
DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 23

LUGLIO 2007



DOOMZINE n.23 - LUGLIO 2007

EDITORIALE

Per la terza volta mi accingo a scrivere queste note, la prima a febbraio, la seconda ad aprile, e finalmente ora.

Perché? Non lo so. O meglio, lo so fin troppo bene. Ma non è il caso di dirlo.

Scusate il ritardo, ma siamo ancora qui.

Purtroppo, dirà qualcuno.

Nel frattempo c'è stato il nuovo supplemento di Doomzine, il romanzo breve di Aurora Torchia, "Zharn & Alakhai", in cui tutto è arrivato alla sua conclusione (sicuri?).

Questo numero si presenta ancora con una strepitosa illustrazione di Alex Horley in copertina, ogni commento è superfluo sulla sua bravura e disponibilità: GRAZIE, ALEX!

Per quanto riguarda Mutant Chronicles, siamo tutti in attesa dei nuovi giochi della COG Games (la nuova edizione del GDR) e della Fantasy Flight Games (il gioco di miniature collezionabili), nonché del film, uno dei titoli con la post-produzione più lunga mai vista prima d'ora, si parla di 18 mesi!

Ecco una delle cose che contraddistingue gli appassionati di Mutant Chronicles: la pazienza.

Pazienza con la quale sorridiamo vedendo come la FFG slitti l'uscita del gioco di miniature collezionabili da ottobre 2006 a maggio 2007, poi agosto 2007, poi settembre 2007 e ora ottobre 2007.

Pazienza con cui attendiamo l'uscita del film, prevista ora per i primi mesi del 2008.

Pazienza con cui abbiamo osservato "morire" Doomtrooper nel 1997, con quel canto del cigno che è stato Paradise Lost.

Pazienza con cui abbiamo assistito al fallimento della Target prima, della Excelsior poi.

Perché essere fans di Mutant Chronicles non è facile; è più facile essere fans di altri giochi di carte, di miniature, di ruolo, con più seguito di pubblico e giocatori, con uscite quasi periodiche.

Ma a noi MC piace perché ha qualcosa di unico, che agli altri manca. E a noi va bene così.

Noi pochi, noi fortunati pochi.

Fabio Dall'Ara

COVER BY: ALEX HORLEY
(per gentile concessione d'uso al MCIC)

Questa pubblicazione amatoriale è realizzata nello spirito di libertà di stampa espresso dai seguenti articoli:

Art.21 della Costituzione italiana

"Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni altro mezzo di diffusione. La stampa non può essere soggetta ad autorizzazioni o censure".

Art. 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo

"Ogni individuo ha il diritto alla libertà di opinione e di espressione, incluso il diritto di non essere molestato per la propria opinione e quello di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee attraverso ogni mezzo e senza riguardo a frontiere".

Pubblicazione amatoriale a tiratura limitata e senza scopo di lucro. Non si intende violare alcun copyright o diritto. I diritti sono di esclusivo possesso della Paradox Entertainment, della Fantasy Flight Games, della COG Games, della Pressman Film e/o dei rispettivi proprietari. Ogni collaboratore è responsabile delle proprie affermazioni e non rispecchia in alcun modo la redazione. Collaborazioni di qualunque forma, testi o disegni, non verranno in alcun modo retribuiti, ricompensati o restituiti.

Redazione:

FABIO DALL'ARA
CORSO VERCELLI, 197
10155 TORINO
TEL. 347-1229339

DOOMZINE è una
pubblicazione del



Le nostre e-mail:

doomzine@mutant.it

webmaster@mutant.it

IL NOSTRO SITO:

www.mutant.it



MUTANT CHRONICLES e tutti i nomi ad esso riferiti sono proprietà esclusiva della Paradox Entertainment. Non si intende violare in alcun modo copyright o diritti d'autore.

INTERVISTA A MATT FORBECK

a cura di Sandorado

Matt Forbeck è l'autore della novelization di *Mutant Chronicles*.

La novelization è l'adattamento a romanzo della sceneggiatura di un film.

Ciao Matt, e grazie del tempo che ci dedichi.

DZ: Parlaci di te: dove sei nato, quando, i tuoi studi e come hai cominciato a lavorare come scrittore.

MF: Sono nato a Milwaukee, nel Wisconsin, nel 1968 e mi sono trasferito a Beloit, sempre nel Wisconsin, all'età di 2 anni. Ho vissuto là fino a quando sono andato all'università del Michigan, in cui mi sono laureato in tre anni, nel 1989. Dopo quello, ho avuto un visto di lavoro per studenti e sono andato in Inghilterra, dove ho trovato lavoro come redattore alla Games Workshop. Quando il mio visto è scaduto, mi hanno offerto un lavoro permanente, ma sono tornato a casa per restare con la mia ragazza, che ora è mia moglie. Quando sono tornato dall'Inghilterra, ho cominciato come freelancer ed è quello che sto facendo da allora, con alcuni intervalli. Sono stato co-fondatore del Pinnacle Entertainment Group nel 1996 ed ho servito da relativo presidente per quattro anni. Inoltre ho diretto la divisione dei giochi di avventura della Human Head Studios dal 2002 al 2004.

La Reaper Miniatures ha pubblicato il mio primo romanzo, "The Big Dance", per il loro gioco C.A.V., e questo mi ha portato a creare la serie "Knights of the Silver Dragon" per la Wizards of the Coast. Inoltre ho scritto una trilogia di romanzi di Eberron sempre per la Wizards e una trilogia di romanzi di Blood Bowl per la Black Library.

DZ: Hai già scritto novelization? Se sì, quali?

MF: La novelization di *Mutant Chronicles* sarà la prima che farò per un film, anche se ho scritto molti tie-in relativi a diversi giochi. Ho scritto tre romanzi per Blood Bowl, tre per Eberron (della serie *Dungeons & Dragons*), e tre per *Knights of the*

Silver Dragon, che ho creato per la *Wizards of the Coast*.

DZ: Abbiamo letto il tuo nome tra i credits di molti titoli relativi a MC, lavori che hai eseguito negli anni passati. Cosa ti è rimasto di quel lavoro con la Target?

MF: Mi sono divertito a lavorare a *Mutant Chronicles* negli anni '90. Ho potuto lavorare con alcune persone incredibili ed mi sono fatto alcuni buoni amici. Molti di noi avevano lavorato prima per la Games Workshop, e quella era la nostra possibilità di mettere il nostro marchio su qualche cosa di nuovo.

DZ: Hai già letto la sceneggiatura del film di MC?

MF: Sì. I produttori me ne hanno trasmesso una copia quando ho accettato di scrivere la novelization.

DZ: Cosa ne pensi? C'è qualcosa che ti ha colpito in modo particolare?

MF: E' un prodotto con molta azione. Nessuno potrà sbagliarsi, scambiandolo per una commedia romantica. È più cupa e sporca di qualunque cosa abbiate mai visto prima. E' ambientata in un mondo fantastico, ma gronda sudore e sangue.

DZ: Ci sono punti di contatto con il "vecchio" MC, o si tratta di una nuova incarnazione di questa saga?

MF: I fans del vecchio *Mutant Chronicles* riconosceranno molti elementi nella pellicola. Il regista ha variato alcune cose nel background per questa sua visione, ma è stato fatto nel modo giusto, perché per 10 anni non abbiamo visto nulla di nuovo come materiale di *Mutant Chronicles*, così questo era il momento giusto per un aggiornamento.

DZ: Pensi che questo tipo di lavoro abbia bisogno di un tipo di approccio particolare?

MF: Occorre prendere in modo serio il materiale, altrimenti non puoi dare il risultato che ci si aspetta. Ho speso molto del mio tempo nell'universo di *Mutant Chronicles* negli anni, e lo conosco bene come chiun-



que altro. Penso che questo mi aiuterà molto.

DZ: Quale sarà il tuo metodo di lavoro? Una delle migliori novelization che ho letto è sicuramente "The Abyss" di Orson Scott Card, un romanzo vero e proprio, con molta caratterizzazione e approfondimento dei personaggi. Il tuo lavoro sarà di quel tipo di novelization, sviluppato in molte pagine, con molta libertà creativa, oppure sarà un lavoro più classico, che seguirà la sceneggiatura?

MF: Questo romanzo sarà una novelization, e seguirà la sceneggiatura. Tuttavia, sarà un romanzo autonomo, in questo modo avrò la possibilità di espandere ed esaminare i particolari e i personaggi più in profondità. Infatti, la produzione mi sta incoraggiando ad aggiungere più dettagli possibile, per quanto nelle mie capacità, dare maggior respiro possibile alla storia, e sono molto eccitato all'idea di poterlo fare.

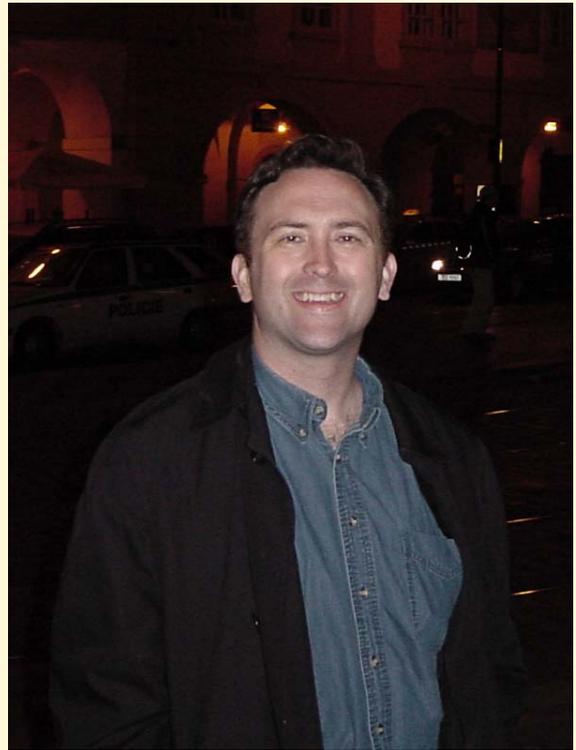
DZ: Hai avuto indicazioni di qualche tipo dalla Random House, dalla Paradox o dalla Pressman riguardo a questo lavoro?

MF: Lavoro direttamente con la Paradox a questo libro. Ho pubblicato per loro i romanzi della serie Age of Conan, e conosco Fred Malmberg dal periodo in cui era una delle menti della Target SE, gli editori originali di Mutant Chronicles. Mi stanno dando molto supporto, affinché possa scrivere il miglior romanzo possibile, e sto lavorando duramente per riuscire a rispettare queste aspettative.

DZ: Ok, parlati di te: I tuoi film preferiti, romanzi, giochi, la musica che ascolti e qualunque cosa ti venga in mente...

MF: Divoro qualunque cosa riesca a mettere le mani sopra. Con il mio lavoro e la mia grande famiglia, non ho più tempo da dedicare a guardare, leggere e ascoltare come facevo un tempo, ma faccio quel che posso. Per le influenze di Mutant Chronicles, guardo a Blade Runner, ai romanzi di James Ellroy e ascolto musica industriale. Che è tutto quello che riesco a trattenere nella mente.

DZ: Ok, Matt, grazie ancora per la tua disponibilità.



MATT FORBECK

www.forbeck.com

LAVORI DI MATT FORBECK PER MUTANT CHRONICLES

1993

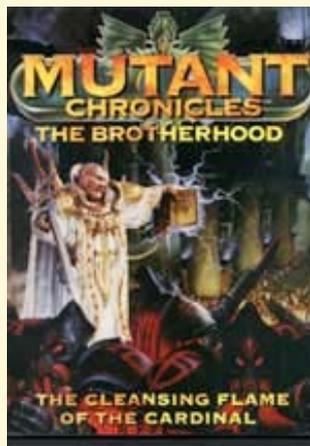
Edited a film treatment for the Mutant Chronicles film and wrote a second original treatment for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden. The edited treatment was accepted by Pressman Films.

Wrote The Brotherhood, a supplement for Mutant Chronicles, a techno-fantasy role-playing game, for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

1994

Edited Doomtrooper, a collectible card game set in the Mutant Chronicles universe for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Wrote Imperial, supplement for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.



Edited Fury of the Clansmen, a boardgame for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Edited The Freelancer's Guide, a supplement and screen for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Edited Capitol, a supplement for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

1995

Edited Warzone, a miniatures game for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden. Winner of the Origins Award for Best Fantasy or Science-Fiction Miniatures Rules.

Edited Inquisition, an expansion set for the Doomtrooper collectible card game, for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Wrote a Mutant Chronicles short story entitled "Inquisition" for issue #5 of Conjure, a magazine dedicated to collectible card games. Conjure, Amherst, OH.

Edited Bauhaus, a supplement for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

1996

Wrote and edited Cybertronic, a supplement for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Edited The Four Riders, an adventure for Mutant Chronicles. Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

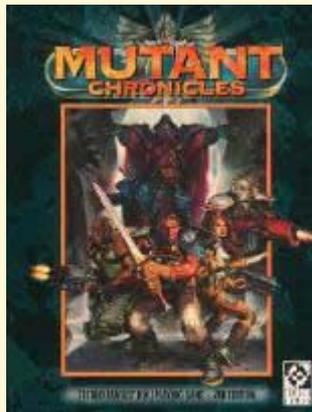
Edited parts of Mishima, a supplement for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Wrote Ilian, a supplement for Mutant Chronicles for Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

1997

Co-wrote and co-edited Mutant Chronicles: Second Edition. Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Edited Beyond the Pale, an adventure for Mutant Chronicles. Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

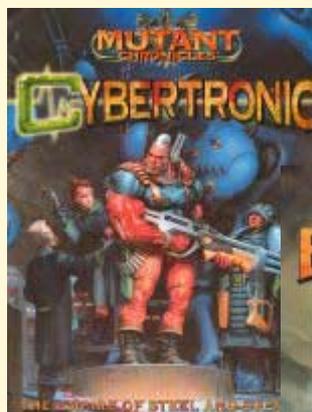


Contributed to Warzone: Dark Eden, a supplement for Warzone. Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Contributed to Warzone: Beasts of War, a supplement for Warzone. Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Contributed to Warzone: Casualties of War, a supplement for Warzone. Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden.

Wrote Dark Eden, a four-issue, comic-book mini-series for Mutant Chronicles published by Heartbreaker/Target Games AB, Clifton Heights, PA/Stockholm, Sweden, Top Dollar Comics/Edward R. Pressman Film Corporation, Hollywood, CA, and Acclaim Comics, New York, NY. Unpublished.



MUTANT MEMORIES DI MATT FORBECK

©2004 Matt Forbeck

(tradotto con il permesso dell'autore).

Fu Bob Watts che mi introdusse per primo a Mutant Chronicles, il gioco di ruolo che ha fornito il background per i giochi di carte Doomtrooper e Dark Eden ed il gioco di miniature Warzone. Quello era il Bob Watts reale, allora presidente della Heartbreaker Hobbies, non "Big Bob Watts", il suo alter ego nel gioco. Questo accadeva nel '92 o '93, quando ero ancora un progettista di giochi agli inizi. Ho lavorato ancora con Bob quando fondò la Grenadier Models e ho fatto da editor per alcuni progetti per loro.

Quando Bob fondò la Heartbreaker, si distinse come editore Americano di tutti i prodotti di Mutant Chronicles, cominciando con il gioco da tavolo Blood Berets e dal GDR. Il gioco di ruolo di Mutant Chronicles originale era scritto in svedese e sono stati tradotti in inglese prima di essere pubblicati qui. Questo perché l'editore originale era la Target Games AB di Stoccolma, allora l'equivalente approssimativo della Milton Bradley in Svezia. La Target voleva essere un grande produttore mondiale.

Ha cercato di avere i propri giochi tradotti in molte lingue. Per questo, volevano che i loro prodotti futuri fossero creati in primo luogo in inglese. Centinaia di traduttori attraverso il globo parlano inglese, ma pochi e preziosi traduttori conoscono pure lo svedese. Ha avuto senso cominciare con la lingua più comune e quindi fare tutte le traduzioni da essa. Per controllare questo, la Target ha avuto bisogno di un progettista di giochi anglofono. Hanno chiesto a Bob a questo proposito e mi ha chiesto se desiderassi dargli una mano.

Opportunità come quella non bussano troppo spesso. Buttai già la porta e lo riempii di botte fino a farlo quasi svenire, finché smise di pensare alla fuga.

