresso tecnologico dell'umanità subì una battuta di arresto. Non si può dire lo stesso per l'ambiente politico e le manovre corporative per impadronirsi del potere. Nei 600 anni che seguirono, tra le corporazioni scoppiarono miriadi di conflitti minori. Vi furono le Guerre della Corona, combattute dalle casate Bauhaus che si contendevano i Quattro Ducati Elettori. La Guerra delle Aquile portò alla frattura definitiva tra i Clan Imperial. Le relazioni tra la Mishima e la Bauhaus furono irrimediabilmente compromesse durante le Guerre dell'Arcipelago Graveton su Venere. Intorno all'anno 700 nel sistema solare il livello di tensione e sfiducia era tale, che si sarebbe potuto sospettare che l'influenza dell'Oscura Simmetria fosse nuovamente all'opera nel mondo, diffondendo i suoi malefici tentacoli come il micelio di un putrido fungo, infiltrandosi nelle menti degli uomini così da poter produrre nuovamente i suoi velenosi frutti corrotti.

Nel 908 A.C. la gerarchia della Fratellanza fu scossa fino alle fondamenta dall'Eresia Neroniana, durante la quale i vari pretendenti alla carica di Cardinale si combatterono duramente. A causa di questo conflitto molti smisero di credere nella leadership della Fratellanza, soprattutto la Corporazione Mishima che, dopo lunghi anni di controversie su Luna, abbandonò il gregge. I Sette Saggi di questa corporazione diedero vita alle Scuole di Meditazione. La frattura tra la Mishima e la Fratellanza esiste ancor oggi, anche se dopo tanti anni le due organizzazioni sono giunte a un tacito compromesso e ora sembrano tollerare le reciproche differenze.

Tutte le corporazioni furono agitate da conflitti intestini, ma nel 1103 A.C. accadde un fatto che avrebbe coinvolto tutte la maggiori potenze del sistema solare, mettendo in lizza un nuovo potente contendente. Il nome del nuovo arrivato era Cybertronic Investment Inc., un'organizzazione relativamente sconosciuta rispetto alle sue dimensioni rilevanti, che aveva sempre operato al limite della condanna da parte degli Inquisitori della Fratellanza. Con una manovra azzardata e decisamente oltre i limiti della legalità, la Cybertronic manipolò il mercato azionario di Luna City e, praticamente da un giorno all'altro, trasformò la sconosciuta compagnia in una Megacorporazione a tutti gli effetti. Per mantenere la segretezza che la contraddistingueva, non si stabilì su alcuno dei pianeti già abitati del sistema solare inferiore, ma sui planetoidi della Fascia di Asteroidi. Per primi furono occupati Cerere e Dembovska e la Cybertronic cominciò a costruire un'intera società tra gli sciami di asteroidi noti come i Troiani, che seguono l'orbita di Giove.

La nascita di questa nuova superpotenza segnò l'inizio del disastro. La Cybertronic operava in aperta violazione degli editti della Fratellanza e stabilì una società molto chiusa all'interno della quale fu applicato un rigido programma di indottrinamento. Molti



abitanti del sistema solare erano esasperati dall'onnipresente censura dell'Inquisizione. Fra loro industriali, scienziati, comandanti militari e perfino attivisti politici. Erano ormai moltissime le persone che ritenevano di poter giudicare da sole se un congegno o un determinato modo di pensare erano pericolosamente vicini all'Oscura Simmetria. Fu questa la gente che rispose alla campagna di reclutamento della Cybertronic. In breve tempo furono centinaia di migliaia le persone desiderose di diventare membri della "libera pensatrice" Cybertronic.

Per alloggiare la crescente popolazione, gli ingegneri Cybertronic cominciarono a unire insieme piccoli asteroidi per mezzo di intelaiature di tralicci di metallo. All'interno di questi minuscoli mondi geodetici trovarono posto milioni di uomini. L'ingresso nella Corporazione Cybertronic era controllato attentamente dai suoi ingegneri. La coercizione passiva e il lavaggio del cervello erano metodi utilizzati comunemente per ottenere una società totalmente devota alla corporazione. L'idea dell'essere tutt'uno con questa compagnia fu portata alle estreme conseguenze, quando la Cybertronic cominciò a potenziare artificialmente i suoi membri per mezzo di narcotici capaci di stimolare o inibire determinate caratteristiche. La corporazione arrivò perfino a incrementare meccanicamente le potenzialità del corpo umano. Questi potenziamenti erano rari e riservati ai privilegiati, o agli uomini impegnati in compiti speciali, per i quali operazioni del genere potevano risultare estremamente utili.

La Cybertronic esiste ormai da 150 anni ed è diventata una delle corporazioni più popolose. Ha mantenuto un'organizzazione sociale insulare, che pur non avendo un contatto diretto con le altre corporazioni, ha avuto ugualmente un impatto catastrofico su di esse.

La sua aperta violazione della supremazia spirituale della Fratellanza costituì un precedente che sconvolse il fragile equilibrio del sistema solare. Improvvisamente, ogni corporazione affermò di osservare i precetti del Cardinale con maggiore zelo delle altre. La Fratellanza cercò di chiarire alle corporazioni che non c'erano mai state preferenze, e che l'unico nemico comune era l'Anima Oscura con le sue temute legioni.

Durante l'ultimo millennio l'Oscura Legione era diventata però solo una leggenda, una metafora del male che aveva colpito l'uomo in passato. Quasi tutti ormai erano convinti che i terribili demoni e le altre creature delle tenebre citate nelle cronache, non fossero altro che allegorie, usate per simboleggiare il lato oscuro della natura umana. Nonostante gli sforzi della Fratellanza, il seme della discordia era stato piantato ancora una volta.

La prima a cominciare era stata la Mishima, la cui controversia con il Cardinale era stata tollerata dalla chiesa. Ora anche le altre corporazioni pretesero che le loro richieste fossero accettate. Cominciò così la gara per assicurarsi il favore della Fratellanza. I membri della Curia dichiararono all'unanimità che l'Anima Oscura aveva ricominciato a esercitare la sua nefasta influenza. Nell'anno 1255 A.C. fu investito il Car-

dinale Durand XVII che, come aveva fatto il suo predecessore, cercò di risvegliare in tutte le corporazioni un rinnovato spirito di unità.

Fu inutile.

Ancora una volta i rapporti tra le corporazioni si deteriorarono e la tensione sfociò nella violenza. In men che non si dica il sistema solare fu travolto dalla tempesta della Seconda Guerra Corporativa. La Fratellanza fu incapace di intervenire e si vide perfino coinvolta in un conflitto contro altri esseri umani.

La guerra infuriava già da sette anni, quando la Capitol rilevò la presenza di una Cittadella Oscura su Marte. Ma come un uomo che scopre i primi sintomi di una malattia mortale, preferì ignorarla. Dopotutto, i primi rapporti riferivano che la Cittadella era vuota.

Dopo quindici anni il Cardinale Durand morì misteriosamente. Il suo posto venne preso da uno degli uomini più potenti della storia. Erano tempi duri, e se la Fratellanza voleva riuscire a superare quella tempesta, aveva bisogno di un buon condottiero. Nell'anno 1270 fu ordinato il Cardinale Dominic, che assunse il comando della chiesa con volontà e pugno di ferro. Rese più forte la Fratellanza e infuse nuovo coraggio in molti cuori atterriti, ma neppure lui riuscì a riunire le corporazioni. A tutt'oggi la guerra continua, apparentemente senza fine, e ancora una volta lo spirito del genere umano brilla proprio nei momenti più bui della sua storia.

La tenebra si appresta ad avventarsi nuovamente su di noi. Il terrore eterno ci attende, l'Oscura Legione è tornata.

Epilogo

Credi di poter sondare gli abissi tenebrosi dell'Anima Oscura? Pensi che la tua mente minuscola, quel tuo cervello da lombrico, potrebbe comprendere qualcosa che ha inghiottito mondi interi, e divorato le anime degli uomini da quando fecero la loro prima comparsa sul loro pianeta di origine?

Non puoi!

Questa non è una mera divergenza di opinioni. Non si tratta di una religione con un credo diverso. L'Anima Oscura è incapace di vedere il bene, e si considera per quel che è: malvagità. Pura, schietta, feroce e incallita malvagità. Gioisce di se stessa e della sua capacità distruttiva.

Non sperare nella sua compassione, non ne ha!
Non chiedere la sua pietà, non la mostra mai!
Non aspettarti che provi rimorso, non sa cosa sia!
Non pregare per la tua salvezza, sei già dannato!

Capitol

Storia

La Capitol fu la prima corporazione a intuire i vantaggi commerciali offerti dalla colonizzazione del sistema solare. Prendendo l'iniziativa, decise di investire un massiccio quantitativo di risorse nella costruzione di una base di lancio permanente e di un deposito su Luna. L'investimento si rivelò estremamente redditizio, quando i traffici all'interno del sistema solare aumentarono e tutte le Megacorporazioni cominciarono a servirsi della base Capitol. La corporazione divenne famosa per la sua esperienza in ambito logistico, perché si dimostrò in grado di organizzare le linee di rifornimento e di schierare le truppe con rapidità impressionante.

Anche se Luna è passata sotto il controllo della Fratellanza, ci sono ancora forti legami tra gli interessi commerciali della Capitol e Luna City, la più grande metropoli di tutti i mondi abitati. La roccaforte della corporazione è Marte: quasi tre quarti della superficie del pianeta, infatti, sono sotto il suo controllo. La Capitol è presente anche su Mercurio e Venere, ed è riuscita a installare alcune basi perfino su Ganimede, territorio Imperial.

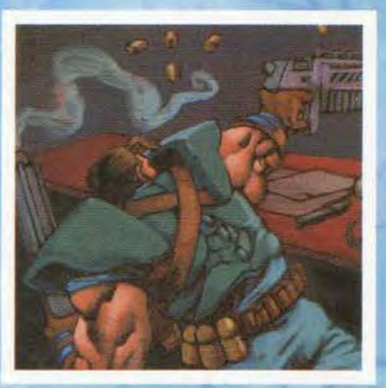
La Capitol conosce gli abominevoli eserciti dell'Oscura Legione. Durante il primo attacco di quest'ultima al sistema solare, i soldati della corporazione affrontarono più volte le orde del male. Più di tremila anni fa il pianeta rosso fu battezzato con il nome del dio della guerra, e ora che la Legione si appresta a calare sul genere umano ancora una volta, Marte si sta dimostrando degno del suo nome.

Struttura Corporativa

Tra tutte le corporazioni, la Capitol è l'unica ad avere una vera e propria struttura corporativa, perché ogni suo membro è anche suo azionista. Questa corporazione si vanta di essere una democrazia, ma la natura prettamente capitalistica della sua economia mina alla base questo ideale. Nella società Capitol, infatti, ogni cittadino ha un numero di voti pari alle azioni di sua proprietà. Così, benché in teoria si parli di contributi e opportunità uguali per tutti, la realtà è molto diversa. Nella Corporazione Capitol, ricchezza significa potere e il potere assicura l'accumulo di ulteriori ricchezze. In pratica, pur essendo una corporazione dinamica e priva di pregiudizi, la Capitol manca della coerenza e della devozione delle altre, la cui identità è più una questione ereditaria che una conquista personale.

La corporazione è diretta da un Presidente, eletto dal Consiglio di Amministrazione, che a sua volta viene eletto dagli azionisti. Il Presidente soprintende al Comitato di Direzione, responsabile della gestione quotidiana della corporazione, e ha la responsabilità delle decisioni finali per quanto riguarda la sicurezza corporativa.

PIANETA DI RESIDENZA	Marte
QUARTIER GENERALE CORPORATIVO	San Dorado, Marte
MARTE:	
	Diametro › 6.794 km
	Distanza Media dal Sole › 227.940.000 km
	Durata del Giorno › 24 ore 37 minuti
	Periodo di Rivoluzione › 687 giorni terrestri



Guerriero del Tramonto — Banshee — Fanteria Leggera — Fanteria Pesante

Topografia

Il centro nevralgico della società Capitol è la sua capitale San Dorado, situata nella regione montuosa nota come Altopiano Tharsis. Edificata in posizione strategicamente favorevole, all'interno di un vulcano ormai estinto, è una metropoli assai vasta, seconda solo a Luna City. La città è dominata dalla seconda Cattedrale del sistema solare, costruita con la scintillante pietra rossa estratta dalla superficie del pianeta.

