ZEFIRON

“In un’altra vita… prenderemo quel cazzo di gelato insieme.”

Ricky Griffini

Enciclopedia della Galassia di Zefiron

"Edizione 2698 (Orario Centrale Galattico)"

Prima edizione: agosto 2026 😊

Seconda edizione: novembre 2026 😊

Titolo | Enciclopedia della Galassia di Zefiron (Seconda Edizione)
Autore | Ricky Griffini

ISBN | 978-00-00000-00-0 (il codice sarà inserito da Youcanprint)

© 2026 - Tutti i diritti riservati all'Autore
Questa opera è pubblicata direttamente dall'Autore tramite la piattaforma di selfpublishing Youcanprint e l'Autore detiene ogni diritto della stessa in maniera esclusiva. Nessuna parte di questo libro può essere pertanto riprodotta senza il preventivo assenso dell'Autore.

Youcanprint
Via Marco Biagi 6, 73100 Lecce
www.youcanprint.it
info@youcanprint.it

“Io non sono un soldato. Non lo sono mai stata. Solo ora mi rendo conto delle mie azioni. Di quello che ho fatto. Degli orrori… che ho commesso. Delle vite che ho tolto in nome di un qualcosa di vano. In nome del mio egoismo, della mia incapacità ad accettare le mie paure e di superarle.

Spero che la vita possa perdonarmi… ma non ne sono sicura. Mi aggrappo a una flebile speranza. La speranza di poter cambiare. La speranza… di poter ancora vivere.”

- Proxima Tempest

Di scatto afferrò una sedia, scaraventandola con una potenza impressionante contro il muro della stanza, “Volevo solo una famiglia! Delle amiche! Qualcuno che mi stesse accanto! E invece sono sola!”

“SOLA!!!!”

Si accasciò a terra, in lacrime, “Sola nella mia disperazione! Nelle mie tenebre! Ho tentato più volte di suicidarmi! Ma non ci riesco! Questo corpo non vuole crepare!”

“Io l’ho visto, Valentina! L’ho visto il male che c’è dentro di me! E non riesco ad accettarlo! Non ce la faccio! NON CE LA FACCIO!!!!”

Valentina le si avvicinò, “Proxima…” la strinse a sé, “…tu non sei sola.”

- Corpi di Ferro/Anime di Cristallo

Avvertenze!

Quest'opera è frutto della fantasia dell'autore. Eventuali riferimenti, somiglianze o analogie con persone, aziende, organizzazioni, luoghi o avvenimenti reali sono puramente casuali e privi di qualsiasi intento rappresentativo o diffamatorio.

L'opera contiene riferimenti a temi maturi e potrebbe non essere adatta a tutti i lettori. Al suo interno sono presenti, a seconda dei capitoli, descrizioni di:

- *guerra e conflitti armati;*
- *violenza fisica e psicologica;*
- *sangue e scene cruente;*
- *torture, suicidio e atti auto-lesionisti;*
- *morte e sofferenza;*
- *combattimenti con armi da fuoco, armi bianche ed esplosivi;*
- *creature mostruose e contenuti horror;*
- *linguaggio volgare;*
- *consumo di alcolici, tabacco e sostanze stupefacenti;*
- *riferimenti sessuali e allusioni a tematiche adulte.*

Tali elementi sono inseriti esclusivamente per esigenze narrative, artistiche e di caratterizzazione dell'universo immaginario di Zefiron e non costituiscono in alcun modo un'esaltazione, un incoraggiamento o un invito a replicare comportamenti violenti, illegali o pericolosi.

L'autore incoraggia una lettura consapevole e raccomanda l'opera a un pubblico maturo o comunque in grado di contestualizzarne correttamente i contenuti.

Detto questo, buona lettura! 😊 😊 😊

PREFAZIONE

L'Enciclopedia che leggerete è ambientata nella Galassia di Zefiron, un universo retro-futuristico di mia fantasia permeato da guerre, mostri, intrighi politici e un tocco di umorismo nero.

L'anno è il 2698, che corrisponde al nostro 2024.

Treni d'epoca, città monumentali in marmo e architetture del Novecento convivono con viaggi interstellari, armi al plasma e tecnologie futuristiche.

Ogni pianeta possiede la propria cultura, storia, fauna, eserciti e tecnologia.

Dalle giungle assassine di Kar-Maeg alle metropoli con fontane di vino di Nebulon, fino ai meandri colmi di vampiri di Oscuria… ogni mondo possiede una propria anima, fatta di meraviglie, contraddizioni, orrori e misteri.

Due superpotenze dominano la Galassia.

Da un lato il Regime Governativo che si basa su ordine, disciplina, sfrenato patriottismo, tecnologia e potenza militare alle stelle.

Controlla 10 pianeti e la sua capitale è Valoris *(sul pianeta Nebulon).*

Contro il Regime vi è la Coalizione dell'ECLISSI, una rete di 5 pianeti dissidenti e libertini.

Amano l'ideale libertino a tutti i costi, abbattono le telecamere e combattono per l'autonomia dei propri mondi utilizzando guerriglia, ondate umane e tattiche di logoramento.

Zefiron è una Galassia piena di creature mostruose, battaglie epiche, segreti dimenticati e storie di innumerevoli personaggi, dove il confine tra realtà e assurdo… è spesso labile.

In foto: L'autore della Galassia di Zefiron! 😊 😊 😊 Vi auguro una buona lettura della mia Enciclopedia e della Saga di Zefiron!!! 😊

⚠️ **Consigli su come affrontare la lettura! Non preoccuparti, ho la soluzione!**

L'Enciclopedia di Zefiron è pensata come il **Manufatto Finale** di questo gigantesco Universo retrofuturistico. Per questo motivo potrebbe sembrarvi una montagna da scalare, dura e impervia, che contiene inoltre spoiler sulla macro-trama principale della saga e sugli altri miei libri ambientati nella stessa galassia.

Permettimi quindi di consigliarti tre simpatiche alternative:

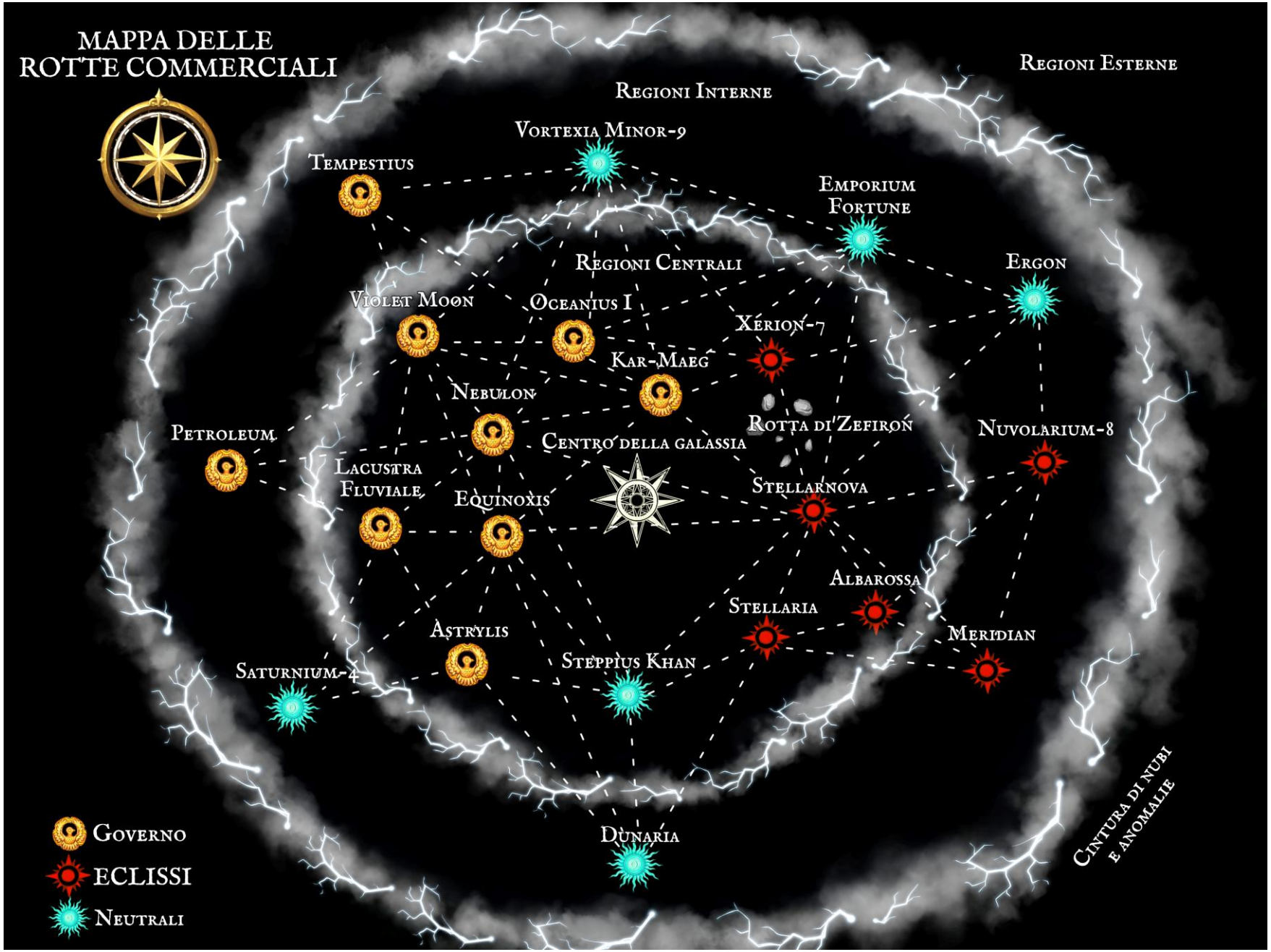
- **1**, **chissenefrega di spoiler** o anticipazioni varie. Voglio saltare subito al paragrafo sul pianeta Nebulon, leggermi a random dei personaggi o perdermi nel bestiario per 5 ore di fila! Il vantaggio? Scoprire da zero questo enorme universo da una miriade di potenziali punti di partenza! L'unico effetto collaterale è che potreste imbattervi in spoiler su come finisce la saga dopo tipo 15 minuti! 😂
- **2**, leggere prima i romanzi*:* **"Sotto le Stelle di Zefiron"** *(la parte I della saga e capostipite di tutto);* **"Cieli di Sangue"** *(un team di mercenari della BSE alle prese con un laboratorio governativo pieno di orrori sito su Kar-Maeg!);* **"Il Podcast del Terrore"** *(6 influencer hanno la brillante idea di girare un podcast di attualità su Oscuria, pianeta infestato da vampiri!)* e **"Il Mastino di Albarossa"** *(investigativo gotico nella brughiera con la detective Serena Everwood!).*

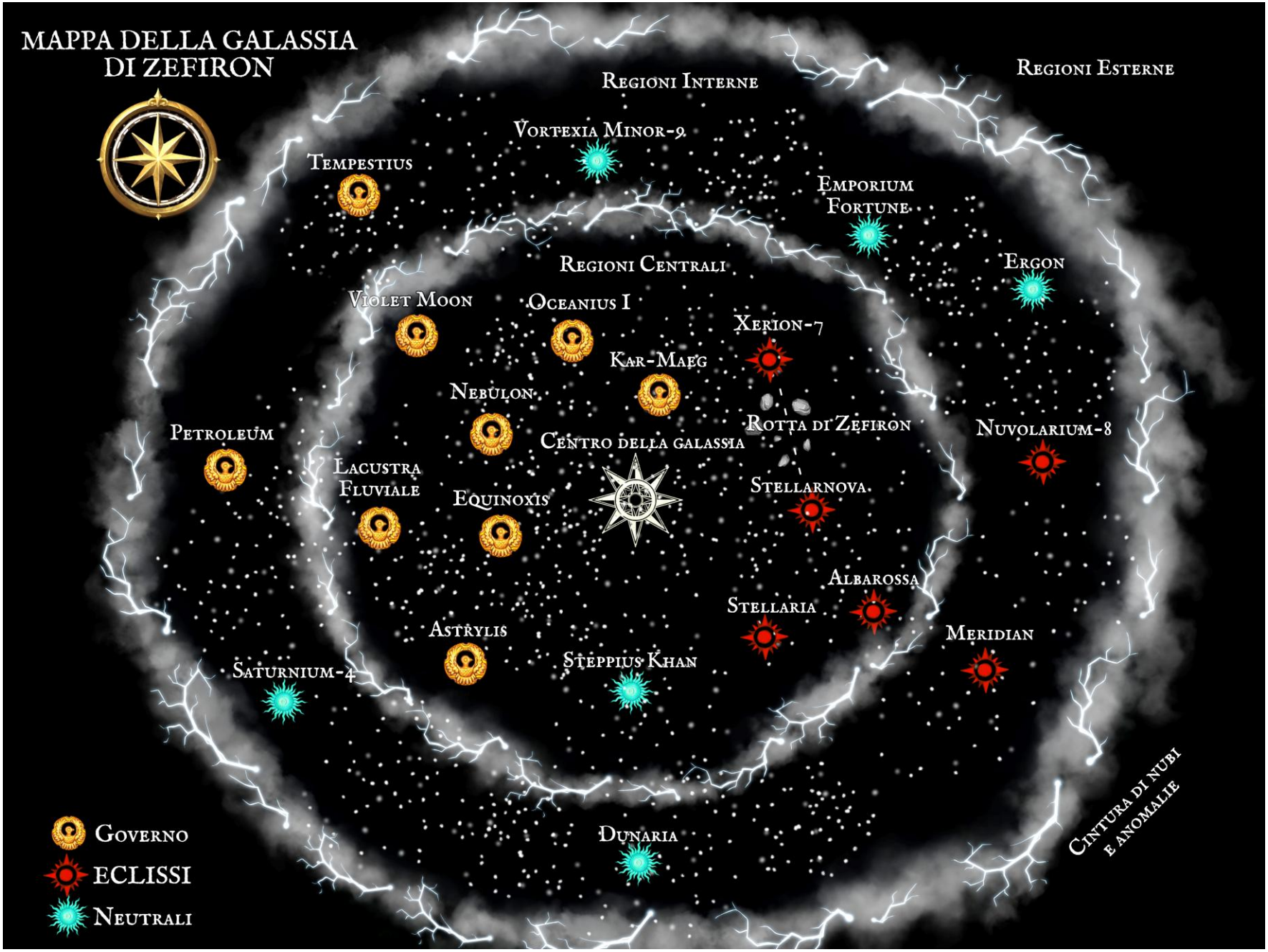
In questo modo ve li gusterete evitando eventuali riferimenti o spoiler vaganti, ed essendo autoconclusivi a parte il capostipite avrete libertà totale.

- **3**, l'opzione migliore a mio avviso: partire a bomba con la **Saga di Zefiron** a fine libro! Ma come? Come farò se non ho letto Sotto le Stelle di Zefiron!? Non ci capirò niente! Tranquillo! Vi è un ricco riassunto del primo libro, che vi darà tutte le informazioni necessarie per capire la storia, il contesto di ambientazione e i personaggi protagonisti. A quel punto, potrete concludere con la parte II: **Corpi di Ferro/Anime di Cristallo**!

Finita la saga, vi consiglio quindi di consultare questa enciclopedia come dei detective alla ricerca di approfondimenti, curiosità, punti di vista dei personaggi secondari, tonnellate di lore e molto altro! 😊

Qualunque sia l'opzione che sceglierete, spero vi faccia passare dei bei momenti! Un abbraccio! 😊


MAPPA DELLE
ROTTE COMMERCIALI
Regioni Esterne
Regioni Interne
Regioni Centrali
Vortexia Minor-9
Tempestius
Emporium
Fortune
Ergon
Violet Moon
Oceanius I
Xérion-7
Kar-Maeg
Nebulon
Petroleum
Rotta di Zefiron
Nuvolarium-8
Centro della galassia
Lacustra
Fluviale
Equinoxis
Stellarnova
Albarossa
Stellaria
Astrylis
Meridian
Saturnium-4
Steppius Khan
Dunaria
Cintura di nubi
e anomalie
Governo
ECLISSI
Neutrali


MAPPA DELLA GALASSIA
DI ZEFIRON
Regioni Interne
Regioni Esterne
Regioni Centrali
Vortexia Minor-9
Tempestius
Emporium
Fortune
Ergon
Violet Moon
Oceanius I
Xerion-7
Kar-Maeg
Nebulon
Rotta di Zefiron
Petroleum
Centro della galassia
Nuvolarium-8
Lacustra
Fluviale
Equinoxis
Stellarnova
Albarossa
Stellaria
Meridian
Astrylis
Steppius Khan
Saturnium-4
Dunaria
Cintura di nubi
e anomalie
Governo
ECLISSI
Neutrali

> [SEQUENZA DI AVVIO DEL SISTEMA]

> ● ACCENSIONE MONITOR… [✓]

> ● CARICAMENTO DEL SISTEMA OPERATIVO…

[██████] 100%

> ● ATTIVAZIONE SISTEMA DI COMUNICAZIONE INTERGALATTICO… [✓]

> ● CONNESSIONE ALLA RETE INFORMATICA GOVERNATIVA… [STABILE]

> ● RICHIESTO CODICE DI ACCESSO CIFRATO NCA [INSERITO]

> ● ACCESSO BANCA DATI DEL PALAZZO DEGLI ARCHIVI STORICI DI VALORIS, NEBULON… [AUTORIZZATO]

> ● CONNESSIONE STABILIZZATA… [✓]

> ● RICERCA DEL DOCUMENTO ORIGINALE NEGLI ARCHIVI… [COMPLETATA]

> ● RICHIESTA DI ACCESSO AL PROTOCOLLO DI STAMPA CARTACEA… [AUTORIZZATA]

> ● AVVIO DEL PROTOCOLLO DI DOWNLOAD… [INIZIALIZZATO]

> ● ATTENDERE… [TRASMISSIONE SLOGAN PATRIOTTICO INIZIATA]

> ● "Fiero cittadino della Nazione, ti diamo il benvenuto negli Archivi Storici Governativi, dove potrai beneficiare di milioni di volumi cartacei, manufatti, pergamene, enciclopedie, almanacchi etici FALC e documenti attentamente salvaguardati da fieri accademici e protetti dai nostri valorosi soldati. Gloria alla Patria! Gloria a Nebulon!" [FINE MESSAGGIO]

> ● TRASFERIMENTO DATI PER LA STAMPA DEL MANUFATTO IN CORSO…

[▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒] 26%

> ● TRASFERIMENTO COMPLETATO… [✓]

> ● VERIFICA INTEGRITÀ DEL DOCUMENTO… [COMPLETATA]

> ● PROTOCOLLO DI STAMPA… [AUTORIZZATO]

> ● STAMPA IN CORSO… [COMPLETATA]

> ● [DOCUMENTO PRONTO PER LA RIPRODUZIONE CARTACEA]

> BIP…

> BIP…

> BIP…

> [PROTOCOLLO DI STAMPA COMPLETATO]

NCA
NET-COM AGENCY

INDICE dell'ENCICLOPEDIA

(Suddivisa in Archivio Galattico di Valoris, Bestiario, Sezione Militare, Saga di Zefiron e Racconti)

ARCHIVIO GALATTICO di VALORIS 31
CRONOLOGIA STORICA 32
PERSONAGGI 44
Nathaniel Orion 44
Proxima Tempest 51
Cassian Blaze 55
Cypher Arias 57
Elaria Voss 59
Maximus Thunderstride 60
Penelope Sinclair 62
Titus Iron 63
Valkor Astreus 64
Atlas Drake 65
Alexander Taylor 67
Serena Everwood 68
Nolan Frost 69
Dominic Raven 71
Gaspare Flintlock 73
Kassandra Hessel 75
Janet Cross 76
Vincent Mag-Nius 78
Roland Mercer 79
Travell Everton 80
Serafina Stone 81
Il Barista di Orion 82
Aurelius Serrano 83
Isabella Santoro 86
Altri personaggi 89
IL REGIME GOVERNATIVO 92
Istruzione Governativa 95
Sistema Giudiziario Governativo 97
Leggi sul lavoro Governative 98
Disertori Civili 100
Varie curiosità direttamente dalla società Governativa! 101
Articolo 77. Tutela dell'armonia pubblica e della dignità individuale 101
Articolo 35/B della Costituzione di Nebulon 101
Sistema Postale e Comunicazione Tradizionale nei Mondi Governativi 101

La Corrente Architettonica del Gargantuismo **102**
Galateo del buon pranzo Governativo **102**
Il Minestrone Governativo **103**
Sport e Intrattenimenti **104**
TV, Documentari, Cinema e cartoni animati Governativi **105**
Enti Governativi **108**
Ancora altre info sul Regime Governativo! **111**
Turismo su Nebulon e Protocollo di Accompagnamento per Visitatori "A rischio" **111**
Ospedali Governativi **112**
Relazioni e Nascite nella Società Governativa **113**
Guida governativa in caso di aggressione fisica **114**
Regolamentazione della Caccia e dei Trofei di animali impagliati **116**
Dispositivi Tecnologici Governativi **117**
La COALIZIONE dell'ECLISSI **119**
Trading Co. Stellar Alliance **121**
Altre Fazioni **123**
Governi del Passato **123**
NOZIONI GENERALI **124**
Calcolo del tempo **124**
Che lingua si parla nella galassia di Zefiron? **124**
Sistema di governo **124**
Rotte galattiche e motori spaziali **124**
Sistema commerciale **125**
Dogana **125**
Sviluppo tecnologico **126**
Fonti energetiche, corrente elettrica e come trasportarla **127**
Sistemi di comunicazione **127**
Cultura tecnologica e uso dei social media **127**
Religione **128**
Sistema monetario **129**
Qualità della vita **130**
Perché la Galassia di Zefiron non ha mai colonizzato altre galassie? **131**
Il Principio di Evoluzione Iper-Compressa 💀 **133**
TABELLA VELOCE DEI PIANETI **135**
PIANETI REGIONI INTERNE **139**
SUPER MONDI **139**
Nebulon **139**
Xerion-7 ..... **157**
Meridian **161**
Vortexia Minor-9 ..... **169**
MONDI COMMERCIALI **175**

Stellarnova **175**
Equinoxis **184**
Emporium Fortune **188**
MONDI AGRICOLI **191**
Stellaria **191**
Lacustra Fluviale **196**
Nuvolarium-8 ..... **203**
Violet Moon **208**
MONDI INDUSTRIALI **213**
Ergon **213**
Petroleum **215**
Oceanius I **217**
MONDI CRIMINALI **220**
Albarossa **220**
Dunaria **232**
Nubir - Le Dune del Sole **232**
Zakaresh - La Terra delle Montagne Aride **243**
Barathar - La Terra dei Monsoni **247**
Steppius Khan **249**
MONDI ESTREMI **252**
Astrylis **252**
Kar-Maeg **254**
Saturnium-4 ..... **282**
Tempestius **286**
Fulminara **286**
Uragoria **289**
PIANETI REGIONI ESTERNE **291**
Oscuria **295**
Floravora **306**
Nuklearr **308**
Draken **311**
Info generali sui pianeti **318**
MEZZI di TRASPORTO **320**
Principali astronavi mercantili e da trasporto passeggeri **320**
Domande varie sulle Astronavi **323**
Veicoli terrestri **324**
ARTE e CULTURA **326**
Artisti famosi **326**
Artigianato **327**
Strumenti musicali **327**
Oggetti di lusso **328**

GIOCHI e SVAGHI **329**
CIBO e ALIMENTAZIONE **330**
Elenco di alcuni cibi, bevande e pietanze! **331**
Il Ciclo della Carne Etica **333**
Linee Guida FALC per la Pesca Etica dei Granchi Reali **336**
La Pesca Vegana – Iniziativa etica della FALC **337**
MEDICINA e FARMACOLOGIA **338**
Sperimentazione sugli Animali **341**
MORBI, MALATTIE e SOSTANZE PERICOLOSE **342**
TECNOLOGIE AVANZATE **344**
MINERALI SPECIALI **345**
RISORSE NATURALI **347**
MISTERI e LEGGENDE **348**
Il Picco Oscuro **348**
Il Mistero della Valle delle Nebbie **349**
La Leggenda dell'Antico Cosmonauta **369**
I Quattro Titani della Regione Proibita di Equinoxis **371**
La Scomparsa della Nona Legione **372**
L'Ombra del Monte Nero **373**
KARNATH – Il DIO del CAOS **374**
Gli AGENTI del CAOS **378**
Tigre & Orso: I Principali Agenti del Caos **378**
I Primi Tre Vangeli del Caos **381**
VARIE **383**
Carcere Steel's Obscurity **383**
Droga Oniric **383**
Tabacco e sigarette al carbonio **384**
Campi di prigionia dei ribelli su Kar-Maeg **384**
Guida all'arte marziale Draxen Tai **386**
Gesù Mercenario e il Presepe di Dunaria **389**
BESTIARIO della GALASSIA di ZEFIRON **391**
FAUNA della Galassia di Zefiron **392**
STELLARIA **392**
Ecosistema di Stellaria **392**
Baco/farfalla **393**
Gufo fosforescente di Stellaria e Yellow Nightmare **395**
Pappagallo striato del sud-ovest **398**
Ragno Amico **398**
Puma Giaguaro **399**
ALBAROSSA **401**
Ecosistema di Albarossa **401**
Pitbull di Albarossa **402**

TEMPESTIUS **404**
(Fulminara) **404**
Ecosistema di Fulminara **404**
Cervo Parafulmine **404**
Morsatore Voltaico **405**
Lampreda Elettrica (Lightning Killer) **405**
(Uragoria) **406**
Ecosistema di Uragoria **406**
Canguro di Uragoria **406**
Marmotte di Uragoria **406**
Grande Volatile dei Picchi **407**
SATURNIUM-4 ..... **408**
Ecosistema di Saturnium-4 ..... **408**
Bisonte Saturniano **409**
San Bernardo Saturniano **410**
Narvalo Missile **411**
Lupo Grigio Saturniano **412**
Mammut della Tundra **412**
PETROLEUM **413**
Ecosistema di Petroleum **413**
Rospo petrolifero **413**
Stambecco petrolifero **413**
DUNARIA **415**
Ecosistema di Dunaria **415**
Aviofante **416**
Api Garum **417**
KAR-MAEG **418**
Ecosistema di Kar-Maeg **418**
Leone Nero **419**
Vespe Velenifere **420**
Rospo gigante delle paludi **422**
Lamobra **422**
Tarantola Picchiatrice **423**
Cocciniglia Cotonosa Gigante **426**
Paguro Vampiro **427**
Farfalle Nere Killer **428**
Pipistrelli Macellai Bevitori di Sangue **428**
VIOLET MOON **429**
Ecosistema di Violet Moon **429**
Cinghiale Blu **430**
Spettro Lupo **430**
Manzo Sorvian e Toro Sorvian **431**

Lunabombo **432**
Albapi **432**
NEBULON **433**
Ecosistema di Nebulon **433**
Condor a Tre Teste di Nebulon **434**
Yeti di Nebulon – I Guardiani Patriottici delle Nevi **438**
Murena cieca di Nebulon **438**
OCEANIUS I **439**
Ecosistema di Oceanius I **439**
Squalo Motosega **439**
Pesci corazzati di vario tipo **439**
Super Tonno Predatore **440**
Peranoceto **441**
Anisakis Minatore **441**
STELLARNOVA **443**
Ecosistema di Stellarnova **443**
Orso dei monti Carzang **443**
Cervo Balzante di Stellarnova **443**
NUVOLARIUM-8 ..... **445**
Ecosistema di Nuvolarium-8 ..... **445**
Lumaca della Pioggia **445**
Tergicottero **445**
Anfibio Tergicristallo **446**
ERGON **447**
Ecosistema di Ergon **447**
Varano Plasmatico di Ergon **447**
XERION-7 ..... **448**
Ecosistema di Xerion-7 ..... **448**
Scampi Killer di Xerion-7 ..... **448**
Coniglio carnivoro della Prateria Nera **449**
MERIDIAN **451**
Ecosistema di Meridian **451**
Yeti di Meridian – Le Ombre dei Picchi Tetri **451**
Lupo Esplosivo **453**
FLORA della Galassia di Zefiron **454**
Fungo Migratore di Kar-Maeg **454**
Pianta Carnivora Allucinogena **454**
Palma del Cocco Nero di Kar-Maeg **454**
Radice Nera di Mangrovia Killer **455**
Radice di Radix Somnialis **455**
Alga Nori Devastatrix – La Pianta Vendicatrice **457**
Peperoncino di Ghartundar su Barathar **458**

Pera Deflagratoria di Stellaria **459**
Cipolla psicotropa di Albarossa **460**
Fungo Vampiro delle Miniere di Ergon **460**
Cedrus Citrassis **460**
ECOSISTEMI INDIPENDENTI (Animali presenti su più pianeti ma senza fissa dimora) **461**
Night Blade **461**
Spigola Assassina **462**
Ricciola Killer **462**
Mormora killer **462**
CATEGORIE ANIMALI (dal basso verso l'alto) **463**
MOSTRI MARINI PRINCIPALI della GALASSIA DI ZEFIRON **464**
ANEDDOTI E STORIE VARIE **465**
Kro-Shan la Carpa Ribelle! **465**
Rapporto Scientifico: "Il Caso Peranoceto" **466**
Aneddoto Storico – L'ultimo pranzo all'Osteria "Il Costato", in Val Carne **469**
I ROSTODONTI **474**
Blood Maw – Fauci Insanguinate **477**
Spinodonte **478**
Brontodonte **479**
Veladonte **480**
Luminadonte **481**
Plesiodonte **481**
Rostotauri **481**
GRANDI MOSTRI **482**
Vortallax – Il Flagello degli Oceani **482**
Il Bue del Mare **483**
SEZIONE MILITARE **485**
CRONOLOGIA DELLA GRANDE GUERRA (2696-98) **486**
CLASSIFICA UFFICIALE FORZE ARMATE della GALASSIA di ZEFIRON **505**
FORZE ARMATE GOVERNATIVE **508**
Schieramento delle flotte: quante sono e dove sono dispiegate? **508**
Tè con doppia razione di biscotti e uvetta **511**
REPARTI STANDARD dell'ESERCITO GOVERNATIVO **512**
REPARTI della MARINA STELLARE GOVERNATIVA **515**
FORZE di SICUREZZA della FIRIS **516**
REPARTI SPECIALI GOVERNATIVI **517**
Gli "Alpini di Nebulon" **517**
I "Palombari" **520**
Le "Comete di fuoco" **523**
I "Paludieri" o "Unità del fango" **524**
Gli "Scorcher's" **525**