Quando ho avuto la mia prima copia del GDR, mi cadde la mascella. La copertura di Paul Bonner mi ha catturato ed il resto del libro mi ha lasciato senza fiato. Un stile di futuro cupo, mistico, con eroi coraggiosi che osano, grande armi e i demoni dall'oltre: Cosa non amare?

Ho scritto "La Fratellanza" e "Capitol". Allora abbiamo traslocato da Bill King, il mio compagno di camera dai miei giorni alla Games Workshop. Egli ha scritto la maggior

parte dei libri a cui ho fatto da editor, compreso Warzone.

Per me, quello era il Dream Team dei giochi di miniature: Bill King (ora scrive romanzi per la Games Workshop e vive a Praga), Henrik Strandberg (ora un produttore per Atari) e me (andando avanti adagio - guardate www.forbeck.com per i particolari), tutto sotto gli auspici di Fred Malmberg (che ora lavora per la Conan Properties International e la Paradox Entertainment) e Bob Watts (che ha appena lasciato un'altra compagnia che ha fondato - la Sabertooth Games - dopo averla venduta alla Games Workshop).

Con le scosse di artisti come Michael Stenmark (ora con idolFX) e Paolo Parente e con un all-stars team di scultori come Mark Copplestone, Phil Lewis, Tim Prow e Kev Adams, e non potete batterli. Eravamo sulla cresta dell'onda. Ad un certo punto, c'era persino un film di Mutant Chronicles in lavorazione, con tutti i nostri eroi favoriti: Mitch Hunter, Big Bob Watts, Valerie Duval e Max Steiner. La Pressman Films mise milioni di dollari nella riproduzione e nella sceneggiatura ed era stato scritturato Ben Kingsley per impersonare uno dei miei eroi favoriti, Crenshaw il Mortificator. Ma come molte cose a Hollywood, non si è mai arrivati alla fine. La Target finalmente acquistò la Heartbreaker, mettendo tutto sotto un'unica struttura. L'azienda cadde un paio di anni dopo, a causa della sovraestensione in certi mercati. C'era il timore che i giochi potessero languire per anni.

Questo è il punto in cui sono arrivati Thom Talamini e la Excelsior. Grazie a Thom per aver fatto un passo avanti e aver richiamato Warzone dal dimenticatoio. Sono eccitato nel vedere qualcuno estrarre quella bolter, spolve-rarla, controllarne il funzionamento e quindi aprire il fuoco. Non potrebbe essere in mani migliori.

Questa è una delle grandi cose che giochi come Warzone e Mutant Chronicles possono fare. Una volta che sono là fuori, non possono mai realmente morire. Finché qualcuno in qualche luogo continua a giocare con loro - come voi, con questa nuova edizione, essi possono ancora dare dei calci. E le memorie, non muoiono mai.

Matt Forbeck, June 18, 2004

Potete trovare l'originale di questo articolo al sito www.forbeck.com

N.d.R. ho volutamente lasciato l'articolo intero, pur sapendo come sono andate a finire le cose con la Excelsior, per completezza e rispetto per l'autore.



Francis Ewans ritornava a casa felice. Al volante del suo Roadking modello D nuovo fiammante, attraversava velocemente gli incroci di San Dorado grazie alla circolazione fluida di quell'ora tarda. Canticchiando dolcemente un'aria conosciuta all'unisono con la musica diffusa dagli otto altoparlanti della sua automobile, si sforzava come al solito di evitare un incidente, così frequenti in questa città. Il telegiornale del giorno precedente svelava le spaventose cifre delle vittime di incidenti della strada durante l'anno scorso, cifre verificate per l'Ufficio Generale di investigazione: 450.000 morti ed il doppio di feriti, per una popolazione totale nella capitale marziana leggermente superiore a 50 milioni di abitanti. Più dei tre quarti di questi incidenti risultavano da inseguimenti nelle vie troppo frequentate ed da tiri diretti sui veicoli.

Mentre questo pensiero lo sfiorava, Ewans tese meccanicamente il braccio verso la sua pistola Bolter, ben nascosta sotto il suo sedile, ed accarezzò velocemente la canna dell'arma. "In ogni caso", si dice, "non sono io quello che uno di questi criminali del Conurb prenderebbe alla sprovvista". Nel momento preciso in cui pensava ciò, quattro moto rombanti uscirono da una via adiacente e si riversarono nello spazio che separava la sua automobile da quella che la precedeva, evitando per poco di causare un incidente. Ewans gettò una veloce occhiata alle ruote chiodate, alle placche sulle spalle ed ai caschi arancioni dei guidatori imprudenti, caratteristici delle Scimmie.

"I criminali non mi avranno forse", pensò, "ma le Scimmie del Gruppo di Repressione Armata hanno ben più di probabilità di avere la mia pelle. L'SSC è impazzito se conserva una tale unità nel suo seno".

Malgrado questi bui pensieri, velocemente dimenticati, Ewans ritornava a casa ed era felice. La magnificenza dell'architettura Capitol non era per nulla il motivo del suo umore: sopra delle vie illuminate come in pieno giorno per i potenti lampioni, si alzava un'interminabile successione di torri gigantesche, di magnifici grattacieli dallo stile puro dei quali s'indovinavano le cime parecchie centinaia di metri più in alto. Ewans era sempre stato un grande ammiratore di ciò che gli architetti ed i costruttori della sua corporazione erano riusciti ad edificare, una città faro che non aveva niente da invidiare alle più imponenti fortezze della corporazione ben conosciuta come Bauhaus, e che si pavoneggiava su tutta la superficie di Marte ed oltre per il potere e per la gloria di essere la più grande e la più potente fra le me-

PHOBOS

Racconto di Damien "tHe_MaN"
Hartmann (traduzione di Mirko
"Halakay" Marchesi).

gacorporazioni: Capitol, la vera patria di Ewans di cui era fiero più di tutto ciò che aveva. Sebbene, in questa serata particolare, non era forse il caso. Perché la vera ragione per la quale Ewans ritornava a casa era che la sua donna aveva appena messo al mondo il loro secondo figlio, Edward, ed egli aveva appena lasciato l'ospedale per farli riposare. La gioia che l'abitava era difficilmente descrivibile, talmente era grande, ma ad ogni modo Ewans non cercava di analizzare i suoi sentimenti. Era felice, ecco tutto.

Lasciava il centro città seguendo il Bauhaustraße adesso, un viale lungo di parecchie decine di chilometri che collegavano l'incrocio Richthausen al celebre Cinéville, dove si trovavano i più grandi studi di produzione di tutto il sistema. Anche se lasciava i fieri grattacieli dietro lui, Ewans era sempre tanto stupito per ciò che poteva vedere sui due lati del viale: le facciate uniformi di vetro riflettente avevano fatto posto alle case basse a cinque o sei piani di stile néovittoriano, allo stesso tempo sobrie ed enfatiche: le facciate in pietra rossa spoglia di ogni incisione erano sormontate da diversi dozzoni e da parapetti bizzarri uno più degli altri, dalla tradizionale aquila Capitol fino al pipistrello mercuriano, passando per i leoni dorati. Qui viveva una delle frange più ricche del società Capitol di cui Ewans avrebbe presto fatto parte. Correndo a quasi cento chilometri all'ora nel viale libero, Ewans lasciò presto lo splendido quartiere per attraversare una zona commerciale, vera esplosione di luci multicolori proiettate dai cartelli pubblicitari che sventolavano migliaia di prodotti, ogni cartello era fatto per superare con la vivacità dei colori il suo concorrente.

In meno di cinque minuti, aveva attraversato la zona commerciale, e girò a destra nel Viale Graveton, davanti ad un cartello che indica la direzione della Zona Residenziale Cinque. Ewans ritrovava là il quartiere che aveva lasciato la mattina. Prestò poca attenzione alle belle case di legno bianche, cintate da giardini fiorenti che bordavano il viale, ma il suo sguardo ricadde soprattutto su Phobos, uno dei due satelliti di Marte che brillava ben alto nel cielo allineato esattamente con il viale. La sua faccia brillante mostrava agli occhi degli abitanti di

Marte, una tale orribile cicatrice, il simbolo per sempre annerito dell'apostolo Muawijhe, l'infame Maestro delle Visioni.

Lo spazio di un istante, un orribile brivido percorse la schiena di Ewans, ma svanì tanto rapidamente quanto arrivò ed Ewans lo dimenticò immediatamente, compiaciuto ancora da una gioia intensa.

Dopo una curva del viale, vide la sua casa nel momento in cui Phobos usciva del suo campo visivo. Quando condusse la sua automobile nel vialetto che attraversa il suo giardino, la porta della sua rimessa si aprì automaticamente e le luci alogene l'illuminarono quasi al punto di abbagliarlo. Pensò di dover chiamare un elettricista affinché diminuisse l'intensità di quelle lampade.

Riempito sempre di una gioia traboccante, aprì la portiera e scese dal suo veicolo, senza rendersi conto che aveva afferrato nella sua mano destra la sua Bolter. Richiuse la portiera e si diresse verso la porta che conduceva all'entrata del soggiorno, mentre quella della rimessa si richiudeva dolcemente e senza rumore. Aprendo la porta con la mano sinistra, entrò nel soggiorno, la luce della rimessa si spegneva progressivamente. Quella del soggiorno si accese, ed Ewans andò direttamente verso la porta che si trovava di fronte a lui, che conduceva al salone. Sentì improvvisamente dell'agitazione dietro la porta, poi dei rumori di passi leggeri sul pavimento piastrellato del locale.

Un sorriso si formò sul viso di Francis quando si rese conto che suo figlio Christopher era sveglio ad aspettarlo fino a tardi, per avere delle notizie di sua madre e soprattutto del suo neonato fratello.

Se la gioia che provava era quantificabile, questa aumentò quando aprì la porta. Davanti a sé si avvicinava il suo giovane figlio di cinque anni, vestito di un pigiama blu cielo ricamato con l'effigie di uno dei fantastici eroi del momento.

Suo figlio gli lanciò un gioioso "Buongiorno Papà!" e corse per gettarsi nelle sue braccia.

Avendo sempre la stessa gioia nel cuore ed un immenso sorriso sul viso, Ewans gli rispose per un vivace "Ciao Chris!" ed egli sollevò il braccio destro verso suo figlio che si preparava a stringerlo tra le sue braccia. Premette il grilletto della Bolter.

Il proiettile raggiunse Christopher nel bel mezzo del petto e tagliò il suo slancio affettuoso verso suo padre. La potenza dell'impatto scagliò indietro il suo fragile corpo, come una bambola di tessuto che un bambino in collera avrebbe lanciato lontano.

Il suo cadavere urtò violentemente la pavimen-

tazione e le ossa del suo cranio, fragili per la crescita, si spezzarono quando toccò il suolo. Velocemente, due rivoli di sangue si formarono sotto di lui che si congiunsero presto per formare un'unica pozzanghera scura dalla superficie liscia ed uniforme, come un alone funebre intorno al giovane corpo.

Se c'era una cima nella gradazione della gioia, Ewans l'aveva raggiunto. Tenendo sempre la Bolter nella sua mano destra, aggirò suo figlio e salì la scala che conduceva alla sua camera. Entrando, si stese sul suo letto e lasciò finalmente la sua pistola accanto al posto della sua donna. Immerso in una fantasticheria felice, non si era reso conto che una moltitudine di goccioline del sangue di suo figlio l'avevano inzaccherato, sentiva esattamente dei piccoli punti di caldo benefico sul suo viso. Bagnato dalle immagini della sua famiglia che amava, egli si addormentò.



"Alzatevi!".

"Francis Ewans, alzatevi!". Un agente si avvicinò al corpo che riposava sul letto, tenendo la sua Bolter di servizio nella mano destra, puntata verso la testa dell'uomo addormentato, e tese il braccio sinistro per afferrargli la spalla, scuotendola fermamente.

Ewans aprì gli occhi improvvisamente, e vide di fronte il cannone nero della Bolter puntato su lui.

Fece un piccolo movimento per ritrarsi.

"Non faccia nessuno gesto brusco, Signor Ewans", ordinò una voce grave e forte che pareva venire dal fondo del letto, "Si sollevi lentamente e si metta in piedi accanto al letto".

Ewans si raddrizzò leggermente sul letto, e percorse con gli occhi la sua camera illuminata e piena di uomini in uniformi blu, portavano il berretto a visiera ed il distintivo in argento massiccio brillante tipici del Servizio di Sicurezza Capitol.

Due degli agenti in uniforme puntavano la loro arma su lui, uno sulla sua sinistra e l'altro ai piedi del letto. L'uomo che aveva appena verosimilmente parlato era vestito di un lungo impermeabile beige e di un cappello di feltro, un agente anch'egli secondo il distintivo che gli

cadeva sul petto.

Tutto questo mentre Ewans si ricordò la serata precedente. Phobos. Samantha. Edward.

Christopher. Oh no! poteva essere solamente un incubo. Sebbene questi uomini in uniforme stavano a significare bene che evidentemente l'aveva fatto veramente. E soprattutto quell'orribile mal di testa. Che ora poteva essere?

“Sarà la mia ultima intimazione, Signor Ewans, alzatevi, o altrimenti useremo la forza”. Prostrato da ciò che aveva fatto il giorno precedente, sentendosi improvvisamente portatore di un enorme fardello, Ewans si alzò. Mentre cercava lentamente un appoggio sul bordo del letto per mettersi in piedi, pensò alla pistola che aveva nella mano ieri sera. Rivoltando lentamente la testa verso il posto della sua donna mentre si alzava, vide che la sua Bolter era sparita; si rese velocemente conto che un altro agente in uniforme blu aveva un sacchetto in plastica nel quale si trovava l'arma, sporcata da una quantità di gocce di sangue coagulato.

Quando fu in piedi, l'agente che gli aveva scosso la spalla sistemò la sua arma di servizio e si avvicinò ad Ewans, prendendo le manette appese alla sua cintura.

Afferrò senza riguardo il braccio sinistro di Ewans e gli infilò la prima manetta mentre l'agente in impermeabile recitava lentamente :

“Francis Ewans, siete in stato di arresto. Comparirete davanti ad una Corte con l'accusa del triplo omicidio della vostra donna e dei vostri due figli. Avete il diritto di mantenere il silenzio”.

Detto ciò, l'agente che gli aveva messo le manette ai polsi prese Ewans per il braccio e gli intimò di uscire dalla camera. Gli fece scendere la scala, e per giungere all'entrata della casa passarono per il salone, aggirando la pozzanghera di sangue nella quale giaceva il cadavere pallido di Christopher.

Passando accanto al corpo del figlio, Ewans deviò i suoi occhi sul bel viso del bambino, deformato per l'espressione di stupore e di incomprendimento che non l'aveva lasciato nella morte. Vedere così suo figlio riverso nel suo proprio sangue fu troppo per lui, ed esplose di un singhiozzo lungo ed esasperato.

Giunto alla soglia della porta di entrata, Ewans vide che faceva ancora notte all'esterno.

Nella via che costeggiava il suo giardino erano posteggiate parecchie automobili del SSC che con i loro lampeggiatori illuminavano di blu e di rosso le case vicine, come se i lampioni non bastavano a tenere i nottambuli svegli. Dall'altro lato della via, dietro gli agenti in uniforme che rinfoderavano le loro armi, i numerosi abi-

tanti del quartiere si erano radunati per osservare la scena, come degli avvoltoi che assistono alla messa a morte di un bufalo da parte di un leone.

L'agente del SSC lo tirò attraverso il prato, Ewans si ricordò che l'aveva tosato due giorni prima ed essi giunsero finalmente ad un furgone blu, dietro del quale lo fece salire, poi due uomini in uniforme salirono al suo seguito e la porta del furgone fu richiusa. Un flebile neon illuminava di una timida luce bianca il luogo dove si trovavano: una panca in metallo appoggiata ad ogni parete, con una piccola griglia che dà sull'abitacolo e due altre griglie che permettevano di vedere all'esterno dalle porte posteriori.

Ewans si trovava nel furgone tipo del SSC, quello che già aveva visto e rivisto nei molteplici film gialli prodotti a Cinéville. Il veicolo si avviò.