La ferrovia Transmarziana collega San Dorado alle altre città della regione, mentre il profondo canyon del Valles Mirineris e numerosi oceani la separano da altri pianori, come l'Altopiano Elysium. Gli oceani e i fiumi hanno consentito alle altre corporazioni di stabilire e mantenere degli avamposti sulla superficie rocciosa del pianeta, nonostante gli sforzi della Capitol per scacciarle. Una delle zone più ferocemente contese è un lungo fronte di trincee nel Deserto di Ruggine, noto come Linea McCraig. Qui le forze Capitol e Imperial si bombardano a vicenda costantemente, mentre nello stesso tempo tentano di resistere all'avanzata inesorabile delle truppe dell'Oscura Legione.

La Legione è ritornata su Marte, e il Nefarita Saladin ha ricostruito la sua Cittadella agli antipodi di San Dorado, esattamente dall'altra parte del pianeta. Molte altre Cittadelle sono state erette e la Capitol si sforza di contenere le orde demoniache con vaste fortificazioni, mentre lotta disperatamente per mantenere il predominio su uno dei mondi più ferocemente contesi del sistema solare: Marte, il pianeta della guerra.

Società

I cittadini Capitol godono della reputazione di liberi pensatori, e questo è in gran parte vero. Non sono soggetti allo stesso severo indottrinamento delle altre corporazioni, ma ciò non è necessario. La meccanica della loro società, infatti, ha una tale presa sulla natura umana, che non c'è bisogno di alcuna coercizione. La corporazione esalta il successo personale, e non impedisce in alcun modo che un individuo inizialmente svantaggiato acquisisca al suo interno una posizione rilevante in virtù dei propri sforzi. Prova ne sia il fatto che molti suoi cittadini eminenti, sia in ambito militare che commerciale, non fanno segreto delle proprie umili origini.

Forze Armate

L'organizzazione militare Capitol riflette l'importanza che la corporazione attribuisce all'individualità. L'esercito regolare è molto numeroso, ma la maggior parte dei coscritti si arruola nella speranza di venire scelta per una delle divisioni di truppe speciali.

I Leoni Marini, un corpo d'élite di marine, addestrati per il combattimento anfibio e nella giungla. Sono perfetti per la guerriglia nell'Arcipelago Graveton su Venere.

I Guerrieri del Tramonto, esperti in arti marziali per gli scontri ravvicinati con le truppe Mishima nel sottosuolo di Mercurio.

I Banshee, votati alla difesa di Marte, truppe scelte sempre pronte a combattere dove la battaglia infuria più ferocemente.

I Liberi Marine, che custodiscono gelosamente il segreto dei loro attacchi fulminei, insieme alla reputazione di unità più ardita dell'esercito Capitol.

Logicamente, la popolazione Capitol non ama le perdite eccessive. Campagne troppo costose in fatto di vite umane possono avere conseguenze notevoli sulle decisioni elettorali all'interno del Consiglio di Amministrazione. Di conseguenza, si favoriscono attacchi a lungo raggio con massiccio supporto aereo. Alcuni dei migliori piloti dell'intero sistema solare, infatti, fanno parte della Forza Aerea Capitol.

La Capitol parte dal presupposto che nessuno sarebbe così folle da attaccarla, ma se qualcuno ha l'audacia di farlo, le rappresaglie saranno spaventose. L'esperienza in ambito logistico permette alla Capitol di rispondere a un attacco con rapidità ed efficacia tali, che i nemici spesso vengono sopraffatti ancora prima che siano riusciti a stabilire un'adeguata posizione difensiva.

Essendo un prodotto standard, l'equipaggiamento dell'esercito Capitol non è di qualità particolarmente elevata. A ogni modo, le industrie di quest'organizzazione sono in grado di produrre anche equipaggiamenti altamente sofisticati, che vengono forniti in dotazione ai reparti speciali.

Fanteria Leggera Capitol

Bauhaus

Storia

Ancor prima dell'Esodo del genere umano, la Corporazione Bauhaus era famosa per le sue conoscenze all'avanguardia nel campo dell'ingegneria. Ora, quasi 1400 anni dopo, le cose non sono cambiate. Durante la colonizzazione del sistema solare, tutte le corporazioni fecero ricorso ai suoi servigi, per la costruzione di navi spaziali, di impianti per modificare l'atmosfera e di regolatori di gravità. Inoltre, la Bauhaus era stimata ovunque per la correttezza negli affari. Raramente proponeva gli accordi più interessanti e mai i più convenienti, ma i contratti firmati con lei erano sempre onorati.

La Bauhaus capì subito che tra tutti i pianeti disponibili per la colonizzazione, Venere era quello che avrebbe garantito i maggiori guadagni. Si affrettò quindi a stabilirvisi, e riuscì ad acquisirne il dominio completo. La sua espansione all'interno del sistema solare è stata limitata dalla spiccata tendenza al rafforzamento dei territori acquisiti. Anche la Bauhaus, però, è conscia del fatto che sarebbe folle non avere alcun insediamento sugli altri mondi e, con l'efficienza che la contraddistingue, ha stabilito basi e città sui maggiori pianeti abitati.

La lotta contro l'Oscura Legione è stata feroce su Venere, più che sugli altri mondi. Fu su Venere che l'Apostolo Oscuro Algeroth apparve per la prima volta. Oggi la guerra contro la Legione infuria più feroce che mai. La Bauhaus è riuscita a mantenere il predominio sul pianeta, ma la vittoria di una delle due parti coinvolte nel conflitto sembra ancora molto lontana.

Struttura Corporativa

La Corporazione Bauhaus si basa sulla Gerarchia dei Quattro Duchi Elettori, una tradizione di discendenza familiare che continua da oltre cento generazioni. I Duchi Elettori detengono il controllo completo su ogni aspetto della corporazione, industriale, sociale o militare che sia. Le quattro famiglie hanno sempre mantenuto forti legami con la tradizione militare. Di conseguenza, raramente chi non abbia intrapreso la carriera militare riesce ad acquisire una posizione di rilievo all'interno della corporazione. A ogni modo, non è raro che un civile venga promosso al grado militare di ufficiale, se le sue imprese sono ritenute degne di un tale onore. Così, introducendo all'interno dei loro ranghi i membri più validi dell'organizzazione, le famiglie dei Quattro Duchi Elettori si garantiscono sangue nuovo, che le aiuterà a mantenere la posizione di pre-

PIANETA DI RESIDENZA	Venere
QUARTIER GENERALE CORPORATIVO	Heimburg, Venere
VENERE:	
	Diametro › 12.104 km
	Distanza Media dal Sole › 108.200.000 km
	Durata del Giorno › 243 giorni (moto retrogrado)
	Periodo di Rivoluzione › 225 giorni terrestri

dominio. Questo è un sistema affermato e rispettato, che garantisce la stabilità del governo. Tuttavia, gli stessi elementi che le garantiscono la stabilità, limitano anche le conquiste che la Bauhaus può raggiungere. I Quattro Duchi Elettori, infatti, propendono eccessivamente per la prudenza. Questo atteggiamento, comunque, rafforza la sua reputazione di efficienza e affidabilità, perché è raro che la corporazione intraprenda una campagna che termini con un insuccesso.

Topografia

Oltre a miriadi di isole, su Venere si trovano due grandi tratti di terre emerse, l'enorme continente equatoriale chiamato Aphrodite Terra e un continente più piccolo, Ishtar Terra, situato nell'emisfero settentrionale. La Bauhaus decise saggiamente di fondare la capitale Heimburg nel continente settentrionale, lasciando libero quello più ampio e ricco di Aphrodite.

Il continente equatoriale, con le sue risorse vastissime, è diventato un gigantesco campo di battaglia che si estende dalla costa frastagliata fino alle giungle lussureggianti dell'entroterra. Anche solo sopravvivere in quelle giungle si dimostra il più delle volte un'esperienza da incubo. Durante le lunghe giornate venusiane, il calore è soffocante e le creature più strane e gigantesche si aggirano nel sottobosco; mentre durante le interminabili notti, fredde e umide, le piante carnivore si trascinano alla ricerca della carne degli esseri viventi, per supplire alla mancanza dei raggi del sole.

La città di Heimburg è una delle più grandiose del sistema solare, dominata dalla maestosa Cattedrale della Fratellanza di inconfondibile architettura Bauhaus. La città si estende sulle rive di un fiume tortuoso, vicino alla costa di Ishtar Terra. Come ogni centimetro di Venere, mostra ancora le cicatrici indelebili del conflitto che minaccia di distruggere l'intero pianeta. I continenti sono l'arena ideale per campagne militari interminabili, mentre gli oceani immensi e le innumerevoli isole rendono praticamente impossibile eliminare ogni presenza del nemico. È infatti sufficiente ritirarsi e riorganizzare la difesa in una fortezza su un'altra isola. Questa strategia venne applicata già durante le Guerre dell'Arcipelago Graveton, che la Bauhaus e la Mishima combatterono per anni tra le isole.

Società

Le classi sociali più alte di quest'organizzazione sono dominate dalle macchinazioni delle quattro famiglie dei Duchi Elettori per mantenere il potere. Questo conflitto intestino danneggia una corporazione che molti ritengono potrebbe essere la più potente nell'intero sistema solare, perché i dissapori tra le famiglie impediscono loro di attuare una strategia più armoniosa. Le Guerre per la Corona del quarto secolo A.C., per esempio, dimostrano come furono proprio le dispute interne a portare alla perdita di gran parte dei territori Bauhaus negli altri mondi abitati.

Questa frattura ai livelli più alti della gerarchia si trova in netto contrasto con il resto della popolazione, interamente votato alla Bauhaus. La maggioranza dei cittadini sogna una brillante carriera nelle forze armate della corporazione, una carriera che può consentire notevoli vantaggi finanziari e una sfolgorante scalata sociale.

FARÀ MAI GIORNO?

Dopo tre mesi di buio ininterrotto, anche i nervi dei più duri Ranger Venusiani cominciavano a cedere. Il problema non era tanto l'oscurità, quanto il costante tentativo della giungla di sopraffarli. Ogni sei ore si fermavano per accamparsi, abbattendo la fitta vegetazione per crearsi uno spiazzo. Si riposavano per due ore, non di più. In quella zona non sarebbe stato consigliabile fermarsi più a lungo nello stesso posto. La giungla percepiva subito la loro presenza e migliaia di creature, alcune invisibili a occhio nudo, altre parecchie volte più grandi di un uomo, convergevano sui Ranger, ansiose di nutrirsi delle loro carni.

Forze Armate

Anche sul campo di battaglia, la Bauhaus dimostra di aver ben meritato la fama di organizzazione efficiente e affidabile. L'equipaggiamento militare è di ottima qualità, e il livello di veicoli e supporti meccanici è di gran lunga superiore a quello delle altre corporazioni. Se a questo si aggiungono disciplina e truppe accuratamente addestrate, è facile comprendere che questo esercito è uno dei migliori del sistema solare. Dal momento che il servizio militare fa parte da sempre della cultura di questa organizzazione, i soldati sono altamente motivati e seguono un severo codice d'onore che è valso loro il rispetto di tutte le corporazioni.

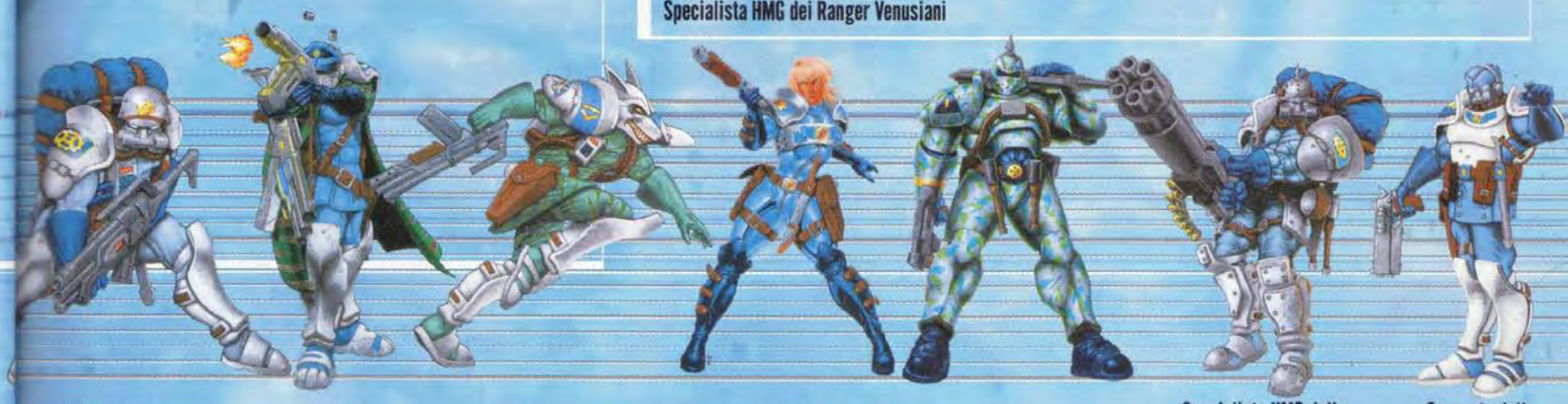
A differenza di queste ultime, la Bauhaus non fa affidamento su un gran numero di unità speciali. L'addestramento e l'equipaggiamento delle truppe regolari sono praticamente gli stessi di quelli riservati alle truppe speciali delle altre corporazioni. Questo garantisce alla Bauhaus un esercito solido e versatile, benché leggermente meno dinamico di quello di altre corporazioni, come la Capitol per esempio.