La fanteria pesante *"Phalanx"*.....526
I "Commandos Spaziali".....527
I "Caschi Viola".....527
I "Corpi Coloniali".....529
I "Reparti dei Cani da guerra".....532
Gli "Atomic Soldier's".....536
Le "Nebbie Mortali".....538
Le "Forze speciali della A.F" (All Front).....539
La "Guardia Nera".....541
Spiegazione approfondita sui Supersoldati della Galassia di Zefiron.....543
FORZE DI POLIZIA o PARAMILITARI GOVERNATIVE.....545
Polizia governativa.....545
Le Tigri di Ferro.....545
Polizia dei Treni governativa (solo su Nebulon).....546
Camicie Bianche – La polizia militare del regime.....547
Guardia Forestale Governativa.....547
FORZE ARMATE dell'ECLISSI.....550
La risposta dell'ECLISSI alla schiacciante superiorità governativa.....550
Reclutamento, produzione industriale e logistica dell'ECLISSI.....550
Truppe e Armamenti unici della Coalizione dell'ECLISSI.....555
La Brigata del Bue d'Acciaio.....560
I DISPERATI: Il Team Scelto per eccellenza delle Forze Speciali ECLISSI!.....562
Truppe e Armamenti unici di Vortexia.....567
Truppe e Armamenti unici di Ergon.....568
Truppe e Armamenti unici dei Ribelli di Kar-Maeg.....572
COMPAGNIE MERCENARIE.....578
Blood Star Enforcers.....578
IRONCLAD.....580
Wild Boar's.....581
COMPAGNIE di VENTURA, MILIZIE e GUERRIGLIE.....583
La Milizia di Astrylis.....583
Banda mercenaria dei Caimani.....583
La Compagnia di ventura CYBORG.....584
I SERVIZI SEGRETI nella GALASSIA di ZEFIRON.....587
INDUSTRIE di ARMI.....588
Axstral Corporations – Il Braccio d'Acciaio del Regime.....588
Titan Industries.....589
Produttori di Terze Parti.....589
SPIEGAZIONE delle TECNOLOGIE BELLICHE.....590
Gerarchia dei materiali da protezione bellici.....593
Classificazione reattori energetici/batterie.....594
ARMI da FUOCO, GRANATE ed EQUIPAGGIAMENTI.....595

ARMI da FUOCO 595
ARMI BIANCHE 599
GRANATE e MINE 599
ARMI MODIFICATE o SPECIALI 600
EQUIPAGGIAMENTI TATTICI 602
GIUBBOTTI, ARMATURE e CORAZZE PROTETTIVE 604
ASTRONAVI da GUERRA 608
Supercorazzata Ammiraglia Leviathan Fury 608
Supercorazzata 608
Corazzata stellare 609
Incrociatore 609
Cacciatorpediniere 609
Fregata 610
Corvetta 610
Navetta 611
Portaerei stellare 611
Sommergibile Stealth 611
CURIOSITA' sulle FLOTTE 612
STRATEGIE GUERRA SPAZIALE 613
PANORAMICA dell'OPERAZIONE DEATH-STORM 615
La 7ª FLOTTA GOVERNATIVA 618
La storia della Settima Flotta 618
Riepilogo Armamenti della Settima Flotta Nucleare 619
AVIAZIONE GOVERNATIVA 621
Cannoniera d'Assalto 621
Bombardiere Elettrico 621
Bombardiere 623
Aneddoto storico: Il Massacro di Kreythar 623
Aneddoto storico: MISSIONE CLASSIFICATA – "Operazione Nube Nera" 625
Jet Atmosferico 629
Jet Atmosferico Pesante Rostotaurus X-76 629
ELICOTTERI GOVERNATIVI 630
Elicottero d'assalto Quantum Reaper-X9 630
Elicottero da trasporto truppe e ricognizione 630
MARINA OCEANICA GOVERNATIVA 631
Navi Hovercraft da battaglia 631
Sottomarino da guerra 631
Sottomarino nucleare 631
La Titania Magna – Portaerei oceanica monumentale 631
Ekranoplano Killer 633
DIFESE SPAZIALI CONTRO ASSALTI e INVASIONI (Governative!) 634
Stazioni spaziali da battaglia di classe DAMASCUS 634

Cannone H.L.R.I.C 634
Mine spaziali 635
DIFESE TERRESTRI GOVERNATIVE 636
Cannoni Super Pesanti Contro-Orbitali 636
Postazioni di cannoni orbitali al plasma e missilistiche 636
Contraerea al plasma KORVO K-92 636
Contraerea al plasma pesante KORVO X-120 Titan 636
Difese atmosferiche varie ed infami 636
Fortezze AEGIS 637
Bunker fortificati 637
Arma proibita: Cannone a scissione S.C.I.S.M.A 637
MEZZI CORAZZATI GOVERNATIVI 638
Carro armato fortezza terrestre semovente MAMMOTH 12 638
Carro armato cingolato pesante OBLIVION 0-4 639
Carro armato leggero RUBBER-11 639
Menzione d'onore: Autoblindo governativo 639
Jeep Vanguard X-12 639
Treno da battaglia corazzato 640
IRON CITADEL 640
ARTIGLIERIA GOVERNATIVA 642
MECH e ROBOT da COMBATTIMENTO GOVERNATIVI 643
Mech da battaglia Governativo Standard 643
MH-01 Cavalier – "Mech Cacciacarri" 643
Mech subacqueo TRACINUS-T88 644
Mech da battaglia MAGNITUDE 800 645
Killer Drone XZN-999 646
Robot da combattimento di Vortexia "Death Nine" 646
ARMAMENTI SPERIMENTALI, PROTOTIPI e MEZZI SPECIALIZZATI GOVERNATIVI 647
Carro "Falciatore" 647
VARIE 650
Accademia militare AstroValor 650
Statistiche fisiche di Proxima Tempest 651
Progetto T.E.S.C.H.I.O. 658
La SAGA di ZEFIRON 659
RIASSUNTO di SOTTO LE STELLE DI ZEFIRON (parte I della saga) 660
CORPI DI FERRO/ANIME DI CRISTALLO (parte II della saga e conclusiva) 675
Spiegazioni e quesiti irrisolti in "Sotto le Stelle di Zefiron" 750
Spiegazioni varie su "Corpi di Ferro/Anime di Cristallo" 755
Il Diario di Proxima (note HOLO-Net segnate dalla supersoldatessa Proxima Tempest) 759
I RACCONTI 761
La mia vita vale un Valoran e 77 762

ECHO-17 ..... **770**
L'Inferno di Soghatra – Parte I **775**
L'Apocalisse di Tagh-Mora – Parte II **780**

Nota dell'autore: *Vi auguro una buona lettura!!!* 😊

ARCHIVIO GALATTICO di VALORIS

CRONOLOGIA STORICA

● **Milioni di anni fa:** Era dei Rostodonti, l'equivalente dei dinosauri, ma sotto steroidi. Questi giganteschi animali popolavano Nebulon e altri pianeti della galassia. Dominarono gli ecosistemi galattici per millenni.

● **700.000 – 500.000 A.G. (AG-Avanti Governo):** Durante questo periodo, si sviluppa una civiltà avanzata di precursori conosciuta come gli "*Antenati*", che colonizza parte della galassia. Tuttavia, non sono stati l'unica civiltà. Piccole culture e civiltà minori potrebbero aver coesistito con gli Antenati, tramandate solo attraverso miti locali o completamente distrutte dalla loro espansione. Gli Antenati scompaiono in modo progressivo intorno al 500.000 A.G. (con tutta probabilità a causa di guerre e cataclismi), lasciando solo reperti archeologici e leggende sulla loro grandezza. Come livello tecnologico raggiungevano all'incirca lo standard odierno, seppur con diverse limitazioni.

● **120.000 A.G:** Gli archeologi scoprono tracce delle prime città-stato su Nebulon, con avanzamenti in agricoltura, allevamento e metallurgia. Si ipotizza che la civiltà odierna sia nata in questo periodo.

● **Dal 120.000 A.G. all'anno 0:** Gli Anni Oscuri - Questo periodo è avvolto nel mistero, poiché gran parte dei registri galattici è andata perduta a causa di guerre e conflitti, e non sono sopravvissuti testimoni diretti. In questo contesto di caos e distruzione, imperi e regni sono nati e caduti, lasciando poche tracce della loro esistenza. Le leggende parlano di un'epoca mitologica, segnata da guerre, epidemie e creature apocalittiche emerse dai pianeti stessi. Tuttavia, in questi anni si fanno risalire anche scoperte straordinarie, tra cui tecnologie per il viaggio interstellare (come il viaggio Over-light, tramandato fin nell'epoca moderna) e altri prodigi scientifici.

Infine, sempre durante questo periodo, si formarono anche i primi nuclei etnici, nazionali e culturali dei principali pianeti della Galassia di Zefiron: Kar-Maeg (tribale e ribelle), Dunaria (ostile e terrorista), Steppius Khan (feroce e indomito), Ergon (industriale e minerario), Emporium Fortune (commerciale e opportunista), Vortexia (geniale ma ingenua e isolata) e Saturnium 4 (tribale e isolata).

● **Anno 0:** Dopo secoli di conflitti, misteri e tragedia, 12 pianeti, con a capo Nebulon, decisero di unirsi per fermare quell'epoca buia e condividere risorse. Nasce così il "*Primo Governo Galattico*", segnando la fine degli Anni Oscuri e l'inizio di una nuova era di cooperazione. Durante questo periodo viene anche costruito l'orologio a moto perpetuo su Nebulon, che diventa il punto di riferimento per il calcolo del tempo in tutta la galassia.

● **Intorno all'Anno 50-100:** Inizio del colonialismo su Kar-Maeg. In questo periodo *Il Primo Governo Galattico* inizia a sfruttare le risorse delle giungle di Kar-Maeg (metalli rari, piante medicinali, minerali, alimenti, ecc.). I locali – tribù ben armate dall'indole guerriera e sciamana – si ribellano allo sfruttamento, covando odio secolare verso gli stranieri. A quel tempo non lo sapevano, ma la piaga del colonialismo e delle guerre su Kar-Maeg sarebbe perseverata fino ai giorni nostri.

● **Avvenimenti seguenti agli Anni Oscuri:** Nel frattempo, Vortexia – isolata e scarsamente coinvolta nei conflitti maggiori o affari politici – si dedicò anima e corpo al progresso scientifico, diventando una fucina di invenzioni. I suoi ingegneri, provetti Leonardo Da Vinci di quell'era, svilupparono tecnologie bizzarre, raffinate o potentissime. La loro dedizione al progresso li portò anche sulla via dell'ingenuità totale. Mentre gli altri pianeti erano impegnati in tonnellate di problemi da risolvere per cercare di creare un impero, Vortexia viveva un po' in una bolla, fatta di ingranaggi e meraviglie.

● **Dopo l'anno 100:** Durante i secoli che seguirono il *Primo Governo Galattico*, molte tensioni continuarono a esplodere o accendersi nei pianeti più problematici. Sebbene si fosse entrati ufficialmente in una nuova era di cooperazione, diversi territori mantennero culture bellicose o condizioni socio-ambientali instabili. Kar-Maeg, Dunaria, Albarossa e altre regioni rimasero instabili: non mancarono rivolte tribali, insurrezioni, criminalità diffusa o ambienti troppo ostili per un reale controllo centralizzato.

Alcuni conflitti locali, faide o scontri regionali si verificarono nei secoli, spesso risolti da operazioni militari o lasciati incancrenire per anni. Spoiler: Questi problemi durano tutt'ora in quei mondi!

Tali problemi non minarono mai realmente il potere del Governo Centrale, ma ne evidenziarono i limiti. La Galassia di Zefiron non ammetteva un unico padrone, ma restava libera, feroce e violenta.

● **Anno 500:** Consolidamento del *Primo Governo Galattico*, creazione di una rete commerciale stabile tra i pianeti centrali, miglioramenti nella burocrazia e sviluppo di protocolli militari per la difesa collettiva: eserciti e flotte sempre più potenti.

● **Anno 1000:** Fondazione di nuove colonie nelle regioni esterne (lasciate per lungo tempo inesplorate, poco considerate e scarsamente colonizzate), mentre le regioni interne prosperano.

● **Anno 1500:** creazione della lingua galattica. Dal 1500 in poi, prende il sopravvento la lingua franca di Nebulon, già utilizzata nella maggior parte della galassia. I dialetti locali continuano a esistere, ma la lingua galattica unifica tutte le comunicazioni.

● **Nota generale: nei secoli tra l'anno 0 e il 2000:** Prime fratture tra i pianeti principali e le cosiddette province di serie B.

Mentre i pianeti centrali della galassia (come Nebulon, Equinoxis, Xerion-7 e Violet Moon) si consolidavano come potenze scientifiche, politiche e culturali – con leggi stabili, centri culturali e universitari, grandi flotte armate e infrastrutture di qualità – alcuni mondi ufficialmente parte del Primo Governo Galattico iniziarono a percepirsi come… trascurati, messi da parte e marginalizzati.

Questi erano Meridian, Stellarnova, Stellaria, Nuvolarium-8 e Albarossa, che – seppur situati nelle regioni centrali – non godevano dello stesso prestigio o trattamento. La loro funzione all'interno della galassia era considerata più "accessoria" per così dire:

● Albarossa era già un declino ambientale, preda di inquinamento e criminalità dilagante.

● Nuvolarium-8 era un pianeta agricolo e rurale, ma pieno di nebbia, umidità e privo di servizi reali.

● Stellarnova fungeva da grande snodo commerciale e hub di risorse, ma soffriva lo strapotere di Nebulon, Equinoxis e Xerion-7, venendo sempre messo in disparte.

● Stellaria, con i suoi boschi, la riluttanza alla tecnologia e lo spirito affine alla natura, era culturalmente più vicina ai sistemi filosofici arcaici che alla modernità e al progresso di Nebulon.

● Infine, Meridian si presentava come una "Nebulon minore", sempre in tensione con l'egemonia del Governo Centrale. Voleva avere più autonomia, più voce in capitolo, richieste mai concesse però.

In questi secoli, le popolazioni e i governatori locali svilupparono un senso d'identità separata, dei propri eserciti provinciali, una visione della galassia più "orizzontale", egualitaria e fondata su cooperazione piuttosto che supremazia. Si formarono movimenti, accademie e scuole di pensiero libertine e critiche nei confronti del Governo Centrale, considerate fastidiose ma non pericolose.

Questa spaccatura non esplose mai, ma covò per secoli. Un preludio per la nascita dell'ECLISSI nel 2685, che fu solo il punto finale di un lento processo di distacco culturale e strategico. Per molti, l'ECLISSI non fu una scissione a tradimento, ma una sorta di riscatto

culturale di quei pianeti. **Curiosità sugli armamenti:** Gli eserciti provinciali dei pianeti di serie B erano spesso armati con armamenti di diversa produzione (in seguito diventeranno le Titan Industries), rispetto alle forze armate regolari del Governo Centrale.

● **Anno 1998:** Tra il 1900 e il 1998, il *Primo Governo Galattico* attraversò la sua ultima fase, caratterizzata da grandi riforme istituzionali, aggiornamenti giuridici, una nuova etica interplanetaria (La FALC, ovvero la più grande associazione umanitaria governativa esistente, prendeva sempre più potere) e l'espansione dei diritti civili già ottimi. L'apparato burocratico, ormai estremamente raffinato, portò a una decisione condivisa dai pianeti centrali: rifondare in via ufficiale il governo, dandogli un nuovo nome e una nuova identità.

Così, nel 1998, nasce la **COESIONE Interstellare**: non come rottura, ma come evoluzione ultima e consapevole del *Primo Governo Galattico*, che porterà pace, prosperità e progresso scientifico.

● **Anno 2100:** Sviluppo del motore a fusione di neutroni, una tecnologia avanzata per il viaggio Over-light a velocità maggiore, che richiede Neutronium e alimenta le navi più evolute.

● **Anno 2103**: Esplodono le Guerre Corporative su Ergon. Le mega-corporazioni minerarie di Ergon si dichiarano guerra l'un l'altra per il controllo delle miniere del neo-scoperto Neutronium e in generale per i soliti carbone/minerali rari, marmo e risorse.

Inizia un conflitto totale con carri a vapore, missili perforanti al carbone e sabotaggi artigianali delle reti ferroviarie. Nei decenni a seguire, moriranno milioni di minatori e cittadini.

La COESIONE interviene con sanzioni economiche, ma rifiutandosi di occupare militarmente il pianeta o di schierarsi a favore di una corporazione o di un'altra. Generalmente preferì le corporazioni con meno vittime civili sulla coscienza e con maggior etica.

● **Anno 2400 fino al 2570:** Età dell'Oro Galattica. Vengono fatti numerosi progressi scientifici, la potenza militare è mostruosa e le condizioni di vita sono all'apice.

● **Anno 2410:** Costruzione della *Grande Flotta Coloniale*: la flotta di astronavi più grande che si sia mai vista. Comprendeva decine di migliaia di navi da trasporto e militari. Molti pianeti delle regioni esterne vengono esplorati e colonizzati, ma la gestione e il controllo iniziano a sovraccaricare le risorse galattiche.

● **Anno 2500:** La grande espansione prosegue, portando alla colonizzazione di altri pianeti delle regioni esterne, che aumentano ancora di numero. Tuttavia, iniziano a intravedersi presagi funesti.

● **Anno 2570 in poi:** Inizia il lento declino della COESIONE, dovuto all'eccessiva espansione e all'incapacità di gestire con efficacia i mondi delle Regioni Esterne. Questi pianeti, spesso poveri, scarsamente popolati e lontani dai centri di potere, iniziano a cadere in rovina per carestie, epidemie, semplici abbandoni o attacchi di grandi mostri! Molti vengono dichiarati "inutilizzabili" e lasciati a sé stessi. I pianeti realmente abitati e funzionali si stabilizzano sulla dozzina, mentre il resto diventa territorio selvaggio, inospitale o pieno di creature ostili.

● **Anno 2600:** la COESIONE perde sempre più organizzazione interna, "coesione" (simpatico gioco di parole) e leadership politica a causa degli errori commessi nell'eccessiva espansione.

● **Anno 2620:** Crollo della COESIONE e nascita del Governo Repubblicano. La COESIONE

Interstellare crolla in via definitiva a causa dell'iper-espansione. I pianeti centrali governativi proclamano la Repubblica Galattica, concepita come un governo di consolidamento e ripristino post-collasso burocratico.

Gli obiettivi dichiarati?

- Ridurre l'iper-espansione;
- Mantenere diritti civili avanzati e l'etica al massimo livello (e migliorarli ulteriormente);
- Gestire un numero limitato di mondi ma farli funzionare alla perfezione (good bye regioni esterne);
- Ed evitare nuovi collassi sistemici.

La Repubblica eredita un arsenale militare immenso, ma ne limita l'uso, privilegiando diplomazia, sanzioni e interventi mirati.

● **Anno 2620-2650:** Fase di stabilizzazione repubblicana. Periodo generalmente ricordato come positivo. Le istituzioni funzionavano, l'economia era relativamente stabile, i diritti civili tutelati, la FALC influente e ascoltata, e l'apparato militare potente ma perlopiù dormiente.

Le crisi esistevano (Kar-Maeg, Dunaria, pirati, alcune rogne nelle regioni esterne), ma venivano trattati come si tratta un'allergia cronica, non come minacce esistenziali.

In pratica, sembra che i piani della repubblica stiano funzionando.

È in questi anni che cresce Nathaniel Orion, che si forma come patriota in un contesto ancora credibile e non corrotto.

● **Anno 2645-2650:** Prime crepe strutturali.

A metà secolo, però, iniziano a emergere segnali preoccupanti:

● Aumento delle rivolte su Kar-Maeg e delle alleanze tra signori della guerra;

● Frammentazione politica crescente su Dunaria (più città stato e più problematiche, su tutte spiccano Monsh-Rakul gremita di fanatici Ishqarûn e la costiera Sirtan-Taubrak, covo di pirati, criminali e contrabbandieri), mentre i terroristi si fortificano;

● Escalation criminale su Albarossa.

La Repubblica mantiene il controllo, ma non riesce a risolvere.

Si limita a contenere.

● **Anno 2648:** Crisi dei mostri marini su Xerion-7, che iniziarono ad attaccare navi e mercantili. Aumento costi dei voli sul pianeta.

● **Anno 2650-2660:** L'instabilità cresce. I problemi citati in precedenza si consolidano e il periodo è segnato da più rivolte simultanee, guerre di frontiere nelle regioni esterne e terrorismo. I signori della guerra e i mercanti d'armi sono sempre più influenti in questo clima e si potenziano a dismisura.

Chiaramente non esiste un fronte galattico unificato, ma molti piccoli conflitti impossibili da chiudere.

Per la prima volta, all'interno del Governo repubblicano prende piede l'idea che: "*la diplomazia non basta più*".

● **Anno 2651-2659:** Espansione delle operazioni speciali. La Repubblica inizia a spostare il peso militare verso operazioni clandestine *(senza ricorrere all'utilizzo dei mostruosi eserciti e arsenali ancora dormienti)* per l'eliminazione mirata di leader ribelli, sabotaggi logistici delle industrie di armi dei mercanti di morte, la destabilizzazione di fazioni ostili, contro-terrorismo e interventi non ufficiali su Kar-Maeg e Dunaria.

Nathaniel Orion emerge come uno degli operatori delle forze speciali più efficaci in questi contesti ad alto rischio.

Questa fase è ancora vista come un pragmatismo necessario, e non come degenerazione dell'etica.

● **Anno 2654-2683:** Guerra urbana e degrado su Albarossa. Durante l'epoca

repubblicana, Albarossa visse decenni di conflitti a bassa intensità, con scontri ricorrenti tra gang, cartelli criminali e autorità locali. Interi distretti urbani diventarono No-Go Zones, inaccessibili alle forze governative senza veicoli blindati o mech d'assalto. La Repubblica tentò diverse operazioni di contenimento, spesso fallite o che degenerarono in massacri civili. Le mafie locali gestivano già allora economia, sicurezza e perfino alcuni servizi pubblici. Questa condizione creò una base perfetta per l'infiltrazione futura dell'ECLISSI e la completa dissoluzione dell'autorità centrale nel 2685.

● **Anno 2659-2660:** Invasione dei *Risen*, creature mostruose simili a zombie desertici, su Dunaria (nel continente Nubir) e conseguente impazzimento degli squali sul pianeta. Sedata dalle forze armate governative con il pugno di ferro.

● **Anno 2660:** Avvio del Progetto TESCHIO. Il Progetto Teschio nasce come iniziativa segreta per creare supersoldati da impiegare in spietate operazioni black-ops.

Questo evento segna uno spartiacque morale e politico.

La motivazione ufficiale? "Chiudere in via definitiva i conflitti irrisolvibili senza un impiego massiccio di truppe e mezzi".

È il primo momento in cui la Repubblica accetta apertamente di macchiarsi di crimini discutibili in nome di un bene superiore: la pace. Quindi seguono assassini, torture, massacri mirati, rapimenti, estorsioni, ricatti, terra bruciata, villaggi distrutti, e molto altro.

● **Anno 2660-2666:** Epoca delle Operazioni delle BLACK SKULL.

Le unità Black Skull vengono impiegate come punta di martello in queste missioni Black Ops. Composte da pochi ma fortissimi supersoldati, sono l'apice del concetto di brutalità, segretezza ed efficienza assoluta.

Alcuni dei loro operati:

● torture mostruose per estorcere informazioni sensibili;

● eliminazione sistematica e senza alcuna pietà di capi ribelli, signori della guerra, boss mafiosi, capi di stati minori, terroristi e sovversivi;

● distruzione di bunker, ville e basi segrete ostili al governo;

● assassini e destabilizzazioni politiche;

● massacri mirati e attentati su commissione.

Bastano pochi anni che innumerevoli minacce vengono sgominate. L'opinione pubblica, ignara del prezzo pagato in etica morale, inneggia alla vittoria, mentre la maggior parte dei "nemici principali" risultano ormai neutralizzati.

Politicamente, la Repubblica crede di aver vinto e di aver raggiunto la pace.

● **Anno 2666:** Riduzione delle operazioni speciali black-ops. Le Black Skull vengono gradualmente smobilitate. I nemici sono sconfitti, la pace sembra ormai raggiunta e la politica risulta stabile. Il periodo di emergenza sembra concluso… ma le crepe sotto la superficie stanno per incrinare l'intera nazione governativa.

● **Anno 2666-2676:** Il Decennio dell'illusione. Dietro la calma apparente, le fazioni ribelli si frammentano in cellule, nascono gruppi più radicali e aumentano odio e desiderio di vendetta.

I vuoti di potere generati dalle Black Skull e dalle operazioni speciali segrete non vengono colmati, ma anzi nascono nuovi capi. Come a un Idra a cui tagli una testa ma ne crescono due.

In tutto questo, la repubblica, pensando di aver vinto, si lascia andare e si ammorbidisce in maniera folle. Il sistema politico va a rotoli: i burocrati e senatori diventano grassi e corrotti, la corruzione periferica diventa "tollerabile", l'esercito viene parcheggiato *(ritenuto ormai inutile)* e la coesione interna cala in modo drastico.

Tutti pensano sia impossibile il ritorno del caos.

• **Anno 2670 in poi:** Inizia la "*Guerra Sporca su Kar-Maeg*". Molte fazioni ribelli su Kar-Maeg, riorganizzatesi e con nuovi capi, cominciano a intensificare i loro attacchi. Sono feroci, uniti e assetati di sangue governativo. La repubblica, colta alla sprovvista, procede con operazioni e assalti di discutibile moralità pur di eliminare subito la minaccia. Anche su Dunaria (continenti Zakaresh e Barathar su tutti) il terrorismo e le guerre tra città stato aumentano in modo progressivo. Albarossa e regioni esterne seguono anche loro l'esempio.

• **Anno 2677 (Primo semestre):** Apice della *Guerra Sporca*. Parte la rivolta più grande mai vista su Kar-Maeg, con tantissime regioni, micro-stati e signori della guerra che si alleano. L'obiettivo? Scacciare i governativi dalla loro terra una volta per tutte.

• **Anno 2677 (9 ottobre): L'Attentato di Terawal:** Nella notte tra l'8 e il 9 ottobre 2677, la capitale Terawal, sul pianeta Equinoxis, fu colpita da uno dei più gravi attacchi terroristici della storia galattica recente. L'evento segnò un punto di non ritorno nel declino della Repubblica Galattica e rappresentò uno shock politico, sociale e psicologico su scala interstellare.

Cinque navi militari repubblicane – tre incrociatori e due cacciatorpedinieri dotati di armamenti per bombardamento orbitale – furono requisite in modo silenzioso da ribelli separatisti legati alle rivolte di Kar-Maeg. L'operazione avvenne senza scontri aperti e sfruttò collusioni interne, falle burocratiche e l'inefficienza dei sistemi di intelligence repubblicani. Fino al momento dell'attacco, le unità risultavano formalmente sotto comando governativo, con codici di identificazione validi e piani di volo in apparenza regolari.

Le navi entrarono nel sistema di Equinoxis senza destare allarmi immediati e si posizionarono in orbita bassa sopra Terawal. Le limitate strutture di difesa orbitale del pianeta, concepite principalmente per il controllo del traffico e la dogana spaziale, non erano preparate a fronteggiare un attacco coordinato di tale portata. Le stazioni presenti sopra Terawal furono distrutte nelle prime fasi dell'operazione.

Il bombardamento iniziò senza alcun preavviso ufficiale. Quartieri civili, infrastrutture governative e nodi urbani strategici furono colpiti da raffiche di plasma orbitale e bombe ad alta penetrazione, causando migliaia di vittime in pochi minuti e gettando la città nel caos più totale. L'assenza di un'allerta preventiva impedì qualsiasi evacuazione organizzata, amplificando le conseguenze umanitarie dell'attacco. Le vittime civili ammonteranno a 140 mila morti e 215 mila feriti.

Solo dopo i primi colpi fu confermato il tradimento delle unità coinvolte, a opera dei terroristi ribelli. Le forze repubblicane, già presenti nel sistema di Equinoxis ma dislocate in orbita esterna e su altri emisferi del pianeta, ricevettero l'ordine di intervento. La risposta militare, pur rapida, richiese tempo per l'attivazione dei protocolli di emergenza, il coordinamento delle unità e la convergenza sull'area della capitale.

Nel giro di circa un'ora, la flotta governativa assemblata di corsa, composta da circa 40 navi, arrivò sul luogo, ingaggiando subito le navi ribelli. Queste ultime vennero poi sopraffatte e distrutte dalla superiorità di fuoco repubblicana, ristabilendo il controllo dello spazio aereo e orbitale sopra Equinoxis.

Tuttavia, la vittoria militare non fu sufficiente a cancellare l'impatto dell'attacco.

L'Attentato di Terawal dimostrò in modo inequivocabile come la Repubblica, pur disponendo di un arsenale immenso ereditato dalla COESIONE, fosse ormai incapace di prevenire crisi, gestire come si deve i servizi segreti, senza contare l'incapacità di proteggere i propri mondi centrali e reagire con efficacia sul piano politico e civile. La fiducia della popolazione nel governo subì un colpo irreversibile. Da quel momento, la percezione di sicurezza generale crollò, aprendo la strada a misure straordinarie, radicalizzazioni e, negli anni successivi... all'ascesa di un Nuovo Ordine.

• **Anno 2677 (post attentato di Terawal):** Crisi sistemica, chiamata alle armi e arruolamenti straordinari. A seguito di un'ondata di instabilità politica, panico e tensioni crescenti post-Terawal, molti pianeti vengono coinvolti in programmi di leva obbligatoria

imposta dalla repubblica.

● **Anno 2678 (Primi mesi):** Kar-Maeg subisce la "Purga delle Foreste", una devastante operazione militare *(e punitiva)* della repubblica per distruggere i ribelli, in risposta al barbaro attentato di Terawal. Le giungle vengono devastate da bombardamenti e sbarchi massicci di truppe, causando decine di migliaia di vittime civili tra gli autoctoni. Dopo pochi mesi di guerra, la vittoria è assoluta. Tuttavia, il popolo non è per nulla felice. Altre morti, altre battaglie… e per cosa? Per aspettare che si ripresenti un'altra Terawal? Una sorta di loop continuo di attentati e punizioni? La gente non ci sta, e da l'ultimatum alla repubblica. O le cose cambiano ai vertici o il sistema stesso cambierà.

● **Anno 2680:** Verso la fine. Il governo repubblicano non riesce a rispettare l'impegno preso con il popolo (i burocrati sono ancora impegnati a festeggiare l'orgoglio bellico e le sconfitte dei ribelli di Kar-Maeg), e viene ormai delegittimato, percepito come debole e ipocrita, e incapace di garantire sicurezza.

Si prepara il terreno per una risposta drastica, centralizzata e "forte", che culminerà pochi anni dopo con le elezioni del 2684.

● **Anno 2683:** Rivoluzioni e caos politico dilagano, il governo repubblicano abdica, e vengono proclamate nuove elezioni.

● **Anno 2684:** Cypher Arias vince le elezioni. Nasce così "**Il Regime Governativo"**, il Governo più potente che la Galassia di Zefiron vedrà mai nel corso della sua storia.

● **Anno 2684 (post elezioni)**: Cypher avvia subito una serie di riforme per togliere la patina di ruggine accumulata dalla repubblica e riportare il governo ai fasti di un tempo. Queste riforme colpiscono in modo più duro i mondi centrali ma periferici (Meridian, Albarossa, Stellaria, Stellarnova e Nuvolarium-8), richiedendo più manodopera e dazi, e lasciando loro meno autonomia/libertà per un migliore controllo e gestione centrale.

Tuttavia, ogni cosa… ha le sue conseguenze.

● **Anno 2684 (verso metà anno)** – Operazione F.A.L.C.E. su Albarossa *(Forza Armata di Liquidazione Criminale Estesa)*

Nel primo anno del regime di Cypher Arias, il governo avviò un programma di repressione forzata su Albarossa, volto a "ripulire il pianeta e riportarlo agli standard di efficienza nebuloniana". L'operazione, denominata FALCE, coinvolse l'invio di truppe d'assalto, forze speciali, mezzi corazzati e persino un incrociatore da guerra in atmosfera bassa, evento rarissimo e fortemente criticato.