Attraverso la griglia di uno dei due battenti della porta posteriore, Ewans vide ancora Phobos contrassegnato del segno del Mestro delle Visioni. Ripensò allora ai suoi figli ed alla sua donna. Tenendosi la testa tra le mani, con il mal di testa che non lo lasciava, non smetteva di chiedersi come aveva potuto fare ciò. Si ricordava perfettamente la giornata precedente, quando aveva incollato la canna della sua Bolter al petto della sua donna, al di sotto del seno sinistro, poi quando aveva fatto lo stesso con Edward. E poi Christopher. Era ancora più disperato per l'immensa gioia che lo riempiva dopo ciascun omicidio.”Oh no, non è possibile, ditemi che sogno!”.

Di nuovo, girò la testa verso la griglia dietro al veicolo, e vide ancora un volta Phobos, sempre così brillante e sfregiata.

Phobos. Il Maestro delle Visioni. Muawijhe. Improvvisamente la spiegazione sembrò completamente chiara nello spirito di Ewans: era stato manipolato dall'Apostolo o da uno dei suoi numerosi seguaci per inseguire uno qualsiasi dei suoi impenetrabili disegni. Doveva essere la sola spiegazione possibile. E tuttavia, anche se lo scaricava interamente di ogni responsabilità, questa ipotesi gli gelava il sangue. Se questa spiegazione poteva evitargli la pena di morte o le Freedom Brigades, la condanna normale per gli omicidi, il suo castigo supererebbe tutto ciò che aveva mai immaginato di peggio.

Perché non sarebbero stati gli scrupolosi impiegati del SSC ad essere responsabili della sua sorte, ma gli uomini del Secondo Direttorato della Fratellanza: l'Inquisizione.

A questo pensiero, Ewans si nasconde il viso



nelle mani e si mise a piangere silenziosamente.

Si trovava in una cella senza finestre adesso, nel seminterrato del Commissariato Centrale del Nono Distretto del Servizio di Sicurezza Capitol. L'unica lampadina del soffitto bastava largamente a rischiare il piccolo locale di una luce troppo viva. Malgrado fosse spoglia, la pulizia ed il buono stato della cella mostravano che la più potente delle megacorporazioni si prendeva cura dei suoi criminali. Ma Ewans non l'aveva nemmeno notato, il viso sempre nascosto nelle sue mani, non cessava più di piangere e di lamentarsi interiormente.

Non sapeva quanto tempo aveva passato in quella cella quando arrivò una guardia che aprì la solida porta in acciaio temprato e che gli ordinò di seguirlo.

Sempre ammanettato, Ewans si alzò senza una parola e si diresse verso la guardia, con la testa abbassata. Fu condotto attraverso un dedalo di corridoi interminabili, e dopo avere salito due piani ed avere percorso ciò che sembrarono ad Ewans dei chilometri, la guardia si fermò davanti ad una porta in legno che non portava alcuna iscrizione, e avendola aperta, fece entrare il suo prigioniero in un piccolo locale dai muri bianchi, ammobiliata solamente con un tavolo in ferro bianco e con due sedie in legno, su una delle quali era seduto un giovane uomo vestito di scuro e coi capelli castani, che Ewans riconobbe immediatamente come l'agente in impermeabile beige presente al momento del suo arresto.

Quest'ultimo gli fece segno di sedersi sulla sedia libera, e dopo avere esaminato silenziosamente la parodia di uomo che aveva di fronte a lui, prese la parola :

“Ditemi, Signor Ewans, ditemi semplicemente come un quadro Capitol importante e rispettato, il probabile prossimo direttore della celebre ditta Sherman Corp, padre felice di due bambini, come può arrivare un tale uomo ad assassinare a sangue freddo la sua donna ed i suoi due figli?”

Ewans non rispose niente, ma l'evocazione della sua famiglia e del suo crimine fu troppo per lui, e di nuovo crollò in lacrime, nascondendosi il viso nelle mani.

“Per il vostro crimine, rischiate la pena di morte o le Freedom Brigades.

Dubito anche che il giudice sia abbastanza clemente per accordarvi la pena di morte vedendo l'atrocità del crimine che avete commesso. Vi siete solamente reso conto che stavate ridicolizzando non solo il vostro onore, ma anche oltre al vostro, la nostra corporazione! Eravate

un uomo nel quale i Capitol credevano, poiché eravate destinato a orizzonti di gloria e di ricchezza; e adesso, il vostro crimine vi ha abbassato al livello del più meschino franco tiratore operante nei bassifondi del Conurb. Perché?”

Un lungo momento passò prima che l'ispettore riprendesse la parola.

Ewans non si era né mosso né aveva parlato.

“Signor Ewans, non ho nessun problema personale contro di lei. La maggior parte degli omicidi che interrogo mi disgustano, e tuttavia verso di lei non provo nessuna collera né disgusto, malgrado l'orrore dei vostri crimini, e ho al contrario quasi pietà per Voi. Vado a svelarvi alla fine il mio pensiero: niente, assolutamente niente vi predisponete a compiere dei tali atti. So molto bene che non bisogna fidarsi delle apparenze, ma sono convinto che il Francis Ewans che lavorava alla Capitol e che amava la sua famiglia non avrebbe potuto fare una cosa simile. Una sola ragione ai miei occhi illumina la situazione: siete stato manipolato dall'Oscurezza, probabilmente dall'oscuro Apostolo Muawijhe, di cui nessuno conosce i disegni, ed è dunque indipendentemente della vostra volontà che avete distrutto tutto ciò che avevate di più caro al mondo. Secondo voi, mi sbaglio?”

“Purtroppo per voi, la mia supposizione era vera dunque. In questo caso, questo affare esce dalla mia giurisdizione. Posso augurarvi solamente buona fortuna, ma immagino che sapete bene quanto me che la fortuna non vi servirà a niente là dove andate”. Così dicendo, fece segno alla guardia vicino alla porta di scortare il prigioniero.

Mentre la guardia lo spingeva fermamente verso l'uscita, Ewans girò la testa un istante per gettare un ultimo sguardo al giovane ispettore che ora era in piedi.

Ciò che Ewans vide sul viso dell'uomo in quel momento gli gelò la schiena: guardandolo uscire i suoi occhi diventarono folli, la figura dell'ispettore aveva un immenso crudele sorriso, il sorriso del boia che ha appena messo a morte la sua vittima.

Ewans dormiva, raggomitato sul letto duro della sua cella, il sonno turbato da orribili incubi. Il suono di una porta metallica che si apriva in lontananza lo svegliò: sollevò un istante la testa, poi, essendo tornato in sé, tentò di ritrovare il sonno.

Un rumore di passi pesanti e lenti, corredati di un leggero fruscio di seta, si fece sentire nel corridoio. I passi si avvicinavano alla cella, ad un ritmo regolare; un brivido percorse Ewans della testa ai piedi, ed egli tentò di accartoc-



ciarsi sul letto. I passi si fermarono davanti alla sua cella, ed egli sentì il rumore di una chiave che si introduceva nella serratura della porta in acciaio temprato.

Ci fu la rotazione della chiave nella serratura, poi la porta si aprì in un lungo cigolio acuto. Ewans impallidì alla vista che si offriva a lui.

Nella cornice della porta si ergeva un uomo immenso, verosimilmente più di due metri e dieci, vestito di un'ampia toga rosso sangue sormontata da due spallacci blu notte massicci ed arrotondati, e portava al fianco una pistola Punisher ed un Libro della Legge. Ma ciò che più atterriva di quest'uomo - se lo era ancora - era il suo casco: mascherando integralmente la testa e del colore degli spallacci, i suoi occhiali rossi ed i tubi dello stesso colore che collegavano un'appendice che formava una specie di muso ad un sistema di filtraggio lo facevano somigliare ad un orso assetato di sangue.

Ewans era immobile per la visione che aveva di fronte a lui, e manteneva gli occhi fissati sull'imponente simbolo in oro massiccio della Fratellanza che pendeva dal collo dell'apparizione.

“Venite con me”, gracchiò con una voce artificiale, deformata dal respiratore, l'Inquisitore.

Ewans non credeva di potersi muovere talmente era terrificato, e tuttavia si rialzò lentamente del suo giaciglio, pose i piedi sul pavimento e si mise ad avanzare verso la porta della cella. Era sempre più atterrito, perché se sentiva con sollievo che erano i suoi muscoli che lavoravano per farlo camminare, non era in nessun caso il suo cervello che mandava le onde nervose necessarie ad un tale lavoro: un'altra volontà si era insinuata in lui, prendendo il controllo del suo cervello e privandolo della sua libertà, ed egli, ridotto ad una semplice anima osservatrice, si sentiva ancora più prigioniero di quanto non si era sentito nella sua cella.

Durante i minuti che gli sembrarono dei secoli, il suo corpo lo trascinò nel dedalo del seminterato del commissariato, seguito dai passi terribili dell'Inquisitore. Uscendo da un ultimo ascensore, vide mediante le larghe porte vetrate che si trovavano davanti ad una via animata, illuminata da un raggio di sole morente. In fondo alle scale del commissariato si trovava un furgone nero, simile a quelli del SSC, ma accanto al quale c'era un soldato in armatura integrale rosso sangue di cui l'origine non metteva nessuno dubbio, ciò spiegava perché i numerosi passanti preferivano cambiare marciapiede che dover passare davanti a lui.

Ewans, suo malgrado, si avvicinò alla parte posteriore del furgone dove il soldato di Élite

della Fratellanza gli aprì le portiere. Senza altro invito, Ewans salì a bordo seguito dall'Inquisitore, e si sedette sulla panchina.

Improvvisamente come nella sua cella, sentì che l'altra volontà si era ritirata da lui. Non aveva mai avuto prima a che fare con gli Inquisitori, e non conosceva i loro poteri se non per sentito dire, ma ne aveva appena fatto la dolorosa e terribile esperienza. Il viso dell'Inquisitore, seduto di fronte a lui, era nascosto dal suo casco, ma Ewans non dubitava che era impassibile tanto quanto il suo casco.

Il furgone si avviò. Adesso Ewans si sentiva stranamente sopito, e si perse in un sogno felice dove credeva di vivere in armonia con la sua donna ed i suoi due figli.

Erano in campagna, in un luogo verdeggiante, cullato dalla calda luce del sole di mezzogiorno. Si erano seduti su un grande lenzuolo bianco, mangiavano sorridendo, semplicemente felici di essere insieme. Samantha era splendida nell'abito leggero bordeaux che amava portare quando uscivano in gita.

Christopher ed Edward guardavano a bocca aperta il lavoro metodico di una vespa intenta a pulire lo zucchero da un bastoncino di leccalecca. Ewans gettò loro un sguardo intenerito, si girò verso la sua donna sorridendo che gli restituì il suo sorriso. Si sentiva l'uomo più felice del mondo, sposato ad una donna splendida e padre di due formidabili bambini.

La vespa volò via. Christopher ed Edward la seguirono con gli occhi, ed Ewans fece parimenti, guardandola volar via verso il cielo infinitamente blu. Lo sguardo era completamente girato verso il cielo, fu abbagliato dal sole. Chiuse un istante gli occhi.

Quando li riaprì, il sole era diventato rosso sangue. Nel suo centro si trovava un segno nero, il simbolo di Muawijhe. In un istante, Ewans si rese conto che non era il sole che l'illuminava ma Phobos, una delle lune gemelle di Marte. Il cielo intero sembrava prendere il colore dell'orribile astro, ed Ewans fu riempito di orrore quando si sentì toccato dai mostruosi bagliori. Abbassò il suo sguardo verso la sua famiglia.

Sul lenzuolo diventato rosso, Christopher, Edward e Samantha lo guardavano, i loro sguardi impressi di dolore. Del sangue sgorgava in un fiotto interminabile dal buco che ciascuno aveva nel mezzo del petto. “Perché?” chiesero tutti all'unisono.

Un enorme grido di disperazione sgorgò del petto di Ewans. Aprì gli occhi e vide di fronte a lui l'Inquisitore che non sembrava avere mosso un pollice. La domanda della sua famiglia



risuonava ancora nella sua testa. Sentiva un singhiozzo formarsi nella sua gola. Stava per crollare.

Ma si riprese. La sua tristezza non sparì, ma si trasformò in risoluzione.

Aveva pianto abbastanza la sua famiglia, ed egli si era reso conto che ciò non gli era di nessuno aiuto. Si raddrizzò sulla sua panchina, fissò il suo sguardo diritto davanti a lui e si distese. Il furgone si fermò.

Un breve istante trascorse, poi la porta si aprì. Ewans si alzò dalla panchina e scese. Sapeva che doveva farlo. Non come prima nel Commissariato dove un'altra volontà aveva sostituito la sua, ma lo sapeva.

All'esterno, il cielo prendeva una tinta rossastra mentre sarebbero morti gli ultimi raggi del sole.

Il suo sguardo si fermò quasi immediatamente sull'immenso caseggiato che si trovava alla sua sinistra, sembrava alzarsi senza fine verso il cielo libero. La facciata in pietra nera di stile gotico si concludeva parecchie centinaia di metri più in alto da due guglie gemelle. Con l'Inquisitore al suo fianco, Ewans si avvicinò sulle scale che conducevano alla soglia dalla cattedrale di San Dorado.

Due soldati d'Élite in armatura da parata montavano di guardia ad ogni lato della gigantesca porta in titanio che chiudeva l'entrata della cattedrale. Quando Ewans e l'Inquisitore giunsero ai piedi di questa, uno dei battenti si aprì verso l'interno, ed un giovane Missionario in una toga bianca apparve, curvandosi rispettosamente davanti all'Inquisitore che avanzò risolutamente nel corridio scuro.

Ewans era venuto già parecchie volte nella cattedrale, ed egli sapeva che una volta passato il corridoio sarebbero giunti nella grande sala, dove talvolta aveva assistito alle predicazioni del Cardinale. Ma l'Inquisitore non si diresse verso la grande sala, invece si addentrò in un corridoio debolmente illuminato sulla sinistra. Raggiunsero velocemente un ascensore illuminato di un'abbagliante luce bianca che costrinse Ewans a chiudere un istante gli occhi. Una volta nell'ascensore, l'Inquisitore pigiò il bottone più basso della pulsantiera che ne contava tre. Immediatamente dopo la chiusura delle porte, Ewans sentì l'ascensore affondare velocemente verso le profondità di Marte - e della Cattedrale.

Quando le porte si aprirono di nuovo Ewans non aveva nessuna idea della profondità alla quale si trovavano, ma a giudicare dalla durata del tempo passato nell'ascensore che gli era sembrato un'eternità dovevano essere molto in profondità.

L'Inquisitore riprese la sua marcia, guidando spaventosamente Ewans nel corridoio silenzioso, il silenzio sembrava più terribile ad Ewans delle grida di sofferenza che si aspettava di sentire nei sotterranei della Fratellanza. Non camminarono molto tempo: l'Inquisitore si fermò davanti ad una porta nera, simile a tutte quelle che Ewans aveva potuto vedere, e premette un bottone bianco sulla destra per aprirla. L'Inquisitore gli passò davanti, nascondendo agli occhi di Ewans l'interno della sala. Si spostò poi leggermente, e oltrepassando la porta Ewans perse tutta la risoluzione che era potuta nascere nel suo spirito: nel mezzo della sala dai muri bianchi spogli si trovava una poltrona grigia simile a quello del gabinetto del suo dentista. Il suo utilizzo non lasciava nessuno dubbio.

Ewans impallidì, e per un istante volle uscire dal locale correndo, ma la porta si richiuse dietro lui, lasciandolo completamente solo con l'Inquisitore e quella poltrona.

Senza tentare di resistere, sapeva che era vano, Ewans si avvicinò alla poltrona e si sedette.

“Francis Ewans, siete accusato dell'omicidio della vostra donna e dei vostri due figli di cui uno appena di alcune ore. Di più, siete accusato di essere un discepolo di Muawijhe. Riconoscete i vostri crimini?”

“Ho ucciso la mia donna ed i miei due figli”, disse Ewans singhiozzando. “Ma non sono un discepolo di Muawijhe, e non ho mai voluto esserlo”.

“Avete cominciato male, Signor Ewans”.