Gli Ussari sono un gradino al di sopra della fanteria regolare Bauhaus. Pur con il loro addestramento di base e l'equipaggiamento leggero, sono in grado di dare del filo da torcere alle truppe regolari delle altre corporazioni.

I Ranger Venusiani sono un corpo di truppe d'élite formatosi durante la Crociata Venusiana, per rispondere alla chiamata del Cardinale. Equipaggiati e addestrati straordinariamente bene, sono sempre pronti a riadattare tattiche ed equipaggiamento per adeguarsi ai vari territori nei quali è necessario il loro appoggio.

Il ritorno dell'Oscura Legione su Venere ha condotto alla formazione di una piccola unità di truppe speciali, chiamata Etoiles Mortant, "Stelle Morenti". Un'unità composta unicamente da donne volontarie scelte fra i Ranger Venusiani. Queste guerriere indossano armature più leggere dei loro camerati e ricevono un addestramento più approfondito. Le stelle che brillano con intensità maggiore si spengono anche prima, una realtà ben nota a tutte le guerriere delle Etoiles Mortant.

Specialista HMG dei Ranger Venusiani



Milizia Ducale | Incursore | Dragone | Etoiles Mortant | Ussaro | Specialista HMG della Milizia Ducale | Sergente della Milizia Ducale

Mishima

Storia

La Corporazione Mishima è quella che fra tutte conserva più gelosamente le sue tradizioni originarie. La Caduta la danneggiò notevolmente, perché molte delle sue ricchezze erano state accumulate grazie alla progettazione di microprocessori e potenti IA. Ma, come la storia ha più volte dimostrato, la resistenza della Mishima è straordinaria. La dedizione al dovere dei suoi membri ha consentito loro di raggiungere risultati che le altre corporazioni ritenevano impossibili, non ultimo riuscire a stabilirsi sull'infernale Mercurio.

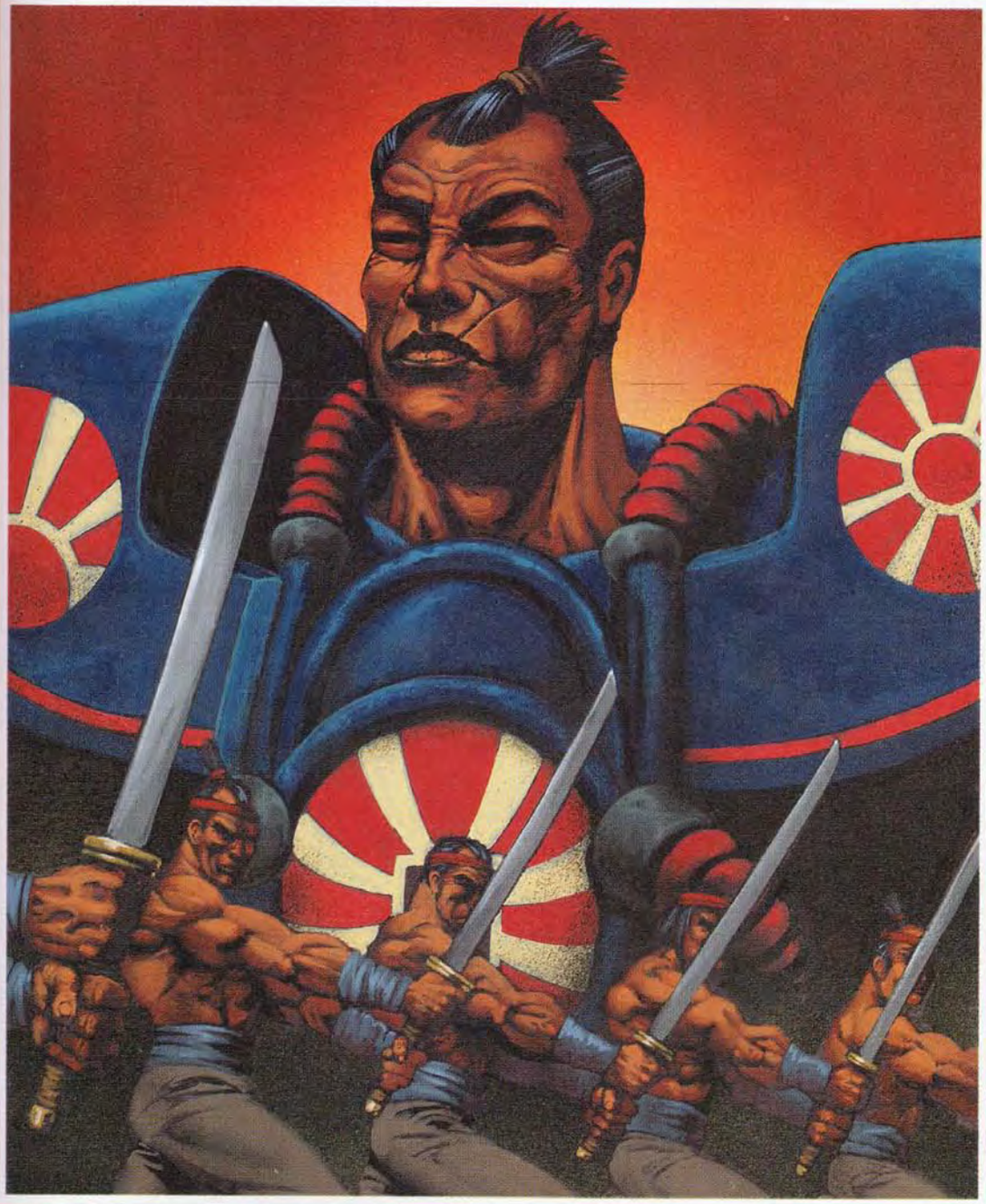
Tra tutte le corporazioni la Mishima ha la mentalità più peculiare. Rigida, elegante e spietata, ma condivisa anche dai cittadini più umili. La spiccata tendenza all'introspezione ha fatto sì che la Mishima rimanesse coinvolta in molte controversie, non ultima quella che sfociò nel contrasto con la Fratellanza durante l'Eresia Neroniana. Un frattura che non si è ancora saldata del tutto.

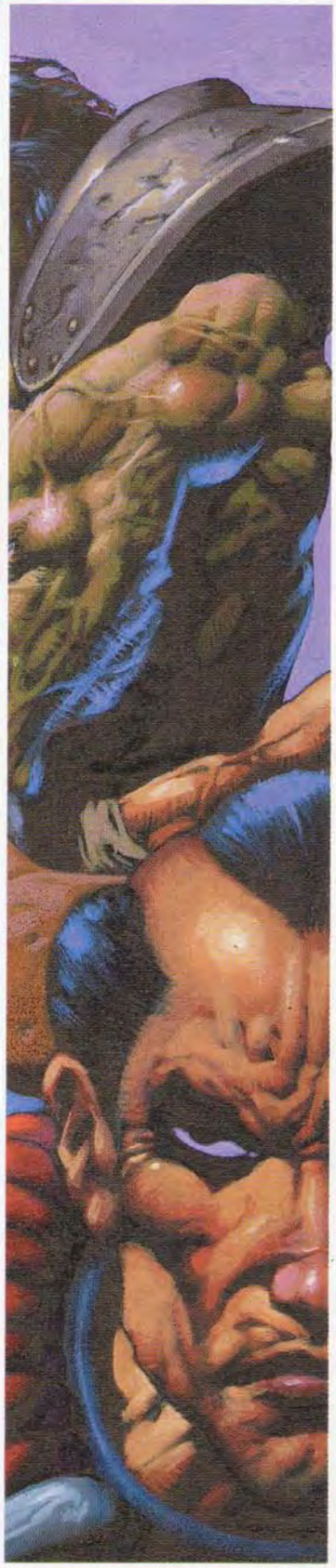
In seguito all'allontanamento della Mishima dagli insegnamenti del Cardinale, furono istituite le Scuole di Meditazione, considerate da molti una palese eresia. La Fratellanza, però, non rinvenne alcuna traccia dell'Oscura Simmetria in queste scuole e quindi decise di tollerarne l'esistenza. Molti membri della Curia la considerarono una mossa oculata, perché la Mishima poteva a sua volta riconoscere l'autorità spirituale della Fratellanza senza perdere la faccia. Altri invece la ritennero una manifestazione di debolezza da parte della Fratellanza, e un segno inequivocabile che la Mishima si sta avvicinando pericolosamente alle tenebre.

Struttura Corporativa

La Corporazione Mishima ha sempre avuto una struttura di natura dinastica. Al vertice dell'organizzazione si trova lo Shogun, il Signore Supremo Mishima. Il suo è un ruolo pubblico e cerimoniale, più che una posizione di potere. Quest'ultimo è nelle mani dei tre Daimyo, i Signori Ereditari. Normalmente sono i tre figli maggiori dello Shogun, ma questi può anche decidere di adottare un figlio o una figlia investendolo della carica di Daimyo, se non ha figli o ritiene che i suoi siano indegni di quella posizione. Tutto questo conduce a rivalità feroci tra i Daimyo e quanti si contendono i favori dello Shogun. Naturalmente nulla di questo conflitto trapela in superficie. In pubblico i Signori Ereditari si mostrano in completo accordo tra loro e con il Signore Supremo, per il bene ultimo della corporazione. Dietro la maschera impenetrabile delle formalità, però, tramano l'uno alle spalle dell'altro, cercando di espandere la propria influenza fino a poter spodestare lo Shogun in carica.

PIANETA DI RESIDENZA	Mercurio
QUARTIER GENERALE CORPORATIVO	Yamato, Mercurio
MERCURIO:	
	Diametro › 4.880 km
	Distanza Media dal Sole › 57.910.000 km
	Durata del Giorno › 59 giorni
	Periodo di Rivoluzione › 88 giorni terrestri





Topografia

La Mishima ha il suo caposaldo in Yamato City, nella regione di Mercurio chiamata Longshore. La città ebbe questo nome in onore della grande famiglia Yamato che nel sesto secolo d.C. per prima affermò la propria discendenza dalla Dea del Sole. Yamato è anche chiamata la Città delle Due Albe. Questo nome deriva dalla peculiarità dell'orbita di Mercurio intorno al Sole. I giorni su Mercurio sono lunghi quasi quanto i suoi anni, il che significa che gran parte del pianeta vede sorgere il sole una sola volta l'anno. Ma quando Mercurio si avvicina al Sole, alcune regioni vedono due albe in un solo anno, e quindi sono considerate luoghi ricchi di energia naturale.

Yamato è una delle numerose città costruite nelle valli e grotte nel sottosuolo di Mercurio. L'acqua, liberata dalle calotte polari, ora scorre nei torrenti sotterranei, portando la vita alle cavità isolate scavate nella roccia. La struttura della rete di gallerie è tale, che il clima di queste città può essere molto piacevole e relativamente fresco, in aperto contrasto con la superficie di Mercurio che è rimasta un deserto riarso.

Tutte le città Mishima furono costruite seguendo l'antico proverbio di Shokotu Taishi, che afferma che "l'armonia dev'essere presente in ogni cosa". Una massima indubbiamente affascinante, ma difficile da tenere a mente quando il clamore della battaglia riecheggia negli abissi sotterranei di un mondo che non conosce pace.

Ora anche l'Oscura Legione è sbarcata sul pianeta e le sue cittadelle sfidano il sole rovente. Mercurio, il messaggero degli Dei, ha un nuovo messaggio per il sistema solare, che parla di guerra, di massacri e di conflitti eterni. Ma gli uomini Mishima non temono nulla, perché sanno bene che la vita è sofferenza.

Società

La chiusa società Mishima è governata da un severo codice di comportamento e da una rigida struttura di classe, di natura feudale. I vassalli ricevono territori e privilegi in cambio dei propri servigi e della lealtà assoluta alla corporazione e allo Shogun. Questo regime è completato dalla struttura dei Daimyo e dei proprietari terrieri minori.

Il risultato è una società in cui c'è un posto per ognuno e dove ognuno conosce il proprio posto. La rigida struttura sociale Mishima è la fonte della sua irriducibile forza, ma è nello stesso tempo il suo maggiore punto debole. Una società governata dai rituali e dal rigoroso rispetto delle tradizioni lascia ben poco spazio all'immaginazione. Di conseguenza, i suoi cittadini godono di una minore libertà rispetto a quelli delle altre corporazioni.