Le tre aree principali coinvolte furono:

● Cremisi City, dove si tentò un'occupazione militare dei grattacieli e dei punti centrali della città verticale,

● Elrais Kol, dove le baraccopoli vennero circondate da blindati, sommerse di propaganda, rastrellamenti e rilascio di cani da guerra(!!),

● Rash-Tung, dove il clima rigido complicò le operazioni, portando a giorni di guerriglia urbana tra neve, fabbriche e silos industriali contro ex operai ora criminali.

L'episodio più discusso fu quello dell'Incrociatore Kalvarion Krucis, lungo oltre un chilometro, che discese a quota 2.000 metri sopra la zona ovest della periferia di Cremisi City, emettendo un ultimatum attraverso enormi altoparlanti, minacciando di vaporizzare l'intera città.

> ➢ *"Cittadini di Albarossa, siete pregati di deporre le armi e denunciare chiunque opponga resistenza! Avete trenta minuti."*

Da lì… il caos! I governativi sbarcarono le truppe e lo scontro a fuoco che ne seguì fu devastante. Interi isolati vennero distrutti, centinaia di civili uccisi, e molte bande si arresero per puro terrore. Molte altre combatterono fino alla morte, altre ancora fuggirono o si

nascosero nel sottosuolo urbano.

Il bilancio ufficiale parlò di "successo tattico parziale", ma l'opinione pubblica galattica denunciò l'uso sproporzionato della forza. L'operazione, nel lungo termine, si rivelò un boomerang: radicalizzò le mafie locali, consolidò il potere delle gang più spietate e preparò il terreno per il passaggio di Albarossa all'ECLISSI l'anno seguente.

● **Anno 2685:** Fondazione della **Coalizione dell'ECLISSI** in risposta alle nuove leggi ferree. Questa comprende: Meridian (il cuore ideologico anti-Nebulon), Stellarnova, Albarossa, Nuvolarium-8 e Stellaria.

L'ECLISSI mira a ripristinare l'ordine nella galassia con un governo più fedele ai principi (quelli puri, eh) della vecchia repubblica, della COESIONE e soprattutto dell'ideale libertino. No alle telecamere e al controllo di massa. Sì alla libertà. Tutto questo senza dover sottostare al nuovo regime sì prospero ma… totalitario, che lasciava ancora meno autonomia ai mondi centrali periferici.

● **Nota strategica sulla potenza del Regime Governativo:** La Repubblica Galattica, pur essendo un governo corrotto e inefficiente, aveva ereditato un arsenale militare colossale direttamente dalla gloriosa COESIONE. Navi da guerra, supercorazzate, carri armati, basi militari e reparti speciali erano già pienamente operativi durante il periodo repubblicano, ma venivano gestiti con disorganizzazione, sprechi, favoritismi e burocrazia corrotta.

Molte operazioni militari fallirono non per mancanza di mezzi o potenza di fuoco (come la Guerra Sporca su Kar-Maeg ad esempio), ma per incompetenza politica o uso sbagliato delle risorse.

Questa forza latente divenne la base su cui il nuovo Regime Governativo, sotto la guida di Cypher Arias, costruì la propria egemonia d'acciaio: non crearono tutto da zero ovviamente, ma riordinarono, ristrutturarono, rinfoltirono e modernizzarono in modo gargantuesco l'apparato militare già esistente.

● **Anno 2688:** Nathaniel Orion viene nominato Generale di Stato Maggiore.

● **Anno 2690:** Inizio della guerra fredda. Parte la costruzione della linea difensiva dell'ECLISSI sui monti Carzang di Stellarnova, con difese avanzate, in risposta alla crescente tensione tra il governo e la coalizione. In questi anni, cominciano anche gli sviluppi per piani di invasione preventivi da parte del governo verso i territori ECLISSI. Sia mai dovesse scoppiare una futura guerra…

Nota storica: In questo periodo accadono anche diversi attentati terroristici e rivoluzionari in vari luoghi – governativi e non – ma nessuno intacca mai Nebulon, che rimane blindato e sicuro all'estremo. Chiaramente sono attentati minori, non in stile Terawal e con dieci/venti vittime al massimo, altrimenti sarebbe già successo il pandemonio.

● **Anno 2691 (fine):** Inizio segreto del piano di controllo remoto da parte di Orion. Il generale Orion inizia a riciclare una vecchia IA militare obsoleta, risalente a progetti segreti della COESIONE, mai approvati ufficialmente. La modifica e la integra in modo occulto nei sottosistemi delle flotte governative, soprattutto nella Settima Flotta nucleare.

Il sistema viene mascherato come firewall autonomo di sicurezza, risultando invisibile ai controlli ordinari. Questo piano, concepito come misura di emergenza in caso di fallimento della guerra convenzionale, richiederà anni per essere completato e coinvolgerà migliaia di navi da guerra. Quasi nessun membro del governo ne è a conoscenza.

● **Anno 2693:** Operazioni di spionaggio governative e missioni di operativi NCA per disabilitare il programma nucleare ECLISSI. Ci riescono con successo. L'ECLISSI non disporrà mai di armi atomiche, quindi niente deterrenza.

● **Anno 2696 (gennaio):** La potenza militare complessiva tra tutte le fazioni è al suo apice.

Mai prima d'ora la galassia sta sperimentando una tale quantità di armi, mezzi e soldati attivi.

• **Anno 2696 (metà gennaio):** Orion e Arias parlano del futuro del regime. Arias è pentito, vorrebbe fare dietro front. Orion non ci sta.

• **Anno 2696 (fine di gennaio):** Assassinio di Cypher Arias, ucciso con la sua famiglia nel suo veicolo blindato durante un viaggio su Equinoxis (in realtà orchestrato da Orion stesso). Viene accusata l'ECLISSI. La scintilla si è accesa e la polveriera esplode!

• **Anno 2696 (7 febbraio):** Scoppio del conflitto, e conquista governativa di diverse teste di ponte su Stellarnova *(la Muraglia di Ferro dell'ECLISSI).*

• **Anno 2696 (marzo):** Invasione a sorpresa di Astrylis ed Equinoxis da parte dell'ECLISSI, sfruttando rotte neutrali come quella di Steppius Khan (violando trattati di neutralità).

• **Anno 2696 (agosto):** Caduta di Astrylis e conseguente crisi economica energetica galattica, aumento dei prezzi per l'energia per i mondi energia-dipendenti (la caduta di Astrylis è stata causata dal lancio di una bomba tellurica da parte dell'ECLISSI, che ha riattivato vulcani in buona parte della regione delle centrali geotermiche).

• **Anno 2696 (settembre):** Autorizzazione da parte dell'opinione pubblica all'utilizzo delle supercorazzate in combattimento, tra cui la Leviathan Fury (nonostante l'equipaggiamento nucleare a bordo sia stato bloccato). Oltretutto autorizzano il dispiegamento massiccio di uomini e mezzi.

• **Novembre 2696:** Ripresa totale di Equinoxis da parte delle forze governative.

• **Dicembre 2696:** Spostamento del fronte esclusivamente su Stellarnova.

• **Febbraio 2697:** Presa di Xerion-7 da parte delle forze dell'ECLISSI, che hanno studiato un piano per impossessarsi dei cannoni VORTAQ e MAELSTROM (cannoni che hanno usato per abbattere la flotta governativa in orbita e sbarcare in forze).

• **Da febbraio 2697 a febbraio 2698:** La guerra entra in una guerra di logoramento perpetuo su Stellarnova. Una mostruosa guerra di trincea.

• **1° marzo 2698:** Operazione Death-Storm contro Xerion-7 da parte del Governo.

• **3 marzo 2698:** Presa di Xerion-7, salvo alcune sacche e regioni di resistenza (diverse fortezze AEGIS sono ancora in mano alla Coalizione).

• **Da inizio anno fino a fine maggio 2698:** Inizia a circolare sempre di più tra le forze governative l'idea di una tregua (soprattutto dopo la ripresa di Xerion-7). L'opinione pubblica, stanca dopo due anni di guerra, spinge per una pace con l'ECLISSI. Si propone la riscossione di tributi e l'imposizione di forti dazi in cambio della fine del conflitto.

• **2 giugno 2698:** Terrificanti attentati terroristici coordinati su Nebulon (stazioni, spazioporti, aeroporti e centri civili) e orchestrati da Orion stesso. 25mila morti e 100mila feriti. È la più grande crisi/attentato mai accaduto su Nebulon. Viene incolpata l'ECLISSI. Scatta la mobilitazione generale.

• **3 giugno 2698:** L'opinione pubblica sconvolta autorizza il dispiegamento totale delle

forze armate di Nebulon (milioni di soldati e migliaia di navi da guerra) e della Settima Flotta nucleare! In contemporanea, caduta delle ultime sacche di resistenza su Xerion-7, grazie al dispiegamento dell'arsenale nucleare della Leviathan Fury.

● **Fine giugno 2698:** Sfondamento della linea difensiva ECLISSI sui monti Carzang, Stellarnova, in meno di 2 settimane, grazie all'arrivo della 7 flotta governativa nucleare, e relativa conquista di Stellarnova. L'ECLISSI inizia a crollare. L'opinione pubblica si sente vicina alla vittoria definitiva, pronta a fare giustizia per i barbari e infami attentati subiti.

● **Luglio 2698:** Resa di Albarossa e Stellaria, che hanno alzato bandiera bianca solo all'avvicinarsi della 7 flotta e dell'armata governativa.

● **Inizio agosto 2698:** Resa di Nuvolarium-8, che segue l'esempio di Albarossa e Stellaria.

● **Fine agosto 2698:** Inizia l'assedio di Meridian, che rifiuta di arrendersi in modo incondizionato (come richiesto dai governativi dopo gli orridi attentati), si professa innocente e chiede una pace giusta. In tutta risposta, il regime schiera la 7 flotta nei cieli, minacciandoli con armi nucleari se non accettano.

● **Settembre/ottobre 2698:** Assedio di Meridian in fase finale. ECLISSI accetta la resa incondizionata sotto minaccia nucleare. I governativi festeggiano, ma… Orion attiva segretamente il Protocollo Nucleare: la 7 Flotta si frammenta in più direzioni strategiche (tra cui la sfera di Dyson di Vortexia). Orion prende il controllo remoto di tutte le flotte. Dissidenti governativi e della FALC arrestati. Quindi si barrica nel Palazzo Governativo a Valoris e attiva il sistema difensivo della capitale. Il piano di Orion raggiunge il culmine. Valoris è protetta da scudi energetici impenetrabili. La galassia è sull'orlo della devastazione totale. Il suo piano è semplice: Distruggere quasi tutto con la potenza della 7 flotta e cancellare per sempre il libero arbitrio, considerato il cancro della civiltà, con la pura forza del terrore. Scatta la guerra civile tra i pochi che sostengono Orion (reparti Coloniali, Cani da guerra, truppe d'élite fanatiche, Guardia Nera, ecc.) e il resto della Galassia.

Ormai è un tutti contro Orion: Governo, ECLISSI, Vortexia e tutti gli altri pianeti. Uniti pur di fermare l'apocalisse.

Parte una missione segreta del VSS (Vortexia Secret Service) per fermarlo, con a capo Proxima Tempest e il meglio dei soldati che si riesce a recuperare. Circa 300 uomini. Sfruttano un vecchio sistema metropolitano antichissimo su Nebulon per arrivare proprio sotto al palazzo.

● **Metà/fine ottobre 2698:** Il Palazzo Governativo di Valoris viene distrutto durante l'attacco finale della forza di assalto congiunta. Tuttavia, tutto sarebbe stato vano senza la redenzione di Orion. Il generale, dopo l'incontro con sua figlia Proxima, decide di redimersi all'ultimo e disattiva il Protocollo Nucleare a costo della sua stessa vita (distruggendo il Mainframe del palazzo). Nei giorni e settimane seguenti si combattono poi le ultime battaglie contro le cellule fanatiche rimaste fedeli a Orion, in diverse aree della galassia.

● **Nota storica di approfondimento su Kar-Maeg:** A metà ottobre 2698, con l'attivazione del Protocollo Nucleare, Kar-Maeg divenne uno dei principali bersagli della Settima Flotta. La notizia della possibile distruzione del pianeta provocò il collasso dell'ordine locale: le popolazioni sia ribelli che governative iniziarono un gigantesco esodo verso la capitale Kavak e i principali spazioporti, mentre Ravek e il Leone Nero (capo assoluto dell'OLW), fino a poco prima nemici *(dato che Ravek stava guidando un'offensiva contro l'esercito ribelle che ormai controllava Wraz-Nak)…* coordinarono invece insieme l'evacuazione. Centinaia di fazioni

ribelli, schiavi, governativi e Corpi Coloniali... uniti in un unico scopo. Salvarsi dalla distruzione totale!

Nel caos, cellule fanatiche fedeli a Orion organizzarono attentati e sabotaggi per ostacolare la fuga della popolazione.

Tuttavia, dopo il fallimento del Protocollo Nucleare a opera della Missione di Proxima e dei 300, le forze fedeli a Orion rimaste su Kar-Maeg rifiutarono di arrendersi. Un tenente della Guardia Nera organizzò quindi un'ultima operazione per portare avanti la volontà del proprio leader: utilizzare delle cannoniere rubate con serbatoi di napalm per appiccare giganteschi incendi nelle foreste e nelle giungle del pianeta!

● **Novembre 2698:** l'ultima offensiva dei fanatici di Orion. Dopo il fallimento del Protocollo Nucleare e la morte di Orion, alcune cellule fanatiche rimaste su Kar-Maeg rifiutarono di arrendersi. Un tenente della Guardia Nera, riuscito a radunare circa 10.000 fedelissimi, organizzò un'ultima disperata operazione per continuare la missione di "pace eterna" in nome del proprio leader.

Il suo obiettivo era conquistare un aeroporto militare secondario e impossessarsi di una piccola flotta di cannoniere governative, pesantemente armate e dotate di sistemi per il bombardamento incendiario. Una volta ottenuto il controllo degli apparecchi, il tenente progettava di utilizzarli per devastare vaste aree delle giungle di Kar-Maeg, lasciando dietro di sé un'ultima, gigantesca cicatrice in nome di Orion.

Le forze fanatiche riuscirono inizialmente a impadronirsi dell'aeroporto e alcune cannoniere riuscirono persino a decollare, dando vita a violenti scontri con l'aviazione governativa. Mentre i velivoli venivano progressivamente abbattuti, le forze terrestri del Regime Governativo e quelle dell'OLW con anche altre fazioni ribelli lanciarono un assalto congiunto contro l'aeroporto.

Gli scontri furono furiosi, ma i fedelissimi alla fine vennero sconfitti.

In tutto questo, il tenente della Guardia Nera affrontò personalmente il Colonnello Ravek Rey Blood e il Leone Nero.

Tutti e tre indossavano una tuta da combattimento ESO: il tenente disponeva di una avanzatissima Axstral Mark X, Ravek della propria Mark IX in dotazione agli ufficiali coloniali, mentre il Leone Nero combatteva ancora con la Axstral Mark VIII sottratta anni prima al Governo.

Lo scontro fu di una violenza immane, ma il tenente venne infine ucciso.

Con la sua morte e la distruzione delle ultime cannoniere, l'ultima grande operazione dei fanatici di Orion su Kar-Maeg ebbe definitivamente termine.

Per Kar-Maeg, fu uno degli eventi più simbolici della crisi: governativi e ribelli che per secoli si erano odiati a morte e combattuti tra loro nel sangue finirono per difendere insieme il proprio pianeta.

● **Novembre 2698:** Fine ufficiale della Grande Guerra Galattica.

● **Dicembre 2698:** L'ECLISSI viene riconosciuta ufficialmente come potenza autonoma e scagionata dagli attentati. Recupera i pianeti persi durante la guerra. Vortexia assume il ruolo di mediatore principale nei nuovi accordi galattici. Nuove elezioni a Valoris per scegliere chi guiderà la Nazione Governativa dopo la morte di Elaria Voss e altre personalità di spicco dell'Alto Comando. In tutto questo, il Governo di Nebulon trae una lezione destinata a segnare per sempre la propria storia: comprende che l'aver concentrato un potere militare così smisurato nelle proprie mani ha rischiato di condurre la galassia verso l'apocalisse totale. La Settima Flotta Nucleare viene quindi profondamente riformata e sottoposta a nuovi controlli, affinché una simile tragedia non possa più ripetersi. La società governativa

conserva la propria identità, i propri pregi e difetti, e il caratteristico patriottismo nebuloniano, ma affronta il futuro con una nuova consapevolezza: anche la civiltà più evoluta può diventare una minaccia apocalittica se dimentica i propri limiti.

Inizia quindi un nuovo futuro di ricostruzione e coesistenza per la Galassia di Zefiron e per i suoi abitanti.

Una galassia ferita, sanguinante ma…

Più libera che mai.

😊 **Nota dell'autore:** Per una spiegazione approfondita e non super-generica delle vicende finali leggere sia la biografia di Orion *(subito di seguito)*, la cronologia della Grande Guerra Galattica *(nella Sezione Militare)* oppure Corpi di Ferro/Anime di Cristallo, in fondo al libro.

PERSONAGGI

Nathaniel Orion

(Generale di Stato Maggiore delle Forze Armate Governative Congiunte)

• **Anno 2627 –** Orion nasce in una normale famiglia di Nebulon, e cresce con forti ideali patriottici: rendere il neo-formato Governo Repubblicano forte come ai tempi della COESIONE.

• **Anni 2645-2650 –** Si arruola nell'esercito, poi nelle forze speciali. Si distingue in vari teatri di crisi su pianeti instabili (Kar-Maeg, Dunaria, ecc.). In questo periodo conosce il suo migliore amico: Stygian Drakar, anche lui militare.

• **Anni 2651-2659 –** Partecipa a operazioni clandestine e missioni speciali ad alto rischio. Viene promosso al rango di capitano, con fama crescente tra i vertici militari.

• **Anno 2660 –** Ingresso nel Progetto Teschio: Selezionato tra l'élite delle forze speciali, accetta volontariamente di sottoporsi agli esperimenti del Progetto Teschio (progetto segreto repubblicano moralmente mostruoso e per nulla etico!). Sopravvive a torture mediche e potenziamenti genetici. Ne esce come supersoldato. Insieme a lui, con risultati simili ma meno performanti, l'amico Drakar, e altri supersoldati, che diventeranno la sua squadra.

• **Anni 2660-2666 –** Servizio nelle leggendarie Black Skull: Partecipa a operazioni sporche, omicidi mirati, destabilizzazioni politiche. Si macchia di atti di dubbia moralità, ma sempre in nome della patria. È una macchina da guerra al servizio di una Repubblica che ormai sta iniziando a decadere dall'interno, ma lui crede ancora nel sogno patriottico. Stygian in questo periodo è il suo comandante in seconda.

• **Anno 2666 –** Le operazioni delle Black Skull vengono ridotte. Ormai i nemici principali della repubblica sono stati eliminati o tenuti a bada quanto serve. Il Governo non ha più bisogno di loro.

• **Anno 2666 (fine) –** Durante un breve periodo di congedo, conosce l'amore della sua vita. Decide di ritirarsi completamente. Capisce che nella vita non esiste solo la patria ma anche altro. La sua squadra delle Black Skull, senza la sua guida, si scioglie nell'ombra. Alcuni combatteranno ancora, altri rimangono in rapporti amichevoli con Orion, altri ancora si suicidano causa PTSD.

• **Anno 2667** – Nasce la figlia primogenita Elizabeth.

• **Anno 2668 –** Nasce la figlia minore, Proxima. Inizia per Orion il periodo più sereno della sua vita. La guerra, gli assassini e i massacri sembrano un ricordo.

• **Anno 2668-2676 –** Orion e sua moglie crescono le figlie. Periodo di pace anche se ogni tanto ricordi di guerra e del patriottismo passato lo richiamano. Numerose grigliate con ex-commilitoni (soprattutto ex Black-Skull) e con Stygian (che gioca spesso e volentieri con le sue figlie, che lo chiamano Zio Stigy!).

• **Anno 2677 –** Il caos! Il figlio di un signore della guerra, che Orion aveva torturato e ucciso in passato durante il servizio nelle Black Skull, organizza un attentato a sue spese. La moglie di Orion muore, lui si salva grazie alle sue capacità sovrumane militari. È la frattura totale. Nel frattempo, accade l'attentato di Terawal, conseguenza della più grande ribellione su Kar-Maeg.

Di seguito altri dettagli su quel tremendo giorno: Durante un viaggio di piacere su Equinoxis, in una remota vallata agricola con tanto di cascine rurali, fattorie e vecchie chiesette/paesini storici, Nathaniel Orion, ufficialmente in congedo, viene preso di mira in un attentato organizzato dal figlio di un signore della guerra di Kar-Maeg.

L'attacco, avvenuto in un paesino nei pressi di una fattoria storica rurale con tanto di gelateria artigianale, causa la morte della moglie, mentre la figlia minore, Proxima (9 anni), si era allontanata per curiosità verso un vecchio granaio poco distante, salendo quasi in cima.

Orion sopravvive e massacra gli attentatori, squartandoli come un animale: uno viene aperto in due da un pugno, la cassa toracica esplosa manco fosse centrato da un bazooka. Altri massacrati da armi recuperate da Orion dagli attentatori stessi (fucile d'assalto al plasma). Un altro ancora viene lanciato e fatto implodere contro una vettura di paese. Vengono eliminati anche gli attentatori pericolosamente vicini al granaio dove stava Proxima.

Orion riesce infine a raggiungere la figlia, temendo per la sua vita ogni secondo (dopo aver visto la moglie morire tra le sue braccia) e, pur devastato nello spirito, le nasconde la verità, evitando che assista alle conseguenze del massacro. Dirà solo che sua mamma non c'è più. E che se n'è andata. Proxima continuerà a chiedere solo: *ma la mamma dov'è, papà? Non le è piaciuto il gelato che abbiamo mangiato prima??* Orion non avrà mai il coraggio di risponderle, né di prendere mai più un gelato con la figlia.

Proxima, anni dopo, ricorderà solo un abbraccio tremante e il volto pallido del padre, senza comprendere fino in età adulta cosa realmente accadde quel giorno.

Orion seppellirà la madre da solo, in un luogo remoto. Non dirà nulla alle figlie, solo che mamma si è ammalata (farfuglierà delle scuse poco plausibili, cambiando motivazione ogni volta). Non avrà mai più il coraggio di parlare della questione. Subito dopo, inizierà a cambiare il rapporto con le figlie a causa del trauma.

● **Tra fine 2677 e inizio 2678 –** Due settimane dopo Terawal. Orion torna in azione e richiama la vecchia squadra e tutti i commilitoni che può (alcuni già contattati dal governo in separata sede). Insieme formano i Dodici Teschi, l'ultima incarnazione delle Black Skull. Spinto dalla vendetta, partecipa a varie operazioni speciale nelle giungle di Kar-Maeg (facente parte sempre della Purga delle Foreste), massacrando ribelli uno dopo l'altro. Nell'ultima missione va però tutto storto: la sua squadra massacrata (salvo Stygian Drakar che riporterà ustioni incurabili al volto, disturbi neurologici mostruosi e perdita della voce), Orion viene catturato dai ribelli locali e sottoposto per due anni a torture disumane. Tra le tante, la peggiore è riportata di seguito: Gli infilano aghi di metallo lunghi come affilacoltelli nel corpo (Torace, schiena, cranio), uno a uno, spingendoli con brutalità, e lo sottopongono a scariche elettriche ad alta tensione che avrebbero ucciso un drago. Il suo corpo resiste solo grazie agli innesti e agli effetti del Progetto Teschio.

La sua mente, però, comincia a fratturarsi. In quei momenti ha tremende allucinazioni su sua moglie, commilitoni e figlie. Terribile. Quell'inferno segnerà per sempre la sua visione dell'umanità e della guerra.

● **Anno 2680 –** Orion riesce a fuggire dopo una rocambolesca evasione dal campo di concentramento (uccidendo anche il capo degli aguzzini, il suo torturatore diciamo, in maniera brutale).

Ritorna dalla prigionia. La Repubblica lo onora con feste grasse e piene di vino (la famosa festa del ritorno di Orion!). Orion è disgustato. È per questo che ha sacrificato tutto nella sua vita? Per ricchi burocrati? Per un popolo di incapaci? Per dei festini simil orge?!

Come se non bastasse, vede il suo amico Stygian ridotto in sedia a rotelle, mentalmente devastato e sfigurato, che quasi non lo riconosce (biascica parole, incapace di formulare frasi concrete) e in balia di un paio di burocrati che gli fanno grassi complimenti seduti sulle loro poltrone di seta a bere alcolici.

Orion vede la verità: la Repubblica è marcia, la galassia fa schifo, e la patria? Solo un'illusione, un guscio vuoto. Tuttavia, il dolore gli impedì anche di vedere il bello del mondo: famiglie buone, bravi soldati, gente onesta. Non è che su Nebulon o nella galassia fossero

tutti stronzi o patetici come quei burocrati, anzi. Ma il trauma gli fece vedere solo la parte nera, brutale e spietata.

Il suo mondo crolla definitivamente.

• **Anni 2680–2684** – Alcolismo, isolamento e violenza: Devastato dalla morte della moglie, dei suoi amici, dalla prigionia, dalle torture e dal tradimento del sistema, Orion affonda. Al suo ritorno, addestra duramente le figlie, imponendo allenamenti brutali.

Le pesta in preda a crisi alcoliche per "renderle più forti" e insegnarle a difendersi.

Curiosità: Orion si ubriaca con dosi massicce di alcol puro e droghe fortissime poiché il suo sistema immunitario da supersoldato lo rende praticamente immune ai veleni.

L'apice arriva quando Proxima (16 anni) causa accidentalmente la morte della sorella maggiore Elisabeth durante un volo col jet militare, che termina con un tremendo schianto.

• **Anno 2684 (dopo l'incidente)** – Proxima lo rifiuta come figura paterna e si allontana da casa. Orion tocca il fondo. Ripresa la lucidità, si rende conto del proprio fallimento come padre e come uomo.

• **Anno 2684 (Fine)** – Solo, alcolizzato, consumato dal rimorso e dal dolore, dà la colpa alla società intera.

Alcune settimane dopo, poco dopo l'elezione di Cypher Arias a nuovo leader della Galassia, Orion si presenta al Palazzo governativo di Valoris con indosso la sua vecchia divisa da Black Skull, ubriaco, occhi rossi, lo sguardo demoniaco. L'intenzione? Massacrare chiunque a portata con l'intento di punire quel sistema marcio, anche a costo della sua vita (una sorta di attentato fatto da un uomo solo!)

Ma all'ingresso viene riconosciuto da un ufficiale veterano (un certo Cassian Blaze, un colonnello) che lo aveva conosciuto durante le vecchie guerre.

"Ma lei è… Orion. Il capitano Orion! Siete ancora vivo?!"

Il colonnello, mosso da rispetto e pietà, lo fa entrare e lo porta a incontrare Arias, che rimane colpito dal carisma e dalla storia tragica dell'uomo.

Orion, invece, vede in Arias l'unico spiraglio di onore rimasto in quella merda.

Decide allora di abbandonare i propositi di vendetta diretta e inizia, lentamente, il suo cammino verso un'apparente stabilità. Ma la furia dentro di lui non si spegne. Si trasforma. Si incanala.

Pochi giorni dopo viene nominato colonnello onorario da Arias in persona, come tributo per sua carriera militare passata.

• **2685 –** Orion cerca di ripulirsi dall'alcol e dalle droghe, svolgendo compiti burocratici e militari per Arias. Dentro di lui, però, cova ancora sopito il rancore verso il sistema. Verso la fine dell'anno, Arias organizza una battuta di caccia ufficiale su Saturnium-4 con parte dell'alto comando militare. Orion partecipa controvoglia. Ma una volta lì, si allontana volontariamente dalla spedizione, inoltrandosi da solo nelle tundre gelate. Dopo alcune ore (forse un giorno intero), affrontò e uccise un rarissimo bisonte Saturniano maschio alfa, armato solo di una lama energetica. Il gesto, compiuto non per gloria ma come prova personale di rinascita dopo anni di autodistruzione, fu interpretato come simbolo del suo ritorno alla piena efficienza fisica e mentale. Al suo rientro, l'alto comando rimase sbalordito: nessuno prima di allora era mai riuscito a uccidere un bisonte con un'arma da corpo a corpo.

Orion conservò parte della pelliccia (cucita a mano sulla sua tuta ESO), mentre il resto della carcassa fu donato da Arias alle tribù locali come gesto di distensione politica. L'episodio suscitò reazioni contrastanti: alcuni clan protestarono per la violazione sacra, altri rimasero attoniti di fronte all'impresa quasi mitologica.

Questo evento, simbolo del suo "ripristino", sancisce il ritorno fisico e mentale di Orion dopo gli anni di abusi di alcol, violenza e droghe pesanti.

● **2686 –** Orion comprende che il sistema è marcio comunque, ma continua a credere in Arias. L'idea è che loro due insieme faranno grandi cose per la galassia. In questo periodo sviluppa una paura morbosa del giudizio della figlia (in quell'epoca appena iscritta alla AstroValor per i fatti suoi, forse per diventare una soldatessa anche lei). I due non si parleranno fino alla fine dei giochi.

● **2687** – Viene nominato generale dopo numerosi consigli strategici per il riformamento delle forze armate.

● **2687 (fine)** – Dopo anni di riabilitazione, Stygian Drakar viene dichiarato idoneo per il servizio militare e per un rientro. Orion lo nomina capitano della Guardia Nera, corpo scelto formato da ex forze speciali borderline, veterani impazziti e altra gentaglia, il braccio armato personale dell'alto comando. Stygian, pur segnato nel corpo e nello spirito, è feroce e letale. Agisce come cane da guerra muto, addestrando le reclute della Guardia e servendo Orion con fedeltà cieca. Orion ogni volta che lo vede rammenta l'amico che ha perso, ormai un guscio vuoto riempito con violenza.

● **Anno 2688** – Arriva la nomina come generale di stato maggiore, con sommo stupore di molti politici.

È in questi anni che Orion concepisce il suo piano. Non una vendetta. Una missione. Un sistema in cui nessuno possa più decidere. Dove il libero arbitrio, colpevole di ogni caduta, venga soppresso alla radice.

Per lui, l'unico modo per salvare la galassia… è controllarla tutta. Con le sue mani.

● **Tra il 2685 e il 2690**, Arias e Orion riformano l'intero apparato governativo.

● **A partire dal 2690**, la guerra fredda con l'ECLISSI porta nuove pressioni.

Arias inizia a temere le derive autoritarie, soprattutto quelle alimentate da Orion.

A poco a poco, inizia a dubitare del suo stesso sogno, e si pente.

Orion invece non vacilla: è sempre più convinto che la libertà sia un cancro. Senza dire nulla ad Arias, inizia la progettazione di un piano secondario: tramite una vecchia IA proibita della COESIONE, congegna dei dispositivi di controllo remoto, che procede a piazzare sulle varie flotte governative, spacciandole come update di sistema.

● **Nel gennaio 2696**, Arias vuole cambiare rotta. Intende negoziare con l'ECLISSI. Vuole riportare più equilibrio, e meno militarizzazione e patriottismo fanatico.

Orion non lo accetta e fa assassinare Arias.

L'opinione pubblica accusa quindi l'ECLISSI e scatena la Grande Guerra Galattica.

● **2696-2698** – Guerra contro l'ECLISSI: Orion guida le forze governative (insieme all'Alto Comando) in una blitzkrieg brutale e rapida. L'Obiettivo? Schiacciare l'ECLISSI e conquistare la galassia "da salvatore". In modo pulito diciamo… non da mostro. Così da poter poi promuovere leggi ferree e levare il libero arbitrio sfruttando il nazionalismo governativo e le proprie doti oratorie.