Detto ciò, la porta della sala si aprì ed entrò un Missionario che immediatamente si richiuse la porta dietro le spalle. Il giovane Missionario portava una piccola scatola. Si posizionò accanto ad Ewans, pose per terra la scatola e cominciò a legare le mani ed i piedi di Ewans, paralizzato, sotto lo sguardo dell'Inquisitore. Compiuto il suo compito, il Missionario si chinò sulla scatola e prese qualche cosa che Ewans non riuscì a vedere, stretto sulla poltrona. La sua paura cresceva.

Quando il Missionario si rialzò, Ewans poté vedere le sue mani, e quello che vide ghiacciò il suo sangue: dei lunghi gambi molto fini dalle estremità appuntite. Non dovevano essere più di un mezzo-millimetro di diametro.

“Ve ne prego”, supplicò Ewans, “vi giuro che non sono un discepolo di Muawijhe. Sono stato manipolato”.

Né l'Inquisitore né il Missionario sembravano avere sentito la sua supplica.

Il Missionario prese un gambo nella mano destra, ed avendo rialzato la manica della camicia di Ewans, cominciò ad infilare trasversalmente



il gambo nel suo avambraccio.

Ewans gridò di dolore e lo supplicò di fermarsi, tentando di dibattersi.

Vedendo ciò, l'Inquisitore si avvicinò a lui e gli pose fermamente la sua mano inguantata sul petto, immobilizzandolo.

Ewans aveva sempre vissuto in un mondo senza sofferenza, grazie alla sua posizione privilegiata nella società e molta fortuna. Era preso totalmente alla sprovvista dal dolore intenso che gli risaliva lungo il braccio, mentre il gambo si piantava più profondamente. Nel momento in cui uscì dall'altro lato del suo braccio, il dolore culminò, e le sue grida si trasformarono in un fischio acuto.

“Possiamo infilare decine di gambi simili senza uccidervi”, riprese l'Inquisitore”.Fareste meglio a confessarvi al più presto”.

“Ma vi giuro che ho sempre seguito la Luce del Cardinale, e mai...” La sua frase fu interrotta dall'enorme urlo di dolore che emise quando un secondo gambo fu introdotto nel suo avambraccio, a poca distanza del precedente.

“Non ci facilitate il compito, signor Ewans”.

Si sentiva alla soglia dell'incoscienza adesso; la sentiva venire, come una liberazione, augurandosi di tutto cuore che lo facesse sfuggire allo stato in cui si trovava. Il suo corpo gli sembrava essere una gigantesca piaga che il minimo soffio d'aria trasformava in un insopportabile strumento di tortura.

Non riusciva neanche più a contare il numero di gambi che erano stati piantati nelle sue membra: aveva la sensazione che il ogni centimetro quadrato delle sue braccia e delle sue gambe ne era pieno.

Ancora una volta, l'Inquisitore chiese:”I nomi! Datemi i nomi degli eretici della vostra sezione!”. Ed ogni volta, la voce sembrava più lontana da Ewans.

Non riusciva neanche più ad aprire la bocca per proclamare la sua innocenza.

Davanti al suo silenzio, l'Inquisitore fece un segno al Missionario. Ewans non notò la sua esitazione e lo sguardo interrogativo che lanciò all'Inquisitore. Questo ultimo fece un altro segno ed uscì velocemente dal locale. Guardandolo, Ewans riuscì nella nebbia a pensare: “Questa è la fine dunque? Vogliono finirmi?”.

Poco dopo, la porta si aprì di nuovo ed un uomo di alta taglia, in armatura blu avvolta da una toga bianca, entrò nel locale. Si mise accanto ad Ewans, pose la sua mano diritta sul suo petto, ed improvvisamente ad Ewans sembrò che ogni dolore fosse sparito; e per di più, sentiva una piacevole sensazione di caldo che partiva dal suo petto e risaliva verso il suo cer-

vello. Gli sembrava adesso di trovarsi in un stato di benessere assoluto, mai raggiunto prima.

E poi il caldo si ritirò, non lasciando tuttavia riapparire il dolore.

Come se si trattasse di un sogno, vide, senza sentirlo, attraverso la nebbia, il Missionario ritirare uno ad uno i gambi dai suoi organi insanguinati. Non seppe se ciò era durato un istante o un'eternità, ma quando questo fu finito sentì il caldo ritornare in lui ed invadere le sue braccia e le sue gambe.

La nebbia gli sembrò dissiparsi, la sua percezione diventò più netta. Man mano che riprendeva coscienza, sentiva di nuovo le sue membra, ed abbastanza stranamente nessuno dolore. Sentì ritirarsi la mano che si era posta sul suo petto.

“Signor Ewans, mi sentite?”

“Sì”, riuscì ad articolare.

“Sono il mistico Ackley, e vi confesso che siete stato affidato ad un Inquisitore un poco troppo zelante. La vostra resistenza prova tuttavia che siete abitato dalla Luce: avete resistito bene molto più tempo della maggior parte degli eretici al vostro posto. E questa opinione è confermata da ciò che sento in voi”. Ewans si sentì estremamente triste improvvisamente, ripensando alla sua famiglia persa.

“Tuttavia, non possiamo lasciarvi partire liberamente. Anche se siete stati manipolato, la vostra Corporazione esige che paghiate il prezzo dei vostri omicidi. Sapete ciò che vuol dire: essere mandato alla Linea McCraig, nelle Freedom Brigades”.

Le Freedom Brigades. Un castigo certo peggiore della morte. Ewans non realizzava ancora molto bene ciò che significava.

“Buona fortuna, signor Ewans. Che la Luce in voi vi guidi, e chi sa? Forse ne ritornerete vivo”.

Poum. Poum. Poum.

Man mano che il treno avanzava, il rumore si intensificava. Ad Ewans sembrava che un gigante munito di un immenso martello battesse sul suolo ad un ritmo regolare.

Poum. Poum. Poum.

Il suo vicino, un giovane uomo i cui gli occhi a mandorla tradivano l'origine Mishima, emise un debole brontolio e disse: ”I cannoni d'assedio Capitol. Pestano le posizioni nemiche durante le offensive. Uno solo dei loro obici ridurrebbe le case in un pâté di ceneri”. Nessuno nel vagone sembrava aver sentito. Stese bene o male sul pavimento o addossate alle pareti in acciaio, le reclute-prigioniero si tenevano in un mutismo che tendeva all'egoismo.

Ewans non ne poteva più della mancanza di relazioni umane, era da tre giorni che si trovavano sul treno. Afferrò l'opportunità di intavolare la conversazione.

“Come lo sapete? Dopotutto, considerando che non sembrate essere un Capitol?”

L'uomo fece un brusco movimento della testa verso Ewans, visibilmente stupito che qualcuno reagisse alle sue parole. Squadrò Ewans, raggomitolato accanto a lui contro la parete fredda.

“Facevo il tecnico nell'esercito Mishima su Venere. Mi occupavo io stesso del funzionamento di cannoni simili, lo scopo dei quali era di fare tacere cannoni del modello di quelli che sentiamo.

“Avete combattuto i Capitol sotto la bandiera di un'altra corporazione dunque?”

Che cosa avete fatto per augurarvi di diventare Capitol adesso?”. Il Mishima non rispose. Girò la testa e chiuse gli occhi.

Poum. Poum. Poum.

Il rumore dei cannoni diventava assordante.

Poco dopo, Ewans sentì il treno rallentare. Quando si fu fermato totalmente, l'immensa porta scorrevole del vagone si aprì, e la luce rossastra di una giornata marziana abbagliò gli occupanti che avevano vissuto tre giorni in una pallida luce artificiale.

Una voce gridava all'esterno.

Un uomo in uniforme apparve davanti all'apertura.

"Scendete tutti, avete 20 secondi per evacuare il vagone". Ewans si rialzò e scosse velocemente le sue membra anchilosate. Si diresse verso la porta spalancata seguito dal suo vicino Mishima. Gli uomini si affrettavano all'apertura per uscire al più presto.

“10 secondi”. Malgrado questo conto alla rovescia, Ewans vide che nel vagone certi corpi non si muovevano. Ma, ghermito dal fiotto di quelli che si avventavano all'esterno, mise il piede sulla banchina.

“5 secondi”. Restavano ancora degli uomini nel vagone. Ewans si rigirò appena in tempo per vedere, alla scadenza dell'ultimatum, la porta del vagone richiudersi in un secondo, prendendo alla sprovvista un uomo che saltava fuori amputandogli la gamba.

L'uomo crollò al suolo urlando di dolore.

L'uomo in uniforme che si teneva in piedi davanti a loro, prese la parola, con una voce lenta e calma:

“La prima regola che apprendete è oggi è che dovete sempre ubbidire alla lettera agli ordini dei vostri superiori”. Attraversò il gruppo dirigendosi verso il ferito.

“La sola ragione che potete avere per non ubbidire agli ordini è che siete morti”.

Arrivato a lato dell'uomo agonizzante ad un passo del vagone, sfoderò la sua pistola e mirò la testa.

“La sola punizione per disobbedienza agli ordini è la morte”. La detonazione fu assordante, e il proiettile fece esplodere il cranio della vittima.

Il sangue colava a fiotti della testa spalancata, spettacolo macabro che portò lo stomaco di Ewans alle sue labbra.

L'uomo in uniforme ritornò a mettersi davanti al gruppo. Ewans non riusciva a staccare gli occhi del cadavere che giaceva nel sangue.

“Sono il sergente Johnson. Vi trovate da ora assegnati al mio comando. Siete qui in cinquanta. Sapete subito che solo dieci di voi saranno ancora in vita alla fine del mese.

E forse che uno di voi sopravvivrà fino alla sua smobilitazione”. Ewans guardava fisso l'uomo dalla voce lenta e monotona che pronunciava, impassibile, queste parole. La sua mascella quadrata, il suo cranio rasato e lo sfregio che correva lungo la sua guancia sinistra lo facevano apparire agli occhi di Ewans come lo stereotipo del militare di carriera. L'odiava già.

“Andrete a passare una visita medica adesso, poi riceverete il vostro equipaggiamento. Vi ritroverò poi per cominciare il vostro addestramento. E fra tre giorni, sarete nelle trincee! Adesso, in riga a due a due davanti a me”. Ewans si ritrovò accanto al Mishima del treno, e si scambiarono un breve sguardo.

Guardando intorno a lui, vide che file simili si formavano davanti agli altri vagoni.

“Avanti, a passo di corsa!”. La fila si mise in marcia, il sergente in movimento accanto ai due uomini di testa. Ewans scrutava il paesaggio circostante, non vedeva niente altro che un'immensa pianura rossastra di fronte a lui e la strada ferrata che si allontanava dietro lui. Aveva paura. Paura di questo sergente sadico e spietato. E soprattutto paura di questo deserto rosso ed infinito verso il quale camminavano. Gli sembrava che ogni passo l'allontanasse dalla sua vita e l'avvicinasse all'inferno. Ed il rumore dei cannoni d'assedio che non interrompeva.

Da ogni lato della fila, vedeva le altre file che camminavano nella stessa direzione.

“La colonna del sergente Wimp ci sta superando”, tuonò il sergente. “Non lo permetterò! Cambio di ritmo!”.

Si mise a correre al piccolo trotto, e quasi immediatamente tutta la fila fece lo stesso.

L'uomo che si trovava appena davanti ad Ewans e di cui vedeva solamente il cranio calvo,



respirava abbastanza rumorosamente tanto da sentirlo malgrado i passi degli uomini sul suolo ciottoloso.

La sua respirazione sembrava sempre più rauca, man mano che il sergente accelerava ancora il ritmo della fila. Ewans temeva il momento in cui avrebbe inciampato, tagliando il ritmo del gruppo e provocando probabilmente il furore del sergente.

Il momento non tardò. L'uomo si spostò leggermente della riga, e crollò al suolo lanciando un "Sergente!" soffocato.

Il sergente Johnson non si girò neppure. Nessuno intorno ad Ewans fece cenno di smettere o anche di attirare l'attenzione sul cadavere che si abbandonavano dietro.

La corsa durò molto tempo. Mentre degli uomini cadevano davanti a lui, Ewans ringraziava le lunghe ore passate a soffrire nella sala di culturismo dei quadri della sua impresa - della sua vecchia impresa, si corresse subito. Il pensiero di tutto ciò che aveva perso adesso non provocava quasi più niente in lui. Apprendeva, come tutti quelli di cui il passato è troppo pesante, a vivere al presente.

Dopo un'ora circa, Ewans vide un cambiamento nel paesaggio fin là disperatamente monotono. Davanti ad essi si trovava un'immensa superficie spianata di cemento. E velocemente la fila prese un piano inclinato che conduceva alla porta corazzata di ciò che appariva come un gigantesco bunker.

"Alt!" ordinò il sergente.

La pesante porta metallica, abbastanza grande da lasciare passare un carro, si aprì lentamente. Un uomo fine e di alta statura, verosimilmente un ufficiale a giudicare dalla sua uniforme curata, si avvicinò al sergente :

"Come al solito Johnson, siete i primi". Poi rivolgendosi al gruppo: "Benvenuti al campo Glass-Steagle, signori. È qui che comincia la vostra vita come soldati delle Freedom Brigades. È qui che comincia il vostro riscatto. Buona fortuna". Si rigirò e sparì all'interno. La truppa si rimise in marcia al seguito del sergente. Oltrepassarono la porta per giungere in ciò che sembrava un vasto capannone, dove numerosi soldati si affrettavano a scaricare delle casse dai veicoli di trasporto cingolato camuffati in rosso.

Dopo una breve marcia, giunsero in una sala dai muri bianchi. Quando furono entrati tutti, il sergente ordinò loro di mettersi a torso nudo.

Una porta si aprì alcuni minuti più tardi, ed un uomo in camicia bianca e dai capelli brizzolati fece segno alla recluta più vicina di seguirlo. Uscirono dal locale ed il medico - Ewans alla fine lo aveva giudicato un medico piuttosto che

un boia - richiuse la porta dietro di sé. Un minuto passò nel più grande silenzio, la sola presenza del sergente era sufficiente ad imporlo, la porta si aprì poi di nuovo ed il medico fece un segno ad un altro uomo che entrò nel locale adiacente. Il medico sparì di nuovo.

Il tempo passò così al ritmo di quelli che entravano in quel locale e non riapparivano. Gli uomini che aspettano ai suoi lati erano ben troppo stanchi per potere esprimere il minimo sentimento, se non quello dell'apprensione.

Ewans fu tra gli ultimi. Il suo compagno Mishima passò appena prima di lui sebbene non avevano scambiato nessuna parola dal treno, Ewans era arrivato a considerarlo come un tipo di amico, poiché non erano più stati divisi dalla loro corta conversazione e che avevano sofferto insieme le stesse pene.

Il medico fece infine segno ad Ewans di entrare nel locale. Il suo sguardo cadde immediatamente sulla poltrona posta nel mezzo del piccolo locale che provocò in lui brivido gelato. Quella poltrona troppo familiare gli ricordava gli orribili avvenimenti recenti. Fece un tentativo di uscire dal locale, ma il medico aveva già richiuso la porta.

"Accomodatevi, vi prego, non abbiamo tutto un giorno". Ewans si sentiva come paralizzato, la sua stessa volontà non l'avrebbe potuto portare a sedersi su quello strumento di tortura. Ciascuna delle sue membra gli sembrava immobilizzata nel cemento.

Il dottore fece un segno con testa, ed immediatamente Ewans sentì delle mani potenti stringerlo e portarlo con la forza verso la poltrona. Non riusciva tuttavia a muoversi, ed i suoi piedi si trascinarono sul pavimento; l'uomo lo portava facilmente tanto quanto una bambola di stracci.

Ewans si trovò alla fine seduto sulla poltrona. Adesso vedeva quello che l'aveva trascinato lì, un soldato che aveva le spalle che gli avrebbe permesso di recitare il ruolo di Ercole in un buon numero di produzioni Capitol.

Il dottore si avvicinò alla poltrona e si sedette su un piccolo sgabello. Quando Ewans girò la testa verso lui, vide che teneva una siringa riempita di un liquido trasparente.

Il suo sangue si raggelò. L'ago della siringa lo terrorizzava. Il medico rimboccò la manica di Ewans, ed avvicinò l'ago ad una vena. Volle gridare, ma nessuno suono uscì della sua bocca aperta che la paura infiammava.

L'ago entrò in contatto con la pelle del suo braccio ed affondò profondamente nella vena. Il contenuto della siringa fu iniettato rapidamente, l'ago fu ritirato e fu gettato in una pattumiera.