Forze Armate

Il campo di battaglia è l'unico posto in cui tutti i cittadini Mishima possono sperare di essere uguali. Non sono certo il rango o la posizione a offrire questa opportunità, ma piuttosto il coraggio e la libertà di scegliere una morte onorevole. Nessuna legge vieta a un contadino di umili origini di battersi altrettanto onorevolmente quanto un grande guerriero. Ciononostante, le divisioni presenti nel tessuto sociale sono ripetute anche in ambito militare. I nobili diventano automaticamente Samurai, i cittadini dei ranghi inferiori diventano Ashigaru.

I Samurai seguono il severo codice del Bushido, la via del guerriero. Il Bushido esige il rispetto per il nemico e antepone l'onore a ogni altra cosa. Questo atteggiamento ha guadagnato ai Samurai Mishima il rispetto delle altre corporazioni, ma in termini pratici si è rivelato spesso un pesante svantaggio. Il Samurai preferisce affrontare l'avversario in un duello all'arma bianca, l'unica forma di combattimento considerata onorevole. Sfortunatamente, le forze armate delle altre corporazioni non si attengono allo stesso codice, e spesso molti Samurai vengono falciati dai proiettili delle armi da tiro ancora prima di aver brandito le loro temibili Spade Cerimoniali.

Gli Ashigaru non sono altrettanto legati al codice del Bushido, ciò che li preoccupa maggiormente è servire il loro signore feudale al meglio. Perciò sono più favorevoli all'utilizzo di qualsiasi arma sia in loro possesso. Il numero dei Ronin, i Samurai che non si attengono più agli insegnamenti del Bushido, è in costante aumento. Preferiscono tattiche di combattimento più moderne, legate meno strettamente al corpo a corpo. Di conseguenza, la loro percentuale di mortalità è molto inferiore a quella dei loro "più onorevoli" compagni.

L'élite dell'esercito Mishima è costituita dagli Hatamoto, la guardia del corpo dello Shogun e dei Daimyo. Sono meglio addestrati ed equipaggiati dei Samurai e servono i loro signori con fervore fanatico.

Le Scuole di Meditazione Mishima addestrano due famose unità di forze speciali, le Ombre e i Portatori di Morte. Le Ombre sono maestri nell'arte dell'infiltrazione e dell'attacco furtivo. I Portatori di Morte possiedono poteri simili all'Arte praticata dalla Fratellanza. Ad ogni modo, ciò che è noto su questi misteriosi guerrieri è frutto di congetture formulate da quanti li temono, e non dovrebbe essere considerato una prova della presenza dell'influenza dell'Anima Oscura.

Samurai Bushido

Hatamoto Ashigaru

LA CITTÀ DELLE DUE ALBE

I cittadini di Yamato si affollarono nei giardini Shinto. La nebbiolina cominciò a diradarsi, alzandosi in volute leggere che l'aria tiepida soffiò lontano dal Bacino di Yamato. Quando le mura torreggianti del bacino cominciarono a scintillare al primo raggio dell'alba, la folla ammutolì per lo stupore. Poi l'orlo del bordo occidentale fu investito dalla luce del sole. Il raggio sfolgorante si allargò, il sole sorse e la luce del giorno tornò ancora una volta a illuminare le ombre di quel mondo. Molti dei presenti piansero, profondamente commossi da quello spettacolo magnifico.

Imperial

Storia

Nonostante tutte le sue conquiste, la storia della Corporazione Imperial è macchiata indelebilmente dagli eventi che cambiarono per sempre il mondo degli uomini. Durante le migrazioni dalla terra che precedettero l'Esodo, l'innegabile maestria nella navigazione spaziale degli Imperial permise a questa corporazione di accrescere il proprio potere, fino a raggiungere una posizione di parità con le altre. Pur essendo la corporazione più piccola, la sua struttura imperialistica fece sì che riuscisse a non rimanere esclusa dalla lotta per il potere tra le grandi potenze del sistema solare. Questo successo è dovuto alla tempra eccezionale dei cittadini comuni, più che agli organi direttivi della corporazione, tristemente noti per la pessima capacità di giudizio.

Furono infatti i Conquistador Imperial a disseppellire la Stele d'Acciaio, un atto sconsiderato che scatenò l'Oscura Simmetria nel sistema solare. Eppure, fu sempre la Corporazione Imperial a realizzare la prima Guida Harrison, che rese possibili i viaggi attraverso i varchi spaziali, e salvò l'umanità dalla disperazione in cui era sprofondata dopo il collasso della sua preziosa tecnologia. Ma più tardi, in una grottesca replica del passato, furono ancora i Conquistador Imperial sbarcati su Nero, ad aprire all'Oscura Legione l'accesso ai mondi dell'uomo. Gli Imperial devono ancora redimersi per questa catastrofe.

Struttura Corporativa

La confusione che regna all'interno della struttura Imperial è un'ovvia conseguenza delle pecche del suo gruppo dirigente. Teoricamente la struttra della Imperial è un'aristocrazia, ed è vero che il potere resta nelle mani dei ricchi privilegiati. Alcuni considerano l'istituzione di Sua Serenità un tentativo di trasformare la corporazione in una monarchia, ma chiunque abbia un minimo di lungimiranza politica, sa bene che il cuore della corporazione sono i Clan Imperial.

Il leader ufficiale della corporazione è Sua Serenità Imperial, che risiede a Palazzo Paladine, sull'asteroide Victoria. Le decisioni corporative, comunque, sono affidate al Parlamento, che ha sede a sua volta su Victoria. Composto da sessantadue deputati riuniti nella Camera dei Lord, il Parlamento è intralciato dal cerimoniale e dalla burocrazia, che gli impediscono di servire i suoi cittadini come meriterebbero. Tre membri della Fratellanza prendono parte a ogni assemblea parlamentare. Si ritiene che questa precauzione sia stata adottata per prevenire altri passi falsi da parte della corporazione, che potrebbero favorire ulteriormente l'Oscurità.

PIANETA DI RESIDENZA	Ganimede (la luna più grande di Giove)
QUARTIER GENERALE CORPORATIVO	Palazzo Paladine, asteroide Victoria
GANIMEDE:	
	Diametro › 5.262 km
	Distanza Media dal Sole › 778.330.000 km
	Durata del Giorno › 7 giorni terrestri
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 4.333 giorni terrestri
	Distanza Media da Giove › 1,070,000 km

Apripista dei Lupi — Lupa Piangente — Cacciatore di Teste dei Lupi — Sean Gallagher — Sergente dei Berretti Rossi

Topografia

A differenza delle altre corporazioni, la Imperial non ha tentato di imporsi su un intero pianeta interno del sistema solare. Probabilmente ciò è dovuto alle sue dimensioni ridotte e alla natura imperialistica. Preferisce individuare insediamenti contesi e impadronirsene rapidamente dichiarandoli sua proprietà, spesso facendo ricorso alla forza bruta. Questo è l'unico tipo di politica per il quale il parlamento sembra essere portato, e la corporazione se ne è servita di frequente.

Grazie a questo metodo, la Imperial è riuscita a impiantare i suoi insediamenti su tutti i mondi abitati. Tra essi si distingue la fortezza di Strathgordon sugli altopiani di Marte, le cui truppe spesso si battono lungo la contestata Linea McCraig.

La Imperial fu la prima corporazione a riuscire a stabilirsi su un asteroide. Altre corporazioni avevano già costruito impianti minerari sugli asteroidi, ma con i suoi 151 km di diametro, Victoria è stato il più piccolo mondo abitato fino a 150 anni fa, quando la Cybertronic trasformò la colonizzazione degli asteroidi in un'arte.

La Imperial rischiò grosso quando decise di terraformare Ganimede, la luna più grande di Giove. L'enorme distanza e il forte campo gravitazionale si rivelarono una sfida per gli ingegneri Imperial, ma i loro sforzi non furono vani. La corporazione oggi possiede un mondo più grande di Luna e Mercurio insieme. È un mondo buio e freddo, caratterizzato da vasti altopiani ghiacciati e ampie vallate, intersecati da profondi burroni e da fiumi impetuosi che si gettano negli oceani tenebrosi. Si dice, tuttavia, che le foreste di conifere di Ganimede siano tra le più belle dell'intero sistema solare.

Società

I cittadini Imperial si sono sempre distinti per l'ostinazione e la profonda lealtà. L'aristocrazia si occupa del Parlamento e della gestione della corporazione, il resto della popolazione è diviso tra i Clan. Tensioni e conflitti tra Clan sono all'ordine del giorno, come dimostra la storia della corporazione, dal massacro del Clan Kingsfield alla Guerra delle Aquile.

I Clan nobili sono sessantadue, i più potenti sono i Bartholomew, i Murdoch e i MacGuire. A ogni modo, qualunque sia il Clan di appartenenza, ogni cittadino è caratterizzato da un orgoglio ostinato e da una personalità fiera, le cui radici sono difficili da definire. In una parola, sono Imperial.

Forze Armate

Anche l'esercito di questa corporazione è caratterizzato da truppe straordinarie, vergognosamente penalizzate dalla scarsa attitudine al comando di alcuni superiori e dagli equipaggiamenti mediocri. Si possono distinguere due tipi di ufficiali Imperial. Ci sono veterani esperti e competenti che si sono guadagnati la promozione sul campo salendo faticosamente di grado. Questi comandanti godono del rispetto incondizionato dei loro uomini, ai quali possono chiedere qualsiasi sacrificio. Ci sono poi gli ufficiali privilegiati, che considerano le battaglie un mezzo per incrementare la collezione di onorificenze che ostentano sull'alta uniforme. Sfortunatamente questi stolti aristocratici sono molto numerosi, e più di una campagna si è conclusa con un massacro catastrofico a causa della loro mancanza di esperienza e della vuota tracotanza. I veterani della corporazione, temprati da decine di battaglie, definiscono con disprezzo questi inet-

Fante di Trincea — Necrofalciatrice — Soldato Regolare

ti come "damerini". Eppure, pur essendo oggetto di tanta derisione, vengono obbediti ugualmente, dal momento che sono degli ufficiali.

Nonostante tutto ciò, la Imperial può vantare alcune delle migliori unità speciali del sistema solare. Tra esse si distinguono i temibili Berretti Rossi, unità formate durante la Crociata Venusiana, che giocarono un ruolo fondamentale nel respingere l'orda demoniaca di Algeroth. Sono addestrati per il combattimento nella giungla e universalmente noti per l'ostinato rifiuto di ritirarsi dagli scontri che li vedono coinvolti.

Degni di nota sono altresì i Lupi, commandos i cui membri, al momento di entrare a far parte di queste unità, devono abbandonare il nome del Clan di provenienza. Questi feroci guerrieri vengono spesso utilizzati come truppe d'assalto, nel tentativo di conquistare posizioni apparentemente imprendibili. Il fatto che riescano tanto spesso a raggiungere l'obiettivo prefissato, non testimonia l'abilità tattica dei loro superiori, quanto piuttosto il coraggio e l'ostinato rifiuto di accettare il fallimento da parte di queste truppe straordinarie.

Il Leone Dorato Edward S. Murdoch

Bipode Uragano

Cavalleria Aerea Ariete

Specialista HMG dei Regolari

Sergente dei Regolari

Cybertronic

Storia

Paragonata a quella delle altre corporazioni, la storia della Cybertronic è estremamente breve. Da quando 150 anni fa raggiunse lo status di Megacorporazione, però, ha avuto un impatto enorme sul sistema solare. Le origini della corporazione risalgono a una compagnia relativamente sconosciuta chiamata Cybertronic Investment Inc., sospettata di sviluppare tecnologie che violavano le direttive della Fratellanza. Nell'anno 1103 A.C. organizzò una colossale crisi fantasma della borsa valori di Luna. Bilioni di azioni furono incautamente vendute, solo per essere acquistate dai sostenitori della Cybertronic, improvvisamente apparsi all'interno di tutte le altre corporazioni. L'attivo della compagnia salì vertiginosamente e, quasi da un giorno all'altro, nacque una nuova Megacorporazione.

La Cybertronic venne scrupolosamente registrata in base a un'antica legge mai abrogata, e mise in atto immediatamente una massiccia campagna di reclutamento. Quando milioni di persone risposero alle sue lusinghe e fonti Imperial riferirono di aver rilevato un notevole incremento nel traffico da e per la fascia di asteroidi, fu chiaro che quell'operazione gigantesca aveva anni di preparazione alle spalle. Quando la Fratellanza e le altre corporazioni si resero conto di ciò che era successo, la Cybertronic si era già stabilita saldamente su Cerere, il più grande asteroide del sistema solare, e stava per completare una base fortificata su un asteroide più piccolo, Dembovska.