Il piano iniziale prevedeva una vittoria rapida, ma… l'ECLISSI resiste a lungo. Troppo a lungo.

● **2698** – Sono passati due anni. La guerra si trascina a rilento, causando malcontento nella popolazione governativa. Il sentimento pro-guerra inizia a crollare. Difatti, l'opinione pubblica spinge per una pace con l'ECLISSI dopo l'avvenuta riconquista di Xerion 7 (operazione Death-Storm). Le perdite in uomini e Valoran non valgono più il prezzo di una vittoria totale. Tanto vale accontentarsi di enormi dazi e spese di guerra.

A quel punto, Orion comprende che, anche se vincesse, la galassia non accetterebbe mai un dominio autoritario pacifico *(e con tutta probabilità, difficilmente l'avrebbe mai accettato a priori).* Era tempo di attivare il Protocollo Nucleare.

● **2 giugno 2698** – Prima ancora che si avviino i negoziati… Orion attiva il suo piano: Scatena attentati devastanti su Nebulon che causano migliaia di morti (25 mila morti e 100 mila feriti).

Il terrore dilaga (Nebulon non era mai stata toccata), l'opinione pubblica impazzisce e accusa l'ECLISSI.

Orion assume pieni poteri (oltretutto dopo aver sparato al primo ministro Elaria Voss, che aveva scoperto i suoi piani, dopo un lungo confronto).

Parallelamente, il suo sistema di controllo remoto delle flotte – basato sulla IA militare camuffata – è finalmente operativo.

● **3 giugno 2698** – Viene dichiarata la mobilitazione generale, attivata la Settima Flotta Nucleare e svuotati gli eserciti di Nebulon per dirigerli contro l'ECLISSI (milioni di uomini e migliaia di navi da guerra).

● **Settembre 2698** – Nei mesi in cui ECLISSI viene progressivamente sconfitta e si arrende (culminata con l'Assedio di Meridian e la resa), Orion fa arrestare dissidenti politici, membri della FALC e dell'opposizione. Sta preparando il colpo di stato. E anche qualcosa di peggiore.

● **Ottobre 2698 –** Orion fa partire il colpo di stato! Si barrica a Valoris con i reparti di fedelissimi, e attiva l'invincibile sistema difensivo della capitale. Il colpo di stato è in atto!

Il suo piano è quello di congelare la galassia nella paura eterna, eliminando per sempre il libero arbitrio. Per farlo, Orion attiva il suo vero piano: Il Protocollo Nucleare.

Si prepara a devastare pianeti su pianeti (bombardandoli con atomiche e armi da annichilimento) così da lasciare una cicatrice così profonda che mai nessuno oserà più anche solo pensare la parola liberto arbitrio. La galassia sta per sprofondare nell'apocalisse.

Tuttavia, sua figlia Proxima, si arruola in una missione speciale organizzata dal VSS (Servizi Segreti di Vortexia) per salvare la galassia. Insieme a lei ci sono soldati appartenenti a tutti i mondi. L'obiettivo? Tutti contro Orion. Devono fermarlo prima che dia l'ordine finale.

Si infiltra quindi nel Palazzo governativo di Valoris insieme al commando scelto di circa 300 uomini *(tutto grazie all'aiuto di Cassian Blaze che fornisce i codici di accesso e punti di entrata secondaria tramite metro sotterranea).*

● **Battaglia al Palazzo Governativo** – Gli scontri sono furiosi. La forza di assalto congiunta contro la Guardia Nera e i robot da difesa. Tanti muoiono tra cui Stygian, il capo del VSS, e praticamente tutta la forza di assalto congiunta e l'intera Guardia Nera.

Proxima, dopo un ultimo scontro con l'ultimo manipolo della Guardia Nera (sfruttando l'esplosione di una D-47 detonata da lei stessa!) raggiunge Orion nello studio centrale del palazzo. Parte il duello. Rapido e brutale. Orion vince di netto. L'ordine è già stato mandato. È finita.

● **Il confronto finale** – Padre e figlia si parlano per la prima volta dopo quindici anni.

Proxima crolla a terra, sconfitta. Ma nei suoi occhi non c'è odio. Non c'è rabbia. Non c'è nemmeno più la soldatessa di ghiaccio, l'assassina, la macchina da guerra perfetta che per tanti anni era stata.

No. C'è solo una figlia che voleva ritrovare suo padre.

Quindi gli tende la mano, come ultimo tentativo di riconciliazione:

"Papà, io ti voglio bene lo stesso."

Orion, nel sentire quelle parole e vedere la figlia davanti a sé… cede. Sua figlia non lo odia… anzi, lo vuole salvare da quel destino. Orion si ferma. Il suo albero interiore composto di rami marci e contorti, ideali oscuri e progetti di sterminio di massa, che si era costruito in 15 anni… crolla in una frazione di secondo.

Capisce che il suo piano è un abominio e che sta per compiere un genocidio di miliardi di persone.

Orion tende allora la mano a Proxima, non per affrontarla nuovamente, ma per aiutarla a rialzarsi. Padre e figlia decidono insieme di fermare il Protocollo Nucleare e, per la prima volta dopo quindici anni di conflitti, di combatte dalla stessa parte.

La loro ultima speranza è distruggere il Mainframe del Palazzo governativo, e con esso l'intero sistema di controllo flotte. Hanno pochissimo tempo. Orion e Proxima affrontano quindi i robot a difesa del Mainframe e li sconfiggono dopo una dura battaglia.

Poi... di colpo, Orion entra nella camera dei circuiti blindati e si chiude dentro.

C'è un solo modo per fermare tutta quella follia.

Distruggere il Mainframe manualmente.

Afferra i cavi, collega i circuiti e pronuncia le sue ultime parole rivolte alla figlia*:*

"In un'altra vita... prenderemo quel cazzo di gelato insieme."

Orion muore sotto scariche da miliardi di Volt, ma resiste abbastanza da sovraccaricare il Reattore a fusione di neutroni del Mainframe.

Proxima scoppia in lacrime, disperata, trascinata via di peso da Valentina Dracore, accorsa all'ultimo facendosi strada tra i cadaveri.

L'Iper-combustione del reattore causa un'esplosione devastante che distrugge il Palazzo Governativo e blocca il segnale del Protocollo Nucleare.

● **La Morte di Orion** – Si sacrifica disattivando il suo piano, distruggendo così l'ideale di controllo assoluto che aveva creato.

Muore non come dio tiranno, ma come uomo.

Proxima, Valentina e pochi sopravvissuti riescono a fuggire prima della deflagrazione finale del palazzo.

La sua storia si riassunse con una frase diventata mito:
"Il soldato che diventò un Dio... ma scelse di morire da Uomo."

Il Rapporto Spezzato tra Orion e Proxima

Molti, osservando la carriera militare di Nathaniel Orion e quella della figlia Proxima Tempest, potrebbero pensare che i due si siano incontrati di frequente durante gli anni in cui lui ricopriva il ruolo di Generale di Stato Maggiore e lei, dapprima allieva dell'Accademia AstroValor e successivamente capitano delle forze speciali, divenne la Supersoldatessa più celebre e letale della galassia. In realtà… accadde l'esatto opposto.

Dopo la morte di Elisabeth e la fuga di Proxima da casa, il rapporto tra padre e figlia si spezzò del tutto. Nessuna riconciliazione, nessun confronto diretto, nessun facciamo la pace.

Orion, consumato dal rimorso e dal senso di colpa per esser stato un padre di merda, non ebbe mai il coraggio di affrontarla a viso aperto. Ogni volta che il destino rischiava di farli incrociare, trovava un modo per evitarlo. Riunioni spostate, ordini trasmessi tramite ufficiali intermedi, incarichi affidati indirettamente: per anni Nathaniel costruì una barriera tra sé e la figlia, pur di non sottostare al suo giudizio.

Proxima, dal canto suo, covava una rabbia profonda verso il padre. Dietro la sua ossessione per la disciplina, la forza e il perfezionismo militare si nascondeva anche il desiderio di dimostrare a Orion di non essere debole. Ogni missione compiuta, ogni promozione ottenuta e ogni battaglia sopravvissuta rappresentavano, in parte, una sfida silenziosa lanciata contro quell'uomo che per anni l'aveva giudicata, maltrattata e spezzata.

I rarissimi momenti in cui i due finirono nello stesso luogo furono freddi, distanti e quasi irreali. Talvolta si intravedevano da lontano nei corridoi del palazzo governativo, durante

qualche cerimonia ufficiale o durante briefing strategici classificati, ma senza mai parlarsi o rivolgersi la parola. Nathaniel Orion, l'uomo capace di affrontare guerre, esperimenti, torture, black ops e perfino idee di genocidio… era terrorizzato dall'idea di guardare sua figlia negli occhi. Proxima, invece, trasformò quel silenzio in rabbia e determinazione, diventando la più mostruosa macchina da guerra che abbia mai messo piede nella Galassia.

Per questo motivo, quando i due si ritrovarono finalmente faccia a faccia durante gli eventi finali del Protocollo Nucleare, non si trattò semplicemente dello scontro tra un tiranno e un'eroina, ma del primo vero confronto tra un padre e una figlia dopo oltre quindici anni di dolore mai affrontato.

Proxima Tempest

(La Supersoldatessa definitiva del Regime Governativo)

Proxima Tempest è il Supersoldato più forte, agile e resistente dell'intera galassia e che sia mai esistito dall'alba dei tempi. Simbolo assoluto del patriottismo Governativo, viene impiegata in missioni speciali ad altissimo rischio o per fare mattanza dei nemici della Nazione.

Di seguito, la sua biografia:

Proxima nasce nel 2668 su Nebulon, seconda figlia di Nathaniel Orion e sorella minore di Elizabeth.

I primi anni sono felici, insieme alla madre, al padre e alla sorella.

Tuttavia, la morte della madre e il conseguente allontanamento del padre (Orion va in missione) iniziano già a metterla alla prova. Le due stanno sole nella casa di campagna con affidamento dei servizi sociali governativi e tutor vari per due anni.

Al ritorno, Orion è fuori di sé e, terrorizzato che le figlie possano patire ciò che ha patito lui nella prigionia su Kar-Maeg e nella vita, decide di allenarle con metodi estremi: tecnica, disciplina, lezioni di tiro con armi da fuoco, combattimento corpo a corpo, resistenza al dolore e continui pestaggi post sbronza per renderla più forte (pestaggi che la sorella subiva meno poiché Elizabeth era più disciplinata di lei e cercava sempre di proteggerla e aiutarla). Infatti, Orion non dava troppo peso a Elizabeth perché la vedeva già capace di difendersi da sola e soprattutto... stabile. Proxima era palesemente quella con il più alto potenziale distruttivo, ma anche la più ribelle e per tale quella con la caduta più probabile e dirompente nella voragine del dolore. Per questo Orion infieriva così tanto contro di lei.

P.S. La sorella è molto più calma e pacata come persona, per questo segue meglio gli addestramenti (anche se brutali) e anche il padre. Proxima rimane molto più forte (anche fisicamente), emotiva, intelligente, affettuosa, sensibile dentro ed esplosiva di carattere rispetto ad Elizabeth, altro fattore che le impedisce di diventare brava come lei sotto gli insegnamenti del padre.

Il tutto accompagnato da una sentenza incisa come una lama: *"Sei debole... e non sarai mai un soldato."*

Quella frase le entra nel sangue più del sangue stesso.

Nel 2684, a sedici anni e dopo 4 anni di duri addestramenti, nel tentativo disperato di dimostrare a Orion che vale come soldatessa, ruba il jet da combattimento privato del padre e decide di sorvolare Valoris. Elizabeth la accompagna per assicurarsi non faccia cazzate.

Purtroppo… il volo finisce in tragedia.

La sorella muore nello schianto, Proxima sopravvive *(Proxima sopravvive appunto perché è più forte geneticamente di Elizabeth).*

Quel giorno le spezza l'infanzia e le consegna una condanna: diventare perfetta o non diventare nulla e rimanere una fallita a vita.

Litiga l'ultima volta con il padre, poi lo rinnega e scappa di casa con addosso solo colpa e lividi. Dorme per settimane in ostelli e alloggi di fortuna tra i quartieri di Valoris e le periferie militari, e tira avanti con i Valoran presi quando se ne andò di casa.

Pensa e ripensa all'accaduto. Conclude che diventando più forte, renderebbe onore alla sorella Elizabeth e leverebbe l'onta di fallimento instillatale dal padre. Con il furore a mille, si presenta ai cancelli dell'AstroValor nello stesso anno.

L'Accademia la prende per quello che vede: una recluta con postura da campo, riflessi da predatrice e una fame di onore che non somiglia a nessun'altra; ciò che non vede sono i fantasmi.

Proxima macina cinque anni di formazione (2684-2689) con record su record: corre più lontano, spara più preciso, regge più a lungo sott'acqua e sotto carico di qualsiasi altra recluta, batte record di resistenza e punteggi in ogni categoria; gli istruttori annotano che è "iper-brava a fare tutto ciò che tocca", i compagni maschili terrorizzati da lei al suo solo passaggio e gli ufficiali orgogliosi della nuova soldatessa modello.

La sua marcia in più è un intreccio di fattori: genetica mostruosa ereditata dal miglior

supersoldato della storia *(è praticamente nata Supersoldatessa...),* anni di addestramento spietato, un talento naturale che in un'altra vita l'avrebbe spinta verso grandi imprese o ideali, e un trauma (morte sorella + anni pestaggio del padre + addestramento estremo + rinnegamento del padre + morte madre + autolesionismo psicologico a gogo) che brucia come carburante nucleare.

Nel 2689, appena uscita, entra direttamente nelle A.F. del Regime, l'élite delle élite delle forze speciali.

Dal 2690, con la Guerra Fredda che incalza, la mandano ovunque serva qualcuno che non sbaglia un colpo: operazioni di antiterrorismo e spionaggio sotto copertura (affiancata spesso da operativi NCA), bonifiche urbane in città calde su Dunaria o inseguimenti di criminali o ribelli sovversivi.

Su Kar-Maeg, tra fango, zanzare e alberi che uccidono, impara a muoversi più silenziosa e letale dei predatori e più rapida delle imboscate. Miete vittime su vittime tra i ribelli del pianeta giungla e pure tra la fauna killer.

Vedendo il suo potenziale e la sua inarrestabilità, fra il 2694 e il 2695 la FIRIS decide di giocarsi l'asso finale: la sottopone a potenziamenti e innesti genetici di ultimissima generazione, mettendo in campo le migliori menti di scienziati e ricercatori. Il suo corpo, già potentissimo di suo, si trasforma in quello della super-soldatessa più forte, letale ed efficiente dell'intera Storia di Zefiron.

Bella in modo minaccioso, parla poco, patriottica fin nel midollo, ambiziosa, arrogante, acida, obbedisce senza remore, vince le missioni, vince gli scontri, vince chiunque osi mettersi sulla sua strada.

Già in quegli anni comincia a macinare record anche nel conteggio delle uccisioni.

Grazie a lei, il suo Team (il Black Eagle), diventa la punta di diamante delle A.F., la squadra delle forze speciali più micidiale dell'intero apparato militare. E tutto... grazie a una singola donna.

Quello che nessuno sa, però, è la verità sotto quella corazza inscalfibile.

Dietro l'immagine della soldatessa modello che si presenta impeccabile e risoluta davanti all'Alto Comando, c'è una donna divorata dalla paranoia, dal rispetto ossessivo per le regole e dall'insicurezza. Come se non bastasse, ogni notte, ha incubi a raffica: l'infanzia andata a puttane, la morte della madre, il padre che la massacra di botte, gli addestramenti folli, la frase scolpita a fuoco *"Sei debole e non sarai mai un soldato",* il ricordo ossessivo dello schianto che ha ucciso Elizabeth, i volti delle persone che ha massacrato nei vari conflitti e battaglie e altre paturnie e disturbi che farebbero impallidire un demone.

Dentro è un disastro ambulante di traumi, un groviglio di ferite che nessuno sospetta. Sensibile fino al midollo, con un bisogno umano di affetto e normalità che ha imparato a soffocare. Vorrebbe relazioni, amicizie vere, momenti di vita semplice… ma sopprime ogni cosa, convinta che concedersi debolezze significhi rischiare di crollare. Sviluppa tic nervosi che cerca di placare annotandosi tutto sul suo bracciale HOLO-Net (il suo unico amico) e scandendo le giornate con una routine ferrea e senza sgarri.

Nel 2696, quando scoppia la Grande Guerra Galattica, Proxima è già un nome leggendario nelle forze armate. Partecipa a una miriade di missioni, da operazioni speciali a scontri frontali nelle zone più calde come al fronte su Stellarnova. Ovunque vada, il numero delle vittime tra le fila nemiche si moltiplica. Il suo record di uccisioni cresce fino a raggiungere cifre che nessuno osa pronunciare: migliaia e migliaia. Leggende di morte come se piovesse. In battaglia molti soldati governativi la soprannominano "Il Diavolo Rosso", talmente coperta di viscere e sangue altrui mentre combatte.

Proxima Tempest diventa il volto stesso dell'efficienza letale del Regime. Ma dietro quel volto impassibile… ci sono tormenti che uno nemmeno immagina.

Il brutale Addestramento imposto da Orion

● Tiro sotto stress con pistole, fucili al plasma, mitragliatrici laser e altre armi da fuoco, spesso nelle campagne di Nebulon durante le giornate peggiori oppure in regioni impervie *(una su tutte le montagne della Cordillera della Corona, distante solo poche ore di veicolo LEV*

oppure un'ora in treno). Tutto ciò sotto pioggia, vento, fango e temporali, con bersagli mobili e tempi risicatissimi.

● Marce forzate di molti chilometri attraverso fossi, canali, boschi e terreni impervi, con zaini pesantissimi ed equipaggiamento militare completo, senza contare giornate di pura sopravvivenza nella Natura selvaggia mangiando ciò che capita.

● Combattimento corpo a corpo: sparring diretto Orion contro una figlia alla volta, oltre ad addestramento intensivo in arti marziali, disarmo, lotta con coltelli, armi bianche e tecniche letali.

● Esercizi estremi di sopportazione al dolore: ghiaccio, fuoco, fatica, privazione del sonno e ferite da taglio praticate apposta.

● Pilotaggio di mezzi militari da combattimento, inclusi carri armati e jet militari, sfruttando l'accesso di Orion ad alcune riserve di materiale strategico delle forze armate dopo il congedo.

● Test di disciplina e concentrazione, con giochi di carte complessi, osservazione della fauna locale senza farsi notare, esercizi di memoria e trick mentali.

In tutto questo… erano frequenti gli episodi di pestaggi in casa e violenze post sbornia o uso di droghe da parte di Orion, in cui arrivava a picchiare brutalmente le figlie in deliri allucinogeni per scacciare la paura del male e renderle immuni.

Le figlie risposero in modi differenti a questo addestramento barbaro:

● **Elizabeth** reagì con calma, disciplina, obbedienza e apprese bene il metodo militare.

● **Proxima** era invece fisicamente nettamente superiore, ma anche impulsiva, emotiva e del tutto indisciplinata. Proprio per questo, Orion la sottopose agli addestramenti peggiori: temeva infatti che una forza eccezionale ma senza disciplina… potesse trasformarsi in una catastrofica caduta negli abissi del dolore.

Alcune delle Missioni di Proxima Tempest

Grande Guerra Galattica:

● Operazione a Bastiongrado: durante tre settimane di combattimenti ininterrotti tra le rovine della città *(e di sonno mancante!!),* Proxima distrusse da sola una colonna di corazzati ECLISSI T-88 Liberatus, rimasti intrappolati in una stretta via di quartiere devastata dai bombardamenti. Saltando da un mezzo all'altro, penetrò nei corazzati uno dopo l'altro con la sua lama energetica e massacrò gli equipaggi. 2 giorni dopo, liberò da sola un edificio industriale trasformato in una fortezza, occupato da mitragliatrici laser, granatieri e cecchini ECLISSI, combattendo con la sua fidata tuta ESO Axstral Mark VIII, la lama energetica e il fucile a impulsi ISR-07. Poi uscì temporaneamente dalla città per intercettare un treno e liberare degli ostaggi governativi.

Infine, la settimana dopo, nel distretto ferroviario ormai ridotto a un cumulo di macerie, si piazzò davanti a un cannone ferroviario della Coalizione pronto a fare fuoco contro gli schieramenti governativi: quando il proiettile venne espulso dalla canna, Proxima si arrampicò all'ultimo e lo colpì frontalmente con un pugno, provocandone la deflagrazione a distanza ravvicinata. L'esplosione distrusse l'intero cannone e la lasciò del tutto scarnificata, ma l'endoscheletro in acciaio vulcanizzato C-19 resistette e il suo fattore rigenerativo ricostruì i tessuti danneggiati nel giro di pochi minuti. Mostruoso.

● Episodio dove distrusse da sola un carro super-pesante ECLISSI Tetsu no Kiba piazzandogli sotto una carica adesiva al salnitro malato (Stellarnova).

● Munita con solo una lama energetica, eliminò un'intera compagnia ECLISSI di circa 70 uomini sui Monti Carzang (Stellarnova) in procinto di assaltare una trincea governativa. Furono tagliati a pezzi, eviscerati o decapitati. Tanta la brutalità, che fu soprannominata il Diavolo Rosso dopo quell'episodio.

● Distruzione di stazioni radar e di comunicazione ECLISSI su Astrylis e Stellarnova.
● Liberazione di alti funzionari governativi intrappolati in un'astronave affondata migliaia di metri sott'acqua nell'Oceano del Sole (Stellarnova).
● Svariati assalti al fronte (Stellarnova) tra trincee, bunker, fortezze, pinete e baite di montagna con attacchi frontali, incursioni e massacri senza quartiere.
● Sopravvissuta alla Caduta di Astrylis dopo lo sgancio della Bomba Tellurica da parte della Coalizione. Lei e il tenente Kirbish decollarono all'ultimo tramite navetta dalla regione delle centrali geotermiche che collassò in apocalittiche eruzioni vulcaniche.

Guerra fredda:
● Varie operazioni sotto copertura con gli operativi della NCA durante la guerra fredda, tra cui una su Emporium Fortune.

Kar-Maeg
● Missioni su Kar-Maeg sia con operativi NCA che con forze speciali e regolari.
● Fracassato a mani nude un branco di famelici Leoni Neri.
● Disinfestato da sola un'area mineraria contaminata con più nidi di migliaia di Vespe velenifere. Munita di lanciafiamme e granate al napalm, ha ignorato le punture come nulla fossero e posto fine alla letale minaccia imenottera.
● Sconfitto in un "regolare duello tribale di sangue" un Signore della Guerra delle province dell'Ovest *(divenuto supersoldato grazie a potenziamenti illegali di terze parti),* e posto fine alla ribellione di quell'intera regione. Si dice l'abbia eliminato con 3 pugni al torace e un colpo alla testa così forte da farla esplodere come un cocomero.

Dunaria
● Operazioni su Dunaria *(Zakaresh in primis)* di pacificazione, controllo del territorio e anti-terrorismo.
● Scoperchiato covo di terroristi Ishqarûn sui Monti Kirgishin, poi decapitati con il suo personale coltello da combattimento in C-19.
● Liberato in una notte una città stato costiera invasa dai pirati.

Uccisioni confermate in azione: almeno 20 mila *(si stimano molte di più se si contano i corpi squartati, fatti a pezzi, macellati e irriconoscibili).*

Cassian Blaze

(Colonnello Pluridecorato e direttore delle Forze Speciali Governative della A.F.)

Cassian Blaze nasce su Equinoxis (2623). Cresce in una famiglia di classe media, lontano dai palazzi del potere di Valoris, sviluppando fin da giovane un carattere risoluto e un forte senso dell'onore e del dovere.

Si arruola giovanissimo nelle Forze Armate della Repubblica (all'età di 19 anni), distinguendosi fin da subito per il coraggio e la lucidità tattica. Cassian presta servizio inizialmente nella fanteria da campo e meccanizzata (talvolta anche come pilota di carri armati), partecipando a campagne durissime sui pianeti martoriati dalle rivolte e dall'instabilità, come Kar-Maeg e Dunaria.

Durante gli anni '40 e '50, sopravvive ai conflitti più sanguinosi e ingrati, tra trincee, mine e mezzi corazzati, guadagnandosi una reputazione di ufficiale capace, risoluto ma leale: Cassian rifiuta sistematicamente metodi barbarici, mantenendo saldo un codice d'onore personale, anche quando tutto intorno a lui cadeva nel caos.

Dopo anni di esperienza sul campo, all'incirca nel 55' inizia ad addestrare reparti speciali repubblicani o fanteria d'élite, mantenendo sempre un profilo operativo tradizionale.

È in questo periodo che incontra, in rare occasioni, il capitano Nathaniel Orion, allora considerato uno dei soldati delle forze speciali più promettenti e decorati. Sebbene i due non stringano mai un vero rapporto personale, Cassian ne riconoscerà il volto anni dopo (vedasi Bio Orion 2684).

Durante una missione disperata su Kar-Maeg nel 2657, Cassian – allora maggiore – restò gravemente ferito dopo l'esplosione di una mina a frammentazione. Il suo plotone era in rotta, e nessuno riusciva a raggiungerlo. Franco Lux, all'epoca colonnello veterano, disobbedì agli ordini del comando e tornò indietro sotto il fuoco nemico per salvarlo, caricandolo letteralmente sulle spalle e portandolo fino alla zona d'estrazione. Quell'atto gli costò la retrocessione temporanea e una bella lavata di capo. Ma salvò la vita di Cassian. Da allora, Cassian gli deve la vita.

Negli anni '70 del secolo (2670-2680) Cassian diventa uno dei colonnelli più decorati della Repubblica. Tuttavia, rifiuta promozioni più alte che lo avrebbero vincolato alla politica, preferendo rimanere sul campo, in contatto diretto con i soldati.

- Rapporto con Arias: Negli anni precedenti al crollo della Repubblica (2675-2683), Cassian viene assegnato come colonnello consigliere nell'alto comando repubblicano di Nebulon, senza mai far parte dell'élite politica.

Conosce di vista Cypher Arias, allora Generale di Stato Maggiore, ma mantiene con lui un rapporto strettamente professionale: rispetto, ma senza legami personali. Ammira Arias per le sue capacità militari, ma rimane neutrale sulle sue ambizioni politiche.

- Ascesa nell'A.F.: Dopo l'abdicazione della Repubblica (2683) e l'elezione di Arias (2684), Cassian resta al suo posto. All'alba del Regime, quando vengono fondate le A.F. come corpo d'élite per la nuova era, Cassian viene nominato Comandante Supremo delle Forze Speciali A.F.

Questo incarico lo porta a formare e dirigere le migliori squadre operative della galassia, tra cui quella del capitano Proxima Tempest.

- Carattere: Cassian Blaze è l'esempio del militare puro: onore, disciplina, lealtà all'istituzione, ma non cieca sottomissione. È un uomo che rispetta la gerarchia, ma che sa riconoscere il peso delle proprie azioni.

Con l'avanzare degli anni, diventa più riflessivo e prudente, pur mantenendo un cuore da combattente.

Altre caratteristiche

Una ferita permanente: Cassian ha una gamba bionica nascosta sotto i pantaloni tattici, mai ostentata. L'ha persa in una battaglia su Dunaria per proteggere un gruppo di civili. Non ama parlarne, ma ogni tanto, quando cammina, si sente un lieve ronzio meccanico.

Una lettera nel taschino: porta sempre con sé una lettera scritta da un suo commilitone morto in battaglia. Non l'ha mai aperta, perché teme di leggere l'ultimo pensiero di un uomo che ha lasciato indietro.

Il ruolo di Cassian Blaze durante il Protocollo Nucleare

Quando Nathaniel Orion attivò il Protocollo Nucleare e isolò completamente Valoris dal resto della galassia, il Colonnello Cassian Blaze si trovava all'interno del Centro Operativo delle Forze Speciali A.F., situato nella capitale. Tra i pochissimi ufficiali autorizzati a conoscere i codici completi della metropolitana segreta della Vecchia Valoris, Cassian comprese immediatamente la portata della tragedia e decise di disertare, rifiutandosi di seguire il proprio vecchio amico verso la follia.

Utilizzando i canali di comunicazione militari criptati ancora disponibili, trasmise immediatamente i codici di accesso al VSS (Vortexia Secret Service), rendendo possibile la futura missione di infiltrazione guidata da Proxima Tempest. Attraverso gli stessi canali impartì inoltre l'ordine di liberare Dante e Veronica dalla struttura di detenzione in cui erano rinchiusi.

Quando Orion venne informato del tradimento, ordinò alla Guardia Nera di catturare Cassian Blaze. Un reparto di supersoldati fece irruzione nel quartier generale delle Forze Speciali A.F., dando origine a un violentissimo scontro a fuoco. Gli uomini di Cassian combatterono con straordinario coraggio, riuscendo perfino ad abbattere alcune Guardie Nere, impresa incredibile. Tuttavia, la superiorità degli esoscheletri da combattimento ESO Axstral Mark X, dell'equipaggiamento e della forza della Guardia Nera ebbe infine la meglio. Molti operatori delle A.F. si sacrificarono volontariamente per coprire la ritirata del proprio comandante, permettendogli di sfuggire alla cattura.

Rimasto intrappolato all'interno di Valoris insieme a milioni di civili e militari, Cassian non ebbe più alcuna possibilità di lasciare la capitale. Nei giorni successivi prese quindi parte alla Battaglia di Valoris, coordinando ciò che restava delle Forze Speciali A.F. e collaborando con i reparti regolari ancora fedeli alla Nazione nella disperata resistenza contro le forze di Nathaniel Orion.

Sebbene non partecipò direttamente all'assalto finale contro il Palazzo Governativo, il suo contributo risultò decisivo. Senza il tradimento di Cassian Blaze e la consegna dei codici della metropolitana segreta, il Dream Team guidato da Proxima Tempest non avrebbe mai potuto raggiungere il cuore del Palazzo Governativo e fermare il Protocollo Nucleare. Ancora oggi gli storici considerano la sua diserzione uno degli atti di coraggio più importanti dell'intera crisi.

• **Post caduta di Orion:** Cassian sarà colui che fornirà i codici di accesso e l'ubicazione della linea metropolitana segreta di emergenza sotto al palazzo governativo di Valoris, rischiando la sua vita dovendo mettersi in salvo con alcuni dei suoi veterani della A.F. contro un commando inviato da Orion per eliminarlo dopo aver scoperto del tradimento. In seguito, sarà una figura cardine nel guidare le forze armate governative durante la nuova epoca post-caduta di Orion. Verrà nominato durante le nuove elezioni di Valoris a Generale di Stato Maggiore.

Frase famosa: *"Per oltre 50 anni ho servito la macchina militare più potente mai esistita. La stessa che ha quasi rischiato di distruggere tutto ciò che conosciamo. Da oggi, torniamo a servire Nebulon e il benessere dei popoli di tutta la Galassia. Non il potere."*

Cypher Arias

(Leader e Fondatore del Regime Governativo)

Cypher Arias nacque nel 2613 a Valoris, Nebulon, figlio di una storica famiglia militare di alto rango, cresciuto fin dall'infanzia nel culto della disciplina, della strategia bellica e dell'assoluta fedeltà al Governo.