Il medico girò la testa verso Ewans, il viso si prestò ad un sorriso sardonico: "Ecco, la vostra visita medica è passata. Complimenti, siete arruolato nelle Freedom Brigades. L'uscita è sulla vostra destra. Alzatevi". Ewans aveva ritrovato il controllo del suo corpo, si alzò e si diresse verso la porta senza uno sguardo per il medico. Si disse che sarebbe stato probabilmente molto divertente con un proiettile nel mezzo del petto. "Uhm", pensò, "arrivo ad ironizzare sul mio proprio orrore? Che cosa sto diventando?"

Dall'altro lato della porta si trovava una lunga sala attraversata su tutta la sua lunghezza da una fila di tavoli dietro i quali c'erano dei soldati che distribuivano l'equipaggiamento alle nuove reclute. Un soldato alla sinistra di Ewans gli indicò con un gesto di farsi più vicino alla fila di tavoli.

Cinque minuti più tardi, si trovava all'altra estremità della fila con sulle braccia una tenda di camuffamento arancione e rosso, un'armatura leggera costituita da spallacci in monostrato e di una pettorina di debole spessore, degli stivali da combattimento, un casco in lega leggera pensato per fermare i proiettili di mitragliatrice, ma Ewans pensò nel vederlo che l'avrebbe potuto trapassare con la sua Bolter. In più, si ritrovava con un materasso autogonfiante, con una coperta, una lametta da barba ed uno spazzolino da denti.

Alcuni minuti dopo, era vestito con la sua nuova uniforme ed i suoi stivali di combattimento, avendo gettato in un inceneritore i suoi vecchi vestiti.

Si trovava in una sala i cui muri erano percorsi da una panca sulla quale si riposavano gli uomini del gruppo con il quale Ewans era arrivato. Cinque uomini entrarono ancora prima del sergente.

"Attenti!" gridò entrando.

Come tutti gli uomini del locale, Ewans si alzò di scatto e stette immobile, il più diritto possibile, le braccia incollate al corpo, come l'aveva visto fare in decine di film. Il sergente si avvicinò nel mezzo della sala e gettò un sguardo tutt'attorno agli uomini raccolti là. Sorrise.

"Soldati, benvenuto nelle Freedom Brigades. Avete appena raggiunto uno dei corpi d'armata più celebri della Capitol, alcuni sotto costrizione e altri volontariamente. La maggior parte di quelli che sono qui lo sono come condannati dalla giustizia Capitol. Una misura è stata presa per evitare ogni diserzione: la puntura che vi è stata appena somministrata conteneva un veleno ad azione lenta, molto lenta in effetti. Se gli zombies non vi uccideranno prima, fra un mese vi sarà amministrato un antidoto che

prolungnerà la scadenza di un mese, e così via".

Sentendo questo, uno degli uomini aveva preso un'aria atterrita e lasciò la posa che teneva. Il sergente si mise davanti a lui: "Che cosa c'è soldato? Pensavi di disertare? Devo ucciderti subito?"

"Uh... no sergente. Solamente, se siamo fatti prigionieri, chi ci amministrerà l'antidoto?"

"Vedo che certi non conoscono i nostri nemici. Sappiate che l'Oscura Legione non fa prigionieri. Peggio ancora, il vostro cadavere sarà riutilizzato per produrre dei nuovi legionari. Pregate piuttosto affinché siate uccisi in un'esplosione e che il vostro corpo sia troppo dilaniato per servire da materia prima".

Girandosi verso il soldato che aveva posto la sua domanda: "In quanto a te, che cosa ti permette di non stare sull'attenti? Pensi forse di essere al di sopra delle regole?"

L'uomo ebbe appena il tempo di vedere i muscoli del sergente contrarsi prima che un pugno lo raggiungesse alla mascella e lo proiettò sul muro dietro lui. Crollò al suolo.

"Rialzati, soldato, non ho detto riposo!". L'uomo caduto a terra si rialzò e appoggiandosi sulla panca, si rimise sull'attenti, non senza difficoltà.

"Cambiando discorso, passiamo immediatamente al vostro allenamento. Per i prossimi tre giorni, vi inizierò all'uso di un'arma, al tiro ed alla sua manutenzione, e ci occuperemo della vostra forma fisica. La piccola corsa di stamattina vi ha messo sulle gambe. Adesso, seguitemi in riga per due, andiamo all'armeria".

Si trovavano nell'aula di tiro che era in effetti semplicemente una lunga sala con una fila di tavoli ad un'estremità dietro i quali si trovavano, e dei bersagli a forma di profili umani all'altra estremità. Le nuove reclute erano assemblate intorno al sergente Johnson che teneva nelle mani un tipo di grossa pistola con un calcio retrattile ed un secondo cannone sotto il principale.

"Questa è un pistola-mitragliatrice CAR-24, fabbricata dalla ditta Capitol Sherman Corp. È composta da...". Ewans non ascoltò il seguito. La conosceva già a memoria. Un calcio retrattile di vent'otto centimetri, un caricatore di quaranta proiettili perforanti o esplosivi, una canna da dodici millimetri, un lancia-granate integrato sotto la canna. Conosceva il nome e le caratteristiche del minimo particolare di quell'arma, ed anche il nome del suo fornitore. Conosceva in effetti a memoria le specifiche di tutte le armi della Sherman Corp: aveva partecipato

alla progettazione di tutte.

".....questa è in effetti l'arma più affidabile del nostro arsenale, e la garanzia della vostra sopravvivenza" terminò il sergente.

"Adesso, avvicinatevi ai tavoli, prendete la vostra arma e metteteci un caricatore. Puntatela solamente verso i bersagli. Eseguite".

Ewans si avvicinò alla sua arma, mise il caricatore, l'armò, e mirò il bersaglio, il dito sul grilletto.

Da una parte e dall'altra, la maggior parte delle reclute aveva fatto parimenti, ma alcuni faticavano a mettere il caricatore. Il sergente si diresse verso più vicino.

"Soldato, ti ho ordinato di mettere questo caricatore!".

"Ma non ci riesco sergente".

La detonazione spaccò l'aria. Il soldato crollò, i suoi occhi spenti ancora segnati dal terrore e la sorpresa. Il sergente teneva il suo CAR-24 al livello del bacino.

"Hai disobbedito, soldato. Ce n'è un altro che non riesce a mettere il suo caricatore?". Nessuno più si muoveva. Regnava un silenzio di morte.

"Molto bene. Sparate solamente in modo semiautomatico. Le munizioni costano care, non le sciutate in raffiche. Mettetevi questo nella zucca: un proiettile, uno zombie. Fuoco".

Le detonazioni scaturirono da tutta la fila. Ewans tirò il suo primo colpo. Vedeva appena il bersaglio, a cinquanta metri. Il rumore della detonazione accanto al suo orecchio ed il leggero indietreggiamento contro la spalla lo rimise nel suo elemento. Svuotò il suo caricatore in quaranta secondi.

Un minuto più tardi, gli ultimi tiri cessarono.

Il sergente fece un movimento vicino al muro dove si trovava ed improvvisamente i bersagli si avvicinarono ai rispettivi tiratori sulle sottili rotaie nere che giravano tutto lungo la sala. In trenta secondi, ciascuno era ad un metro dal suo bersaglio. Davanti ad Ewans, un buco rotondo dalla bordatura irregolare e di un diametro di due centimetri occupava il centro esatto della testa del modello in cartone.

Il sergente stava passando dietro ciascuno dei tiratori, e non mancava di sgridare ciascuno, anche se Ewans stimava che la maggior parte degli uomini presenti in quel locale fossero dei buoni tiratori, addirittura bravi.

Il sergente si fermò dietro Ewans :

"Puttanaccia!. Questo soldato è un santo buon tiratore... Un eccellente tiratore in effetti. Come ti chiami, soldato?".

"Francis Ewans, sergente".

"Signori, fareste bene di prendere esempio dal soldato Ewans, se tenete alla vita. Allora solda-

to, che cosa facevi prima di arrivare qui? Facevi lo sbirro, eh? O il manovale?"

"Progettavo delle armi alla Sherman Corp".

Certi soldati gli lanciarono degli sguardi impressionati.

Una cosa era certa, Ewans non era più anonimo. Non sapeva se questo era un bene.

"Come sei arrivato qui, hai ucciso un impiegato per errore?"

"Ho ucciso la mia donna ed i miei due figli" rispose Ewans, stupendosi della facilità con la quale l'aveva detto...

"In ogni caso, dev'essere stato un lavoro ben fatto" disse ridacchiando il sergente.

Ewans gli lanciò un sguardo astioso, ma si era già rigirato per finire la sua ispezione dei bersagli. Avendo finito, ordinò agli uomini di radunarsi intorno a lui.

"Lavoreremo ancora su questo più tardi nella giornata: a parte Ewans, ne avete ogni bisogno. Andiamo a sistemare le vostre armi all'armeria adesso, effettueremo poi all'aperto un esercizio". Trenta minuti più tardi, si trovavano su un campo arato dai carri secondo i segni nel terreno, e tutti si erano dovuti munire di una piccola pala per arrivare là. Erano sull'attenti su tre linee.

"Non siete qui per imparare a camminare al passo: le Squadre non lo fanno mai, poiché la maggior parte muoiono prima di avere sognato di lasciare solamente il fronte. No, farete un esercizio molto

più utile: scaverete dei buchi, come quando dei carri nemici vi sbucano sopra. Ripartitevi ad intervalli di due metri sul campo, e scavate".

Ewans si spostò un poco più lontano e cominciò a scavare. Alla sua destra si trovava il Mishima, ed alla sua sinistra un giovane biondo grande e magro. Non era affatto facile scavare nel suolo secco e sassoso, e ad Ewans sembrò che gli occorresse almeno un'ora per scavare un buco in cui poter entrare. I raggi del sole calante non erano meno bollenti che a mezzogiorno, ed Ewans sudava a grandi gocce sotto la sua armatura.

La voce del sergente si fece sentire sopra il rumore delle pale che vangavano la terra: "Ah, dimenticavo: i carri armati arrivano tra venti minuti".

Non ci fu tempo per pensare. Il ritmo dei colpi di pala cominciò ad aumentare. In un lampo, Ewans pensò che in fondo ad una giornata d'inferno si erano abituati a corteggiare la morte, e non si stupivano più di sentirla avvicinare ad ogni momento. Ciò non significava che non tenevano più alla vita, lo manifestava il loro attuale ritmo di lavoro.

Man mano che scavava, Ewans sentiva di suo-

lo diventare più duro ed i colpi di pala più faticosi da dare. Doveva fare sempre più sforzi mentre la sua stanchezza cresceva. Le sue braccia lo tiravano e non sentiva più le sue mani, trasformate nelle vesciche giganti per il legno rugoso del manico della pala.

Ad Ewans parve sentire un leggero rombo che si trasmetteva nell'aria, e non cessava di aumentare in intensità. Non aveva nessuno dubbio in quanto all'origine del rumore; si girò tuttavia un istante, giusto il tempo di vedere ad alcune centinaia di metri i profili massicci dei carri armati Desert Fox. Rivoltò la testa verso il buco che stava scavando, gli sembrò che non era abbastanza profondo neppure per accogliere un bambino. La situazione gli sembrava disperata, ma continuò comunque a scavare, mosso dalla testardaggine di restare in vita che gli aveva permesso di resistere fino a quel momento.

Il rombo diventò assordante.

Da uno sguardo sopra la sua spalla Ewans apprese che i carri non si trovavano che ad una ventina di metri dietro lui. Diede un estremo colpo di pala e si gettò nel buco.

Un istante più tardi, un cingolo del mastodonte passava a dieci centimetri del suo viso. Una sensazione di claustrofobia estrema prese Ewans, l'impressione orribile di essere stato sigillato in una tomba per l'eternità.

Ma il cielo riapparve rapidamente tanto quanto era sparito, al di sotto Ewans restò per qualche istante paralizzato, ma la voce del sergente Johnson lo riportò alla realtà :

“Avanti miei conigli, si evita di addormentarsi. In riga, immediatamente!”.

Rialzandosi nel suo buco, Ewans vide che anche il Mishima accanto a lui si rialzava, coperto di polvere rossa ma in parvenza indenne. Lo spettacolo dall'altro lato era completamente differente. Il biondo grande e magro non si era rialzato: una gamba spappolata spuntava fuori dal buco, ed il corpo era in uno stato che sarebbe sembrato insopportabile ad un civile, ma Ewans aveva visto troppi orrori per commuoversi anche di questo. Andò con un passo sicuro a mettersi al fianco delle altre reclute.

"Signori, ecco adesso siete esattamente quaranta. Avete appreso delle dure lezioni oggi, ed una volta sul campo di battaglia, mi ringrazierete. Se mi trovate crudele, sappiate semplicemente che quelli che muoiono in addestramento hanno molto più di fortuna di quelli che moriranno nelle mani dei legionari: qui hanno il diritto ad una tomba. Contro l'Oscura Legione, il vostro riposo eterno vi sarà tolto nelle camere di distorsione”.

“Finitela di chiacchierare, a passo di corsa fino

all'armeria, andiamo a rifare una sessione di tiro”.

La Linea McCraig. Un'immensa rete di trincee, di bunker e di campi minati destinati a contenere le orde dell'Oscura Legione. Dell'alto della collina che avevano appena raggiunto, Ewans vedeva nettamente attraverso la nebbia rossa il profilo massiccio e mostruoso della cittadella di Saladin, il comandante delle forze dell'Oscura Legione su Marte.

Il campo di battaglia sembrava calmo nel pallido chiarore del sole levante. Nessuno movimento era visibile nelle trincee. Anche i rumori dei cannoni d'assedio si erano spenti.

“Muovete il culo! Non siete qua per ammirare il paesaggio. Avanti, a passo di corsa!”.

Mentre Ewans si metteva a correre, si sentiva sollevato nel sapere che questo rotto in culo di sergente Johnson li avrebbe lasciati definitivamente alcune decine di minuti più tardi. Dopo tre giorni passati nei suoi artigli, Ewans era sul punto di sparargli un proiettile in testa durante l'ultima seduta di addestramento. L'odiava.

Venti minuti più tardi, avevano raggiunto l'inizio della collina ed il primo bunker. Davanti alla porta blindata si trovavano due soldati di guardia, tutti due vestiti della stessa armatura Survivor per le nuove reclute, all'occorrenza privata di ogni meccanismo di auto-riparazione e di conseguenza fessurata ed aggiustata male. Vedendo il gruppo arrivare, uno dei due uomini rientrò nel bunker, e riapparve un minuto più tardi seguita da un ufficiale che licenziò il sergente Johnson e si rivolse alle nuove reclute.

"Sono il capitano Sommerset, comandante della compagnia 128b della 46a Freedom Brigade. Vi auguro il benvenuto sulla linea McCraig. Siamo la prima linea di difesa contro l'Oscura Legione, ciò fa di noi l'unità dell'esercito Capitol che subisce più perdite in una giornata. Il tasso di sopravvivenza fino al congedo è inferiore all'uno per cento. Detto questo, signori, non lasciatevi sopraffare dallo scoraggiamento. Se questo campo di battaglia è omicida, vi lascia tuttavia la possibilità di mostrare il vostro coraggio e di morire dignitosamente al servizio della più grande tra le megacorporazioni. Malgrado la morte sia onnipresente, il morale è buono nelle Squadre perché gli uomini sanno che è per il bene dell'umanità intera che operano. Un'ultima cosa, prima che raggiungete gli scavi: avrete ciascuno una bomba a mano con voi e delle granate per il vostro CAR-24. Sappiate farne buono uso, evitate ad ogni costo di lasciare cadere il vostro cadavere nelle mani del nemico. Signori, vi auguro buona fortuna, e

chi lo sa, forse potrete essere voi stessi a smentire le statistiche”.

Il capitano salutò e si rigirò poi verso il bunker. Uno degli uomini di guardia davanti alla porta fece segno alle nuove reclute di seguirlo. Presero un piano inclinato sul lato del bunker che li condusse in una trincea dalle pareti rosse irregolari.