Che piacesse o no alle altre potenze, era nata la quinta Megacorporazione del sistema solare, la Cybertronic.

Struttura Corporativa

Il controllo della Cybertronic è nelle mani di un consiglio di amministrazione, noto unicamente come il Collettivo. Non si sa molto sull'identità dei suoi membri, ma sono numerose le informazioni raccolte circa i metodi che utilizzano per gestire la corporazione secondo le loro decisioni. Servendosi di un eufemismo, si potrebbe parlare di "educazione selettiva".

Le tecniche di indottrinamento Cybertronic sono estremamente efficaci per due ragioni. Primo, perché la gente che ha risposto alla sua campagna di reclutamento era già disillusa dalla corporazione di provenienza. Secondo, perché la paura e la critica delle altre corporazioni avevano già fatto acquisire alla Cybertronic una reputazione di superiorità. Di conseguenza, alle nuove reclute non viene insegnato alcunché di nuovo, la Cybertronic si limita a consolidare ciò che il resto del sistema solare ha ripetuto loro per anni. La struttura della corporazione è organizzata in modo rigido. I nuovi membri sono selezionati, divisi e filtrati attraverso vari livelli di manipolazione del pensiero, finché diventano ciò che la Cybertronic desidera che siano. In fondo, questo è ciò che hanno sempre voluto essere anche loro.

Topografia

La Cybertronic pianificò accuratamente la posizione delle basi in cui far confluire la sua popolazione, molto prima di causare il crollo della borsa. Furono volutamente scelti luoghi che non avrebbero rappresentato alcuna minaccia per le altre corporazioni, ma che nello stesso tempo costituissero dei bersagli difficili da colpire in caso si fosse verificato un altro conflitto armato.

Organizzarono il centro di comando su Dembovska ed eressero un complesso industriale su un asteroide più grande; Cerere. Quest'ultimo avrebbe fornito le materie prime necessarie per estendere i domini della compagnia e sfidare le altre corporazioni, impadronendosi dei territori sui loro preziosi pianeti di residenza. Dopo aver dato il via a questi due programmi, la Cybertronic intraprese l'ambizioso progetto di colonizzare i due sciami di asteroidi, chiamati "Troiani", che orbitano intorno a Giove, uno di fronte e l'altro dietro al pianeta, separati da milioni di chilometri di spazio. Dal momento che pochi dei Troiani erano abbastanza grandi da poter essere trasformati direttamente in mondi abitabili, la Cybertronic decise di unirli per mezzo di intelaiature di tralicci di metallo e membrane di stelotene. Così facendo, fu creata una miriade di mondi in miniatura in cui si potevano facilmente controllare non solo l'atmosfera, ma anche i pensieri dei loro abitanti.

Col passare degli anni, la Cybertronic si è spinta abilmente verso i pianeti interni e i domini delle altre corporazioni. Le sue truppe combattono su Mercurio, Venere e Marte e rappresentano una minaccia costante per la Corporazione Imperial, che si potrebbe quasi considerare una loro vicina.

Società

I cittadini Cybertronic sanno bene che le altre corporazioni li considerano vittime di coercizioni mentali e lavaggi del cervello, e ridono di queste sciocchezze. Tutto ciò che avevano sentito sulla Cybertronic è vero. Non temono i frutti dell'intelletto umano. Non si nascondono

Cacciatore

Vince Diamond

Corazziere Atilla

PIANETA DI RESIDENZA	asteroidi Cerere e Dembovska
QUARTIER GENERALE CORPORATIVO	da qualche parte su Dembovska
CERERE:	
	Diametro › 1.040 km
	Distanza Media dal Sole › 414.000.000 km
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 1.278 giorni terrestri
TROIANI:	
	Distanza Media dal Sole › 778.330.000 km
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 4.333 giorni terrestri
DEMBOVSKA:	
	Diametro › 258 km
	Distanza Media dal Sole › 432.000.000 km
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 1.460 giorni terrestri

all'ombra della Fratellanza. Non tremano al pensiero degli incubi generati dai computer. Sono la Cybertronic e hanno il pieno controllo della scienza. Sono i soli ad avere il coraggio di ricercare la conoscenza che l'uomo ha perduto. Un premio magnifico, ma anche un'enorme responsabilità. I cittadini Cybertronic non si tirano indietro di fronte a una tale responsabilità, perché sanno che la loro corporazione non li lascerà mai. Non hanno forse visto come si prende cura degli eroi feriti in battaglia, risanandoli con i suoi poteri, quando invece le altre corporazioni abbandonano al loro triste destino i guerrieri feriti troppo gravemente per continuare a combattere?

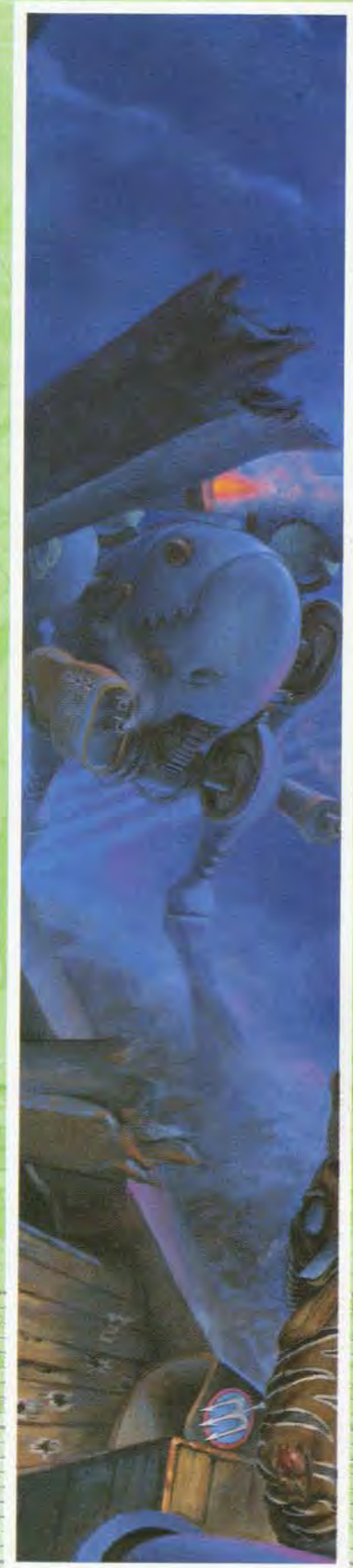
Forze Armate

Dal momento che la Cybertronic continua a produrre nuovi cittadini a una velocità che nessun'altra corporazione può eguagliare, i ranghi del suo esercito sono costantemente riforniti di truppe. Tra i tanti ruoli che un membro della Cybertronic può rivestire in questa corporazione, nessuno è più ambito e potenzialmente vantaggioso di una carriera nelle forze armate. Contrariamente a quello che crede la maggioranza dei cittadini Cybertronic, però, i loro soldati non sono equipaggiati con quanto di meglio l'ingegneria militare può offrire. È vero che i migliori prodotti della Cybertronic sono spesso i primi del sistema solare, ma le risorse della corporazione e la fiducia nella sua superiorità non sono illimitate come vorrebbe far credere ai suoi cittadini. Di conseguenza, la maggior parte delle sue truppe scende in campo con un equipaggiamento decisamente mediocre per qualità ed efficacia.

Nonostante la propaganda volta a screditare i membri della Cybertronic, molti soldati delle altre corporazioni credono ancora nella superiorità dell'ultima nata fra le corporazioni. Questa convinzione può esercitare un'influenza decisiva sul risultato di uno scontro. Inoltre, la devozione accanita delle truppe d'assalto Cybertronic si dimostra spesso un'arma temibile, soprattutto quando viene coadiuvata dall'utilizzo di droghe che alterano la percezione della realtà, inducendo i soldati a compiere azioni al di là dei limiti umani.

L'esistenza dei Corazzieri e degli Eradicator dimostra comunque che le affermazioni della Cybertronic non sono prive di fondamento. Inoltre, il fatto che anche il modello base del Cacciatore Cybertronic possa tenere testa alle truppe regolari delle altre corporazioni, fa supporre che tra non molto la Cybertronic potrebbe aspirare alla supremazia assoluta.

Specialista LMG dei Machinator — Assaltatori — Volontario del Popolo — Machinator



Le Tribù della Terra

Storia

La storia delle Tribù, come vengono chiamate oggi, ebbe inizio con l'Esodo del genere umano dal pianeta Terra. Le corporazioni consideravano indesiderabile gran parte della popolazione del pianeta, così milioni di persone furono abbandonati sulla Terra ormai in rovina. Furono decimati, falciati dalla fame, dalle pestilenze e dall'inevitabile violenza, mentre i relitti dell'umanità combattevano ferocemente contendendosi le magre risorse che le Megacorporazioni avevano lasciato loro. Come è proprio della natura umana, i sopravvissuti si riunirono in gruppi, poiché la forza di una Tribù è maggiore di quella dei singoli individui che la compongono.

Struttura

Si sa ben poco dell'organizzazione delle Tribù della Terra e di come interagiscano le une con le altre. Quel che è certo, è che attualmente ci sono quattro grandi Tribù che si contendono il dominio del pianeta: i Luterani, fanatici religiosi, i Templari, i Crescentiani e gli imperialistici Figli di Rasputin.

Topografia

La geografia della Terra è notevolmente cambiata, dal momento che il livello degli oceani è salito coprendo vasti tratti di territorio. Le quattro Tribù sono confinate in quello che un tempo era noto come continente eurasiatico. Sono costantemente in guerra le une contro le altre, disputandosi il territorio e le scarse risorse che il suolo ormai esaurito è ancora in grado di fornire.

Società

L'organizzazione sociale è diversa a seconda della Tribù, ma la vita è per tutti dura e brutale. La lealtà alla Tribù è assoluta e non è tollerata alcuna debolezza. Le Tribù sono colme di odio e amarezza. Un'amarezza causata dall'abbandono da parte delle Megacorporazioni, e resa ogni giorno più profonda dalle sofferenze patite da allora.

Komandante dei Figli di Rasputin

Gendarme dei Templari

Soldat dei Figli di Rasputin

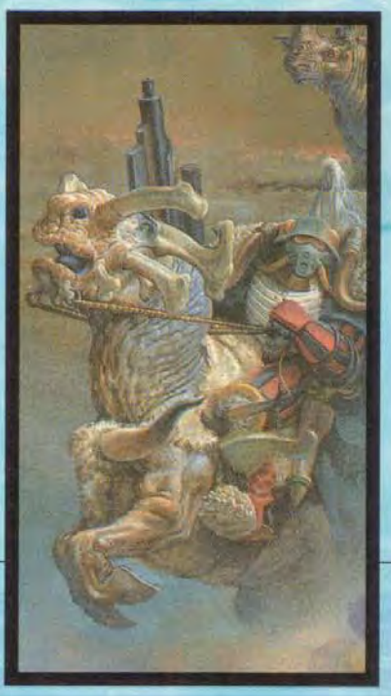
Sergente dei Figli di Rasputin

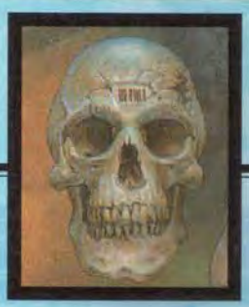
Gendarme dei Templari

PIANETA DI RESIDENZA	Terra
QUARTIER GENERALE CORPORATIVO	nessuno
TERRA:	
	Diametro › 12.756 km
	Distanza Media dal Sole › 150.000.000 km
	Durata del Giorno › 24 ore
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 365.25 giorni terrestri

Forze Armate

Le forze militari delle Tribù sono notoriamente crudeli e selvagge. Sono gente incattivita dalla situazione tragica in cui vive. Le Tribù non godono dei medesimi strumenti tecnologici delle Megacorporazioni, e sono disposte a tutto pur di acquisire anche il più piccolo vantaggio sui loro nemici nella lotta quotidiana per la sopravvivenza. Tutte le Tribù intrattengono dei traffici clandestini con le corporazioni. È un commercio immorale, che dimostra a che punto di disperazione siano giunte le Tribù, e di quanta durezza siano ancora capaci le Megacorporazioni nei confronti della gente che abbandonarono più di un migliaio di anni fa. Le Tribù barattano la propria gente in cambio di armi e tecnologia. Sanno bene che le Megacorporazioni cedono loro solo gli equipaggiamenti più antiquati e superflui, in cambio di truppe e operai destinati alle aree del sistema solare in cui i conflitti infuriano più ferocemente, ma cos'altro potrebbero fare?