Sin da giovane fu indirizzato verso l'accademia militare AstroValor (la più prestigiosa di Nebulon e dell'intera galassia), dove eccelse tra i migliori della sua classe, guadagnandosi una reputazione di mente acuta e sangue freddo, qualità che lo avrebbero accompagnato per tutta la vita. Specializzatosi nell'artiglieria strategica, Arias divenne celebre per la sua capacità di coordinare attacchi su vasta scala con precisione chirurgica (per lui era una vera e propria *forma d'arte!*).

Un episodio molto particolare accadde durante una delle prime missioni da ufficiale, quando un suo superiore esitò troppo a dare l'ordine di fuoco. Il nemico non ricambiò questa incertezza. Un proiettile esplosivo in tungsteno centrò in pieno la loro posizione: l'ufficiale fu disintegrato davanti ai suoi occhi, spargendo budella e sangue ovunque. Da allora, Arias non dimenticò mai quella scena, e si annotò subito sul suo taccuino le seguenti parole: *L'incertezza uccide. Il Comando non deve esitare.*

Durante gli anni '40 e '50, Arias scalò rapidamente i ranghi dell'esercito, distinguendosi come comandante di battaglioni d'artiglieria d'élite nei conflitti su Kar-Maeg e Dunaria, due pianeti devastati da guerre civili, ribelli, terroristi e disordini.

Già colonnello negli anni '50, era noto per la sua capacità di riportare ordine anche nei peggiori focolai di ribellione. Nessuna incertezza. Nessuna pietà.

Negli anni '60, grazie alla sua straordinaria carriera operativa e al rispetto conquistato tra le alte sfere, venne promosso a generale, e infine, all'inizio degli anni '70, divenne Generale di Stato Maggiore della Vecchia Repubblica. A quell'epoca, Arias era visto come l'ultima roccaforte di serietà in una leadership governativa ormai marcia.

Durante il lento declino finale della Repubblica, tra il 2677 e il 2683, Arias cavalcò l'onda dell'attentato di Terawal e della crisi politico-sociale che stava imperversando nella Galassia per aumentare il proprio potere. Oltretutto, dopo la vittoria dell'esercito governativo nella *Purga delle Foreste* contro Kar-Maeg, venne acclamato come eroe nazionale.

L'odore di nuove elezioni era nell'aria. Il vento stava per cambiare.

Qui iniziarono i complotti sporchi: omicidi, sparizioni, insabbiamenti, distruzione politica dei rivali e scandali organizzati. Arias, all'oscuro di tutti, stava facendo un'altra purga, ma ai vertici del Comando di Nebulon.

Con la definitiva caduta del governo repubblicano e gli avversari politici ormai distrutti, Arias si candidò alle elezioni galattiche del 2684, portando avanti un programma di rinascita patriottica, nazionalismo, senso dell'onore e disciplina ferrea.

All'età di 71 anni, ancora in splendida forma, magnetico e con carisma a fiumi, vinse le elezioni con una schiacciante maggioranza.

Quel giorno, diede vita al **REGIME GOVERNATIVO**.

Appena salito al potere, iniziò ad approvare riforme su riforme, e i cambiamenti non tardarono ad arrivare: l'economia rifiorì, il crimine fu represso senza pietà, e l'esercito modernizzato e potenziato a dismisura.

La sua autorità totalitaria sembrava aver salvato la Galassia dalla crisi degli ultimi anni.

Ciononostante, Arias governava con il pugno di ferro: la libertà individuale fu limitata in nome della sicurezza collettiva, i turni raddoppiati e i salari ridotti. E tutto questo... soprattutto nei mondi periferici di seconda categoria lontani dalla grazia di Nebulon: Meridian, Stellaria, Albarossa, Stellarnova, Nuvolarium-8 e tutte le regioni esterne. Tutti ne

pagarono il prezzo. Questa fu una delle cause che portarono alla nascita dell'ECLISSI nel 2685.

Il potere di Arias sembrava non avere limiti.

Negli anni '90, tuttavia, il Leader del Regime Governativo iniziò lentamente a cambiare. Stanco, più esitante, più *incerto*, forse logorato dal peso degli anni e dalle sue colpe in politica, cominciò a ripensare le sue scelte. Tra il 2693 e il 2696, proprio durante la guerra fredda contro la Coalizione, maturò l'idea di ammorbidire il regime, calare il militarismo e l'eccessivo nazionalismo a favore di un maggior equilibrio.

Questo tentennamento... decretò la sua fine.

Nel 2696, poco prima dello scoppio della Grande Guerra Galattica, venne assassinato con la sua famiglia su Equinoxis (nella sua auto blindata) da un attentato attribuito a terroristi dell'ECLISSI.

Quello che non sapeva, era che l'attentato era stato organizzato dal suo stesso braccio destro: Il Generale di Stato Maggiore Nathaniel Orion.

Arias morì a 83 anni, ancora saldo in piedi come il soldato che era sempre stato, ma sconfitto dalla stessa macchina di potere che aveva contribuito a costruire.

Elaria Voss

(Primo Ministro del Regime Governativo)

Elaria Voss nacque a Valoris, Nebulon, nel 2657, figlia di una potente famiglia politica legata da generazioni alle alte sfere governative. Fin da giovanissima mostrò un'ambizione feroce e un'intelligenza fuori dal comune.

Frequentò l'Accademia di Scienze Politiche di Valoris, e ancora adolescente venne introdotta negli ambienti governativi come assistente parlamentare, dove in breve tempo si guadagnò la reputazione di una donna ambiziosa, sfacciata, assetata di potere.

Negli anni tumultuosi del declino repubblicano, Elaria comprese meglio di chiunque altro che il potere non si eredita: si conquista.

Nei suoi primi anni di carriera, travolta dal vortice del successo e della mondanità, Elaria ebbe numerose relazioni, spesso trombate feroci sulle scrivanie degli uffici o atti osceni nelle pause pranzo, culminando nella nascita inaspettata di una bambina.

Il padre naturale della piccola, un uomo qualunque incontrato nei circoli politici minori, sparì immediatamente dalla scena, lasciandole la completa responsabilità della figlia.

Elaria, ossessionata dalla sua scalata nei ranghi governativi, trascurò gravemente la bambina, affidandola a tate e collegi privati senza mai dedicare più di qualche ora al mese alla sua crescita.

Quando la figlia, ancora piccola, manifestò i primi sintomi di una meningite rarissima, Elaria li minimizzò completamente, convinta che la robustezza genetica della propria famiglia, le cure disponibili su Nebulon – e forse anche l'orgoglio cieco per il proprio status sociale – la proteggesse da simili "sciocchezze".

Ma... la malattia si rivelò letale.

Nel pieno della campagna politica per sostenere Arias come candidato alla successione repubblicana, la bambina morì in preda ad atroci sofferenze, senza che Elaria fosse nemmeno presente in ospedale.

Seppellì il dolore sotto strati di freddezza e determinazione, giustificando a sé stessa che il suo sacrificio non sarebbe stato vano, che avrebbe modellato un mondo migliore per evitare che altre madri provassero quello stesso dolore.

Il tempo passò e, durante gli anni '80, divenne una delle più giovani e spietate collaboratrici di Cypher Arias, contribuendo attivamente alla sua ascesa e alla costruzione del nuovo ordine governativo (omicidi politici compresi, e spesso lei aiutava a progettarli). Nonostante la giovane età, il suo peso politico era enorme: era la consigliera più fidata di Arias in campo civile e diplomatico, la sua "ombra" nei palazzi della politica.

Tuttavia, il peso della colpa per la morte della figlia non la abbandonò mai. Negli anni successivi, soprattutto dopo la presa di coscienza della devastazione provocata dalle politiche repressive del governo, la morte della figlia divenne per lei una piaga insanabile.

Negli anni '90, Elaria cominciò a vacillare. Il pragmatismo lasciò spazio ai rimorsi, e, insieme ad altri pochi moderati, iniziò a spingere Arias verso riforme più morbide, nel tentativo disperato di redimersi. Fu una delle principali promotrici della corrente interna che voleva un ritorno alla libertà individuale più pura, anche a costo di tradire il sistema che aveva contribuito a creare.

Dopo la morte di Arias nel 2696, Elaria assunse la carica di Primo Ministro, guidando il regime nel mezzo della guerra contro l'ECLISSI, facendo da tramite tra l'opinione pubblica, la FALC e gli apparati governativi. Pur continuando a opporsi alla linea militare estrema del generale Orion, la sua influenza era sempre più fragile, consumata da anni di compromessi e dalle sue stesse colpe del passato.

- **Post caduta di Orion:** Morta. Assassinata da Orion in persona poco prima degli attentati su Nebulon il giugno del 2698. Aveva scoperto i piani del protocollo nucleare

entrando nello studio centrale mentre Orion non era presente. Purtroppo, venne beccata da lui stesso e uccisa dopo un lungo dialogo di ideali opposti. Orion diede la colpa a terroristi ECLISSI.

Elaria, prima di morire, ebbe visioni della sua figlia piccola. Nell'aldilà, poté poi finalmente riabbracciarla e recuperare il tempo perso insieme.

Maximus Thunderstride

(Forza della Natura e Capo dell'Aviazione Governativa)

Maximus Thunderstride nasce nel 2603 su Stellaria, pianeta boscoso, in una regione selvaggia e scarsamente popolata, lontana dalla maggior parte delle cittadine o villaggi. La sua era una comunità particolarmente feroce, al contrario di molte altre rinomatamente pacifiche.

Cresce tra boschi impenetrabili, tempeste di neve, monti aguzzi e lupi killer, imparando fin da bambino a cacciare, sopravvivere e lottare contro la natura.

Non frequenta scuole regolari: la sua unica maestra è la legge della foresta.

A 32 anni, dopo aver vissuto da eremita cacciatore, si arruola nell'Aviazione della Repubblica quasi per gioco – spinto da un ufficiale in visita di routine nella regione che lo vede abbattere un enorme puma-giaguaro a mani nude, che poi verrà spellato con la sua ascia!

Entrato nelle forze armate, la guerra diventa la sua nuova casa: pilota aerei da combattimento con istinto animale e guida battaglioni d'assalto aereo con brutalità degna di un cavernicolo.

Non è raffinato, né strategico: è un uragano di forza, violenza e sopravvivenza pura.

Dagli anni '40 fino a '60 combatte in zone ad alta instabilità politica, guadagnandosi una fama leggendaria.

Famosissimo l'episodio dove balzò fuori dal suo jet da combattimento danneggiato tramite eiezione e atterrò su quello del caccia rivale che lo inseguiva. Beh… lo abbatté a mani nude! Il pilota sradicato dal sedile, decapitato e poi buttato via. Maximus si salvò invece grazie a un paracadute.

Oppure quando il suo aereo venne abbattuto sui monti Kirgishin (Dunaria: continente Zakaresh. Durante operazioni militari contro città stato sovversive), dove fu dato disperso per 3 mesi. Sopravvisse nutrendosi di predatori, cinghiali e persino di pattuglie nemiche venute a stanarlo!

I suoi sottoposti lo temono e lo venerano. Si racconta che sul suo caccia personale sia appesa un'ascia con cui si dice che decapiti i piloti avversari abbattuti!

Negli anni salì lentamente di grado fino a che…

Nel 2679, viene nominato Generale Supremo dell'Aviazione, una carica più simbolica che effettiva, ma che manterrà anche sotto il regime di Cypher Arias.

Nonostante la sua mente rozza e la mancanza di politica, nessuno può negare che Thunderstride sia uno dei comandanti più letali della galassia.

Quando Nathaniel Orion prese il potere, Maximus divenne uno dei suoi primi sostenitori. Non perché capisca i piani di Orion, ma perché brama il conflitto eterno, l'ideale puro del concetto di forza e la sopravvivenza senza compromessi.

Alla vigilia dell'attivazione del Protocollo Nucleare, Thunderstride è ancora al suo posto: comandante delle forze aeree, pronto a gettare fuoco e fiamme sui mondi senza alcun rimorso.

Insomma, il suo carattere è rozzo, brutale e fedele alla guerra stessa.

● **Curiosità:** si dice che si inietti periodicamente sangue di orso dei Monti Carzang e adrenalina pura, per "ringiovanire".

Vede il mondo come una foresta dove i deboli devono essere abbattuti e i forti devono regnare.

● **Post caduta di Orion:** A 95 anni, Maximus Thunderstride è ancora una forza della natura. Dopo la caduta di Orion, rifiuta di arrendersi e continua a combattere in alcune delle ultime sacche di resistenza lealista (appostato su un picco alto 6000 metri con la sua squadriglia di caccia di fedelissimi). Catturato dopo feroci scontri, viene processato per crimini di guerra.

Durante il processo, pronuncia una delle sue frasi più celebri: *"La legge della giungla non conosce tribunali."*

Considerato mentalmente instabile, viene esiliato su Stellaria, il suo pianeta natale. Lì, ritorna alla vita di cacciatore solitario, vivendo tra le foreste e le montagne, come nei suoi anni giovanili. Una sorta di Kratos in pensione!

Nota sul suo ruolo di comando: Pur ricoprendo la carica di Generale Supremo dell'Aviazione Governativa, Maximus è più che altro una figura simbolica. Dietro di lui opera l'intero stato maggiore delle Forze Aeree: generali, ufficiali, meteorologi, ingegneri, progettisti e molte altre persone qualificate. Lui si limita a combattere come una furia, rappresentando il pugno di ferro volante del Governo.

Penelope Sinclair

(Grand'Ammiraglio e Capo Supremo della Marina Stellare Governativa)

Penelope Sinclair nacque nel 2659 a Dorsia, città portuale di Emporium Fortune, una metropoli nota per il commercio frenetico, le industrie, la corruzione e il traffico di ogni tipo di merci.

Crebbe in una famiglia povera, senza grandi prospettive, in mezzo a odori di pesce, ruggine e carburante sporco, e alta solo 1.53. Una nanerottola!

Fin da bambina (8 anni), lavorò duramente per aiutare la famiglia, che gravava in serie problematiche economiche:

- Marinaia sui mercantili;
- Magazziniera nei depositi di merci;
- Meccanica di astronavi;
- Pescatrice su imbarcazioni lerce;
- Addetta alle vendite in pescherie di dubbia qualità;
- Netturbina in vicoli malfamati (dove spesso buttavano cadaveri nei cassonetti).

Insomma, fece di tutto.

Tuttavia, la sua bassa statura la rese spesso bersaglio di scherno e battutacce, ma Penelope compensò con un carattere ferreo, diretto e tagliente come un coltello in ossidiana.

Non chiese mai aiuto. Non chiese mai favori.

Soprattutto, non sopportava chi la guardava dall'alto in basso…

Una tipetta decisamente ostinata e capace di farsi rispettare.

Arruolamento nella Marina Stellare

A 19 anni, stanca della vita misera, si arruolò nella Marina Stellare repubblicana.

All'inizio venne assegnata ai trasporti militari: navi cargo spaziali lente e massicce (lunghe anche 20 chilometri!).

Lì, però, dimostrò un talento fuori scala: la Gestione dei carichi era divina, riusciva a manovrare astronavi di chilometri come fossero lunghe metri e possedeva un inspiegabile talento con la cloche di pilotaggio.

Venne quindi notata da un ufficiale superiore, che ne riconobbe la capacità di "sentire" la nave come fosse parte del suo corpo.

Scalata nei ranghi della Marina

La sua scalata fu lenta ma inarrestabile:

- Promossa con lode a pilota di fregata: Iniziò a manovrare unità d'assalto a corto e lungo raggio.
- Comandante di cacciatorpediniera: Guidò operazioni rapide contro i ribelli di Kar-Maeg a suon di bombardamenti orbitali.
- Capitano di incrociatore pesante: Condusse battaglie navali durante spedizioni punitive nelle regioni esterne, devastando le flotte avversarie con il pugno di ferro del governo.
- Infine… fu promossa ad Ammiraglio (2688): Dopo aver salvato la stazione spaziale Oleandrus 0-1 – in orbita su Kar-Maeg – da un assalto suicida (un commando terrorista su navetta) con una manovra disperata, ma vincente: la famosa "Manovra di Dorsia", nome dato in suo onore.

Il Comando della LEVIATHAN FURY e la nomina a Capo della Marina Stellare

Nel 2695, un anno prima dello scoppio della guerra galattica, venne nominata Grand'Ammiraglio della Marina Stellare, e designata come comandante supremo della LEVIATHAN FURY, la supercorazzata più temuta dell'intera flotta governativa!

Note finali: È sempre determinatissima, ma mai crudele.

Non adora Orion né il regime: rispetta l'autorità, ma se capisse che il sistema sta degenerando verso genocidi o brutalità eccessive… Penelope Sinclair sarebbe pronta a opporsi.

Ama le sue navi e il suo equipaggio più di qualunque politico.

Crede nella professionalità e nell'onore, non nei discorsi vuoti da burocrate alcolizzato e circondato da puttane.

● **Post caduta di Orion:** Durante il colpo di stato cercherà con ogni mezzo di disattivare i sistemi operativi della Leviathan Fury per non farla partecipare al genocidio. Ci riuscirà, bloccando lei stessa i sistemi della nave. Parteciperà in seguito alle nuove elezioni a Valoris, non prima di aver aiutato a combattere i fedelissimi di Orion ancora sparsi per la galassia. Rimarrà al comando della Marina Stellare Governativa, ricevendo ulteriori medaglie al merito per il suo coraggio.

Titus Iron

(Colonnello e Comandante in capo della divisione meccanizzata governativa "Cenere e Acciaio")

Alto quasi due metri, muscolosissimo e con un occhio bionico rosso che brilla come una sentenza, il colonnello Titus Iron è il volto granitico della guerra meccanizzata del Regime. Sempre vestito con uniforme nera e guanti abbinati, incarna la disciplina assoluta e la brutalità efficiente. Prima spara, poi chiede. La sua presenza sul campo equivale a una condanna strategica per il nemico.

Titus pensa che l'ordine e la disciplina siano superiori al senso della vita o all'empatia. A lui non importa né di emozioni né di sentimenti, ma seguire fedelmente gli ordini, qualunque essi siano (bombardare città con donne e bambini, ad esempio, oppure giustiziare a sangue freddo prigionieri scomodi). La cosiddetta banalità del male.

In tutto questo, Titus non si esalta, non urla, non fa scenate.

Firma ordini di sterminio come si firmerebbe un documento fiscale. Per lui il dolore umano è un dato secondario, un rumore di fondo. Le emozioni sono un lusso che i soldati non devono permettersi.

La sua frase più nota è: *"L'umanità è disordinata. L'unica via è l'acciaio. Freddo e forte."*

Non tradisce, non ha ambizioni personali e non dubita mai: è il servo perfetto dell'ingranaggio, la banalità del male in corazza nera.

Quando Orion prese il potere, Titus non si fece domande. Anche se il Protocollo Nucleare prevedeva genocidi, annichilimenti su scala galattica e città da radere al suolo civili compresi, lui avrebbe eseguito con glaciale efficienza.

Il Simbolo della divisione Cenere e Acciaio è un teschio d'acciaio sovrapposto a un ingranaggio, avvolto da fumo e ceneri.

● **Post caduta di Orion:** Morirà combattendo come fedele a Orion contro le forze governative che si oppongono al colpo di stato. Verrà ucciso da un Killer Drone XZN-999 impazzito hackerato da altri governativi.

Altre info: a differenza di quanto si possa pensare, Titus non provava odio verso il nemico. Semplicemente non lo considerava più importante di un obiettivo strategico. Per lui, la differenza tra distruggere una città, un ponte o un battaglione nemico, oppure consegnare cibo a profughi e liberare prigionieri… era soltanto amministrativa: tutto poteva essere aiutato, sacrificato o annichilito, purché l'ordine venisse eseguito.

Valkor Astreus

(Ammiraglio capo della Flotta Astro-Navale ECLISSI)

Ammiraglio capo della flotta astro navale dell'ECLISSI, Valkor Astreus è una delle figure più rispettate delle forze armate della Coalizione.

Veterano con un passato glorioso nella vecchia Repubblica, ha servito per decenni con onore, comandando tra le altre navi la leggendaria Tangerine Dragon, supercorazzata che ha guidato in numerose battaglie già negli anni '60. Ha un occhio di vetro e un braccio meccanizzato con intarsi in legno di acero, oltre a varie cicatrici di guerra e organi sostituiti più volte, segni di una carriera vissuta in prima linea, con più navi perse ma sempre sopravvissuto.

Originario di Meridian, già prima della fondazione dell'ECLISSI mostrava perplessità sulla deriva autoritaria del governo centrale. Quando la Repubblica è crollata, seguita dall'ascesa del regime e la nascita dell'ECLISSI, ha scelto consapevolmente di schierarsi con quest'ultima, non per ideologia ribelle, ma per principio morale anti-dittatura.

Uomo d'onore e stratega brillante, è autore di molte delle manovre spaziali più efficaci della Coalizione.

Durante l'Operazione *Deathstorm*, comandò con efficacia la Tangerine Dragon fino alla sua distruzione per mano della Leviathan Fury. Sopravvisse precipitando con una capsula di salvataggio su Xerion-7, dove combatté con il suo plotone di fedelissimi in una resistenza montana prima di essere catturato. Trattato come prigioniero di guerra rispettabile, sopravvisse al conflitto.

- **Dopo la caduta di Orion**, Astreus divenne una figura guida della rinascita: uno dei membri più influenti nel consiglio militare-politico dell'ECLISSI, aiutando a gettare le fondamenta della nuova società libertina post-bellica.

Atlas Drake

(CEO delle Axstral Corporations)

Atlas Drake nasce nel 2643 sul pianeta Petroleum, in una delle periferie industriali di medio livello vicino ai cantieri di fusione pesante. Suo padre era un meccanico specializzato in manutenzioni di saldatura navale, noto per l'alcolismo e la violenza domestica; la madre, una segretaria amministrativa dal carattere freddo e distaccato. A cinque anni, dopo un episodio particolarmente brutale, Atlas viene ricoverato in ospedale per un trauma cranico causato dal padre. È in quell'occasione che i medici scoprono un tumore maligno in fase iniziale nel lobo frontale sinistro. L'intervento d'urgenza, unito a un ciclo di farmaci potenti (Tumor break), gli salva la vita. Col tempo, si scoprirà che la combinazione del trauma fisico, della massa tumorale parzialmente neuro attiva e dei farmaci ha aumentato in modo anomalo e permanente le sue capacità analitiche e ingegneristiche.

Dopo l'arresto del padre – morto poco dopo in carcere a causa di un'overdose di psicofarmaci – distribuiti con eccessiva disinvoltura nei penitenziari, Atlas cresce praticamente da solo. La madre, consumata dal rimorso, diventa ancora più distante. Il giovane Atlas si rifugia nel lavoro, affrontando ogni mansione disponibile: montatore di tubazioni, manutentore, ispettore dei nastri. A 22 anni riesce a ottenere un trasferimento ad Acciaierix, la capitale planetaria di Petroleum, dove viene nominato capo reparto in un grande stabilimento della filiera dell'acciaio.

Nel 2668 sopravvive per miracolo a un attentato minore orchestrato da un gruppo ribelle di Kar-Maeg. L'attacco viene sventato dalle Tigri di Ferro, corpo d'élite della polizia allora al servizio della Repubblica. Durante lo scontro a fuoco, uno dei colpi mancati gli causa la sordità all'orecchio sinistro. Ma quel trauma sembra anche riattivare in lui una spinta neurochimica dormiente, rendendolo ancora più lucido e intuitivo, come se una parte sopita del tumore "buono" avesse ripreso a stimolarne l'intelletto.

Tornato al lavoro, si rende conto di essere più sveglio di prima, e inizia di nascosto a studiare balistica, metallurgia militare e meccanica applicata alle armi. In meno di due anni sviluppa e brevetta un sistema di raffreddamento economico e altamente efficiente per mitragliatrici rotanti da carro armato. Il sistema viene adottato in vari veicoli di pattugliamento governativi.

Nel 2670 fonda una piccola impresa personale: la Atlas & FerroTech, focalizzata sulla produzione di componenti meccanici ultraresistenti per armamenti da fanteria. L'azienda cresce rapidamente durante il Conflitto Sporco su Kar-Maeg, approfittando del bisogno urgente di pezzi di ricambio e armi da parte dei soldati repubblicani.

Nel 2676, dopo aver acquistato due famose imprese concorrenti *(la X-ARM Dynamics e la S.T.R.A.L. S.p.a.)*, Atlas rinomina la sua compagnia in **Axstral Corporations**. Nei mesi successivi acquisisce inoltre numerosi brevetti, stabilimenti storici e linee produttive appartenute prima alla COESIONE e poi alla Repubblica, trasformando le Axstral nel più grande colosso industriale-militare della galassia. Tra questi figurano anche gli immensi complessi produttivi di Iron Soul su Nebulon, le acciaierie di Acciaierix su Petroleum e numerosi impianti tecnologici su Equinoxis, completamente modernizzati sotto la sua direzione.

(*Curiosità: Il nome Axstral è nato dalla fusione delle tre aziende che hanno formato il gruppo originario: la Atlas & FerroTech, la X-ARM Dynamics, e la S.T.R.A.L. S.p.A., un consorzio di componentistica elettronica con sede su Equinoxis. L'acronimo rappresenta la sinergia tra meccanica pesante, armi sperimentali e tecnologie di precisione.)*

Tra il 2678 e il 2683, (post attentato di Terawal che darà una grossa spinta al business delle armi) firma contratti diretti con l'Alto Comando repubblicano, diventando il principale partner industriale della Nazione di Nebulon e uno dei più importanti produttori di armamenti della galassia. Il suo motto d'impresa è tanto cinico quanto celebre: *"Non faccio politica. Io armo chi combatte."*

Quando Cypher Arias prende il potere nel 2684, le Axstral diventano il braccio industriale del complesso militare-governativo. Atlas viene nominato Consigliere Tecnico Permanente,

rinnovando completamente gli impianti di produzione di Iron Soul su Nebulon. Da quel momento, la sua influenza cresce vertiginosamente: è l'industriale più ricco e potente della galassia. Continuerà a fornire armi anche dopo lo scoppio della guerra contro l'ECLISSI, con produzione aumentata all'estremo.

● **L'incontro con Nathaniel Orion:** Quando il Protocollo Nucleare venne finalmente attivato e la capitale Valoris fu isolata dal resto del pianeta mediante l'attivazione del suo Sistema difensivo, Atlas Drake si trovava proprio nella capitale governativa per partecipare ad alcune riunioni tecniche riguardanti la produzione bellica. Da settimane aveva notato l'insolita militarizzazione della capitale, gli arresti sempre più frequenti di dissidenti e il crescente accentramento di potere nelle mani del Generale Nathaniel Orion. Come molti altri esponenti del governo, aveva ormai maturato il sospetto che fosse in preparazione un colpo di Stato. Tuttavia, non avrebbe mai potuto immaginare la vera portata del piano.

Quando vide le flotte governative frammentarsi e dirigersi simultaneamente verso tutti i mondi della galassia, comprese immediatamente che stava accadendo qualcosa di immensamente più grave. Sconvolto, si precipitò al Palazzo Governativo sfruttando il proprio rango di Consigliere Tecnico Permanente e riuscì a ottenere un'udienza urgente con Nathaniel Orion.

Davanti al nuovo dittatore, Atlas perse per la prima volta la calma. Gli chiese spiegazioni, intimandogli di fermarsi prima che fosse troppo tardi. Orion, tuttavia, rimase impassibile. Con assoluta tranquillità gli spiegò che il Protocollo Nucleare avrebbe posto fine per sempre al caos della galassia, spezzando il libero arbitrio delle nazioni attraverso la distruzione sistematica di ogni possibile forma di opposizione, creando una cicatrice così profonda da rendere impossibile anche solo pensare al concetto di libertà. Secondo lui, solo una galassia terrorizzata e completamente sottomessa avrebbe potuto conoscere una pace definitiva.

Atlas rimase senza parole. L'uomo che aveva progettato fabbriche, corazzature e armamenti per tutta la vita comprese improvvisamente che le sue industrie stavano per diventare parte del più mostruoso piano di sterminio mai concepito.

Tentò ancora di far ragionare Orion, implorandolo di fermarsi. Ma il nuovo dio della galassia non gli concesse nemmeno una risposta. Con un semplice cenno della mano ordinò alla Guardia Nera di allontanarlo.

I soldati lo afferrarono senza alcun riguardo e lo trascinarono fuori dal Palazzo Governativo, scaraventandolo lungo la grande scalinata d'ingresso sotto gli occhi dei battaglioni di truppe d'élite. Nessuno intervenne. Nessuno osò opporsi.

Fu in quel preciso momento che Atlas Drake comprese una verità che non aveva mai accettato fino ad allora: per quanto fosse l'industriale più ricco, influente e potente della galassia, davanti al potere assoluto incarnato da Nathaniel Orion… non era altro che un semplice ingranaggio facilmente sostituibile.

Da quel giorno iniziò a considerare il Protocollo Nucleare non soltanto un crimine contro la galassia, ma anche il più grande fallimento della propria esistenza. Pur non avendolo progettato né conosciuto, capì che parte delle armi destinate a quell'apocalisse erano uscite dalle fabbriche che aveva costruito con le proprie mani.

● **Dopo la caduta di Orion:** Atlas viene arrestato da una commissione speciale istituita dal Governo di Nebulon.

Oltre che per l'ipotesi di esser stato alleato di Orion, viene processato per collaborazionismo militare, sfruttamento di monopoli bellici e fornitura di prototipi sperimentali non approvati dall'opinione pubblica.

Tuttavia, durante il processo:

- Dimostra che non ha mai avuto accesso ai piani del Protocollo Nucleare.
- Rivela di aver tentato di fermare Orion in privato e di farlo ragionare, ma invano.

Alla fine, verrà assolto per mancanza di prove dirette, ma dopo la crisi del Protocollo Nucleare, il Governo avvierà una profonda riforma delle Axstral Corporations.

Pur rimanendo formalmente una società privata guidata da Atlas Drake, l'azienda venne sottoposta a un rigido controllo pubblico. Commissioni governative, rigidissimi ispettori della FALC e osservatori civili ottennero il diritto di supervisionare ricerca, produzione e sviluppo

dei nuovi armamenti, impedendo che una singola organizzazione potesse nuovamente contribuire, anche inconsapevolmente, a un piano mostruoso come il Protocollo Nucleare.

Frase celebre durante il processo:

"Io non ho costruito strumenti di morte. Ho costruito un equilibrio, fatto di titanio, plasma e acciaio… che credevo impossibile da spezzare. Mi sono sbagliato."

Alexander Taylor

(Capo del CIIS)

Nato nel 2652 a Terawal, quartiere Pasticcery Street, su Equinoxis, Alexander Taylor Everwood (quest'ultimo cognome non lo userà quasi mai) cresce in una famiglia modesta ma culturalmente raffinata: il padre era un Ufficiale di Giustizia distrettuale, la madre un'ex linguista convertita all'insegnamento. Fin da giovane mostra una mente tagliente e un'insolita capacità di cogliere dettagli sfuggenti agli altri, oltre a essere fottutamente bello. A 18 anni entra nell'Accademia di Giustizia di Terawal, dove si specializza in psicologia forense, analisi comportamentale e infiltrazione. Da lì inizia una scalata fulminea nel CIIS (Central Interstellar Investigation Service), il servizio investigativo governativo centrale della galassia, equivalente all'FBI per un paragone. In pochi anni arriverà a ricoprire il ruolo di investigatore capo (il livello più alto.)