Man mano che progredivano nella rete di scavi, un odore sempre più tenace e sgradevole prendeva Ewans alle viscere. Non impiegò molto tempo ad identificarlo: passarono presto accanto al cadavere in putrefazione di un legionario non-morto di cui la testa era la terribile parodia grigiastra di un viso umano, e il cui corpo era ricoperto da detriti poliedrici di armature di tutte le corporazioni.

Qua e là, degli uomini si tenevano accovacciati in piccoli gruppi e giocavano a differenti giochi di carte, o erano ammassati contro le pareti delle trincee, immobili e silenziosi, i loro occhi scrutavano gli ultimi arrivati, quasi a determinare chi di loro avrebbe avuto la fortuna di sopravvivere più di un mese.

Ewans si sentiva estremamente a disagio, non solo a causa dell'atmosfera nauseabonda ma anche a causa dell'impressione che percepiva dall'ambiente delle trincee. Era come se le nuove reclute venivano a turbare la pace e l'ordine dei veterani.

L'arresto brusco del gruppo mise termine al percorso del pensiero di Ewans: erano giunti davanti all'entrata di una sala sotterranea debolmente illuminata. Il piantone che li aveva guidati fino là li precedette all'interno, poi spiegò loro che era là il loro nuovo luogo di vita. I letti, in effetti delle semplici armature in ferro, erano disposti in parte agli altri, in file regolari. Non erano nominativi, ciascuno doveva solamente scegliere un posto libero quando voleva riposarsi.

La guardia li lasciò là, ed appena fu uscito apparve sulla soglia della porta un uomo di piccola taglia interamente calvo

“Sono il sergente-capo Wake, il vostro capogruppo insomma. Sono soprattutto qua per verificare che nessuno di voi si sottragga nel momento degli attacchi nemici. A parte ciò, non mi troverete ingombrante. La linea McCraig, lo vedrete, è solamente una successione di lunghe attese e di battaglie intense ma brevi ed estremamente assassine. Se avete delle domande, venite a cercarmi”.

Così parlò, si rigirò e ripartì più rapidamente di quando fosse arrivato.

Ewans si sedette sul materasso più vicino ed il Mishima si trovò di fronte a lui. Sembrava stanco, eppure Ewans vedeva nel suo sguardo

che aveva voglia di parlare.

“Sai già perché sono qua, ma tu, che hai fatto?” incominciò Ewans.

Il Mishima sembrò un istante dominarsi, deviò leggermente la testa, e dopo alcuni secondi prese la parola.

“La mia donna e mio figlio sono stati uccisi in uno dei “giochi”omicidi del mio signore su Venere – ma era evidentemente un suo diritto poiché ero solamente un umile plebeo. Ma non l'ho potuto sopportare. Ho lasciato la fabbrica nella quale lavoravo e sono entrato in servizio come Ashigaru - i fanti di base del nostro esercito. Siccome ero migliore in meccanica che in tiro, fui destinato ad una squadra di artiglieria pesante, nell'arcipelago di Graveton. Poi un giorno, le guardie della mia batteria sono riuscite a catturare, non so come, un Sea Lion, uno degli uomini delle vostre forze speciali che operano su Venere. Le nostre guardie hanno tenuto ad interrogarlo direttamente. Non ha aperto bocca per tutta la durata dell'interrogatorio, malgrado le torture che gli furono inflitte. Quando infine morì, i muscoli che si distesero permisero alla sua mascella di socchiudersi, e della sua bocca insanguinata cadde un piccolo oggetto. Fui quello che lo raccolse: era un medaglione dorato che ha la forma di un aquila Capitol, lo aprii e trovai la foto di una giovane donna molto bella. In seguito, dopo poco tempo, decisi di disertare la mia corporazione. Mi sembrava che questo uomo aveva amato tanto la sua donna quanto la sua corporazione, ed era ciò che aspiravo più di tutto: una corporazione che potevo amare”. Poi, il silenzio planò in un istante tra i due uomini.

Fu Ewans che lo ruppe alla fine: “Eh bene, benvenuto alla Capitol. Sono Francis”.

“Ed io Tran”. Si strinsero la mano scambiando un sorriso.

Fuori la notte calava.

Poum. Poum. Poum.

Ewans aprì gli occhi.

Poum. Poum.

Il suolo tremava. Girando la testa, vide che intorno a lui parecchi uomini erano già in piedi, con il loro CAR-24 in pugno e che si affrettavano verso l'uscita del bunker.

Ewans si alzò allora di colpo, gettò un'occhiata a Tran che faceva parimenti poi prese il suo CAR-24 e si diressero insieme verso l'uscita del locale. Allo stesso momento, il sergente Wake apparve: “In piedi tutti, gli zombies attaccano! Tutti ai propri posti lungo le trincee!”.

Poi sparì rapidamente.

Fuori la luce rossastra della mattina nascente illuminava appena il campo di battaglia. E-

wans si accontentò di seguire l'uomo che lo precedeva lungo tutta la rete di trincee.

Dopo parecchi minuti a passo di corsa nella terra rossa del suolo marziano, l'uomo che seguiva si gettò contro la pendenza inclinata a quarantacinque gradi che formava la parete della trincea nella quale erano appena arrivati, e si mise a strisciare verso l'alto. Ewans l'imitò. Quando i suoi occhi superarono il bordo della parete, Ewans si fermò ed appoggiò la sua pistola-mitragliatrice davanti a lui, e posò l'occhio sulla linea di mira dell'arma.

Purtroppo, l'oscurità era ancora troppo greve per distinguere qualunque cosa. E poco a poco, i suoi occhi si abituarono, e credette di distinguere dei movimenti sulla sua linea di mira.

Alcuni minuti più tardi, dovette togliere il suo occhio dal mirino per apprezzare l'ampiezza dello spettacolo che aveva davanti a lui.

Aveva visto numerosi film Capitol che mostravano il panorama che aveva davanti agli occhi: la linea scura a brandelli che si avvicina lentamente, il rombo degli ordini indiscernibili dei sergenti necromutanti ai legionari oscuri. Vedeva qua e là il torso massiccio dei giganteschi Ezoghoul, dei titani che somigliano vagamente a degli equidi in movimento sulle due zampe posteriori, le membra anteriori che tenevano un'enorme mitragliatrice ed una terrificante spada. Ma mai Ewans aveva immaginato la sensazione provata dagli uomini finiti davanti a questa visione uscita dritta dritta da un incubo.

La Paura. Non veramente la paura della morte alla quale la maggior parte di quelli che combattevano si erano fatti là, ma la paura di vedere il suo corpo cadere alle mani dell'esercito maledetto che si stava avvicinando, di essere portato nelle numerose camere di distorsione delle cittadelle nemiche, e là di essere trasformato eternamente in una creatura grottesca con l'anima dannata.

La linea mobile si avvicinava. Le granaie non smettevano di piovere su di essa, ma ogni volta che un buco era scavato nella prima linea, era colmato in alcuni secondi da creature simili a quelle che erano appena cadute. Mise l'occhio nel mirino del suo CAR-24, Ewans sapeva che i primi legionari erano a portata.

Quando i nemici furono a cento metri, sentì il sergente gridare: "Fuoco a volontà" e tirò immediatamente il grilletto della sua pistola-mitragliatrice. Vide crollare il legionario al quale aveva mirato. Spostò leggermente la canna della sua arma e fece di nuovo fuoco. Un

secondo legionario cadde. Poi un terzo. Ad ogni colpo che tirava, un nemico crollava. Ed ogni volta era sostituito da un altro.

Dietro la linea di legionari gli Ezoghoul si misero in azione, e le loro mitragliatrici cominciarono a sputare sventagliate di pallottole verso i soldati aggrappati al bordo delle trincee. La maggior parte passavano al di sopra di Ewans - anche quei mostri non potevano mirare con precisione a questa distanza - ma certe vennero a conficcarsi nel suolo polveroso ad alcune decine di centimetri davanti al suo viso. Improvvisamente spuntò un grido di dolore alla sua destra e vide il suo vicino rigirarsi e tenere il suo braccio destro insanguinato. Ewans gridò: "Infermiere" poi si rigirò verso il campo di battaglia.

Le creature dell'oscurità si trovavano ad una cinquantina di metri adesso, ed i legionari aprirono il fuoco. Al rumore delle detonazioni provenienti dai CAR-24 si aggiunse anche quello degli spari dei Kratach, i fucili d'assalto modificati dalla tecnologia oscura per causare danni irreparabili alle loro vittime.

Ewans continuava a falciarli uno ad uno, ogni suo proiettile era fatale per il suo bersaglio. Vide improvvisamente una creatura legger-



Scanned by Rob Weaver
Copyright Target Games AB

mente più grande dei legionari circostanti, ed all'apparenza un poco più umana che gridava, o mugugnava piuttosto, degli ordini ai mostri che la circondavano. Un necromutante. Ewans mirò accuratamente la sua testa, e fece fuoco, la pallottola scagliata a tre volte la velocità del suono fece scoppiare la testa della creatura di cui il corpo decapitato crollò sul suolo rossastro.

I legionari intorno al cadavere smisero di tirare e di avanzare, restarono immobili e lo sguardo fissato in lontananza. Vedendo ciò, Ewans si affrettò a puntare la sua arma verso l'altro gruppo di legionari che aveva in vista. Erano ad una trentina di metri della trincea.

Con la coda dell'occhio, Ewans percepì del movimento a lato dei legionari di cui aveva ucciso il capo. Facendo ruotare la sua arma, vide un Ezoghoul farsi strada a grandi colpi di spada attraverso la massa inerte dei legionari, mentre la sua mitragliatrice sparava senza interruzione in direzione della trincea. Ewans mirò accuratamente la testa, mentre i proiettili si avvicinavano pericolosamente alla sua postazione di tiro, e forzò il grilletto. La pallottola sembrò rimbalzare sul cranio del mostro che continuò ad avanzare sparando senza alcun cenno che mostrasse che la pallottola l'avesse colpito.

Ewans tirò un secondo colpo e poi un terzo, ma non ottenne nulla, l'avanzata della bestia continuava senza il minimo arresto. Era a dieci metri.

Sollevando l'occhio dal mirino della sua arma, vide che i soldati intorno a lui stavano ripiegando -più esattamente, correvano ventre a terra verso la seconda linea di trincee. Era solo di fronte all'Ezoghoul che aveva smesso di sparare e ora sollevava la sua spada molto alta, preparandosi visibilmente a caricarlo.

In un istante lasciò la sua pistola-mitragliatrice e poi prese la sua unica granata in mano. Le parole del capitano Sommerset gli ritornarono in mente: "Sappiate farne buono uso". Armò la granata. L'Ezoghoul si trovava a meno di cinque metri da lui, quasi a portata della sua spada, la bocca spalancata che emetteva un ruggito spaventoso. Ewans gettò la granata verso il mostro, e si gettò in fondo alla trincea.

L'esplosione assordante lo stordì per alcuni istanti. Quando riprese i sensi, vide che era ancora in vita, si rialzò e si rigirò verso il posto dove si trovava l'Ezoghoul pronto a caricarlo. Era steso al suolo, la sua mitragliatrice e la sua spada gli giacevano accanto, mentre il suo cadavere era privo della testa.

Dei brandelli di ossa e di carne neri macchiavano la zona tutt'attorno.

Ewans non perse un attimo: un veloce giro di orizzonte gli rivelò che malgrado tutto aveva superato la linea nemica che tuttavia aveva perso la sua veemenza. La linea di legionari non era più di un arcipelago di isolette che erano bersaglio del fuoco nutrito dei nidi di mitragliatrici Capitol. Si mise immediatamente a sparare ancora sul primo ammasso di legionari a portata, riducendolo solo ad un terzo del suo effettivo prima che il suo caricatore fosse vuoto.

Solamente allora, abbassò la sua arma. Gettò un sguardo intorno a lui, e vide cadaveri. I numerosi cadaveri di uomini con i quali aveva vissuto in quegli ultimi giorni erano stesi lungo tutta la trincea. La maggior parte aveva dei visi deformati dal dolore, non avendo avuto la fortuna di essere uccisi sul colpo. Le pallottole delle armi dell'Oscura Legione erano concepite in modo di avere gli effetti più orribili sui feriti, tutti condannati inesorabilmente alla morte senza l'intervento di un guaritore della Fratellanza.

Tenuto conto dei brandelli di carne visibile in certi luoghi, alcuni uomini avevano dovuto trovare il coraggio e la volontà necessaria per eseguire le istruzioni estreme del capitano.

Si sedette a terra, sul bordo della trincea nella quale aveva combattuto. Lasciò cadere la sua arma accanto a lui. Il sole cominciava ad alzarsi ad est.

Ad ovest Phobos si mescolava con la polvere del Deserto di Ruggine.

"Ewans, seguitemi". Ewans uscì al seguito del sergente dal bunker nel quale era entrato alcuni minuti prima per riposarsi. I combattimenti erano finiti, ed il silenzio era ricaduto sul campo di battaglia.

Il sergente condusse Ewans verso le retrovie, diritto ai bunker dello Stato Maggiore.

Impiegarono una ventina di minuti per percorrere i due chilometri che li separavano dalla prima linea di trincee dall'ultima. Qua e là, degli uomini si riposavano in fondo alle trincee, ed il sergente non mancava di svegliarli con una pedata nel fianco.

Arrivati davanti al bunker di comando, la sentinella salutò e fece loro segno di entrare. All'interno, l'aria era carica dell'odore sgradevole del tabacco freddo, mentre la penombra regnava intorno al tavolo centrale ricoperto da una carta illuminata della situazione al fronte. Il capitano Sommerset ed uno dei suoi aiutanti di campo vi erano sopra.

Il sergente annunciò: "Sergente-capo Wake ed il soldato Ewans a rapporto" mettendosi sull'attenti.

Il capitano rialzò la testa dalla carta, poi si av-

vicinò ad essi col sorriso sulle labbra. “Ah, il famoso soldato Ewans. Riposo, Signori. Sergente, potete lasciarci”. Il sergente salutò ed uscì.

“Sono stato testimone del modo di cui vi siete occupato dell'Ezoghoul, vi devo confessare che ne sono stato impressionato, molto impressionato. Pochi uomini sarebbero rimasti di marmo facendosi caricare da un tale titano. Il vostro comportamento è stato degno dei migliori uomini delle forze speciali.

Così, meritate di essere ricompensato per il vostro coraggio in combattimento. Non solo citerò il vostro nome per una decorazione, ma da ora siete promosso a caporale. Di più, mi muoverò affinché riceviate un'arma più adatta al vostro stile di combattimento. Il mio aiuto di campo vi darà un buono per ritirare un fucile di precisione SR-50 ed tanti caricatori quanti ne potrete portare. Continuate così, caporale Ewans. Avete un avvenire nelle Freedom Brigades”.

Si trovava di nuovo in prima linea, allungato contro la parete inclinata della trincea, il fucile di precisione appoggiato contro la sua spalla e sul sostegno del fucile mitragliatore.

Accanto a lui si trovava Tran, pronto ad assicurare la sua protezione in combattimento ravvicinato.

Più che del suo CAR-24, Ewans si fidava della sua piccola sciabola Mishima attaccata alla cintura, un wakizashi da ciò che Tran gli aveva spiegato.

L'atmosfera calma di questo inizio di pomeriggio gli permetteva di vedere ad una grande distanza grazie al mirino in dotazione alla sua arma, e distingueva anche alcuni cannoni che armavano la cittadella. L'aria era ancora molto calda e sudava nella sua armatura mal riparata. Il silenzio era opprimente.

E poi il rombo dei cannoni riprese.

Ad Ewans il loro rumore sembrò più soffocato del solito, ne comprese la ragione quando vive un geyser di terra rossa esplodere ad un centinaio di metri davanti a lui. Alcuni secondi più tardi, la seconda granata cadde a meno di venti metri lontano da Ewans rispetto alla prima. La terza era a cinquanta metri dalla trincea. Il ritmo cardiaco di Ewans accelerò. La quarta granata cadde ad una ventina di metri. Nel momento stesso in cui la terra esplodeva dal suolo, Ewans gridò: “Correte verso il cratere!” si alzò stringendosi addosso la sua arma, poi si mise a correre verso il cratere appena scavato. Leggermente in anticipo su di lui, anche Tran correva ventre a terra.

Si gettarono nel cratere della granata nel momento stesso in cui un'altra granata esplodeva.