La Fratellanza

Storia

Si potrebbe dire che la nascita della Fratellanza cambiò il corso della storia. Fu creata nel 2275 d.C. dal primo Cardinale, Nathaniel Durand, al termine della Prima Guerra Corporativa. La sua formazione ricondusse all'unità le corporazioni e, nell'anno in cui il Cardinale fu ufficialmente investito della sua carica, venne inaugurato un nuovo calendario. Da allora gli anni furono indicati come A.C., "Anno Cardinalis".

Il potere della Fratellanza crebbe rapidamente, migliaia di persone infatti risposero subito alla chiamata del Cardinale Durand I. A ogni modo, ci volle una cinquantina d'anni prima che la Fratellanza si affermasse irrevocabilmente come prima potenza del sistema solare. Nel 51 A.C., infatti, l'Oscura Legione assalì l'umanità. È innegabile che fu solo la presenza della Fratellanza a salvare il genere umano dallo sterminio. Senza la sua guida e la sua forza spirituale, l'uomo non sarebbe mai stato capace di resistere allo spaventoso terrore e alla disperazione strisciante che costituiscono le armi più temibili della Legione.

Fu sempre la Fratellanza, guidata dal Cardinale Durand I in persona, che durante la Crociata Venusiana condusse alla vittoria contro la Legione le truppe coalizzate delle corporazioni. Da quei giorni gloriosi e tragici il potere e l'influenza della Fratellanza sono cresciuti, fino a includere ben più della salute spirituale degli uomini. È diventata una potenza mondana, come una vera e propria Megacorporazione. Sicuramente la Fratellanza avrebbe tutte le credenziali per diventarlo, ma il suo interesse primario resta spirituale, non economico, il che la distingue nettamente dalle corporazioni vere e proprie.

La Fratellanza venne indebolita dalla controversia con la Mishima tre secoli fa, e più di recente dall'aperta sfida della Cybertronic. Il recente scoppio della Seconda Guerra Corporativa, inoltre, sta mettendo a dura prova la sua abilità diplomatica. Ma con il ritorno dell'Oscura Legione la stella della Fratellanza sta tornando a splendere. Perché quando si tratta di affrontare la Legione, la Fratellanza è l'unica speranza del genere umano, l'unica che possa salvarlo dal potere dell'Anima Oscura.

Assassino

Mortificator

PIANETA DI RESIDENZA	Luna
QUARTIER GENERALE SPIRITUALE	Luna City
LUNA:	
	Diametro › 3.475 km
	Distanza Media dalla Sole › 150.000.000 km
	Durata del Giorno › 27,3 giorni
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 365,25 giorni terrestri
	Distanza Media dalla Terra › 384.400 km

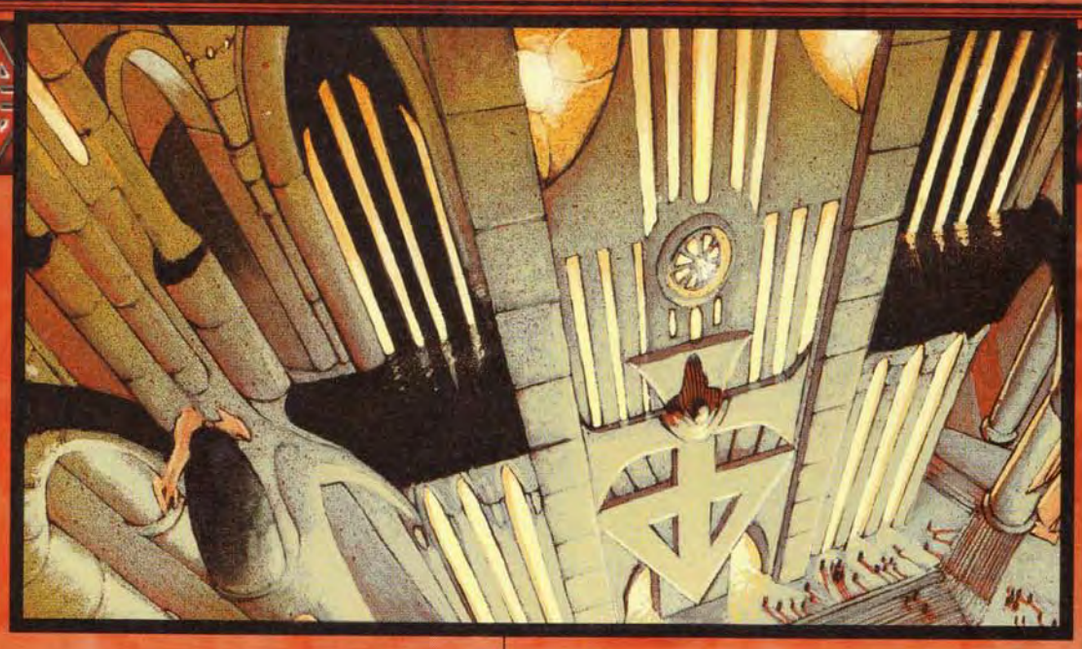
Arcangelo Pilota

Custode dell'Arte

Inquisitore

Soldato con Scudo Cerimoniale

Sergeante



Struttura

La struttura gerarchica della Fratellanza è straordinariamente ricca e complessa. Il capo supremo dell'organizzazione è il singolo uomo più potente del sistema solare, il Cardinale stesso. Il Cardinale ha il controllo assoluto di ogni aspetto della Fratellanza, incluse le fenomenali forze armate, delle quali è considerato comandante in capo per diritto divino.

Subito al di sotto del Cardinale c'è un corpo consultivo, noto come la Curia. Costituita da stimati fratelli dall'anima immacolata, la Curia gestisce tutti gli aspetti degli affari della Fratellanza tramite i Quattro Direttorati. Anche se i Direttorati sono a loro volta suddivisi in celle, racchiudono in sé i quattro elementi costitutivi della Fratellanza.

I Quattro Direttorati sono:

I Mistici, che custodiscono e coltivano l'Arte, quella potente energia mistica che si manifestò per la prima volta nella persona di Nathaniel Durand, il primo Cardinale.

L'Inquisizione, la legittima lama della fede, che combatte i servi dell'Anima Oscura, sia sul campo di battaglia che stanando gli Eretici ovunque si nascondano.

La Missione, i beati evangelisti incaricati di portare la parola della Fratellanza e gli insegnamenti del Cardinale in ogni angolo del sistema solare.

Infine l'Amministrazione, il cuore della Fratellanza che si occupa del buon funzionamento dell'intera struttura, dalla gestione delle risorse al mantenimento delle relazioni diplomatiche.

Dedizione, devozione e virtù sono le doti necessarie per ottenere una promozione all'interno della Fratellanza. Anche una donazione particolarmente generosa alla causa può sortire il medesimo effetto, ma solo se l'offerta viene fatta da un cuore puro e disinteressato, il cui amore per il Cardinale sia indiscutibile. È sorprendente notare quante persone del genere siano riuscite a occupare cariche importanti ai livelli più alti della Fratellanza.

Topografia

L'influenza della Fratellanza non è limitata dalla sua presenza fisica. Si potrebbe dire che essa esiste ovunque la sua presenza sia anche solo percepita, includendo perciò la maggior parte dei mondi abitati. Il cuore dell'organizzazione si trova nella città stato di Luna City su Luna. Là si erge il Sacro Duomo, la più gloriosa delle Cattedrali della Fratellanza, dimora del Cardinale e centro di riunione della Curia. È indubbiamente il più spettacolare esempio di architettura umana mai costruito. Le Cattedrali sono però ben più di questo, sono bastioni della fede, fortezze di vetro, acciaio e pietra edificate per proteggere lo spirito dell'uomo dalla minaccia incessante dell'Anima Oscura.

Ogni corporazione, eccetto la Cybertronic, ha eretto almeno una Cattedrale per la gloria della Fratellanza e, così facendo, si è legata alla sua causa. Le corporazioni, inoltre, hanno fornito alla Fratellanza i mezzi per poter operare all'interno dei loro confini corporativi. Ciò garantisce a questa organizzazione un potere di gran lunga superiore a quello di qualsiasi corporazione.

Le Cattedrali, oltre a ospitare la Missione e l'Amministrazione, costituiscono un luogo di studio per i Mistici, e alloggiano le caserme per la sempre crescente presenza militare dell'Inquisizione. Alcune corporazioni stanno cominciando a preoccuparsi per il massiccio intervento della Fratellanza sui loro pianeti di residenza. Il ritorno dell'Oscura Legione, tuttavia, le ha convinte a sopportare pazientemente i loro guardiani spirituali. Attualmente la Fratellanza è presente su tutti i mondi abitati. Alcuni suoi agenti sono perfino riusciti a infiltrarsi sotto copertura nelle "fattorie di cervelli" Cybertronic, un incarico tanto pericoloso quanto necessario. Inoltre, la Fratellanza continua a esigere che i tre Sergenti Intoccabili presenzino a tutte le riunioni della Camera dei Lord Imperial, per evitare che questa corporazione decida ancora una volta di intraprendere una missione che potrebbe rivelarsi disastrosa per l'intero genere umano.

Il mantello della Fratellanza copre ogni aspetto della vita corporativa e anche molti angoli oscuri lontani dalla sfera dell'umana

Studente — Consigliere — Inquisitore Maggiore — Guerriero Sacro — Valchiria — Il Cardinale Domonic

influenza. I fedeli del Cardinale, infatti, sorvegliano incessantemente i pianeti esterni del sistema solare. Hanno stanziato una guarnigione sul gelido Plutone e hanno perfino inviato numerosi Guerrieri Sacri sul maledetto Nero, nel tentativo di imparare il più possibile sulla natura dell'Oscura Legione. Sfortunatamente, questi coraggiosi guerrieri hanno imparato solo cosa sia la morte.

Società

La Fratellanza è tenuta insieme dalla forza di volontà del Cardinale. I suoi membri provengono da tutte le corporazioni e da ogni classe sociale. Ufficialmente, non ci sono distinzioni di rango tra i servi del Cardinale ma, in realtà, l'importanza della posizione che un fedele riesce a raggiungere, è direttamente proporzionale all'entità delle donazioni che ha elargito all'organizzazione.

La vita quotidiana dei membri della Fratellanza ruota intorno a tre doveri: devozione, dedizione e miglioramento. La devozione concerne un severo regime di preghiera, la partecipazione alla messa e lo studio del Libro della Legge, la raccolta degli insegnamenti del Cardinale Nathaniel I e del credo della Fratellanza. La dedizione richiede che i fratelli si dedichino con obbedienza e rispetto al compito loro assegnato, e alla diffusione della Luce della Fratellanza ogniqualvolta se ne presenti l'opportunità o il bisogno. Il miglioramento esige che i membri della Fratellanza non siano mai completamente soddisfatti del livello raggiunto all'interno della chiesa né del grado di purezza delle loro anime.

Molti cittadini corporativi ritengono offensiva l'alterigia degli uomini della Fratellanza, quel senso di superiorità morale che sembra trasparire in tutte le loro azioni. Ben pochi, però, esprimono apertamente le proprie critiche, per paura di finire schedati come Eretici. La maggioranza preferisce accettare una certa superbia perché, dopotutto, i fedeli del Cardinale sono pur sempre i custodi dell'anima immortale dell'uomo.

Forze Armate

Fin dai suoi primordi, la Fratellanza si è presentata come una forza militare, non come un semplice ordine religioso intento a guidare l'umanità con sagge parole di pace. I tempi sono troppo cupi e il nemico troppo propenso al massacro per un'espressione di fede del genere. Il Cardinale in persona non guidò forse un esercito gigantesco contro l'Apostolo della Guerra? E non abbatté con le sue stesse mani molte di quelle creature infernali, riducendole a un ammasso di carne sanguinolenta? Lo fece eccome! E come in tutte le cose, la Fratellanza segue fedelmente l'esempio del Cardinale Durand I.

Il braccio armato della Fratellanza, che costituisce gran parte dell'Inquisizione, è in costante aumento. Tutti i guerrieri che ne fanno parte si considerano coinvolti in una guerra santa dal preciso momento in cui si unirono alla Fratellanza, e la loro motivazione è quindi fuor di dubbio. L'esercito è straordinariamente ben assortito, con un nutrito contingente di truppe regolari, supportato dai guerrieri dei corpi speciali, molti dei quali possiedono il misterioso potere dell'Arte.

I soldati che si distinguono sul campo di battaglia, possono sperare di entrare a far parte dei Guerrieri Sacri e ricevere la Vendicatrice, la spada cerimoniale. Essi vengono utilizzati come guardia nelle Cattedrali e contro l'Oscura Legione, in virtù della sovrumana resistenza all'influenza della Simmetria.