Taylor è un uomo di straordinario acume, sarcastico, disilluso ma ancora pericolosamente leale alla verità. Cinico nei modi, brillante nelle deduzioni, dotato di un umorismo secco che mette a disagio i politici corrotti e le autorità ipocrite. È uno di quei rari funzionari che, pur navigando nelle acque torbide del regime, è riuscito a mantenere una sorprendente autonomia operativa.

Fisicamente è descritto come estremamente attraente, con tratti eleganti ma non affettati, uno sguardo seduttore e acuto. A 40 anni, è nel pieno delle sue capacità: indossa sempre l'uniforme CIIS con disinvoltura, ma il suo vero arsenale sono la mente e la lingua affilata.

Durante i mesi precedenti al colpo di stato di Orion, ha una relazione breve ma intensa con Elaria Voss. All'inizio si odiavano ma dopo la redenzione di Elaria i due si sono avvicinati. Taylor, pur non essendo un uomo incline ai sentimenti ma che preferiva una notte e via, sarà segnato per sempre dalla perdita e tormentato dal rimorso di non averla salvata.

- Quando Orion mette in atto il suo piano, Taylor è tra i primi ad essere arrestati, considerato troppo intelligente per restare libero. Viene rinchiuso in un centro di detenzione politica, ma rimane lucido e raccoglie informazioni anche dalla cella, cercando di corrompere le guardie. Verrà liberato solo dopo il fallimento del Protocollo Nucleare.

Dopo la caduta di Orion, Taylor torna alla guida dei *Servizi Investigativi del Governo*. Sotto la sua direzione, il CIIS sarà uno dei pilastri della nuova era di ricostruzione, agendo come ente di controllo e memoria viva dei crimini del passato.

Ha una sorella minore, **Serena Everwood**, investigatrice privata geniale e indipendente. Nonostante siano molto diversi e non collaborino quasi mai, i due condividono una forma di rispetto silenzioso. Pochi conoscono il loro legame di sangue, ma entrambi, a modo loro, lavorano per la verità.

Serena Everwood

(Investigatrice privata governativa)

Nata nel 2666 a Terawal, nel celebre quartiere di Pasticcery Street su Equinoxis, Serena Everwood cresce in una famiglia modesta ma culturalmente raffinata. Il padre lavorava come Ufficiale di Giustizia distrettuale, mentre la madre era un'ex linguista divenuta insegnante. Fin da bambina mostrò una mente estremamente curiosa, una forte sensibilità emotiva e una naturale capacità nell'osservare dettagli che sfuggivano agli altri. A differenza del fratello maggiore Alexander Taylor Everwood – destinato a diventare il più celebre investigatore del CIIS – Serena sviluppò un approccio molto più umano, intuitivo ed empatico verso il mondo.

La sua infanzia venne segnata profondamente dall'Attentato di Terawal del 2677, uno degli eventi più traumatici della storia moderna della galassia.

All'epoca Serena aveva soltanto undici anni e viveva ancora con la famiglia a Pasticcery Street. Per pura fortuna il quartiere subì soltanto danni marginali durante il bombardamento orbitale terroristico che devastò gran parte della città. Tuttavia, il trauma lasciò cicatrici profonde nella giovane Serena: sirene, incendi, vetri infranti, fumo, morti e disperazione divennero immagini impossibili da dimenticare.

Fu proprio in quegli anni di ricostruzione che nacque il suo senso di giustizia. La Terawal post-attentato era una città viva ma ferita, piena di opportunisti, piccoli criminali, truffatori e individui pronti a sfruttare la tragedia per arricchirsi.

Serena iniziò quasi inconsciamente a osservare le persone, i loro comportamenti, le bugie e le tensioni nascoste. Ancora adolescente contribuì a smascherare piccoli furti, truffe e attività illecite legate alla ricostruzione urbana, sviluppando un talento investigativo sorprendente.

Nel frattempo, suo fratello Taylor aveva già lasciato Equinoxis per intraprendere la carriera investigativa su Nebulon (2675), entrando nel CIIS e iniziando la sua rapida scalata all'interno del servizio investigativo centrale governativo. I due fratelli rimasero legati da un rispetto reciproco silenzioso ma profondo. Fu proprio Taylor, anni dopo, ad aiutare Serena a trasferirsi nella capitale Valoris per studiare criminologia investigativa, psicologia comportamentale e analisi forense.

Nonostante le enormi possibilità offerte da una carriera governativa ufficiale, Serena rifiutò sempre l'idea di diventare una funzionaria legata alla burocrazia statale. Troppo indipendente, troppo emotiva e troppo insofferente verso certe rigidità istituzionali, preferì intraprendere la strada dell'investigatrice privata.

Negli anni successivi iniziò a viaggiare tra i mondi governativi, lavorando su casi sempre più complessi e particolari. Operò su Nebulon, Equinoxis, Violet Moon e anche altri mondi (neutrali o non), costruendosi lentamente una reputazione eccellente grazie alla sua capacità di comprendere le persone più che intimidire i criminali.

Tra i suoi casi più noti figurano lo smascheramento di una rete di contrabbando di alcolici sul celebre treno-albergo diretto a Terawal, e il caso dell'isoletta al largo delle coste di Sparagon, dove riuscì a scoprire un traffico illecito di canne da zucchero e asparagi destinato al mercato nero alimentare di Violet Moon.

A differenza del fratello Taylor – freddo, strategico e quasi spietatamente razionale – Serena è conosciuta per un approccio più umano e intuitivo.

Dietro il trench da investigatrice, il cappello scuro e il revolver al plasma vintage, si nasconde infatti una donna estremamente sensibile, capace di immedesimarsi nel dolore altrui e di percepire le sfumature emotive dietro ogni crimine.

Questo tratto distintivo emerse in modo clamoroso durante il celebre caso della Villa Varnest nelle brughiere di Velmora, noto successivamente come "Il Mastino di Albarossa". Quella vicenda, inizialmente considerata una semplice messinscena legata a superstizioni locali, portò Serena a confrontarsi con gli orrori dimenticati delle guerre della COESIONE e con l'ultimo mastino da guerra di vecchia generazione appartenuto alla divisione KERBERUS 0-6 del colonnello Arken Varnest.

Fu proprio la sua empatia, più ancora delle sue capacità investigative, a salvarle la vita

durante il confronto finale con la creatura.

Pochi, ancora oggi, conoscono il legame di sangue tra Serena Everwood e Alexander Taylor Everwood. Eppure, sebbene percorrano strade diverse, entrambi continuano a inseguire la stessa identica ossessione: la verità.

Nolan Frost

(Direttore della NCA)

Direttore della NCA *(Net-Com Agency),* i servizi segreti del Governo, fin dall'epoca della Repubblica. Rimase al proprio posto anche dopo la nascita del Regime Governativo nel 2684 grazie alle sue straordinarie capacità investigative, alla totale discrezione e a una mentalità estremamente efficiente e pragmatica. Per Nolan Frost non esistono ideologie, ma soltanto stabilità, segreti e controllo capillare delle informazioni.

Durante i primi anni del regime osservò con attenzione l'ascesa di Nathaniel Orion, inizialmente considerandolo soltanto un brillante ex ufficiale/supersoldato delle Black Skull divenuto generale di stato maggiore. Con il passare degli anni, però, comprese che Orion stava costruendo qualcosa di molto più grande. Attraverso le proprie reti d'intelligence individuò infatti le anomalie legate all'AI di controllo flotte, spacciata come un semplice aggiornamento dei sistemi informatici delle flotte governative.

Fu tra i primi uomini dell'intera galassia a intuire che Nathaniel Orion stesse preparando un piano destinato a cambiare radicalmente il destino del Regime Governativo.

Nolan comprese anche un'altra verità: nessuno avrebbe potuto fermare Orion.

Le sue convinzioni erano troppo ferree. Più ferree di qualunque altra persona avesse mai visto.

Anziché opporsi, decise quindi di schierarsi dalla sua parte. Non per fanatismo, né per condividere pienamente la sua visione del mondo (nemmeno uno gelido come lui approvava l'idea di una Galassia in fiamme), ma perché riteneva Orion ormai la nuova forza dominante della Nazione. Da quel momento, la NCA iniziò a collaborare segretamente con il generale, fornendogli copertura, intelligence e operazioni clandestine.

Fu proprio Nolan Frost a coordinare l'occultamento dell'assassinio di Cypher Arias, manipolando prove, eliminando tracce e attribuendo ufficialmente l'omicidio alla Coalizione dell'ECLISSI.

Negli anni successivi continuò a sostenere Orion durante la preparazione del Protocollo Nucleare, dirigendo operazioni di controspionaggio, infiltrazioni e raccolta d'informazioni contro chiunque potesse rappresentare una minaccia per il progetto.

Pur essendo uno degli uomini più potenti del Regime Governativo, Nolan Frost rimase sempre nell'ombra. Per lui il potere non consisteva nell'essere visto, ma nel conoscere ciò che gli altri ignoravano.

La fine di Nolan Frost

Dopo il colpo di Stato di Nathaniel Orion e l'arresto sistematico di oppositori, dissidenti e figure ritenute pericolose per il nuovo ordine, Nolan Frost aveva ormai completato gran parte del proprio compito. In qualità di direttore della NCA, aveva coordinato per settimane la rete d'intelligence governativa, individuando nemici interni, coprendo le operazioni più riservate del generale e contribuendo a consolidarne definitivamente il potere.

Consapevole che l'ultima fase del Protocollo Nucleare avrebbe trasformato Valoris nel principale obiettivo di qualunque tentativo disperato di fermare Orion, decise di non rimanere nella capitale. Da uomo dei servizi segreti sapeva che ogni piano, per quanto perfetto, prevedeva sempre una possibilità di fallimento. Per questo si trasferì insieme a un ristretto gruppo di fedelissimi in un vecchio chalet militare risalente all'epoca della COESIONE, nascosto tra le cime più impervie della *Cordillera della Corona*. La struttura, ormai dimenticata da decenni, era stata rapidamente riadattata come centro operativo

temporaneo della NCA, dotato di sistemi di comunicazione criptati, monitor e collegamenti diretti con le principali reti di sorveglianza della galassia.

Nolan era convinto che quella permanenza sarebbe durata soltanto poche settimane. Una volta concluso il Protocollo Nucleare di Orion e ristabilito il nuovo ordine, sarebbe semplicemente tornato a Valoris per riprendere il proprio incarico.

Durante l'assalto finale al Palazzo Governativo di Valoris, Nolan Frost seguì l'intera operazione dal proprio rifugio segreto, insieme ai pochi fedelissimi della NCA. Da quella remota postazione osservava gli eventi attraverso una rete di telecamere e comunicazioni criptate.

Quando Proxima Tempest riuscì finalmente a raggiungere Nathaniel Orion all'interno del Palazzo Governativo, Nolan assistette allo scontro in diretta. Vide Orion prevalere nettamente sulla figlia e scaraventarla al suolo. Convinto che la battaglia fosse ormai conclusa e che nessuno avrebbe più potuto fermare il Protocollo Nucleare, spense i monitor soddisfatto senza assistere agli ultimi istanti del confronto.

Ignorava che, pochi secondi dopo, le parole pronunciate da Proxima avrebbero incrinato in maniera definitiva la volontà di Orion, cambiando il destino della Galassia.

Convinto e lieto della vittoria, Nolan uscì dallo chalet per osservare le montagne e respirare l'aria gelida della Cordillera. In quel momento, però, pagò l'unica informazione che non aveva mai preso in considerazione.

Ore prima, una piccola valanga aveva aperto alcune cavità nella montagna, risvegliando una colonia di giganteschi pipistrelli predatori. Le creature, attirate dall'odore del carburante proveniente dal vecchio generatore a benzina dello chalet (che Nolan aveva ignorato completamente), si riversarono feroci verso la struttura.

L'assalto fu improvviso e devastante.

I pochi agenti della NCA presenti vennero presi e macellati nel giro di pochi istanti.

Nolan Frost tentò di scappare all'interno della struttura, ma fu afferrato, dilaniato come un pezzo di carne e i resti buttati nel precipizio.

Le sue ultime parole furono: “ODDIO, NO!!!”

Morì convinto che Nathaniel Orion avesse vinto.

Paradossalmente, il più grande capo dei servizi segreti della Galassia, l'uomo che aveva costruito la propria vita sull'informazione, sull'analisi e sulla previsione di ogni possibile scenario, trovò la morte proprio a causa dell'unico dettaglio che aveva ignorato: una semplice valanga e lo strano comportamento da bevitori di benzina di alcuni feroci animali selvatici.

Dominic Raven

(CEO della Blood Star Enforcers)

Nato nel 2625 su Dunaria, nel continente desertico di Zakaresh, Dominic Raven cresce circondato da fucili antichi, granate disinnescate e cimeli di guerra. Suo padre era un ex-colonnello della COESIONE in pensione, che, come hobby, collezionava armi antiche di tutti i tipi. Trasferitosi in quelle regioni desertiche per passare i suoi ultimi anni insieme alla moglie, nativa di quel luogo e conosciuta durante una missione in quelle zone anni addietro. Entrambi gestivano uno dei più grandi musei d'armi private della regione, aperto solo a collezionisti selezionati, contrabbandieri e altri generali in pensione. Tra le teche polverose e le stanze blindate del museo, il giovane Dominic sviluppò un'ossessione precoce per la bellezza letale delle armi e per la logica del conflitto. Per lui, la guerra non è tragedia, ma estetica. Non è dolore, ma potenziale profitto.

A soli 14 anni inizia a trafficare componenti militari tra le città-stato rivali di Zakaresh, fomentando scontri in cambio di minerali, carburante o favori. Diventa in breve una figura nota nel sottobosco criminale: un adolescente con una parlantina mefistofelica e un'agenda piena di contatti corrotti. Venne arrestato quattro volte, ma riuscì sempre a cavarsela grazie a bustarelle alle guardie, ricatti, minacce o intervento dei suoi genitori che cercavano sempre di coprirlo (anche se erano esasperati e non sapevano più come aiutare il figlio.)

La soluzione non arrivò mai.

Appena maggiorenne, Dominic vendette i suoi genitori (insieme a chiavi di sicurezza per accedere al museo), e stordì le guardie presenti grazie a un narcotico somministrato alla festa di quella sera. I suoi vennero brutalmente torturati e uccisi da un commando di ribelli Ishqarûn in cerca di soldi facili. Raven non mostrerà alcuna compassione per i genitori, di cui se ne dimenticherà presto.

Crescendo diventò uno dei trafficanti d'armi più influenti nelle zone di conflitto, sia nelle regioni esterne che in posti come Kar-Maeg, Zakaresh e Barathar (altro continente di Dunaria).

Durante gli anni successivi, Raven consolidò il proprio nome come signore non ufficiale del mercato nero galattico. Vendette indistintamente a rivoluzionari, dittatori locali, milizie etniche, al Governo centrale repubblicano o a governi minori corrotti.

Negli anni '50 del secolo (intorno al 2655), rilevò il controllo della Blood Star Enforcers, una compagnia mercenaria storica ma in declino. Ne rivoluzionò l'organizzazione, la struttura logistica e l'identità ideologica. La trasformò in un impero della guerra privata: rigido addestramento, gerarchia inflessibile, disciplina da esercito regolare e una reputazione temuta in ogni quadrante.

Oltretutto, sotto la sua guida, la BSE non fu solo un'armata mercenaria: diventò un colosso del mercato nero. Raven istituì rotte clandestine tra le Regioni Esterne e i pianeti centrali, garantendo trasporti, armi, protezione, assassinii e guerre su commissione. Non fece mai politica, ma influenzò ogni conflitto. Le sue forniture arrivavano sia ai governi ufficiali sia ai ribelli, purché tutti sborsassero fior di Valoran. Durante la guerra sporca su Kar-Maeg, gli affari esplosero. Sottobanco, rifornì sia le forze regolari di stanza, che i ribelli.

Il suo motto privato è semplice: "Non combatto guerre. Le vendo."

Negli anni '80 e '90, Raven è all'apice. Ricco e spietato. La sua sede centrale, su Ergon, è una fortezza tra le montagne, metà base militare, metà aeroporto corazzato, con eliporti, hangar, e una rete di cunicoli blindati. Si vocifera che disponga di stanze per la tortura e di una galleria privata di opere d'arte rubate. Si dice conservi anche alcune armi provenienti dall'ex museo dei suoi genitori, recuperate per vie traverse.

Dagli anni 90 in poi, ufficialmente collabora con il regime governativo, offrendo servizi e armamenti. Ma in segreto, vende armi all'ECLISSI.

Nel 2698, organizza una spedizione verso un pianeta occultato: Zefiron. Lì, la BSE scopre casualmente la Zefirite, un raro metallo antico con proprietà allucinanti. Raven tenta di impossessarsene, avviando una fase di raccolta prima che altri governi lo scoprano. Tuttavia, l'operazione fallisce a causa degli eventi narrati in Sotto le stelle di Zefiron (grazie anche a

Proxima Tempest, figlia di Orion), che porteranno alla distruzione del pianeta.

Orion, nel frattempo, crede sua figlia morta. Vuole chiarezza su cosa è successo su Zerion dato che in apparenza non ci sono sopravvissuti. Autorizza segretamente un'operazione punitiva.

Marzo/aprile 2698 – Il tradimento: Il generale Roland Mercer della Blood Star, secondo in comando, tradisce Raven fornendo coordinate e orari al governo. La Guardia Nera agisce. Un commando ESO invisibile si infiltra nella sede di Ergon. Raven viene catturato nei suoi uffici privati mentre fumava in abito da gala, convinto di essere intoccabile.

Morirà da bastardo. Verrà torturato in un hangar remoto da agenti NCA e dalla Guardia Nera. Non sa niente di niente di ciò che è accaduto a Proxima e al pianeta Zefiron, solo che è sparito nel nulla distrutto da un buco nero, anzi è praticamente forse l'unica volta nella sua vita in cui è innocente.

A ogni modo, dopo indicibili torture, verrà giustiziato sul posto.

Muore senza gloria, spogliato nudo e sanguinante, implorando pietà. Nessuna redenzione, nessuna giustificazione. Solo. Tradito. Umiliato. Come un topo in trappola.

Il generale Roland Mercer della BSE, dopo la sua morte, lo ricorderà così:

"Credeva di aver comprato la guerra. Stolto… era proprio lei a possederlo."

La Blood Star Enforcers, pur colpita dagli ultimi avvenimenti, non venne distrutta. Dopo la sua morte, il generale traditore Mercer prese il comando. L'organizzazione sopravvive. L'ombra di Dominic Raven si dissolve invece nel nulla, e probabilmente dimenticato nel giro di poche generazioni.

Gaspare Flintlock

(Il più famoso cacciatore di tesori della Galassia)

L'abbigliamento

Gaspare possiede un'armatura originale dei conquistadores coloniali di Lacustra Fluviale, vecchia di secoli e secoli or sono, che utilizza durante le spedizioni in giungle/foreste pericolose/luoghi impervi come montagne, ecc.

L'armatura include un elmo dorato con cresta piumata, ma modificato con visore notturno militare e radio incorporata.

La corazza è dorata, incisa con simboli esotici di altri pianeti (tipo rune di Saturnium, effigi tribali, ecc.) e rinforzata con un sottile strato di Lumynite refracta che la rende immune ai colpi laser e plasma. Gaspare non è di certo uno sprovveduto.

Sul fianco porta anche una sciabola che usa a mo' di machete nelle spedizioni nella giungla.

Quando non è in missione, oppure lo è ma si sente più al sicuro, o ancora nei momenti più tranquilli e borghesi, indossa una giacca lunga in pelle pregiata invecchiata (ne possiede di vari animali esotici), talvolta ammennicoli vari (come gioielli saccheggiati dai templi, anelli, collane), occhiali da sole specchiati, pantaloni cargo, e stivali alti.

Perché è il più famoso?

In tutta la galassia esistono decine o centinaia di cacciatori di tesori, ma lui è l'unico ad avere:

● Una forza privata di 150-200 mercenari chiamata "**I Caimani"**: tutti ex-militari o ex mercenari BSE, veterani dell'esercito, specialisti – o gente senza più bandiera, ma con esperienza e tanta voglia di denaro).

● Una rete di contatti e collaboratori su diversi pianeti che gli forniscono il materiale: leggende, coordinate, storie, luoghi di templi o tombe. Senza contare i numerosi impiegati/operai e archeologi suoi alleati.

● Una base fissa: un ex monastero di frati di San Grano in una regione isolata di Emporium Fortune, riconvertito a museo personale e quartier generale.

Lì tiene anche un archivio personale di reperti, diari cifrati e antichi manufatti.

● Una corvetta da guerra riadattata a uso privato: Comprata al mercato nero dalla BSE.

Lunga 40 metri, può ospitare molti dei suoi mercenari. La utilizza per raggiungere i luoghi delle spedizioni. Tuttavia, la corvetta non possiede armamenti pesanti come missili ionici o altro, poiché deve giustificarla per "uso civile".

È dotata comunque di alcuni mitragliatori laser e un cannone al plasma di medio calibro, adeguatamente resi inoffensivi tramite sicure e precauzioni fino all'arrivo a destinazione, e giustificati con pile di documenti e autorizzazioni.

La sua forza armata privata: I Caimani

Si tratta di una banda armata estremamente ben organizzata, essendo quasi tutti ex-militari.

È chiamata così perché il loro stemma è un caimano aggressivo, e talvolta vestono con pelli di caimano (vambraci, protezioni pettorali, ecc.).

Vengono pagati perfino meglio rispetto alle loro controparti standard.

Utilizzano equipaggiamenti di ottima qualità e superiori alla media, tutti comprati dal mercato nero, come:

● Fucili d'assalto al plasma AR-15 o 17, o modelli nuovi della serie MK. Pistole laser LP-01 e occasionalmente armi più rare: magari un fucile di precisione MX, un lanciafiamme, un lanciagranate e persino un fucile a impulsi, ma sono molto rare e disponibili in quantità limitatissime;

● Giubbotti anti-laser o plasma. Il comandante possiede addirittura una corazza balistica ABT;

● Trappole di vario tipo: anti-selvaggina, anti-uomo, e molto altro;

● Vasta gamma di esplosivi che usano per sfondare porte di tombe o templi.

Un monastero come quartier generale (!?)

Un tempo ritrovo di amichevoli frati di San Grano in una provincia isolata di Emporium Fortune, ora riconvertito a museo personale e base operativa dopo aver pagato fior di Valoran i religiosi. Si trova su una scogliera, possiede una zona di atterraggio per la corvetta privata, numerose stanze oltre alla sezione museo con le sue reliquie preferite che non vende al mercato nero ma tiene per sé.

La stanza più importante, tuttavia, è la sala strategica, fornita con un sacco di radar/mappe cartacee e monitor dove pianificano missioni e spedizioni alla ricerca dei tesori.

Luoghi delle spedizioni

Ha compiuto spedizioni e missioni in numerosi pianeti e zone selvagge: dalle giungle di Lacustra Fluviale fino a Kar-Maeg, da Dunaria a persino occasionali visite su Oscuria! Tuttavia, in molte missioni ha perso tantissimi uomini, causa di creature feroci, trappole, malattie, o… peggio.

Filosofia personale

Lui crede che un oggetto di valore sia meglio usarlo, possederlo o venderlo piuttosto che tenerlo a muffire in qualche vecchio tempio. Pure a costo di profanare tombe o scontrarsi con indigeni e minacce locali.

"*Chi prega i templi è uno sciocco. Io preferisco svuotarli."* dice sempre ai suoi mercenari e affiliati.

Elenco dei tesori recuperati

● Statue dai monasteri, di santi o patroni (ne ha una anche di Santo Carbone, patrono di Ergon);
● Calici pregiati;
● Miniature in metallo (rame, argento, oro) di antichi condottieri di Nebulon;
● Scettri tribali in oro dalle regioni remote di Lacustra Fluviale;
● Antichi Pugnali o spade;
● Quadri di pittori famosi o antichi (stile rinascimentale), alcuni recuperati da cripte o musei bombardati in guerre passate;
● Sestanti antichi o astrolabi da navigazione, recuperati da relitti affondati e spesso sorvegliati da mostri marini aberranti;
● Anfore e vasi antichi, decorati in modo impeccabile.

Kassandra Hessel

(Vice-Comandante della IRONCLAD)

Tenente Colonnello, 33 anni e vice-comandante della IRONCLAD, la compagnia mercenaria affiliata al Regime Governativo, Kassandra Hessel è una figura temuta, rispettata e studiata da molti aspiranti cadetti, soprattutto per il suo rigore assoluto e la sua brillante (e controversa) carriera militare. Fusta dai capelli biondo scuro, occhi verdi e portamento irreprensibile, Kassandra incarna l'immagine stessa del soldato disciplinato e dell'ufficiale modello.

Indossa una tuta operativa tattica nera con rilievi e decorazioni in argento, con mantello corto da comandante e mostrine di merito.

Ogni dettaglio di lei – dalla postura alla voce, dai movimenti alle parole – comunica efficienza, autocontrollo e soprattutto… ambizione.

Un tempo allieva dell'accademia militare AstroValor, lo stesso percorso da cui proviene l'iconica Proxima Tempest, Kassandra fu scartata alla fase finale della selezione per entrare nelle A.F.: il suo punteggio era poco sotto la sufficienza. Un'onta per lei mai veramente superata.

Da quel momento, dedicò ogni sua risorsa a costruirsi una reputazione alternativa: in qualità di contractors governativa al soldo della IRONCLAD. Lì, guadagnò terreno missione dopo missione, (anche a costo di sporcarsi le mani) dimostrando una competenza tattica e strategica invidiabile, e fu infine nominata vice-capo dell'IRONCLAD dopo alcuni anni.

Tuttavia, nonostante il successo, Kassandra non ha mai smesso di confrontarsi ossessivamente con la figura di Proxima Tempest. La considera un simbolo, un archetipo militare irraggiungibile. La studia, la osserva, la invidia come non mai… anche se finisce quasi sempre cercando di emularla. Tutto questo senza però comprendere davvero chi Proxima sia davvero sotto la sua corazza acida e glaciale. Un'anima spezzata e con traumi come se piovesse.

A differenza di Proxima, Kassandra è ancora integra psicologicamente, e continua a credere che la perfezione sia una questione di metodo, dedizione e impeccabilità. Una sorta di ingenuità morale.

Ciononostante, sotto l'armatura, anche lei cela dubbi sui suoi obiettivi di vita.

Per farla super sintetica, Kassandra è la Proxima dei poveri come abilità, senza manco mezzo trauma e con un'infanzia normale. L'essenza del concetto "Nella media". Nonostante poi vabbè sia diventata vice-capo della IRONCLAD che non è cosa da chiunque.

Janet Cross

(Soldatessa Etica della FALC)

Janet Cross è un ex membro delle forze speciali repubblicane, che attualmente combatte per la FALC in remote zone di guerra o ad alta instabilità politica. Tutto allo scopo di proteggere civili e gente innocente dalla violenza di criminali, terroristi e mercenari senza bandiera.

Agisce in autonomia ed è spesso il volto dell'opinione pubblica governativa. È considerata come la soldatessa Etica per eccellenza, titolo attribuitogli dalla FALC.

La sua storia

Janet Cross nasce nel 2658 (attualmente ha quarant'anni). Ha un fisico atletico, scolpito, capelli castani raccolti a coda e un portamento impeccabile, frutto di anni di intenso addestramento e disciplina. È considerata una donna di grande fascino, ma ciò che colpisce davvero chi la incontra è lo sguardo: fermo, deciso e allo stesso tempo segnato da un passato traumatico che non è mai riuscita a dimenticare.

Da giovane entra nelle Forze Speciali Repubblicane, distinguendosi subito per le sue eccezionali capacità operative. Partecipa a numerose missioni ad alto rischio e viene impiegata durante la **Guerra Sporca** di Kar-Maeg, il lungo conflitto combattuto tra il 2670 e il 2678 nelle immense giungle del pianeta. In quegli anni prende parte a operazioni di infiltrazione, ricognizione, controguerriglia e liberazione di ostaggi, costruendosi la reputazione di una delle migliori soldatesse delle Forze Speciali.

L'evento che cambia per sempre la sua vita avviene però durante la **Purga delle Foreste** del 2678. Nel corso di un'operazione militare notturna, il reparto di cui fa parte entra in un villaggio ritenuto ostile. L'intervento degenera in modo inaspettato e, nel caos dell'azione, vengono uccisi numerosi abitanti del posto innocenti: donne, anziani e bambini, tutti crivellati da proiettili a impulsi, o fatti esplodere da granate al plasma. Janet prende parte all'operazione e, pur avendo agito nel rispetto degli ordini ricevuti, la responsabilità di quelle morti è anche sua. Da quel giorno, il senso di colpa la accompagna con brutale costanza, convincendola che nessun ordine possa giustificare la perdita di vite innocenti.

Profondamente segnata dall'accaduto, decide di abbandonare di sua volontà la carriera militare. Nei tre anni successivi rinuncia alle armi e si dedica al volontariato, collaborando con la FALC in diverse missioni umanitarie sparse per la galassia. Lavora nei campi profughi, partecipa alla distribuzione di viveri e medicinali, presta assistenza ai civili colpiti da guerre minori e contribuisce alla ricostruzione delle comunità devastate dai conflitti.

Per Janet non si tratta di una nuova carriera, ma di un percorso di espiazione personale: ogni vita salvata rappresenta un tentativo di rimediare, almeno in parte, agli errori di quella notte.

Nel 2683 prende parte a una missione umanitaria della FALC su Kar-Maeg insieme a medici, tecnici e giornalisti. Durante la spedizione il convoglio viene assalito da un gruppo armato di ribelli nascosti nella giungla. Gli operatori umanitari sono impreparati a sostenere uno scontro di quel tipo e rischiano di essere massacrati senza pietà. Janet, dopo anni trascorsi lontana dai combattimenti, decide di impugnare nuovamente un'arma. Grazie all'addestramento ricevuto nelle Forze Speciali riesce a organizzare la difesa del gruppo, uccide tutti gli aggressori da sola e mette in salvo l'intera spedizione senza permettere che accada un massacro. Per la prima volta dopo molti anni comprende che le sue capacità militari possono essere impiegate non per distruggere, ma per proteggere.

L'episodio colpisce subito i vertici della FALC. L'organizzazione comprende di trovarsi davanti a una figura unica: una soldatessa straordinaria che conosce il volto peggiore della guerra e che, proprio per questo, ha scelto di mettere la propria esperienza al servizio della vita anziché della violenza. Le viene così proposto un ruolo completamente nuovo, destinato a diventare un simbolo per tutta la galassia.

Janet accetta e diventa la prima **Soldatessa Etica**, il principale volto pubblico armato della FALC. Pur continuando a operare sul campo, non appartiene più alle tradizionali Forze

Speciali Governative o truppe regolari. Risponde direttamente alla FALC e gode di un'ampia autonomia operativa, intervenendo nelle crisi umanitarie, nelle evacuazioni di civili, nelle missioni di soccorso e nella protezione del personale sanitario e delle organizzazioni umanitarie. Rimane comunque al servizio del Governo, ma la sua missione non è più vincere una guerra: è impedire che la guerra distrugga altre vite innocenti.

Con il passare degli anni Janet Cross diventa una delle figure pubbliche più amate dagli ambientalisti e dalle associazioni umanitarie. Per l'opinione pubblica rappresenta il volto più umano del Governo e l'incarnazione dei valori puri della FALC. Viene spesso definita la *"Soldatessa Etica per eccellenza"*, un titolo che lei accetta con estrema umiltà, senza mai dimenticare il peso delle proprie responsabilità passate. Dentro di sé continua infatti a portare il ricordo di quel villaggio di Kar-Maeg, di quella notte e delle vittime della Purga delle Foreste. È proprio quella ferita, mai del tutto rimarginata, a guidare ogni sua decisione: Janet combatte ancora, ma solo perché nessun altro debba vivere ciò che lei ha visto e ciò che lei stessa, un tempo, ha contribuito a causare.