Coperto di polvere rossastra, Ewans si raddrizzò e guardò verso la trincea. A destra dove si trovavano alcuni secondi prima si era spalancato un buco simile a quello nel quale si erano rifugiati.

Mentre osservava gli impatti che seguirono, Ewans vide apparire al di sopra dell'orizzonte una dozzina di punti rossi ed allo stesso momento un rumore continuo ed acuto cominciava a farsi sentire tra le cannonate. I punti si avvicinavano velocemente e crebbero finché sorvolarono a bassa quota la posizione di Ewans. Potè vedere allora chiaramente il profilo delle armature rosso sangue e le maschere bianche raggelate in un sorriso beffardo: i Martian Banshees, un commando di duri-a-morire propulsi verso le più pericolose missioni dal loro potente reattore dorsale. Sparirono velocemente in direzione della cittadella.

Poco tempo dopo, il suono dei cannoni si spegneva, ed alcuni minuti più tardi la squadriglia sfrecciava sopra la prima linea, i suoi componenti ridotti alla metà.

Ewans fece allora segno a Tran di muoversi verso lo trincea. Avanzarono prudentemente, e quando saltarono oltre il bordo dello scavo, caddero faccia a faccia col sergente. “Prova generale di attacco fra dieci minuti. Al segnale, avanzate a passo di corsa”.

Lo trincea deformata dalla granata cominciò a riempirsi di soldati. Tutti avevano lo sguardo fissato sulla cittadella. Certi tremavano, le mani aggrappate fortemente ai loro CAR-24 tanto che le loro nocche erano completamente bianche. Il sergente li raggiunse presto. “Un minuto al segnale”. La tensione saliva. Tutti sapevano come si concludeva la maggior parte degli assalti: più del cinquanta per cento di perdite per pochi metri guadagnati.

Un razzo illuminante verde fluttuò un istante lontano nel cielo rosseggiante.

“Avanti!” gridò il sergente avanzando per primo, il CAR-24 attaccato al petto. Intorno ad Ewans una marea umana usciva dalla trincea urlando il suo grido di guerra: “Per la Capitol!” Fu preso nel frotto dei soldati e si unì al coro che proclama il nome della sua Corporazione.

Il campo butterato dagli impatti delle granate rendeva l'avanzata difficile, ed Ewans cadde faccia a terra una prima volta, poi una seconda. Ed ogni volta, Tran era al suo fianco per aiutarlo a rialzarsi.

Voltò indietro per un momento la testa e vide i soldati del genio cominciare a scavare delle nuove trincee nel campo che avevano appena conquistato semplicemente avanzando.

Mentre avevano percorso circa duecento metri, i tiri nemici cominciarono. Immediatamente Ewans andò al coperto in una buca di granata,



sentiva le pallottole passare al di sopra della sua testa. Le grida di dolore gli insegnarono che altri non avevano reagito tanto rapidamente quanto lui.

Risalì la pendenza della buca strisciando e posizionò il suo SR-50 sul bordo.

Vide allora, attraverso il canocchiale della sua arma, le creature intente a sparare sugli uomini: molti legionari oscuri comandati dagli immondi necromutanti.

Ewans si mise immediatamente a mirare i necromutanti, ogni proiettile che usciva della sua arma privava un drappello di un suo comandante.

Tuttavia la situazione apparve subito disperata per gli uomini: in difesa, le creature erano ben più numerose che in attacco, e disponevano del vantaggio della copertura delle loro trincee.

Ewans se ne rendeva ben conto, tanto più che i soldati intorno a lui erano sempre più numerosi a cadere. Fu allora che vide i due Pretorian Stalker che avanzavano verso gli uomini, con le loro gigantesche Falci di Semaï che sputava-

no un fiotto di morte, infilzando i soldati sfortunati che arrivavano a portata della loro baionetta.

Fu allora che Ewans vide il sergente uscire dalla copertura di un cratere di granata, radrizzarsi e tirare una granata con il suo CAR-24 verso il Pretorian Stalker più vicino. L'esplosione non lasciò traccia sulla bestia corazzata che caricò il sergente con un ruggito uscito direttamente dall'Oscurità. La baionetta dell'arma del mostro affondò nell'addome del sergente per uscire in fondo alla schiena. Quando il Pretorian Stalker tirò la sua Falce, il sergente crollò al suolo.

I Pretorian Stalker si avvicinavano alla posizione di Ewans e di Tran. Ewans aveva ben tentato di riempirli di proiettili, ma l'armatura integrata dei mostri era impermeabile ad ogni pallottola.

Ed in un istante furono su di lui.

Non aveva visto che accanto a lui Tran aveva estratto il suo wakizashi e che si era teso, pronto a balzare. Nel momento in cui il primo

Pretorian Stalker raggiunse il bordo del cratere, Ewans ebbe appena il tempo di vedere Tran distendersi e saltare, puntando fermamente la sua sciabola verso il Pretorian. La sciabola si piantò nel mezzo del cranio del mostro fino all'elsa, uccidendolo istantaneamente e facendolo crollare, trascinando il Mishima nella sua caduta.

Il secondo Pretorian Stalker girò allora la sua arma verso il cadavere del suo compagno appeso a Tran, e li sommerse tutti e due in un torrente di fiamme.

Ewans fece allora quello che in tutta la sua vita di progettista di armi aveva trovato più inutile: portò su tiro automatico il selettore di tiro del suo fucile di precisione.

Tran ed il Pretorian non formavano più di un mucchio di cenere quando aprì il fuoco sul Pretorian Stalker restante. Dovette mettere tutta la sua forza per compensare il rinculo dell'arma, ma alla fine la maggioranza di proiettili



raggiunse la testa del mostro. Sotto i colpi, la testa fu gettata prima indietro poi delle pallottole attraversarono la sua mascella ed infine la sua testa esplose in un gigantesco getto di sangue nero. Il mostro crollò sulla schiena, sollevando una nuvola di polvere rossa al momento dell'impatto col suolo.

Ewans abbassò la sua arma e girò il suo sguardo verso il corpo carbonizzato del suo amico. Sentì arrivare le lacrime, ma si mise sull'attenti ed inviò il suo ultimo saluto all'uomo che gli aveva salvato la vita.

Francis Ewans gettò un sguardo ai suoi uomini, tutti raccolti intorno a lui. Tutti avevano lo sguardo determinato, pronti a compiere questa missione per la grande gloria della Capitol e dell'umanità. Conosceva ciascuno di essi meglio della loro propria madre, perché aveva combattuto al loro fianco, alla loro testa, perché è nel combattimento che si rivela la vera natura dell'uomo. Aveva visto all'opera in ciascuno dei membri dell'unità che portava in combattimento quella forza che è in ogni uomo e che può fargli superare il potere del più potente agente dell'Oscurità - se sa utilizzarlo. Ciascuno era più decorato di qualsiasi uomo delle Forze Armate Capitol -ma nessuno era là per le decorazioni. Avevano scelto di esserci perché sapevano che andavano a battersi per una cosa che li superava, ed allo stesso tempo li affascina: la libertà dell'umanità. La libertà di pensare, fuori dal tentativo di corruzione degli Apostoli, la libertà di vivere in pace con la propria famiglia, la libertà di prendere o non prendere le armi.

Un crepitio si fece sentire nel suo casco. "H meno di cinque minuti, tenente Ewans. Tenevi pronti" gli comunicò il pilota della navetta del trasportatruppe.

Sollevò la sua mano aprendo bene le dita con il palmo verso i suoi uomini che scossero immediatamente la testa in approvazione. Ognuno si prese la briga di verificare la sua attrezzatura -era stato fatto già tre volte, ma non si era mai troppo prudenti.

Ewans verificò il caricatore del suo enorme mitragliatore Deathlockdrum, ma evidentemente tutto era già a posto.

Il trasportatruppe fu scosso quando il pilota spense i retrorazzi, segno che l'atterraggio era vicino. La luce rossa al di sotto della porta di sbarco passò al giallo. Ewans allora lasciò il suo posto e si diresse verso la porta, tutti i suoi uomini l'imitarono.

La navetta si immobilizzò improvvisamente, e la luce gialla passò al verde.

Ewans pigiò il bottone di apertura della

porta e i due battenti si scostarono istantaneamente.

L'aria gelata si riversò nel vascello, ma gli uomini non ne avevano cura nella loro armatura climatizzata.

Ewans scrutò tutto il paesaggio dell'astro sul quale avevano appena fatto atterraggio: crateri anneriti a perdita di occhio, non la minima vegetazione e nessuna traccia di un luogo non contrassegnato dalla guerra e dalla corruzione. E non lontano si alzava un'immensa ed orribile cittadella, quella dell'infame Apostolo Muawijhe.

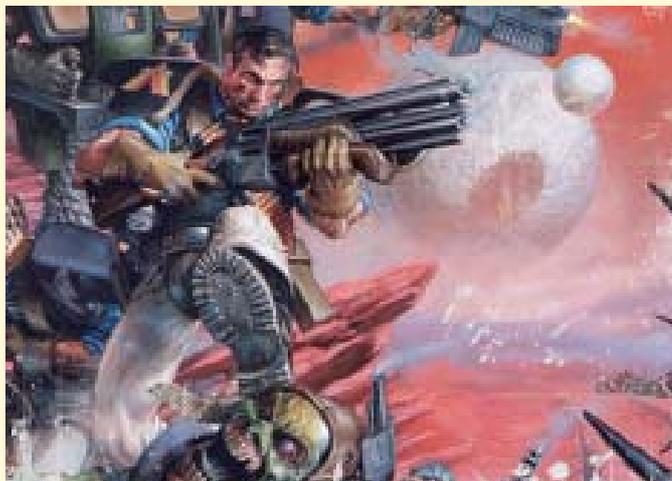
Mentre il sole si alzava sul piccolo satellite di Marte, Ewans si lanciò alla testa dei suoi uomini sul suolo bulinato di Phobos, diretto verso la cittadella. Ewans ebbe un'ultimo pensiero per l'umanità che difendeva, e nello spazio di un istante gli apparve l'immagine della sua famiglia scomparsa. Samantha. Christopher. Edward.

Poi serrò un poco di più il suo Deathlockdrum contro il petto e si concentrò sulla cittadella, avanzando col suo gruppo come l'aquila Capitol in picchiata sulla sua preda.

L'umanità ha bisogno di uomini come il tenente Francis Ewans, ne va della sua sopravvivenza!

Raggiungete le Freedom Brigades, per il combattimento in prima linea contro l'Oscura Legione.

L'Oscurità non passerà!



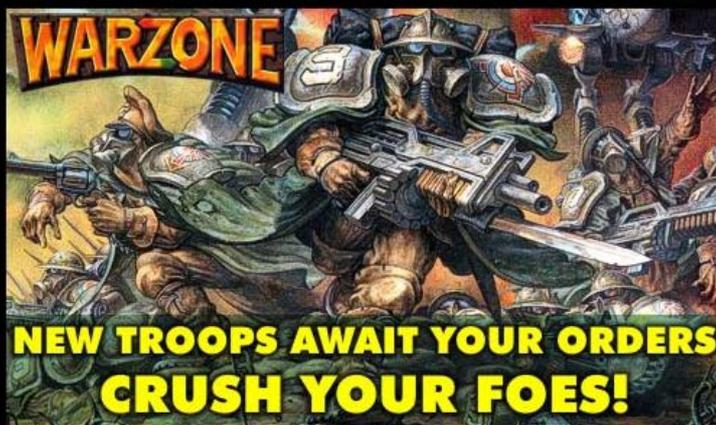


PRINCE AUGUST

www.princeaugust.ie

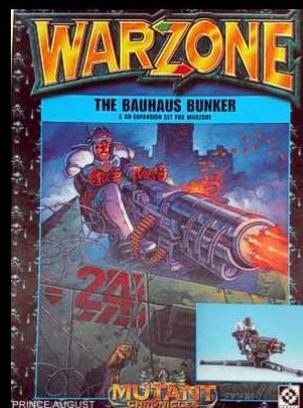
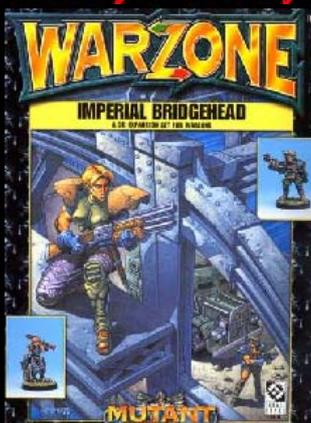
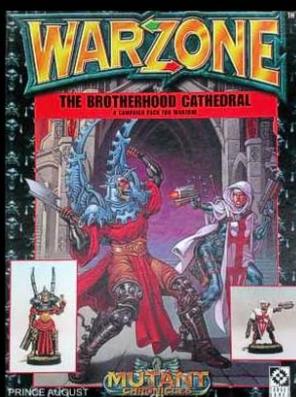


WARZONE
[Shopping Basket](#)
[Story + Games](#)
[prices](#)
 FACTION
 PRICELISTS:
 -- [Bauhaus](#)
[Mega-Corp.](#)
 -- [Brotherhood](#)
 -- [Capitol](#)
[Mega-Corp.](#)
 -- [Cybertronic Corp.](#)
 -- [Dark Legion.](#)
 -- [Imperial](#)
[Mega-Corp.](#)
 -- [Mishima](#)
[Mega-Corp.](#)
 -- [Tribes of Earth.](#)
[FORUM](#)
[NEWSLETTER](#)



CHRONOPIA
[Shopping Basket](#)
[Story + Games](#)
[prices](#)
 FACTION
 PRICELISTS:
 -- [Blackblood.](#)
 -- [Devout](#)
 -- [Dwarven](#)
 -- [Elven](#)
 -- [Firstborn](#)
 -- [Sons of Kronos](#)
 -- [Stygian](#)
 -- [Swamp Goblins](#)

*Warzone Mutant Chronicles TROOPS Added
NEW Infantry For Every Faction.*



NEW GAME EXPANSION ADDED.



PRINCE AUGUST

www.princeaugust.ie



INTERVISTA A LUCIO PARRILLO DI MIRKO "HALAKAY" MARCHESI

Lucio Parrillo è un giovane illustratore italiano che lavora principalmente tra l'Europa e gli Stati Uniti.

E' conosciuto principalmente per le sue illustrazioni fantasy, sci-fi, copertine per videogames, rpg e anche per i fumetti. Ha lavorato per molte case editrici su diversi progetti, tra le quali: Wizards of the Coast, Panini, Marvel Comics, Clementoni, Sierra, Microids.

DZ: Benvenuto sulle nostre pagine. E' piacevole avere l'opportunità di fare qualche domanda ad un autore giovane e di talento come te. Domanda di rito: Quando hai scoperto il tuo talento?

LP: Ho iniziato a disegnare praticamente da sempre, sin da bambino, avendo avuto un padre scultore e pittore, sono sempre stato affascinato dall'arte del disegno e della pittura e il suo esempio e i suoi consigli mi hanno fatto maturare di anno in anno, sono cresciuto quindi studiando e ammirando i lavori di grandi pittori e artisti del passato come Caravaggio, Michelangelo, etc.

DZ: Com'è avvenuto il tuo primo incontro col fumetto/illustrazione?

LP: Ad essere sincero, il primo fumetto che mi ha dato quella "scossa" e quindi la voglia di mettermi a disegnare è stato "Pinocchio" del grande Jacovitti, ero un ragazzino e mi divertivo a disegnare fumetti durante le lezioni di matematica e italiano in classe... o di nascosto a casa anziché fare i compiti!

In seguito crescendo quando ho deciso che avrei voluto fare il fumettista per lavoro, sono rimasto fulminato dai capolavori del mitico Claudio Castellini, "La Casa Infestata" Dylan Dog, Horror Paradise etc. da lì in poi non ho fatto altro che disegnare studiando le meravigliose tavole di Claudio per 24 ore al giorno come un matto... le anatomiche, il tratto, le ombre ed il suo estro creativo mi hanno sconvolto la mente! E' uno dei più grandi talenti artistici italiani...

DZ: La situazione del mercato italiano in questi ultimi anni non è florida, cosa ti ha spinto a intraprendere la difficile carriera di disegnatore/illustratore?