La guardia personale del Cardinale e dei membri della curia è costituita dalle Furie. I temuti Inquisitori e i Mortificator, un nome che viene sussurrato con timore reverenziale, svolgono invece gli incarichi più delicati della Fratellanza. Il compito degli Inquisitori è dare la caccia e stanare quegli individui che si sono rivelati degli Eretici. Persone che, con pensieri o azioni hanno cospirato con l'Oscura Legione, o hanno favorito l'opera corruttrice della Simmetria tra gli uomini. I Mortificator sono assassini. Addestrati a uccidere silenziosamente in qualsiasi modo, sono il bisturi del Cardinale,

che penetra in un corpo ancora sano per asportare il bubbone maligno prima che possa germinare.

Infine ci sono Mistici e Custodi dell'Arte, guerrieri che brandiscono come un'arma il potere della fede. Capaci di manipolare la materia e di influenzare le menti, questi studiosi dei più impenetrabili segreti della Fratellanza sono universalmente temuti e rispettati. Il loro potere è un patrimonio prezioso per la lotta contro la Legione.

L'arte

Fiumi di inchiostro sono stati versati nel tentativo di decifrare la natura dell'Arte. Per migliaia di anni si sospettò che l'uomo avesse dei poteri mentali latenti sconosciuti, che di quando in quando sembravano manifestarsi in qualche individuo, ma la cui esistenza rimaneva incerta. Questo fino alla nascita di Nathaniel Durand, primo Cardinale della Fratellanza. Nathaniel possedeva poteri soprannaturali dei quali diede prova più volte. Non spiegò mai da dove venissero, disse solo che erano un dono di Dio e che ogni uomo poteva trovarli dentro di sé, purché la sua anima fosse pura e il cuore sincero. Fu e rimane ancor oggi il più grande Mistico che sia mai vissuto.

Oggi si è giunti a ritenere che l'Arte consista nella manipolazione di energie provenienti da altri piani di esistenza. Si pensa che una forza intangibile abbia tentato di opporsi alla liberazione dell'Anima Oscura nel mondo dell'uomo. Una forza da sempre esistita nell'universo e nelle menti del genere umano. Da questa violenta contrapposizione derivarono due cose. Primo, si formarono i varchi spaziali e lo spaziotempo fu sconvolto e deformato da onde di energia di potenza inimmaginabile. Secondo, la membrana eterea che separava i diversi piani della realtà fu indebolita. Una parte dell'essenza dell'umanità e del nostro universo la attraversò, e il suo posto fu preso da qualcosa di intrinsecamente malvagio e portato al caos.

Fu così che l'Oscura Simmetria cominciò la sua opera di corruzione nei mondi degli uomini, alterando le leggi della fisica e contaminando la mente dell'uomo. Per bilanciare questo squilibrio, al genere umano venne fornito il mezzo per opporsi all'Oscurità. La natura e le leggi della fisica non danno un nome alle forze che le governano, ma l'uomo sì. Chiamò Arte questa straordinaria forza mistica, e imparò a servirsene come di un'arma contro le tenebre. Con la Luce del Cardinale ciò gli permetterà di vincere.

L'Oscura Legione

Storia

Come si può narrare la storia dell'Oscura Legione? Sarebbe altrettanto facile individuare il momento preciso in cui ebbe inizio l'universo, o nacque la coscienza. Nel nostro caso, converrà cominciare dalla scoperta della Stele d'Acciaio su Plutone. Furono i Conquistador Imperial che scoprirono e disseppellirono la Stele, liberando così l'Oscura Simmetria nel nostro universo. Ma questo non può essere considerato un mero incidente, non fu una scoperta casuale. Alla naturale curiosità e sete di conoscenza dell'uomo si aggiunse qualcos'altro, una forza nascosta che agì sul subconscio dei Conquistador come le lusinghe del serpente che tentò i nostri progenitori. Quando gli sventurati Conquistador toccarono la Stele d'Acciaio, nel vuoto riecheggiò il rintocco di una colossale campana, l'annuncio che il frutto dell'animo umano era maturo. Pervasa da cupidigia, ambizione e tradimento, la razza umana si era finalmente dimostrata una degna preda per l'Anima Oscura. La Simmetria si diffuse rapidamente nella nostra realtà, deformandola secondo il disegno dell'Anima Oscura. Rese gran parte della tecnologia umana così malevola e inaffidabile, che servirsene avrebbe significato andare incontro alla catastrofe.

La Simmetria fu solo un'avanguardia, che anticipò la venuta dell'Oscura Legione stessa. Come l'uomo alterava mondi interi per adattarli alla sua presenza, così la Simmetria alterò la realtà del genere umano preparandola all'avvento dell'Anima Oscura.

Una cinquantina di anni dopo, pochi compresero il vero significato della scoperta del pianeta Nero, anche se qualcuno fu pervaso da un'inspiegabile senso di inquietudine per quell'apparizione improvvisa e quella presenza sinistra. Il primo a prendere coscienza della minaccia dell'Anima Oscura e della sua Legione fu un giovane attivista politico e religioso, Nathaniel Durand, che tentò di attirare l'attenzione del pubblico sul pericolo imminente. Ma fu solo cinquant'anni dopo che era stato eletto Cardinale della Fratellanza, che l'Oscura Legione sferrò il suo primo spietato attacco.

La Legione penetrò fisicamente nel sistema solare dopo che i Conquistador Imperial ebbero spezzato il Primo Sigillo sul pianeta Nero. Nel 51 A.C. diede inizio a un attacco massiccio in tutto il sistema solare. Su tutti i pianeti degli uomini furono erette centinaia di orride Cittadelle Oscure e le truppe delle tenebre seminarono il ter-

Giustiziere Intrusore Centurione

PIANETI

PIANETA DI RESIDENZA	Nero
SFERA DI INFLUENZA	l'Animo Umano
NERO:	
	Diametro › sconosciuto
	Distanza Media dal Sole › sconosciuta
	Durata di un Giorno › sconosciuta
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › sconosciuto
BRUTO:	
	Diametro › sconosciuto
	Distanza Media da Nero › sconosciuta
	Durata di un Giorno › sconosciuta
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › sconosciuta
	Periodo di Rivoluzione intorno a Nero › sconosciuto
TITANO:	
	Diametro › 5150 km
	Distanza Media dal Sole › 1.429.400.000 km
	Durata di un Giorno › 16 giorni terrestri
	Periodo di Rivoluzione intorno al Sole › 10.759 giorni terrestri
	Distanza Media da Saturno › 1.221.000 km

Distruttore | Necromagus Supremo | Templare | Tecnomante | Legionario Non Morto | Necromutante | Legionario Eretico

rore sui campi di battaglia. Furono solo la lungimiranza e la forza del Cardinale a salvare l'umanità dal genocidio. Durante la Crociata Venusiana, alla testa di un esercito che riuniva le forze delle diverse corporazioni, Durand sconfisse la Legione costringendola a ritirarsi dal sistema solare. Una fugace ostentazione di potenza da parte del Nefarita Saladin su Marte, ricordò all'umanità che l'Oscura Legione non era stata annientata, ma solo momentaneamente cacciata. Perennemente in agguato nella tenebra, aspettava il momento giusto per sferrare l'attacco decisivo all'anima dell'uomo.

Ora, dopo più di 1200 anni di assenza, sembra che quel momento sia purtroppo arrivato. La Legione è ritornata per terminare ciò che aveva cominciato tanto tempo fa. Gli eserciti umani sono già coinvolti nella Seconda Guerra Corporativa che li vede schierati gli uni contro gli altri. Questa volta potrebbero non sopravvivere e perdere i loro mondi, le loro vite e perfino le loro anime.

Struttura

L'Anima Oscura si basa sull'entropia, il trionfo del disordine, ma la struttura della sua Legione segue un modello più convenzionale. I cinque Apostoli Oscuri furono generati dall'Anima Oscura, e legati gli uni agli altri dall'infernale disegno della sua Simmetria. Essi sono:

Ilian, prima Signora dell'Anima Oscura.
Algeroth, Apostolo della Guerra e Signore della Tecnologia Oscura.
Muawijhe, Signore della Follia.
Semai, il Traditore, Signore della Menzogna.
Demnogonis, Principe della Pestilenza.

Essi rappresentano cinque aspetti dell'Anima Oscura e si spartiscono il comando dell'orda demoniaca nota come Oscura Legione. Ci sono elementi che provano l'esistenza di rivalità e conflitti tra gli Apostoli, la cui sete di distruzione non conosce limiti. Benché spesso uniscano i propri eserciti per attaccare insieme le fortificazioni degli uomini, i loro servi combattono gli uni contro gli altri con altrettanta frequenza.

I Nefariti servono gli Apostoli in qualità di loro luogotenenti e comandanti delle truppe. I più potenti tra loro sono chiamati Nefariti Dominanti. Ogni Nefarita è unico nel suo genere, pur rispecchiando la natura dell'Apostolo che serve, e rappresenta sempre un avversario temibile. Sono demoni straordinariamente potenti,

Stahler in Armatura Carcass

Nefarita di Algeroth

Pretoriano

Accolito

Iniziato

dotati di una forza spaventosa e assai versati nell'utilizzo dell'Oscura Simmetria.

I Nefariti sono circondati da una schiera di schiavi abominevoli, creature delle Tenebre del tutto prive di coscienza.

Benché alcuni di loro possiedano una mente fredda e aliena, la maggior parte di essi serve il proprio padrone con fedeltà assoluta, dal momento che anche il più piccolo pensiero di disobbedienza è stato strappato dalle loro menti devastate.

Topografia

Da quando l'Oscura Legione è ritornata, non esiste un luogo nell'intero sistema solare in cui non sia stata avvertita la sua presenza. Sui campi di battaglia di Mercurio, Marte, Venere, Ganimede, o negli incubi degli uomini che comprendono a malapena una malvagità tanto grande, l'influenza della Simmetria permea ogni aspetto della realtà umana. Solo gli insegnamenti della Fratellanza possono sortire un qualche effetto contro di essa.

Il principale caposaldo della Legione si trova sull'infernale Nero. Il tetro pianeta nero e cremisi che fece la sua comparsa nel sistema solare più di mille anni fa, è indubbiamente la sede del potere dell'Anima Oscura. Sulla sua superficie riarsa e crepata si erge la più possente di tutte le Cittadelle, cupo monumento di pinnacoli di pietra, la cui struttura architettonica provoca uno sconcertante senso di nausea.

La Legione continua a erigere altre Cittadelle del genere su tutti i mondi abitati. La prima a essere scoperta durante il Secondo Avvento dell'Oscurità si trova su Marte, nello stesso punto in cui era esistita la Cittadella del Nefarita Saladin più di mille anni fa. Questo lugubre edificio è sito esattamente sul lato opposto del pianeta rispetto alla Cattedrale della Fratellanza a San Dorado.

In tutti i mondi ormai esistono innumerevoli altre Cittadelle, e le corporazioni stanno tentando disperatamente di isolarle con difese e fortificazioni massicce. Si sforzano di nascondere alla popolazione la verità sull'avanzata della Legione, perché sanno bene che, se questa dovesse trapelare, il panico e il terrore che ne seguirebbero potrebbero dissolvere i loro imperi in men che non si dica.

I rapporti dei Guerrieri Sacri della Fratellanza hanno rivelato che la Legione si sta espandendo senza impedimenti nei pianeti esterni del sistema solare. Si è impadronita di Plutone e ha stabilito numerosi avamposti fortificati su Titano, la grande luna di Saturno. Questo preoccupa notevolmente la Corporazione Imperial, che vede il proprio pianeta di residenza isolato e pericolosamente esposto agli attacchi delle tenebre.

Come accadde già durante la prima venuta della Legione, Venere si trova di nuovo al centro del conflitto. Vasti tratti di giungla sono stati devastati dalla violenza degli scontri tra la Legione e le corporazioni, che si battono disperatamente per mantenere la propria posizione sul pianeta.

Tra tutti i mondi abitati del sistema solare, solo Luna non è stata toccata direttamente dalla Legione. Questo non fa che confermare ulteriormente l'abilità della Fratellanza nell'opporsi alle forze dell'Oscurità. Ma l'Inquisizione di Luna sta smascherando un numero sempre crescente di Eretici. Nonostante gli sforzi della Fratellanza, dunque, l'influenza dell'Anima Oscura cresce di giorno in giorno anche sul pianeta del Cardinale.

Sacrestano — Golem di Oscurità — Ragathol — Curator — Mietitore di Anime — Karnofago

Golgotha

Società

È difficile parlare dell'Oscura Legione come di una società, perché i servi dell'Anima Oscura non vivono insieme, ma piuttosto esistono insieme come orda malvagia. Sembra che all'interno di questa marea nera ci sia una gerarchia, al cui vertice si trovano i cinque Apostoli Oscuri. Pare che i loro Nefariti abbiano delle corti sulle quali regnano come sovrani. Si dice inoltre, che all'interno delle Cittadelle si trovino biblioteche, alloggi e luoghi di erudizione in cui viene studiata la bellezza dell'Oscura Simmetria. Molti credono a queste dicerie, ma altri, in special modo la Fratellanza, non si lasciano trarre in inganno. Non sono che il tentativo di pochi paurosi di attribuire qualità umane a un'entità così aliena, che perfino la sua natura è causa di inquietudine.