Vincent Mag-Nius

(Colonnello della BSE)

Banca dati BSE, archivio N° 777. Sezione 14 C.
Dati personali del colonnello Vincent Mag-Nius

Orfano, abbandonato da bambino, crebbe a Elrais Kol: le spietate favelas del pianeta criminale Albarossa. In quel luogo dovette sopravvivere soffrendo la fame, la sete e le torride temperature. A 8 anni il primo omicidio, frutto di una contesa per del semplice riso. Quel giorno scoprì che uccidere gli veniva facile e naturale.

Negli anni cominciò prima a spacciare droghe, come la diffusissima "Oniric", e poi a lavorare per le tante organizzazioni criminali del pianeta, saltando da una all'altra. Man mano passò da semplici lavoretti di estorsione e furto, a omicidi e rapimenti su commissione. Ad appena 19 anni era già un killer affermato nell'ambiente.

Dopo anni passati in questo modo, nel 2683, con la caduta del governo repubblicano e la seguente instabilità temporanea, i suoi guadagni aumentarono a dismisura, e acquisì ancora più notorietà, tanto da creare una sua personale organizzazione mafiosa. In quel periodo conobbe Josephine Pearl, una splendida ragazza di cui si innamorò perdutamente, l'unica che riuscì a fargli dimenticare la sua infanzia senza famiglia.

Purtroppo, tutta la sua fama gli si rivoltò contro e il suo "regno" ebbe breve durata.

Alcuni mesi dopo, durante un raid della polizia governativa, la sua impresa criminale venne sgominata. Josephine fu uccisa accidentalmente da un colpo laser, mentre lui venne catturato e processato.

Giudicato colpevole di innumerevoli crimini, fu condannato all'ergastolo e trasferito nel carcere di massima sicurezza "*Steel's Obscurity*", sito sulla luna del pianeta. Lì, rimase a marcire per ben 2 anni, covando odio, rabbia e frustrazione e soffrendo per la morte della sua amata.

Poi, la svolta…

Venne in seguito contattato da un funzionario della Blood Star Enforcers, che, venuto a conoscenza della sua fama come killer e criminale affermato, gli offrì un contratto di arruolamento nelle loro forze mercenarie. Vincent accettò subito, potendo finalmente vendicarsi del mondo in modo "legale", perpetrando anche la sua smania omicida.

Dopo intensi addestramenti al limite dell'umano, partecipò attivamente a numerose missioni: incarichi di assassinio, servizi di guardia del corpo, fino a operazioni di guerra in zone ad alta instabilità politica (come Kar-Maeg o certe regioni di Dunaria). Nel tempo scalò la gerarchia della compagnia, diventando colonnello dopo 7 anni.

Il peggio di sé lo diede durante la guerra fredda, servendo indistintamente sotto il regime governativo e le forze della coalizione, cambiando bandiera ogni volta che il contratto lo richiedeva.

Ovunque passasse, lasciava dietro di sé lo stesso risultato: missioni portate a termine, cadaveri a iosa… e silenzi difficili da giustificare.

Nei rapporti ufficiali il suo nome compariva spesso accanto alla parola successo.

In quelli non ufficiali, invece, veniva pronunciato molto più raramente e… con timore.

Curiosità: L'unica persona che stima *(anche se a prima vista non si direbbe mai)* è il Maggiore della BSE Kane Rodriguez.

Nota: Vincent Mag-Nius è attualmente uno dei supersoldati più forti nella Galassia di Zefiron, grazie a una combinazione di costosissimi potenziamenti fisici illegali del mercato nero, medicinali steroidei, irrobustimento osseo e pratiche di discutibile moralità perpetrate da scienziati e medici clandestini.

Roland Mercer

(Generale della BSE)

Generale della Blood Star Enforcers per molti anni e successivamente CEO della compagnia dopo la morte di Dominic Raven. Uomo estremamente pragmatico, freddo e calcolatore, ha sempre considerato la BSE prima di tutto come un'azienda militare privata, convinto che il suo unico dovere fosse garantirne la sopravvivenza e la prosperità economica.

Tra tutti gli ufficiali della compagnia, l'unico che rispettasse (e temesse) davvero era il colonnello Vincent Mag-Nius. Pur non ricoprendo il ruolo di amministratore della BSE, Vincent godeva di un'autorità assoluta nelle operazioni militari più delicate. Mercer lo considerava un autentico cane da guerra: brutale, imprevedibile e terribilmente efficace.

Dopo il fallimento dell'operazione su Zefiron e la morte di Mag-Nius, Mercer comprese immediatamente che la posizione di Dominic Raven era ormai compromessa. Grazie ai propri contatti intuì che il governo avrebbe presto cercato un responsabile dell'accaduto e, per salvare la compagnia, tradì il proprio superiore rivelandone la posizione alla NCA e alla Guardia Nera di Nathaniel Orion.

Con l'eliminazione di Dominic Raven, Mercer assunse il controllo della Blood Star Enforcers come nuovo CEO. Da quel momento avviò una profonda riorganizzazione della compagnia, cercando di ricostruirne la reputazione e di ristabilire rapporti più stabili con il Regime Governativo, pur mantenendo la tradizionale neutralità mercenaria della BSE.

Alla notizia della morte di Dominic pronunciò soltanto una frase divenuta famosa:
"Credeva di aver comprato la guerra. Stolto... era proprio lei a possederlo."

Travell Everton

(Funzionario di alto rango della BSE)

Funzionario amministrativo di alto rango della Blood Star Enforcers. Ambizioso, spocchioso e profondamente opportunista, costruì la propria carriera grazie a un'abile rete di favori, raccomandazioni e giochi di potere interni alla compagnia, fino a entrare nel Consiglio Amministrativo della BSE.

Durante l'Operazione su Zefiron venne assegnato al pianeta con il compito di coordinare tutta la gestione amministrativa e finanziaria della spedizione, mentre il colonnello Vincent Mag-Nius dirigeva le operazioni militari sul campo. Pur non prendendo parte ai combattimenti, seguì da vicino l'intera distruzione della base centrale (Dorstan) e riuscì a salvarsi poco prima della distruzione del pianeta, fuggendo a bordo di una delle due corvette mercenarie superstiti.

Rientrato al quartier generale su Ergon, passò un paio di mesi in sordina fino alla morte del CEO, rapito e ucciso. In tutto questo era convinto che la morte di Dominic Raven gli avrebbe aperto nuove opportunità di carriera. L'ascesa del generale Roland Mercer a CEO della compagnia, però, cambiò completamente il suo destino.

Considerandolo uno dei simboli della vecchia gestione e un uomo incapace di portare alcun valore alla nuova Blood Star Enforcers, Mercer lo destituì immediatamente da ogni incarico. Tutti i suoi beni aziendali furono confiscati e Travell venne espulso definitivamente dalla compagnia.

Ridotto senza denaro né appoggi politici, fu costretto a cercare lavoro nelle miniere di carbone dei Monti del Qer Stad, sul pianeta Ergon, trascorrendo il resto della propria vita come semplice minatore.

Da uomo che amministrava migliaia di Valoran d’oro… a uomo che passava le giornate con un piccone tra polvere e carbone.

Serafina Stone

(Direttrice della FIRIS, la controversa divisione scientifica governativa)

Eventi del Protocollo Nucleare

Durante il Protocollo Nucleare di Orion, Serafina Stone viene considerata una possibile dissidente dal nuovo apparato militare fanatico. Nonostante anni di servizio al Regime Governativo e alla ricerca scientifica di punta, viene arrestata senza alcuna pietà dai fedelissimi della Guardia Nera. Serafina, sconvolta e furiosa, non riesce a credere che il sistema che aveva aiutato a rafforzare la stia trattando come una traditrice qualsiasi. Rinchiusa in una cella durante le ore più drammatiche della crisi galattica, assiste impotente alla follia del piano di Orion e comprende fino a che punto la scienza, il militarismo e l'ossessione per il controllo abbiano deformato la galassia.

Il Cambiamento

Dopo la caduta di Orion e la fine della breve guerra civile, Serafina viene liberata. L'esperienza la segna profondamente. Per la prima volta nella sua vita realizza che molte delle tecnologie, degli esperimenti e delle innovazioni che aveva contribuito a sviluppare sono finite nelle mani sbagliate, alimentando un sistema ormai fuori controllo. Colpita dal senso di colpa e disgustata dalla brutalità che ha visto, decide di abbandonare completamente la FIRIS e ogni incarico scientifico militare.

Una Nuova Vita sulla Cordillera della Corona

Serafina si ritira sulle montagne della Cordillera della Corona (Nebulon) dove acquista una vasta proprietà immersa nella natura montana. Qui apre un rifugio per animali e inizia una nuova vita molto più semplice e pacifica. Diventa vegana, si dedica alla cura delle creature ferite e cerca lentamente di costruire rapporti con la FALC, che inizialmente la considera ancora una criminale morale per via degli esperimenti aberranti perpetrati dalla FIRIS in passato. Col tempo però, vedendo la sincerità del suo cambiamento, alcuni membri dell'organizzazione iniziano ad accettarla.

Serafina Rimane Serafina. Cioè una persona sessualmente libera!

Nonostante il cambiamento interiore, Serafina non perde mai del tutto il proprio carattere eccentrico, provocante e da gran milf maiala. Continua ad amare il lusso, gli alcolici costosi, le feste private, le scopate folli e le relazioni sentimentali usa e getta. Rimane una donna estremamente seducente, volubile e piena di vizi, ma per la prima volta nella sua vita sceglie di usare il proprio tempo non per controllare il mondo… bensì per convivere con esso *(e ovviamente per scopare come una pazza!)*.

Il Barista di Orion

(Un comune barista)

Tra le figure più misteriose legate alla tragedia di Nathaniel Orion vi è un semplice barista di provincia, proprietario di una piccola locanda situata nelle campagne periferiche di Nebulon, lontano dai grandi centri militari e dalla politica di Valoris. Ex militare ormai ritirato, conduce una vita tranquilla servendo alcolici, ascoltando clienti abituali e osservando in silenzio il mondo cambiare attorno a lui.

Fu proprio lì che Orion, dopo il ritorno dalla prigionia su Kar-Maeg e durante gli anni del suo lento crollo psicologico, iniziò a rifugiarsi sempre più spesso. Il barista divenne così una delle pochissime persone con cui il supersoldato riuscisse realmente a parlare. Non conosceva tutti i dettagli del Progetto Teschio né le atrocità commesse durante le operazioni segrete o le torture subite, ma comprese subito che dietro quell'uomo in apparenza invincibile si nascondeva una sofferenza enorme.

A differenza di soldati, politici, avversari o fanatici patriottici, il barista non vedeva Orion come un eroe leggendario o come un mostro. Per lui era semplicemente Nate: un uomo spezzato che cercava disperatamente di restare umano. Per anni ascoltò i suoi sfoghi senza giudicarlo, diventando una sorta di osservatore silenzioso della sua lenta trasformazione da uomo… a dio.

Nella cultura popolare post-bellica, il concetto stesso del "Barista di Orion" divenne una figura simbolica: l'uomo comune che, pur non avendo salvato la galassia, ebbe il coraggio di guardare negli occhi il più pericoloso essere della sua epoca senza provare paura, e anzi, capendo davvero l'uomo che c'era dietro.

Curiosità: Orion passerà a trovarlo in alcune occasioni anche durante il suo periodo apice da Generale di Stato Maggiore (scortato dalla Guardia Nera che lascerà di guardia fuori dal locale), confidandogli dubbi, paure e persino suggerendo indirettamente il suo piano del Protocollo Nucleare.

Seconda curiosità: L'ultimo incontro tra Nathaniel Orion e il Barista avvenne pochi giorni prima dell'attivazione del Protocollo Nucleare. Orion, ormai la figura più potente del Regime Governativo, si presentò alla locanda scortato dalla Guardia Nera. Era freddo, composto e inquietantemente lucido.

Seduto al bancone con un bicchiere di whisky tra le mani, iniziò a parlare in modo vago della galassia, del caos, della paura e della necessità di "ordine assoluto". Disse che il libero arbitrio era il vero problema della civiltà e che, a volte, per salvare qualcosa, bisognava essere disposti a spezzarla.

Il barista comprese subito che Nathaniel stava progettando qualcosa di terribile. Cercò allora di riportare il suo amico coi piedi per terra, dicendogli con tono amaro: "Nate… tu non vuoi salvare la galassia. Vuoi solo impedirle di ferirti ancora."

Per alcuni secondi, Orion rimase immobile in silenzio. Poi finì lentamente il bicchiere, si alzò e si diresse verso l'uscita.

Prima di oltrepassare la porta, si voltò appena verso il vecchio amico, "Il tuo whisky è il migliore che abbia mai bevuto."

Il barista capì in quell'istante che non lo avrebbe mai più rivisto.

Aurelius Serrano

(Ministro degli Affari Esteri e delle Relazioni Diplomatiche)

Aurelius Serrano è il volto sorridente del Regime Governativo. Un uomo corpulento, dai modi eleganti e dalla parlantina sciolta, famoso per il suo carattere affabile, il sorriso sempre pronto e la straordinaria capacità di mettere a proprio agio chiunque gli sieda di fronte. Ama indossare raffinati abiti di seta *(soprattutto quella di Baco-Farfalla di Stellaria)*, ricamati con tessuti pregiati, che riflettono il suo gusto per il lusso discreto e la diplomazia di alto livello.

Grande estimatore di vini d'annata, banchetti esclusivi, serate mondane, è noto anche per la sua passione per escort di lusso, sostanze stupefacenti *(come la Oniric)* e ogni genere di piacere che la vita possa offrire. Dietro quell'aria da bonaccione, però, si nasconde un politico estremamente esperto, capace di leggere le persone e le situazioni con sorprendente lucidità.

Veterano della Vecchia Repubblica, è uno dei pochissimi ministri sopravvissuti alla nascita del Regime Governativo nel 2684. La sua permanenza ai vertici del potere dimostra come, nonostante l'apparente superficialità e le frequenti figuracce davanti ai militari più rigidi, sia sempre riuscito a ottenere risultati concreti.

Nel corso degli anni ha negoziato trattati commerciali, accordi diplomatici e relazioni economiche con numerosi mondi della galassia, contribuendo a mantenere rapporti stabili anche con pianeti neutrali come Saturnium IV, Steppius Khan, Ergon e molte altre realtà periferiche. Se l'esercito rappresenta il pugno di ferro del Regime, Aurelius ne rappresenta il volto rassicurante.

Mentre i generali mostrano cannoni e flotte, lui offre un calice di vino, qualche battuta e una stretta di mano. Non perché il Regime abbia realmente bisogno della diplomazia per sopravvivere – la sua superiorità militare è già schiacciante, totalizzante e assoluta – ma perché qualcuno deve ricordare al resto della galassia che Nebulon è anche una nazione con cui è possibile dialogare.

Molti ufficiali lo considerano un politico troppo morbido, talvolta persino ridicolo. Il Generale Maggiore Nathaniel Orion, in particolare, guarda con scarso interesse il suo approccio diplomatico, preferendo l'efficienza militare alle parole. Aurelius, tuttavia, non se ne cura. Continua a svolgere il proprio compito con il suo stile inconfondibile, convinto che una guerra evitata valga più di cento vittorie sul campo di battaglia.

Dietro il suo sorriso, infine, si cela uno degli uomini più informati dell'intero Regime Governativo. Decenni trascorsi tra ambasciatori, capi di stato, monarchi, generali e delegazioni straniere gli hanno permesso di conoscere innumerevoli segreti politici e diplomatici. Raramente li utilizza, ma sa molto più di quanto lasci intendere. Proprio per questo, molti nel Regime sottovalutano Aurelius Serrano, considerandolo un mero porco da salotto... ma lui potrebbe riservare più assi nella manica di quel che si creda.

- **I sospetti di Aurelius:** 2695-2696. Quando Cypher Arias iniziò a cambiare atteggiamento verso la guerra fredda e i suoi ideali, mostrando un crescente desiderio di avviare un dialogo con l'ECLISSI e di ridurre l'escalation militare, Aurelius fu tra i primi ad accorgersi che qualcosa stava mutando all'interno del governo. La successiva morte per assassinio di Cypher e la rapidissima attribuzione della responsabilità all'ECLISSI gli lasciarono una profonda inquietudine. Non possedeva prove... ma intuì che dietro quella vicenda si celasse qualcosa di molto più oscuro di quanto l'opinione pubblica sapesse.

Nei due anni successivi iniziò a osservare Nathaniel Orion con crescente preoccupazione. Notò l'enorme influenza che il generale stava acquisendo, le informazioni sempre più compartimentate, alcuni documenti scomparsi dagli archivi e il ruolo ambiguo ricoperto da Nolan Frost. Tutti elementi che, presi singolarmente, non dimostravano nulla, ma che insieme componevano un mosaico sempre più inquietante.

Non arrivò mai a immaginare il Protocollo Nucleare. Una simile follia andava oltre qualsiasi logica politica o militare. Il suo sospetto era molto più "terreno": era convinto che Orion stesse preparando un colpo di stato per sostituire Elaria Voss e assumere il controllo

assoluto del Regime Governativo.

Pochi giorni prima degli attentati del 2 giugno, alcune indiscrezioni raccolte durante incontri diplomatici e conversazioni riservate lo misero ulteriormente in allarme. Alcune voci parlavano di movimenti insoliti, di uomini misteriosi e di un possibile attentato imminente su Nebulon. Nulla di verificabile. Nulla che potesse essere presentato come prova.

Una sera rimase a lungo seduto nel proprio studio della villa di Valoris, con un calice di vino tra le mani e lo sguardo rivolto verso il giardino illuminato. Sul tavolo, davanti a lui, c'era il comunicatore. Più volte sfiorò il pulsante per contattare il Primo Ministro Elaria Voss. Voleva avvertirla. Voleva dirle che qualcosa non gli tornava.

Ma ogni volta la stessa domanda gli bloccava la mano:

"E cosa dovrei dirle? Che ho un brutto presentimento? Oh, andiamo! Sono solo un diplomatico ciccione, non una spia! Non mi crederebbe nessuno!"

Non chiamò mai.

Quando, pochi giorni dopo, gli attentati devastarono Nebulon ed Elaria Voss trovò la morte *(per mano di Orion stesso)*, Aurelius rimase sconvolto. Per la prima volta nella sua carriera ebbe la terribile sensazione che il proprio silenzio potesse aver contribuito, anche solo indirettamente, a lasciare campo libero alla tragedia. Non saprà mai se quella telefonata avrebbe cambiato qualcosa oppure no. Ma da quel giorno il rimorso lo accompagnerà silenziosamente.

Nei mesi successivi osservò con crescente angoscia Nathaniel Orion consolidare il proprio potere. Mentre tutta la galassia era concentrata sulla resa dei conti e la giustizia per gli attentati contro l'ECLISSI, Aurelius vide sparire oppositori politici, dissidenti, membri della FALC e figure scomode, arrestati nel più assoluto riserbo. Ancora una volta intuì che qualcosa di enorme stava maturando dietro le quinte, ma continuò a non avere prove concrete e, soprattutto, era perfettamente consapevole che accusare apertamente l'uomo più potente e rispettato della galassia avrebbe significato una condanna a morte.

Scelse quindi il silenzio.

Non per vigliaccheria, ma perché ormai era convinto di non poter più fermare gli eventi.

La verità gli sarebbe stata rivelata soltanto nell'ottobre del 2698, quando Nathaniel Orion attivò il Protocollo Nucleare. Solo allora Aurelius comprese di aver sottovalutato il generale per tutti quegli anni. Lui aveva previsto un dittatore.

Non aveva mai immaginato un uomo disposto a condannare l'intera galassia alla distruzione per distruggere il concetto stesso di libero arbitrio.

• **Le ultime battute di Aurelius Serrano:** Quando Nathaniel Orion attivò il Protocollo Nucleare e il sistema difensivo di Valoris *(sigillando completamente la capitale),* Aurelius Serrano comprese all'istante che ogni suo sospetto era stato tremendamente inferiore alla realtà.

Per anni aveva intuito che Orion stesse accumulando un potere sempre maggiore. Aveva immaginato un colpo di stato, una dittatura militare o, nel peggiore dei casi, la fine definitiva della libertà al di fuori del patriottismo più estremo. Mai, nemmeno nei suoi incubi peggiori, avrebbe potuto concepire un piano destinato ad annientare l'intera Galassia di Zefiron.

Fu in quel momento che decise di smettere di tacere.

Rinchiuso nella propria villa di Valoris *(in città il clima stava peggiorando, a causa dell'assedio e degli scontri interni tra i fedeli di Orion e le truppe regolari)*, trasformò il suo studio in un centro di trasmissione clandestino. Utilizzando vecchi canali diplomatici, frequenze d'emergenza e reti di comunicazione secondarie, iniziò a diffondere tutto ciò che conosceva: informazioni sulla situazione all'interno della capitale, sugli arresti politici, sui movimenti delle truppe fedeli a Orion e su ogni dettaglio utile che potesse aiutare il resto della galassia a comprendere ciò che stava realmente accadendo.

Molti dei suoi domestici, terrorizzati, fuggirono appena compresero il rischio. Altri, invece, decisero volontariamente di restare accanto al loro padrone, aiutandolo fino all'ultimo

nell'invio delle trasmissioni clandestine.

Quelle comunicazioni durarono soltanto pochi giorni.

La Guardia Nera e quelli della NCA fedeli a Orion riuscirono infatti a individuare l'origine del segnale e a capire che qualcuno stava violando il blocco della comunicazione da e verso la capitale.

Per ordine diretto di Nathaniel Orion, un reparto della Guardia Nera fece irruzione nella villa con modalità da assalto speciale brutale. Le porte vennero abbattute con esplosivi, le finestre infrante e i domestici rimasti vennero massacrati uno dopo l'altro senza pietà mentre il commando avanzava verso lo studio del ministro.

Aurelius Serrano non tentò la fuga.

Continuò a trasmettere fino all'ultimo.

Quando sentì gli spari avvicinarsi lungo il corridoio e comprese che ormai la Guardia Nera stava salendo verso il suo studio, chiuse lentamente l'ultima comunicazione, prese una bottiglia del suo vino preferito e si versò un ultimo calice.

Ascoltando gli stivali corazzati delle ESO avvicinarsi alla porta, osservò il liquido rosso nel bicchiere e, con il suo consueto sorriso malinconico, pronunciò le ultime parole della sua vita:

"Peccato... questo vino meritava una compagnia migliore."

Un istante dopo la porta venne sfondata.

Gli uomini della Guardia Nera aprirono immediatamente il fuoco con i loro fucili a impulsi, crivellandolo senza alcuna esitazione o rimorso.

Il bicchiere gli sfuggì dalle mani, si infranse sul pavimento e il vino si mescolò al suo stesso sangue.

Così morì Aurelius Serrano.

Per tutta la vita era stato ricordato come un diplomatico amante del lusso, del vino, delle donne e dei salotti della politica. Solo nelle sue ultime ore trovò finalmente il coraggio di fare ciò che per anni non era riuscito a compiere: rischiare tutto per raccontare la verità.

Non impugnò mai un'arma.

Combatté con l'unico strumento che aveva sempre saputo usare meglio di chiunque altro: la parola.

Isabella Santoro

(Commissario Generale di Nebulon e Capo della Polizia Governativa)

Isabella Santoro nasce su Nebulon, in una città secondaria lontana dalla monumentale Valoris. Figlia di un commissario di polizia e di un'ispettrice, cresce respirando fin dall'infanzia il senso del dovere, della disciplina e del servizio allo Nazione. Per lei la divisa non rappresenta soltanto una professione, ma un ideale da seguire.

Entrata all'Accademia di Polizia di Valoris, si distingue immediatamente come una delle migliori allieve della sua generazione. Si diploma con il massimo dei voti, eccellendo tanto nella preparazione teorica quanto nelle prove operative.

Ogni rapporto dei suoi superiori riporta la medesima annotazione:

"Eccezionale. Destinata ai più alti incarichi!"

Terminata l'Accademia, presta servizio su diversi mondi governativi, tra cui Xerion-7, Violet Moon ed Equinoxis. Qui partecipa a numerose operazioni contro criminalità organizzata, rapinatori, trafficanti e giri sotto-banco di alcolici e droga, costruendosi rapidamente la reputazione di ufficiale competente, disciplinata e assolutamente incorruttibile.

Nel 2695, ad appena trentadue anni, viene promossa Commissario Generale di Nebulon e Capo della Polizia Governativa, assumendo la supervisione dell'intero apparato di polizia e dei reparti speciali anti-sommossa, come le Tigri di Ferro, pur lasciandone la direzione operativa ai rispettivi comandanti.

Nonostante l'enorme prestigio raggiunto, Isabella non perde mai l'entusiasmo dei primi anni. Anche dopo la nomina continua a vivere il proprio incarico come il più grande onore della sua vita. Ogni riunione con l'Alto Comando rappresenta per lei un'emozione autentica: la voce le trema ogni volta, gli occhi le brillano e desidera dimostrare di essere all'altezza della fiducia ricevuta.

Crede sinceramente che il Regime Governativo rappresenti la più alta espressione di civiltà, ordine ed etica della galassia. Ogni decisione che prende, dagli arresti durante le manifestazioni estremiste della FALC, fino alle più delicate operazioni di polizia, nasce dalla convinzione di stare proteggendo il bene comune. Non agisce per ambizione personale né per crudeltà, ma perché è profondamente convinta che la Nazione che serve sia quella giusta e migliore.

• **Gli attentati del 2 giugno e la crisi di Isabella Santoro:** Gli attentati terroristici del 2 giugno 2698 rappresentarono il momento più drammatico dell'intera carriera di Isabella Santoro. A differenza di altri esponenti del Regime Governativo che avevano intuito l'esistenza di tensioni politiche o di possibili complotti, il Commissario Generale non sospettava assolutamente nulla. Convinta che il sistema di sicurezza governativo fosse il più efficiente della galassia, venne colta completamente alla sprovvista dall'ondata di esplosioni che sconvolse Nebulon e provocò migliaia di vittime, oltre alla morte della Primo Ministro del Regime, Elaria Voss.

La notizia la devastò nel profondo. Per Isabella non si trattò soltanto di un attentato terroristico, ma del fallimento della missione alla quale aveva dedicato l'intera esistenza. Pur non avendo alcuna responsabilità diretta nell'organizzazione degli attacchi, si convinse di aver tradito la fiducia della Nazione e di non essere stata in grado di proteggere i cittadini che aveva giurato di difendere.

Nei giorni successivi lavorò senza sosta. Coordinò personalmente polizia, Tigri di Ferro, squadre di soccorso, vigili del fuoco e personale sanitario, partecipando alle operazioni di evacuazione, ricerca dei superstiti e ripristino dell'ordine pubblico. Partecipò anche ai Funerali Ufficiali Nazionali, andò a trovare personalmente le famiglie delle vittime, fece regali negli ospedali ai bambini feriti o mutilati, donò la sua stessa uniforme da Commissario a una ragazza di 19 anni diventata orfana, e molto, molto altro.

In tutto questo dormiva pochissimo (al massimo 2 ore per notte), si sosteneva grazie a quantità assurde di caffeina (qualcosa come 50 gr al giorno) e arrivò rapidamente allo stremo delle forze. Le profonde occhiaie, la stanchezza cronica, i tremori, i tic nervosi e le continue crisi di pianto disperato divennero il simbolo del peso che portava sulle spalle. Non cercava mai di nascondere le proprie emozioni: davanti ai colleghi, ai sottoposti e perfino durante alcune riunioni ufficiali al Palazzo scoppiava in lacrime come una bambina, urlando disperata di aver fallito come Commissario Generale.

Dopo gli attentati, l'opinione pubblica, la FALC e parte della politica iniziarono inevitabilmente a chiedersi come fosse stato possibile che la Polizia Governativa non fosse riuscita a prevenire un attentato di simili proporzioni. Venne quindi aperta un'inchiesta interna per verificare eventuali responsabilità operative. Dopo settimane di accertamenti, tuttavia, emerse con chiarezza che Isabella Santoro aveva sempre operato nel pieno rispetto dei protocolli e che nessun elemento avrebbe potuto permettere alla Polizia di prevedere un attentato di tal misura, scatenato dai terroristi, infami e mostri dell'ECLISSI. L'indagine si concluse quindi senza alcun provvedimento nei suoi confronti.

Isabella, però, non riuscì mai ad assolversi. Continuò a considerarsi responsabile della tragedia e, anziché rallentare, si immerse ancora di più nel lavoro, convinta che solo servendo la nazione con ancor più dedizione assoluta avrebbe potuto espiare il proprio presunto fallimento.

Nathaniel Orion, dal canto suo, comprese subito quanto quella fedeltà incrollabile potesse tornargli utile. Pur avendo ormai avviato in gran segreto il proprio piano per il colpo di Stato e il futuro Protocollo Nucleare, lasciò Isabella al comando della Polizia Governativa. La sua presenza trasmetteva infatti alla popolazione un forte senso di continuità e stabilità istituzionale: se perfino il Commissario Generale continuava a svolgere il proprio incarico con assoluta dedizione... pochi avrebbero potuto immaginare che il vero pericolo provenisse proprio dall'interno del Regime.

Ignara di tutto, Isabella continuò a lavorare senza tregua fino ai giorni precedenti alla rivelazione del Protocollo Nucleare, consumando lentamente sé stessa nel disperato tentativo di essere all'altezza del giuramento pronunciato anni prima all'Accademia di Polizia di Valoris. La verità che avrebbe scoperto di lì a poco avrebbe distrutto, in un solo istante, tutte le certezze sulle quali aveva costruito la propria vita.

- **Gli eventi del Protocollo Nucleare:** Quando Nathaniel Orion attivò il Protocollo Nucleare, Isabella Santoro non si trovava a Valoris. Da mesi, ormai, aveva praticamente abbandonato gli uffici centrali per visitare personalmente caserme, commissariati, ospedali e posti di blocco disseminati su tutta Nebulon, nel tentativo di ricostruire la fiducia della popolazione dopo gli attentati del 2 giugno. Dormiva pochissimo, viveva sostenuta da enormi quantità di caffeina e farmaci, era dimagrita in modo spaventoso, tremava senza sosta, e continuava a rimproverarsi per non essere riuscita a impedire la più grande tragedia nella storia del pianeta.

Tuttavia... quando la capitale venne di colpo isolata dal resto del mondo, il sistema difensivo attivato e le flotte governative iniziarono a frammentarsi seguendo gli ordini del Protocollo Nucleare, Isabella rimase completamente paralizzata dallo shock. Per minuti istanti non riuscì nemmeno a parlare, ed ebbe una tremenda paralisi al volto, al torace e alle gambe. I medici dovettero intervenire subito per assisterla, mentre la consapevolezza di ciò che stava accadendo la travolgeva. Il Regime Governativo nel quale aveva creduto per tutta la vita stava per distruggere la galassia.

Superato il primo momento di disperazione, reagì nel solo modo che conosceva: lavorando.

Assunse il comando operativo di tutta la Polizia Governativa ancora rimasta fedele alla popolazione e coordinò senza sosta l'evacuazione dei civili, l'apertura dei bunker, la protezione degli ospedali, il mantenimento dell'ordine pubblico e tutte le operazioni di emergenza possibili sui pianeti governativi minacciati dal Protocollo Nucleare. Mentre altri combattevano per fermare Orion, Isabella lottava per salvare quante più vite possibile.