LP: Ho iniziato questa carriera per passione e per voglia di fare Arte sul serio. Purtroppo la situazione editoriale non è florida solo qui da noi, ma in Francia e Germania, USA e Giappone va alla grande, purtroppo in Italia c'è poca cultura

in fatto di arte, e troppa ignoranza, finché la gente non capirà che il fumetto e l'illustrazione sono ARTE come lo sono i quadri di Caravaggio e gli affreschi di Michelangelo la situazione non potrà mai cambiare, si considerano opere d'arte cose che fanno accapponare la pelle, che potrebbero essere paragonate alle tavolozze sporche di un pittore, sculture che non hanno senso e che vengono vendute solo perché un critico d'arte pagato profumatamente fa una recensione su una rivista d'arte, o in tv. Le Accademie d'Arte continuano a sfornare pseudo-artisti che credono di essere tali solo perché fanno tanti paroloni e teorie su una tela di merda sporcata col colore nascondendosi dietro a uno stile detto "informale" o "astratto", i loro insegnanti sono gente che si trova ad insegnare in una Accademia per aver vinto un concorso con raccomandazioni negli anni '70 e '80, la maggior parte non sa neanche disegnare, si sono inventati le peggiori cose per fare soldi e vendere delle tele o delle sculture che fanno venire il voltastomaco! Ora ci lamentiamo che la gente non capisce più niente di arte. Anche io ho fatto l'Accademia di Belle Arti, mi hanno fatto passare la voglia di disegnare, tranne pochi docenti in gamba, il resto è spazzatura! Per fare gli artisti bisogna studiare, non ci si può improvvisare tali.



DZ: Quali sono stati, se ci sono stati, i riferimenti artistici da cui hai appreso di più?

LP: Caravaggio, Antonio Ciseri, Ussi, Fattori, Rockwell, Vallejo, Frazetta e tanti altri..

DZ: Quali sono i progetti sui quali hai lavorato?

LP: Tantissimi... i più importanti, numerose covers e character design per video games, illustrazioni per la Wizards of the Coast (D&D, Magic, Eberron, Monsters Manual etc.), Marvel Comics, Panini, Heavy Metal magazine, per il mercato francese un paio di fumetti per la Soleil "L'Empire Eternel" e "One Shot" uscito un po' di mesi fa.

DZ: E attualmente?

LP: Al momento continuo a lavorare per Magic e Dungeons & Dragons, per la Marvel e per una grossa produzione cinematografica americana di cui non posso ancora accennare nulla.

DZ: Conosci l'Universo di Mutant Chronicles?

LP: ...minchia se lo conosco! ;-)

DZ: Hai qualche preferenza per un personaggio o altro?

LP: I mostri violacei dipinti dal mitico Paul Bonner.

DZ: Il mondo immaginario di Mutant Chronicles è

stato definito da un grande artista come Paul Bonner e la tavola che tu hai illustrato richiama molto il suo stile. E' anche il tuo modo di disegnare o ti sei ispirato fortemente a Bonner?

LP: Certo, è un maestro e oltre tutto un caro amico, è uno dei miei illustratori preferiti e uno dei migliori a livello internazionale!

DZ: La tua tavola è bellissima, peccato che sia anche l'unica ispirata a MC. Ci spieghi come è nata?

LP: Semplice, un botto di anni fa mi hanno proposto di lavorare per loro ad un progetto nuovo, gli ho fatto un paio di prove tra cui questa tavola, sarei dovuto andare a vivere ad Edimburgo e lavorare negli studi della Target Games... però non si sa bene per quale motivo, il progetto che doveva partire non è andato in porto, tutto qua!

DZ: Con quale tecnica hai prodotto l'illustrazione?

LP: Acrilici su carta

DZ: Ti piacerebbe lavorare ancora sui personaggi e sul background di Mutant Chronicles?

LP: Certo, sono eccezionali!

DZ: Grazie per il tempo che ci hai dedicato.

LP: Ma figurati! E' stato un piacere. A presto ciauuzzzz!

Lucca Comics & Games



Mostra Mercato
1-4 novembre
Mostre espositive
20 ottobre - 4 novembre

**NEL PAESE DELLE
MERAVIGLIE**

DALL' 1 AL 4 NOVEMBRE, NOI CI SIAMO!



ITALIAN CLUB
WWW.MUTANT.IT

SABATO 3 NOVEMBRE: TORNEO DI ULTIMATE WARZONE.
DOMENICA 4 NOVEMBRE: TORNEO DI DOOMTROOPER.
IN PIÙ DEMO E ALTRO ANCORA!



Paul Hyett lavora nell'industria del cinema e della televisione da più di 15 anni, ed è stato responsabile di diversi tipi di make-up, dalle ferite in film di guerra a trucchi per film in costume, ad abominevoli creature fino a rozzi cowboys. La sua versatilità in questo campo ne ha fatto uno dei nomi più prestigiosi negli effetti di make up in Gran Bretagna.

DZ: Ciao, Paul, e grazie per concederci questa intervista.

DZ: Cosa puoi dirci del tuo lavoro per il film di *Mutant Chronicles*?

PH: *Mutant Chronicles* è sempre stata una mia passione personale, ho anche lavorato al progetto fallito di Stephen Norrington circa 10 anni fa come assistente, e lavorare come responsabile degli effetti sui Mutanti anni dopo è una specie di chiusura del cerchio per me. Ho sempre avuto in mente il tipo di creature che avrei visionato per molto tempo.

DZ: Quale è stata la cosa più difficile da realizzare per questo film? E la più semplice?

PH: La più difficile? Realizzare così tante protesi per i mutanti, abbiamo realizzato un migliaio di protesi da applicare separatamente, come anche il numero di mutanti presente ogni giorno sul set.

La più semplice? Poichè stavamo facendo così tanto lavoro in CGI, potevo lavorare con VFX per realizzare molti più mutanti in CGI dietro ai nostri mutanti prostetici. Vedrete, ce ne sono centinaia!

DZ: Come giudichi il film, rispetto ad altri titoli a cui ai lavorato?

PH: Questo è uno dei titoli più difficili a cui ho lavorato, proprio per il numero di mutanti che

INTERVISTA A PAUL HYETT

(Responsabile makeup dei mutanti per il film)
a cura di Fabio "Sandorado" Dall'Ara.

ho creato.

DZ: Cosa ne pensi, di questo film? C'è qualcosa che ti ha colpito in modo particolare?

PH: Bene, è stato il mio primo film interamente realizzato con il green screen, era strano dover indovinare i VFX per lo sfondo, quelli per l'azione, etc. Devi realmente provare ad immaginare che cosa ci sarà quando la CGI verrà inserita con quello che abbiamo girato.

DZ: Avete avuto indicazioni particolari dalla Pressman o dalla Paradox per questo film? Avete avuto vincoli di qualche tipo da rispettare?

PH: Non molti, noi potevamo (la produzione) reinventare l'universo di *Mutant Chronicles*. Anche se tornava sempre in mente di rispettare quello che c'era già.

DZ: A quale film paragoni MC?

PH: "Salvate il soldato Ryan" con un passaggio attraverso "Quella sporca dozzina" che attraversa "Atto di forza".

DZ: Ok, parlati di te: I film che preferisci, romanzi, giochi, la musica che ascolti e tutto quello che ti viene in mente.

PH: Amo molti film, "La Cosa", "Robocop", "Scarface", "Casinò", "Unbreakable", "Napoleon Dynamite", "Il Padrino" 1 E 2, "Leon", "Ronin", "Taxi Driver", "Il Cacciatore", "Platoon", giusto per dirne un po'.

Amo ogni gioco con sparattutto in prima persona e distruzione e ascolto Gangsta Rap e musica classica.

DZ: Ok, grazie del tuo tempo, Paul.



PAUL HYETT insieme ad un personaggio ormai noto, **SIMON HUNTER**, il regista del film!

DOMANDE E RISPOSTE DALLA COG GAMES SULLA NUOVA EDIZIONE DEL GDR DI MUTANT CHRONICLES.

D: Cosa dobbiamo aspettarci per questo 2007: il prodotto a cui state lavorando seguirà la base della prima e seconda edizione, a cui seguiranno i supplementi delle Corporazioni, oppure dobbiamo prepararci ad un formato completamente nuovo?

R: L'edizione della COG del GDR di Mutant Chronicles comincia con un regolamento che è molto più dettagliato e dà uno sguardo più in profondità nel mondo delle Cronache Mutanti, rispetto a quanto fatto con la prima e la seconda edizione dei manuali. Pensiamo che questo manuale avrà più di 300 pagine.

Sarà suddiviso in libri (descrizione dei pianeti, libri delle corporazioni, ecc.ecc.) e ci saranno anche libri di "concetto", che daranno uno sguardo più profondo a determinati aspetti del mondo di MC come, per esempio, alla Simmetria.

D: Quale sarà il sistema di regola scelto per questa nuova edizione (creazione del personaggio, sequenza di combattimento e tiri di abilità): una replica del classico Mutant Chronicles con modifiche pesanti, un sistema della COG con differenti dadi e sistema O una conversione moderna del D20 system?

R: Il sistema sarà basato sul D20 ma andremo lontano dal D20 system. Non è una conversione standard del D20. È interamente un sistema della COG con alcune influenze dal vecchio sistema di MC. La generazione dei personaggi tra l'altro avrà alcuni aspetti riconoscibili.

D: Quanto la nuova versione devierà dalla precedente in termini di atmosfera e genere?

R: Le basi dell'atmosfera ed il genere del vecchio MC saranno mantenuti intatte ma con un ampio raggio di nuovi modi di sperimentare il mondo di Mutant Chronicles. Tuttavia, il nuovo RPG di MC sarà quello

in cui voi lo trasformerete. Come tutti i GDR spetta ai giocatori ed al GM come vogliono giocarli. Il nostro lavoro deve assicurarsi che il sistema delle regole permetta altrettante possibilità quante possano essercene. Il mondo di MC è complesso, con molti modi per giocarli. L'unica piccola differenza dal vecchio MC è che la versione della COG sarà un po' più cupa e meno fiammeggiante nelle illustrazioni. Ma potrete ancora giocare Ranger Venusiani contro centinaia di legionari da macellare come pure una detective-story tenebrosa ambientata a San Dorado o una misteriosa storia d'orrore nella campagna marziana. E' cosa farete voi.

D: Ci saranno ancora regole per gli Eretici?

R: Sì, e noi in seguito svilupperemo ulteriormente le regole ed i codici per gli Eretici.

D: Quando verrà pubblicato MC, o meglio avete una data di pubblicazione in vista?

R: Il rilascio è previsto per l'estate 2007 con almeno un libro di supplemento nell'anno se le cose vanno come previsto.

D: Sarà ancora utilizzabile l'Arte per alcuni personaggi Bauhaus?

R: No. L'Arte si limiterà rigorosamente alla Fratellanza ma prevedere alcune regole espansive quando si occupa dell'Arte e forse altre cose nello stesso ambito...

D: Alle navi spaziali che attraversano la distanza fra i pianeti a grande velocità sarà possibile atterrare o rimarranno nello spazio e saranno rifornite di carburante durante i rifornimenti e l'imbarco dei passeggeri con piccoli shuttle?

R: Una combinazione dei due. I trasporti più grandi non potranno atterrare e useranno il metodo della spola che avete descritto. Le navi più piccole potranno viaggiare

da pianeta a pianeta ma non possono avere lo stesso peso ed è quindi una soluzione molto più costosa.

D: Ci sarà l'elemento fortuna dietro al processo di generazione dei personaggi?

R: No, non come nel vecchio MC. La generazione dei personaggi sarà governata dalle scelte attive piuttosto che dalla fortuna. In tutti i modi, tirare tutti i dadi affida già le cose alla fortuna, no?

D: In quali paesi lo pubblicherete?

R: Lo scopo è una distribuzione in tutto il mondo con un'edizione inglese.

D: Paul Bonner sta lavorando a questo progetto?

R: No. Nessuno dei precedenti illustratori e nessuna vecchia illustrazione sarà usata in questa nuova edizione. Saranno illustrazioni ed illustratori nuovi.

Daniel Jansson

Member of COG Thinktank



Un disegno di Alex Tornberg, uno dei nuovi illustratori al lavoro sulla nuova edizione del GDR di *Mutant Chronicles* (copyright Alex Tornberg).
www.alexornberg.com



www.coggames.com

DOOMZINE 23





ONLINE STORE

www.cyclopesforge.com

New Products For July



Dragon's Guardian



Landsrad Elite Trooper



Guardroid



Urjadeen Hero



Jackal Dwarf
crossbowmen



Blessed Urjadeen



Savage Knight 1



Naido Warrior Monks



Savage Knight 2

CYCLOPESFORGE
SUPPORTA



www.callistofiles.tk

Ok, finalmente ci siamo!
Abbiamo visto le prime miniature, Alakhai e Mitch Hunter, abbiamo avuto sentore di come si presenterà questo gioco, con tabellone ad esagoni, con carte e segnalini, dadi personalizzati per il gioco.

Ma come sarà questo gioco?

Una prima considerazione è che non sarà paragonabile a Warzone, in quanto si tratta di un gioco completamente differente, nella concezione e nella realizzazione: Warzone è un gioco 3D creato per giocatori di 3D, mentre il titolo della FFG è un gioco da tavolo pensato per giocatori di giochi da tavolo, anche se ad un livello superiore, visto che in più, rispetto ai normali giochi da tavolo, ci sono gli elementi della costruzione degli eserciti e del collezionismo delle miniature.

La costruzione degli eserciti si basa su un nuovo sistema a gradi da rispettare: ci sono elementi Oro, Argento e Bronzo da scegliere, nel giusto mix, non si possono scegliere solo unità di un grado, ma occorre scegliere unità di ogni grado.

Oltre alle miniature, ci sono poi carte comando e segnalini ordini, entrambi presenti in gradi, anche questi da utilizzare nella costruzione del proprio esercito, insieme alle miniature.

Le modalità di gioco previste sono tre: Schermaglia, Torneo ed Epica.

La modalità Schermaglia prevede eserciti con una struttura fatta da 3 elementi ORO, 3 elementi ARGENTO e 3 elementi BRONZO, da scegliere tra miniature, carte comando e segnalini ordini. Si vince a 9 Punti Vittoria.

Con la modalità TORNEO si passa invece ad una struttura di composizione di 10/10/10, ovvero 10 elementi ORO, 10 elementi ARGENTO e 10 elementi BRONZO. I Punti Vittoria da fare per vincere sono 30.

E arriviamo alla modalità EPICA, che più che EPICA sembra MOSTRUOSA nelle dimensioni: 150 Punti Vittoria da realizzare con eserciti di 90/90/90!

Probabilmente per questa modalità sarà necessario unire più tabelloni di gioco.

Il set base prevede: Bauhaus, Capitol, Fratellanza e Algeroth. Con la prima espansione arriveranno Imperiali e Ilian.

Nel prossimo numero maggiori dettagli!



ALAKHAI SECONDO LA FFG!



**LA NUOVA VERSIONE DEL
PIÙ GRANDE EROI DI
TUTTI I TEMPI:
MITCH HUNTER!!!**



Prologo

Quella che si preparava era una serata di fuoco. A dir poco. Tutte le premesse non davano adito a dubbi.

Era passato molto tempo dall'ultima volta in cui si era svolta una riunione simile: in quell'occasione, litigi e battibecchi erano stati continui e si era sfiorato (di pochissimo...) un duello. Ma cosa aveva di tanto speciale quella riunione?

Semplicemente il fatto che avrebbero presenziato praticamente tutti i Nefariti più potenti e influenti della Corte di Algeroth: questo piccolo particolare, unito al fatto che, con tutta probabilità, in quella riunione si sarebbero prese decisioni di capitale importanza, spiegava perché l'intera Cittadella del Signore della Guerra fosse in preda all'agitazione e alla frenesia.

POTETE SCARICARE GRATIS IL ROMANZO BREVE DI AURORA TORCHIA A QUESTO LINK:

<http://www.mutant.it/upload/dl/Documenti/MCIC/Alakhai&Zharn.pdf>

Il prossimo appuntamento del
MUTANT CHRONICLES
ITALIAN CLUB

è alla MOD-CON, dal 21 al 23 settembre,
a Modena, presso la Polisportiva Sacca,
in via Paltrinieri 80.

In programma:

sabato 22 settembre torneo di Ultimate Warzone

domenica 23 torneo di Doomtrooper 1° livello