A ogni modo, queste voci potrebbero anche derivare da una tragedia che sta diventando sempre più comune. La tragedia dell'Eresia. Gli Eretici sono esseri umani che per scelta, o a causa di un dolore insopportabile, si sono votati all'Oscurità. Essi sono disposti a perpetrare qualsiasi atrocità possa favorire l'avvento dell'Anima Oscura. Questi individui vengono accolti dall'abbraccio delle tenebre, e corrotti gradualmente finché considerano la propria razza l'unico nemico, arrivando perfino a odiare i loro stessi figli. Solo quando sono irrimediabilmente perduti, odono l'Anima Oscura ridere della loro stolta debolezza.

Il numero di questi individui cresce di giorno in giorno. Nel tentativo si sfuggire all'Inquisizione si riuniscono in gruppi. In questi circoli clandestini viene studiata la Simmetria e sono perseguiti gli scopi dell'Anima Oscura. Si potrebbe affermare che questi miseri derelitti costituiscano una parte della società della Legione, ma come già accennato, l'idea che una struttura del genere possa esistere oltre i portali di una Cittadella è completamente assurda.

Abbiamo una conoscenza molto vaga del mondo all'interno delle Cittadelle, scorci terrificanti di immagini da incubo. Non vediamo altro che dolore, dolore eterno. E disperazione sconfinata. Vaste sale in cui l'Oscurità viene venerata e soffocanti camere di tortura. Le camere di distorsione, dove le ultime vestigia della bontà e della speranza, l'essenza stessa dell'umanità, vengono risucchiate dai prigionieri e riversate in sudici secchi, come fossero rifiuti. Poi quei miseri gusci urlanti vengono riempiti con disgustosi liquami, pompati nei loro corpi da un cuore che vorrebbe morire, ma è mantenuto in vita e costretto a pulsare dal potere dell'Oscura Simmetria. Da questi incubi nascono i Legionari Non Morti e i vili Necromutanti. E queste visioni mostruose non sono che una parte dell'atroce verità.

Questa è dunque la società dell'Oscura Legione: la comunità dell'agonia, la cultura della disperazione, la confraternita dell'odio. Vuoi unirti a loro?

L'Oscura Simmetria

L'Oscura Simmetria è ciò che non è, e che è sempre stato. L'arma più temibile della Legione, l'eco dell'Anima Oscura stessa, un disegno di tale empia bellezza, che interi mondi hanno pianto inchinandosi ad adorare la sua immortale disarmonia.

Ognuno dei cinque Apostoli Oscuri rappresenta una delle molteplici sfaccettature della Simmetria e ogni anima che viene inghiottita dalle tenebre contribuisce al suo progetto di entropia. La Simmetria influenza tutte le creature senzienti con effetti tanto più marcati, quanto più sono vicine alla neutralità. L'uomo è capace di compiere atti di bontà e di malvagità inaudite, e ciò lo rende estremamente interessante per l'Anima Oscura. Questa fu anche la rovina per computer e macchine pensanti. Queste macchine semintelligenti erano prive di spirito e dunque incapaci di difendersi dall'opera corruttrice della Simmetria. Per l'Anima Oscura fu una gioia rivolgere contro l'uomo ciò che lui stesso aveva creato.

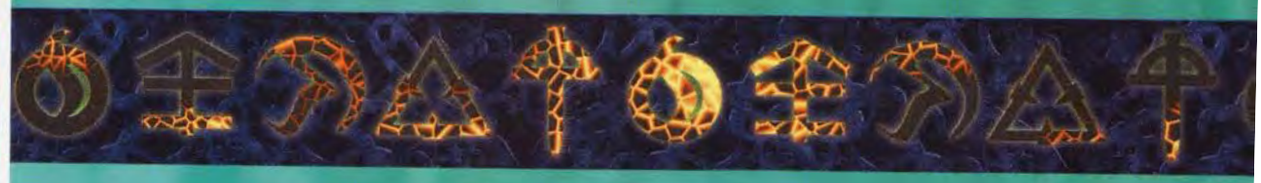
Ora la Simmetria permea l'intero sistema solare come un gas velenoso. Non c'è via di scampo, si può solo tentare di resistere con la luce della fede.

Forze Armate

La potenza militare dell'Oscura Legione è vasta e terrificante. I suoi eserciti erompono dalle Cittadelle in quantità apparentemente inesauribile. Le forze delle corporazioni si trovano a dover fronteggiare mostri infernali ma, quel che è peggio, devono affrontare i loro stessi camerati, trasformati negli ottusi Legionari Non Morti, nei crudeli e stupidi Necromutanti e nei Centurioni, corrotti e malvagi, ma ancora capaci di un barlume di empia intelligenza. Questa è la patetica progenie delle camere di distorsione della Legione. L'unica cosa che i loro compagni di un tempo possono fare, è ridurre i loro corpi a un ammasso di carne sanguinolenta.

Le forze della Legione si differenziano a seconda della natura dell'Apostolo Oscuro che le guida, perché ognuno di loro preferisce unità diverse.

Biogigante — Razide — Assassino Zenita — Ezoghoul



Ilian

Esteriormente i Templari di Ilian sembrano esseri umani, ma l'apparenza inganna. Questi malvagi soldati dalla muscolatura possente sono in realtà creature semimeccaniche, strappate al loro piano di esistenza originario, e sguinzagliate contro il genere umano per placare la loro bramosia di uccidere.

I Nefariti di Ilian non fanno segreto della propria maestria nel manipolare l'Oscura Simmetria. Si divertono a evocare le spaventose forze degli elementi, scatenandole con odio contro gli impauriti eserciti umani. Fulmini e scariche di energia raggelante sgretolano e carbonizzano le carni di quanti osano opporsi alla Signora dell'Anima Oscura.

Algeroth

Non a caso Algeroth è chiamato l'Apostolo della guerra. Semina il caos e la devastazione su qualsiasi campo di battaglia in cui siano coinvolte le sue truppe. Tra queste figura gran parte dei violenti abomini che servono tra le fila dell'Oscura Legione. I Razide dalla pelle dura come acciaio, le schiere di Furie Immacolate e gli incredibili Ezoghoul, tutti pronti a lanciarsi all'attacco senza paura, ebbri della bramosia di distruggere. Algeroth ama a tal punto la rovina, che non si cura delle perdite subite dai suoi eserciti: non sono che burattini dei quali si serve per soddisfare la sua sete di morte e distruzione.

È servito da alcuni dei più famigerati Nefariti che abbiano mai tormentato il genere umano. Il temibile Dominante Alakhai, il primo Nefarita mostratosi agli occhi dell'uomo. E Saladin, che si stabilì su Marte, lasciando sul pianeta il marchio indelebile del suo padrone e sulle sue lune quelli di Semai e Muawijhe. Gli uomini sanno bene che Phobos significa "paura" e Deimos "terrore", e che Marte era il nome dell'antico Dio della Guerra. Ora il pianeta della guerra reca il marchio dell'Apostolo della Guerra e il conflitto infuria più feroce che mai.

Muawijhe

Muawijhe è il Signore della Follia, e chiunque abbia affrontato le sue legioni non dubita dell'appropriatezza di questa definizione. Mentre i suoi schiavi si avventano sugli uomini con artigli affilati, la sua demente presenza tenta di insinuare la pazzia nel cervello degli avversari. Domina le menti dei più deboli e i suoi Legionari Strillanti dimostrano la sua sconfinata capacità di infliggere tormenti. La sola vista di un Assassino Zenita può condurre un uomo alla pazzia. Questi enormi mostri infernali, muniti di artigli affilati come rasoi, sono anche capaci di manipolare l'Oscura Simmetria. I Nefariti di Muawijhe sanno scatenare nelle menti degli uomini visioni raccapriccianti. Come se ciò non bastasse, servendosi della Simmetria, possono evocare nel nostro universo creature da incubo provenienti da altri piani di esistenza. Le immagini che Muawijhe ha il potere di svelare sono così terrificanti, che molti guerrieri sono arrivati al punto di strapparsi gli occhi, nel vano tentativo di fermare quelle visioni.

Semai

Gli Eretici di Semai sono dotati delle menti più perverse che si possano immaginare. Il loro unico bisogno è causare sofferenze agli esseri umani, quei miserabili non meritano altro, o almeno così gli è stato detto dal loro padrone. E chi potrebbe dubitare della parola del Signore della Menzogna? La mente insidiosa di Semai, potente e malvagia, è sempre in agguato, pronta ad approfittare delle paure dei deboli, per seminare nelle loro menti false promesse di salvezza. È chiamato il Traditore, perché le vittime delle sue illusioni arrivano a rivoltarsi contro i loro stessi amici e camerati, votandosi all'Oscura Legione e sprofondando nell'abisso del tradimento.

I Nefariti di Semai, fedeli agli insegnamenti del loro padrone, si servono ampiamente dell'inganno. Spesso somigliano molto agli esseri umani e approfittano del proprio aspetto per infiltrarsi tra gli uomini e compiere la propria missione: far rivoltare gli uni contro gli altri, e uccidere chiunque si rifiutasse di tradire.

Demnogonis

Trattandosi di un'entità che si nutre di morte, putrefazione e malattia, le guerre che infuriano ferocemente nel sistema solare si sono rivelate un vero paradiso per il Principe della Pestilenza. Demnogonis considera ogni ferita aperta nella carne umana un terreno fertile in cui piantare suoi marcescenti semi di putredine. Tra le sue truppe figurano i Legionari Benedetti, cadaveri che il potere dell'Oscura Simmetria ha strappato alla terra rianimandoli. Queste sventurate creature avanzano inesorabili con passo strascicato, mentre la pelle annerita si stacca loro dal corpo come la buccia di un frutto marcio, rivelando le carni putrefatte.

Le legioni di Demnogonis brandiscono armi temibili portatrici di infezioni e malattie insanabili. I famigerati Curator medicano le ferite dei guerrieri con unguenti che pullulano di germi e congegni creati dalla letale Necrotecnologia.

I Nefariti di Demnogonis sono la quintessenza della malattia. Il loro semplice tocco basta per dare inizio al processo di putrefazione, tramutando ciò che era sano in qualcosa di malato oltre ogni possibilità di salvezza. Un tanfo ammorbante li precede sul campo di battaglia, e pus maleodorante trasuda dalle tremende ferite e lacerazioni nella loro pelle giallastra e traslucida, colando al suolo come lacrime di pestilenza.

Warzone Seconda Edizione

Le Cronache

Un migliaio di anni fa, il genere umano si stava estinguendo a causa della presenza minacciosa dell'Oscura Legione.
Un solo uomo rimase risoluto a fronteggiare il male, il suo nome era Nathaniel Durand, il primo Cardinale della Fratellanza. Egli raggruppo' i guerrieri umani e li guidò contro l'Oscurità respingendola.

Per un migliaio di anni l'incubo dell'Oscura Legione fu dimenticata dalla memoria degli uomini. Ora è ritornata! Più forte e più temibile di prima. Dov'è lo spirito puro in grado di salvare ancora l'umanità, un condottiero abbastanza forte da fronteggiare il terrore dell'Anima Oscura? Senza questo capo la razza umana è destinata ad essere distrutta dall'Oscurità.

Ma d'altronde qual è la legge che impone al genere umano di vivere per sempre? Non esiste nulla inciso sulle tavole di pietra, tale legge si trova solo nello spirito di coloro che non si arrendono.

Riccamente illustrato a colori, questo libro di 48 pagine fornisce una immagine completa dell'universo di Warzone. Sarai tu a decidere il risultato della prossima battaglia.
Leggilo attentamente, la guerra è appena cominciata!

7 331387 024222 11

Target Games U.S. P.O. Box 544, Secane, PA 19018 U.S.A.
Target Games U.K. 2 Commercial Street. Edinburgh. Scotland. EH6 6JA.
Target Games AB, Åsögatan 121, 5TR, Box 4628, S-116 91 Stockholm, Sweden
Target Games Polska Sp. Z o.o. 28 Krucza Street. 00-522 Warszawa. Poland.

Copyright© 1998 Target Games AB Tutti i Diritti Riservati. WARZONE, MUTANT CHRONICLES® e tutti i nomi dei personaggi sono Trademarks di Target Games AB. MUTANT CHRONICLES® è un Registered Trademark.

TWENTY FIRST CENTURY GAMES 21st

TARGET GAMES