Lo sforzo fu tale da spingerla oltre ogni limite umano. Nel corso di quei giorni subì diversi infarti dovuti allo stress estremo *(alcuni dicono più di 5!),* venendo ogni volta rianimata dai medici a suon di defibrillatore per poter continuare a dirigere le operazioni. Era diventata uno scheletro vivente, collassò più volte per terra dalla stanchezza e arrivò a lavorare sostenuta solo da farmaci, antidolorifici *(come la Morfina C-10 di cui aveva una flebo attaccata durante tutto il giorno, mischiata pure con la caffeina)* e dalla volontà di non abbandonare il proprio popolo.

Dopo la caduta di Orion e la fine della crisi, il suo operato venne riconosciuto come uno dei più importanti dell'intera emergenza. Isabella Santoro rimase Commissario Generale della Polizia Governativa e fu decorata con numerose onorificenze e medaglie per il coraggio dimostrato durante l'apocalisse sfiorata per un soffio. Col passare delle settimane recuperò lentamente le forze, tornò alla sua consueta forma fisica formosa e, soprattutto, maturò una nuova consapevolezza. Rimase patriottica e fedele ai valori di Nebulon, ma perse l'ingenuità che aveva caratterizzato la prima parte della sua carriera, imparando che perfino la Nazione più giusta, più avanzata, più etica, più forte... ha bisogno di persone capaci di porsi domande.

Altri personaggi

Vari

● Stygian Drakar: Comandante della Guardia Nera, ex supersoldato del Progetto Teschio e delle Black Skull e grande amico di Nathaniel Orion. Dopo l'ultima missione dei Dodici Teschi ha riportato ferite celebrali atroci, che lo hanno ridotto a un cane da guerra muto, letale e spietato. È attualmente il terzo supersoldato più forte nella Galassia!

● Scipius Onorex: Operativo Capo del VSS (Vortexia Secret Service). Considerato il miglior agente e soldato di Vortexia.

● Professor Albert Pool: famoso accademico affiliato alla FIRIS.

● Var Kessler: Ex supersoldato delle Black Skull, ora potente industriale del settore energetico.

● Evelyn Koss: femme fatale, spia e killer operativa della NCA.

● Colonnello Adrian: Responsabile della sicurezza alla Darkwood Manor, prestigiosa residenza governativa su Nebulon di altissimo livello.

● Professor Hector Durn: Geologo eccentrico della FIRIS.

● Dott. Miriam Solberg: Meteorologa originaria di Fulminara, Tempestius, molto orgogliosa delle sue origini e della sua città natale VØLTA.

● Professor Harlan Rent: dissidente politico su Ergon che vive ora su Xerion-7.

● Colonnello Franco Lux: Ex militare pluridecorato del Governo, padre di Veronica Lux.

● Maggiore Kruger Valor: Uno degli operatori più forti e letali della IRONCLAD, la compagnia mercenaria ufficiale del Governo.

● Philips Whitman: Ex famoso Archeologo di Nebulon, ora caduto in disgrazia.

● Lucian Grey: CEO delle Titan Industries, principale rivale delle Axstral Corporations nel settore armamenti.

● Generale Fernand Kastarc: Fernand Kastarc è un generale delle Forze Armate Governative affiliato alla FIRIS, la Divisione Scientifica Governativa. Pur mantenendo il grado e l'autorità di un generale, il suo ruolo è prevalentemente amministrativo e strategico piuttosto che operativo sul campo. È responsabile della gestione e dell'allocazione delle risorse militari destinate alla ricerca e allo sviluppo, supervisionando finanziamenti, tecnologie, materiali, infrastrutture e personale non combattente impiegato nei progetti della FIRIS.

Nel corso della sua carriera ha rappresentato il principale collegamento tra l'Alto Comando e l'apparato scientifico, valutando la sostenibilità dei numerosi programmi sperimentali portati avanti dalla FIRIS. Proprio per questo motivo entra di frequente in contrasto con la direttrice Serafina Stone, il cui carattere eccentrico e l'approccio poco convenzionale alla ricerca si scontrano spesso con il pragmatismo e il rigore amministrativo del generale.

Pur svolgendo in prevalenza funzioni di coordinamento, Kastarc conserva piena autorità militare e può autorizzare o richiedere l'impiego di reparti speciali delle Forze Armate Governative (come le A.F.) quando la protezione di laboratori scientifici o l'esecuzione di operazioni legate alla FIRIS lo rendano necessario. È considerato un ufficiale competente, metodico e molto affidabile, nonché una figura fondamentale per il corretto funzionamento della macchina militare-scientifica del Regime Governativo.

Protagonisti della saga

- Valentina Dracore: Pilota ex criminale.
- Anderson Smith: Finto Eroe ECLISSI e bevitore incallito.
- Luna Elektra: Brillante tecnico di bordo ed esperta di computer.
- Dante Rossini: Medico militare ingenuo.
- Veronica Lux: Novellina ricca e senza alcuna esperienza di guerra.

ECLISSI

- Comandante Nebula: Ufficiale ECLISSI del settore 99 su Stellarnova.
- Maggiore Ben Meteor: Ufficiale del Comando Centrale.
- Ispettore Manuel San Diego: Ispettore della polizia militare ECLISSI.
- Maresciallo Thaddeus Kennedy: Pilota di astronavi da guerra della Coalizione.

Famiglia Varnest

- Colonnello della COESIONE Arken Varnest, dell'unità dei Cani da Guerra KERBERUS 0-6
- Marius Varnest: ricco banchiere e imprenditore.
- Lucien Varnest: erede di Villa Varnest.

Podcast del Terrore su Oscuria

- Joran Malk: capo del castello e della comunità di contadini della resistenza.
- Lyra Malk: sorella di Joran e seconda in comando.

Influencer

- Jack ProGamer Z: gamer incallito, odioso e bambinesco.
- Gregory Gourmet: critico gastronomico ricattatore, egoista e truffatore.
- Sasha Starfire: pornostar vegana ed etica.
- Darius D-Money: rapper del "ghetto", figlio di un potente Boss di Albarossa.
- Kayla Fit-Queen: allegra e svampita fitness coach amante delle tisane, dei pasticcini alla crema e in fissa coi farmaci brucia-grassi per restare magra.
- Leon Silver's: influencer manager capo, gestore dell'intero circuito degli influencer di Emporium Fortune. Il peggiore di tutti.

Elenco membri della spedizione verso la Valle delle Nebbie

- HELENA DRISCOLL – L'Archeologa intraprendente.
- Professor. JULIAN PERCIVAL WARRICK – Il Professore Paleontologo.
- Dottor. HIRO "IRIS" NAKAMURA – Il Medico del Soccorso Alpino.
- NICO VASQUEZ – Il Guardiacaccia.
- RONAN KERRIGAN – Il Geologo ed esperto di esplosivi della FIRIS.
- GIDEON BLAKE – Il famoso Alpinista.
- MILO CARVER – Il Cuoco/Responsabile delle Provviste ed ex veterano della Marina Stellare Governativa.
- TENZIN DORJE – La Guida locale.
- VICTOR HAWTHORNE – Il Ricco Nobile e Finanziatore della Spedizione.
- Dr. SOFIA LANG – La Biologa del CEDRUS.
- OLIVER TANNER – Il Fotografo/Documentarista freelance.

Team Scorpion One della Blood Star Enforcers

- Maggiore Kane Rodriguez – Maestro dei Coltelli e caposquadra.
- Capitano Valeria "Viper" Cruz – Specialista in Armi Chimiche e Biologiche.
- Tenente Dorian Fisher – Ufficiale Esplorativo.
- Caporale Spike Falco – Addetto alle Comunicazioni.
- Marco "Maverick" De Angelis – Pilota.
- Carlos "The Beast" Ruiz – Artigliere Pesante.
- Travis "One Shot" Carter – Cecchino.
- Finn "Bulldog" O'Connor – Assaltatore.
- Sam "Pass Key" Garcia – Tecnico.
- Blaze "Scorcher" Johnson – Specialista in Armi Incendiarie.
- Owen "Big Boom" Cooper – Dinamitardo.
- Aisha Eriksson – Medico.

Il Caos

- Tigre & Orso: Gli Agenti del Caos *(sì, il caos è anche in Zefiron! 😊)*

IL REGIME GOVERNATIVO

Il Regime Governativo, chiamato semplicemente **"Il Governo"** dai suoi sostenitori, ma spesso soprannominato **"Regime"** dai suoi oppositori, è la principale fazione della Galassia di Zefiron e indiscutibilmente la più potente.

Fondato da **Cypher Arias** dopo la sua vittoria alle elezioni galattiche di Valoris del 2684, il Regime ha imposto una visione illuminata basata sull'ordine, sull'efficienza, sul nazionalismo e sulla superiorità morale del sistema centralizzato di Nebulon!

Arias non ha costruito un impero sulla paura, ma un sistema basato sull'orgoglio nazionale, sull'onore e sulla disciplina: la maggioranza dei cittadini si identifica pienamente in questi valori, al punto da non percepirne più i limiti o le contraddizioni, ma anzi vedendo solo vantaggi.

Il Regime si presenta come il naturale erede della grandezza della COESIONE, ma riformato e purificato da ogni debolezza o corruttibilità *(come nel caso del periodo repubblicano).* La sua forza risiede sia nella macchina militare, che in un progetto culturale che ha ripristinato l'identità e l'orgoglio degli stessi cittadini ai massimi livelli.

Chi nasce sotto il Governo, conosce un'unica e giusta verità: l'Ordine, il Patriottismo, l'Onore, l'Etica, la Prosperità e il Merito Personale. Opposizione e dissenso sono concetti astratti, totalmente inutili per una società che funziona meglio di qualsiasi altra.

Principi e caratteristiche fondamentali

• **Nazionalismo assoluto:** ogni cittadino è spinto a credere nella superiorità della propria nazione. Non esistono culti religiosi o stronzate simili (salvo la spiritualità, l'etica e il rispetto che sono invece principi fondamentali); l'unico vero culto, se così si può dire, è la nazione stessa.

• **Meritocrazia totale:** la sana competizione tra cittadini è incentivata in tutti i settori (studio, forma fisica, carriera), con premi pubblici e classifiche civili.

• **Etica imprescindibile:** il rispetto per gli amici animali, per le piante, per lo spirito e la natura è sacro dovere di ogni governativo che si rispetti. Una nazione etica è una nazione grande.

• **Stabilità ed Efficienza come valori sacri:** il regime governa elargendo come se piovesse ordine, salute, prosperità e benessere. Tutto funziona. Tutto è efficiente.

• **Patriottismo estremo:** arruolarsi, combattere, migliorare, costruire o servire la nazione è considerata la più alta forma di onore.

• **Coesione Totale:** Fratellanza, relazioni stabili, rispetto reciproco *(anche e soprattutto per la vita animale o l'ambiente),* apprezzare sé stessi e l'amicizia, sono valori fondamentali e imprescindibili per una grande nazione.

Riforme attuate da Cypher Arias

• **Riforma della sicurezza nazionale:** Questa riforma ha rivoluzionato le forze di polizia di tutti i pianeti sotto il controllo del governo, migliorando il numero di agenti, i mezzi a disposizione e le attrezzature tecnologiche.

• **Riforma militare:** Il potenziamento della Marina Stellare è stato al centro di questa riforma, accompagnato da un significativo incremento di truppe, mezzi corazzati e arsenali. È stata inoltre avviata la creazione di nuovi reparti speciali, come le A.F., per fronteggiare le minacce più complesse.

● **Riforma economica:** In collaborazione con la Trading Co. Stellar Alliance, è stato introdotto un aumento dei dazi commerciali tra i vari pianeti, incrementando i costi di trasporto e di import/export di materie prime ed energia. L'obiettivo era garantire una maggiore stabilità economica a lungo termine.

● **Riforma sulla privacy:** Con questa riforma, tutti i cittadini sotto il controllo governativo sono invitati gentilmente a rendere pubblici i propri progressi di vita, di lavoro o di salute. Questo sistema è stato intrapreso come misura per garantire la sicurezza collettiva e il benessere della popolazione. Una fiera nazione ha bisogno del supporto del popolo!

Chi guida attualmente il Governo?

Dopo la morte di Cypher, il Governo è attualmente diretto da un consiglio di ministri, con a capo il Primo Ministro **Elaria Voss**.

Il Simbolo del Governo

Il Simbolo del Governo è il **Condor a Tre Teste di Nebulon**, ispirato a una creatura realmente esistente su Nebulon: il Condor a tre teste, l'Apex Predator per eccellenza della catena montuosa Cordillera della Corona! Le due teste guardano ai due lati, mentre quella centrale volta lo sguardo in base alle varie rappresentazioni e senza un motivo preciso. Perché? Per simboleggiare che il Governo fa ciò che vuole. Viene raffigurato dorato, nero o bianco a seconda del contesto *(dorato in ambito istituzionale o di alto rango mentre bianco o nero per essere più facilmente leggibile su ogni superficie, anche se talvolta sono interscambiabili per lo stesso motivo della testa centrale).*

La Potenza Militare del Governo

L'esercito governativo è di gran lunga il più potente della galassia, grazie a una flotta stellare imponente, mezzi corazzati all'avanguardia e un arsenale tecnologico di ultima generazione, nonché un enorme contingente di soldati pari a 1 miliardo e mezzo di uomini!

Sistema economico del Regime Governativo

Il sistema economico del Regime Governativo si basa su una rete altamente specializzata di pianeti, ognuno incaricato di eccellere in specifici settori produttivi.

● **Nebulon**, cuore del potere della Nazione, produce energia grazie alla fusione nucleare fredda e alle vele solari avanzate, garantendo autonomia e capacità di esportazione, oltre a dominare in praticamente tutti i settori dall'agricolo al minerario fino all'industriale pesante!

● **Xerion-7** ricopre un ruolo simile, ma in versione ridotta *(e senza esportare energia).*

● I pianeti agricoli come **Violet Moon** e **Lacustra Fluviale** forniscono alimenti di altissima qualità, razioni per l'esercito e prodotti esotici.

● **Equinoxis** domina il settore commerciale e tecnologico.

● **Petroleum** sostiene l'industria pesante, e l'estrazione petrolifera e di gas naturale.

● Tempestius produce energia atmosferica e componenti meccaniche/bobine/trasformatori/ecc.

● **Oceanius** fornisce petrolio marino e risorse ittiche.

● **Kar-Maeg**, pur essendo una giungla assassina e politicamente un inferno, resta uno dei più importanti per il rifornimento di quantità enormi di minerali, risorse rare, materiali bellici e beni agricoli. E tutto questo grazie a operazioni coloniali di dubbia moralità che impiegano i famigerati Corpi Coloniali Governativi o corporazioni di facciata.

● Ulteriori approvvigionamenti minerari vengono garantiti dal pianeta indipendente **Ergon**, con cui il Governo commercia materiali strategici per mantenere la supremazia industriale e militare.

Il sistema, pur complesso, si regge sull'efficienza, sull'accesso garantito alle risorse, sul controllo capillare dei flussi commerciali e… sull'ultra potenza di Nebulon come guida, fornitore supremo e modello di vita assoluto.

Questo assetto permette al Regime Governativo di mantenere la propria egemonia anche in tempi di crisi.

"Finché Nebulon resta in piedi, il Regime non collasserà mai."

Opinione pubblica e bilanciamento del Potere

Nonostante il Regime Governativo eserciti un controllo centralizzato e strutturato su quasi tutta la Galassia di Zefiron, non si tratta assolutamente di una dittatura o di un sistema repressivo.

La vera stabilità del governo non deriva solo dalla sua forza militare o dal controllo delle risorse, ma soprattutto dalla capacità di interpretare, relazionarsi, rendere amici e soddisfare l'opinione pubblica, la FALC (principale associazione umanitaria) e il popolo.

Il ruolo dell'opinione pubblica

La voce collettiva dei cittadini – veicolata da giornali, forum pubblici, università, eventi culturali e soprattutto dalla FALC – rappresenta un fattore imprescindibile nell'equilibrio politico del regime.

Se il governo ignorasse l'opinione pubblica perderebbe autorità, prestigio e consenso, motivo per cui ogni azione governativa è sempre a beneficio e sostegno della nazione.

La popolazione di pianeti come Nebulon, Equinoxis o Violet Moon non accetterebbe mai apertamente bombardamenti indiscriminati, esperimenti su animali (ehm… qualcuno ha detto FIRIS?) o politiche coloniali apertamente disumane: per questo motivo, il Regime talvolta "mitiga" certi fatti, ricordando come in realtà siano esagerati, fuori luogo e con eccessiva dose di preoccupazione.

L'importanza della FALC

La FALC – Principale Associazione Umanitaria – rappresenta il primo organo morale e sociale in grado di condizionare le scelte del governo e del popolo.

Essa non ha un vero e proprio potere legislativo, ma è come se lo avesse. Nessun ministro, generale o politico può permettersi di ignorarla: ogni denuncia della FALC può generare reazioni pubbliche, scioperi, proteste pacifiche o meno, e cali di consensi che impongono al regime di correggere il tiro in maniera immediata.

Spesso, le operazioni più controverse vengono mascherate come atti patriottici necessari per il benessere pubblico, oppure svolte in segreto da dipartimenti come la Divisione Scientifica FIRIS o da reparti militari appositi come i Corpi Coloniali, che operano sotto copertura proprio per evitare scontri diretti con la FALC.

Considerazioni finali

Il Regime non governa contro il popolo, ma con il popolo.

E per far sì che lo sia, l'informazione, l'educazione e persino l'intrattenimento vengono perfezionati in modo da formare cittadini soddisfatti, ordinati, etici, patriottici, nazionalisti e fiduciosi nel sistema. Tutto deve essere un meccanismo ben oliato e perfettamente funzionante.

Se il tutto si potesse riassumere con una sola parola, questa sarebbe **EFFICIENZA**.

Istruzione Governativa

Nel Regime Governativo le scuole sono divise in 3 principali categorie.
Ma partiamo con la prima…

Scuola di Base

Obbligatoria, dalla durata di 5 anni e in cui vengono insegnati ai bambini i principi di base. PS. L'iscrizione avviene agli 8 anni di età.

- **Leggere e scrivere**, tramite penna e calamaio su carta avorio pregiata composta da fibre di canna da zucchero. Il kit viene fornito in omaggio a ogni alunno.
- **Le materie di base** come la matematica, la geografia dei vari pianeti, la storia del governo e delle varie nazioni ("tralasciando" dettagli macabri come lo sfruttamento coloniale o altre porcate atroci), e curiosità su tante caratteristiche della Galassia di Zefiron: Fauna, Flora, cibi esteri e molto altro.
- **I principi dell'allenamento fisico, nutritivo e mentale:** corretta alimentazione, esercizi con pesi tipo manubri e bilancieri, corsa o staffetta, e la cura estetica del corpo fisico. Non per ultimo, viene insegnato a prendersi cura del proprio spirito e della propria salute mentale, fondamentale per una buona vita.
- **Le norme base del galateo comportamentale e di rispetto**: quindi l'educazione, il rispetto reciproco e per la vita animale (viene subito insegnato il rispetto per il corpo delle creature consumato al termine del loro ciclo vitale, insomma un piatto di carne non è un semplice pasto ma una componente essenziale della vita). In più anche il modo corretto di esprimersi, ringraziare sempre, onorare la nazione e ignorare le illusioni di qualunque tipo.

Finiti i 5 anni, si possono scegliere 4 principali vie:

- **Non studiare più e trovare subito lavoro** (requisito minimo avere 13 anni). Scelta di ripiego per chi proprio non è portato nelle materie e stare sui libri. Molto difficile che accada, anche grazie a integratori naturali e medicine per potenziare l'attenzione e intelligenza, spesso fornite dai farmacisti o medici nei casi limite (sindromi di vario tipo o rarissimi handicap). In ogni caso, il fiero governo non chiude affatto la porta, anzi, non sono pochi i casi di contadini, allevatori o muratori esperti che hanno fatto solo la Scuola di Base ma sono diventati rispettati nel mondo del lavoro.

A ogni modo, solo lo 0.001 percento della popolazione intraprende questa via (lievemente più alta in altri mondi governativi che non siano Nebulon).

- **Studiare in una scuola di approfondimento specifico** (altamente consigliato dal governo per avere priorità nel mondo del lavoro).
- **Andare all'università**: Il secondo orgoglio di ogni cittadino di Nebulon e dei mondi governativi (il primo arriva tra poco), è la meta più ambita per poi trovare lavori prestigiosi e un ottimo status sociale ma meritocratico. Chiaramente più difficile rispetto a una scuola di approfondimento specifico… ma più remunerativa. P.S. L'accademia militare di alto rango (come la AstroValor) è compresa come tipo di università d'élite!
- **Entrare nell'esercito**: L'orgoglio nazionale, far parte della più potente macchina militare esistente e mai esistita. Sono presenti moltissimi vantaggi sia in ambito economico che sociale.

Di seguito un elenco approfondito…

Scuola di approfondimento specifico

Non obbligatoria ma altamente consigliata dal governo per entrare nel mondo del lavoro. Dalla durata media da 2 a 3 anni, ne esistono di decine di tipi, ognuna in base alla tipologia di lavoro.

Esiste quella per entrare in polizia, nei vigili del fuoco, in cucina, per il lavoro in ufficio, per fare lo spazzino, per lavorare in fabbrica, per entrare nella produzione di armamenti militari, per negozi di vestiti o scarpe, ecc.

In questi 3 anni si studiano solo materie inerenti alla disciplina che si andrà poi a fare (in cucina si studiano scienza degli alimenti, e le tecniche di cottura per fare un esempio) mentre per lavorare in fabbrica si studiano le tecniche per lavorare in sicurezza e utilizzare correttamente gli strumenti da lavoro. Nessuno spreco di tempo studiando ad esempio fisica o storia dell'arte, materie invece presenti in università dedicate o percorsi specifici.

Università

Le università sono come le scuole di approfondimento scientifico ma di classe superiore! Servono al cittadino per ambire a lavori più complessi ma anche più remunerativi. La durata media si aggira intorno ai 5 anni, escludendo altri corsi aggiuntivi, extra o master.

Esempi di università sono per fare il medico, l'ingegnere, il tecnico di bordo per astronavi, l'architetto, il magistrato, ecc.

La Strada nell'esercito

Il cadetto (chiamato così dopo la fiera scelta patriottica) a 13 anni parte e raggiunge la caserma più vicina oppure la Base militare centrale di Iron Soul (su Nebulon, la più grande in assoluto). Lì inizia un percorso per fraternizzare con i principali amici di ogni soldato che si rispetti: le armi!!! Inoltre, impara la fratellanza con i commilitoni, a non temere la paura della morte e servire con onore la propria patria.

Generalmente non vi è una durata prestabilita per il servizio militare, dato che, quando si entra nelle forze armate i vantaggi sono talmente alti che uno tende a restarci (salvo quando molti hanno visto l'orrore della Grande Guerra Galattica, lì, diversi hanno "leggermente" cambiato idea…).

• **Info generiche:** L'intero sistema educativo è progettato per eliminare gli sprechi di tempo e far studiare materie utili agli studenti (non ha senso insegnare fisica applicata o aritmetica a chi desidera semplicemente lavorare nelle campagne di Nebulon a raccogliere le olive).

• **Curiosità:** Esistono anche gli asili, ma servono per lo più per far svagare i bimbi che giocano e si divertono, aiutando la socializzazione e la bontà d'animo.

• **Elenco università prestigiose nella galassia:** Medical Science a Valoris, Tech Master su Ergon, COM-Tech su Violet Moon e l'Università Imperiale di Scienze Naturali sempre a Valoris.

• **Curiosità: Università Imperiale di Scienze Naturali di Valoris**

La più antica e rispettata istituzione accademica della galassia, simbolo di eccellenza e tradizione. Fondata nei primi anni del Primo Governo Galattico (intorno all'anno 50), è diventata un centro di sapere e innovazione. Ospita studiosi di tutte le discipline, con un'enfasi particolare su scienze naturali, archeologia, paleontologia e storia. L'Università è anche un simbolo del potere culturale di Nebulon, con la sua maestosa sede che si erge al centro di Valoris, ricca di sale affrescate e biblioteche colme di migliaia di libri.

Oltretutto, proprio vicino all'università si trova il Museo Imperiale di Storia Naturale di Valoris! Il più grande della Galassia! Che ospita persino scheletri di Rostodonti enormi e antichissimi!

Sistema Giudiziario Governativo

Cause civili e reati minori

● **Ispettore Civile:** figura proveniente dalla polizia governativa che assiste l'imputato. Si tratta di un funzionario che garantisce che il cittadino sia ascoltato in modo ordinato, dica la sua versione dei fatti senza trucchi o intromissioni retoriche. E chi meglio di un ispettore della polizia abituato a indagare?

● **Ufficiale di Giustizia:** giudici-funzionari-magistrati tutto in uno. Altamente qualificati e dallo stampo militare (d'altronde appartengono alle forze armate come giurisdizione). Si limitano ad analizzare bene i fatti, applicando le leggi con disciplina e rigore militare.

L'Obiettivo? La rieducazione, non la punizione. Chi sbaglia viene reinserito nella società tramite gli Istituti di Rieducazione *(carceri eleganti, ricchi di servizi e ultra-disciplinati),* oppure marchiato come **Disertore Civile** con limitazioni sociali e lavori utili.

Qui si vede l'efficienza Nebuloniana: la giustizia non è percepita come minaccia, ma come correzione inevitabile. Un cittadino fedele non teme nulla.

Crimini gravi, dissenso politico e criminalità "fuori linea"

La tolleranza apparente: esistono bordelli, casinò, sale da gioco "grigie" gestite da figure dubbie, ma tutte mute e allineate verso il Regime. Nessuno di loro oserebbe opporsi, perché sanno di essere tollerati solo finché non disturbano l'ordine *(ad esempio nei bassifondi di Valoris).*

E se qualcuno sgarra? Beh, viene eliminato subito. Niente tribunale pubblico.

La polizia arriva incappucciando l'imputato, magari un mafioso. Il suo locale – che potrebbe essere un casinò, ricco bistrot, spaccio di lusso o ristorante di alta classe con puttane – viene demolito in poche ore.

La settimana dopo sullo stesso terreno c'è già un nuovo edificio governativo, lindo e conforme alle regole.

Lui stesso verrà invece condotto nelle *Carceri Nere*: spietati campi di detenzione siti in regioni fredde e sperdute, e mai più rivisto.

Insomma, una Cancel Culture istituzionalizzata: ciò che non deve esistere, sparisce dal giorno alla notte, cancellato anche dalla memoria collettiva.

Il Risultato? Il tasso di crimini gravi è praticamente allo zero. Omicidi, violenze sessuali, ribellioni, manifestazioni violente con distruzione di opere pubbliche? Inesistenti su Nebulon. I rarissimi casi vengono sedati in pochi minuti dalle forze di polizia del regime, efficienti, preparatissime e pronte col manganello elettrico.

La popolazione ovviamente lo percepisce come naturale:
"Su Nebulon non ci sono crimini né criminali… il Governo non lo permette!"
- Joraldo Castan, giornalaio per il Corriere Governativo

In pratica, la filosofia di fondo è la seguente…

● L' Ordine è il bene supremo: finché la società è efficiente, nessuno ha motivo di ribellarsi.

● La Reintegrazione è uno strumento essenziale: chi sbaglia, viene subito perdonato, corretto e rimesso in carreggiata. Un ingranaggio difettoso si aggiusta mica si butta.

● Nei casi limite, beh… la sparizione è il deterrente. Chi osa sfidare il sistema o infrangere le regole in modo troppo visibile… semplicemente non esisterà più.

Per concludere, su Nebulon non esiste criminalità. C'è solo un piccolo strato tollerato di attività grigie (bordelli, casinò illeciti, rivenditori di sostanze stupefacenti, ecc.), ma sorvegliate e incapaci di creare problemi. Tutto il resto è prevenuto dal condizionamento sociale e dalla forza schiacciante della macchina governativa.

Il popolo ovviamente non lo percepisce come paura, ma come garanzia di stabilità: su Nebulon si vive sereni, perché il glorioso Regime pensa e agisce al posto tuo!!!

Leggi sul lavoro Governative

📜 *Codice della Correttezza Obbligatoria – Decreto Lavorativo Governativo (Anno 2684, ancora vigente)*

Un insieme di leggi etico/morali che regolano malattia, mobbing, errori medici e colleghi tossici, migliorando ancor di più la costituzione originale di Nebulon già presente dai tempi della COESIONE.

Nate per proteggere lavoratori e operai, tendono a causare delle Overkill in ambito lavorativo.

Di seguito, 4 articoli estratti direttamente dal Codice della Correttezza Obbligatoria:

CCO/Articolo 7: Malattia Psicofisica Certificata (Panico/Ansia/Stress)

> Se un cittadino dichiara malessere psicologico sul posto di lavoro, e il medico locale non agisce in maniera corretta attivando ferie per malattia o diagnosi adeguate, viene:

● Sanzionato con multe salate.

● Costretto a visionare ore di pellicole di documentari sull'ansia, lo Stress e gli attacchi di panico (come filmati di reduci di guerra o immagini direttamente da zone di conflitto come Kar-Maeg o Dunaria, con talvolta soldati divorati da belve feroci), oltre a visitare dal vivo ospedali/cliniche/associazioni di ex-militari/reduci con pazienti con disturbi post traumatici o ansiogeni.

● In casi gravi, segnalato sulla lista dei "Disertori Civili", categoria ignobile che preclude l'accesso a molti servizi pubblici (biblioteche, cure mediche di alto livello, parchi naturali, ecc.).

Come alternativa più "rispettosa" per i medici di alto rango, si viene obbligati a lavorare per un mese al posto del dipendente stressato. In caso la mansione sia troppo diversa e porterebbe a un collasso della catena produttiva – ad esempio ingegnere/scienziato o meccanico – generalmente si ripiega a pulire i cessi/lavare i piatti nelle mense o come addetti alle pulizie.

CCO/Articolo 19: Mobbing e Colleghe Tossiche

> ➢ *Se in un ambiente di lavoro viene rilevata pressione psicologica costante (frasi velenose, isolamento, rivalità), scatta il Decreto Ufficiale Anti-vipera (segnalato dal simbolo di una vipera dorata su sfondo verde con foglie di Ruta, Assenzio e Cicuta sparse).*

Prevede nei casi normali:

● Multe salate.

● Obbligo due volte al giorno di bere tisane calmanti con valeriana/tiglio/passiflora o altre erbe rilassanti. Oppure, nei casi più gravi, con disciolte gocce di Kalm-Now ad alto dosaggio.

● Essere inseriti nella lista dei "Disertori Civili", perdendo così l'accesso a numerosi servizi pubblici.

Nei casi più estremi – persone schizofreniche con zero giustificazioni/manesche/recidive o al limite del carcere per quanto odio vomitano – viene applicata una museruola per cani da guardia, che permette pienamente le funzioni respiratorie ma impedisce di gracchiare come cornacchie acide, oltre a tutte le precedenti sanzioni.

CCO/Articolo 28: Ritorsione sul lavoratore da parte di Datore di Lavoro scorretto/Bastardo

> Se un datore viene colto a minacciare, screditare, o fare pressione sleale a un lavoratore fragile emotivamente, può incorrere nelle seguenti sanzioni:

● Multe salatissime e talvolta ipoteche su beni utili alla società. Ad esempio, il direttore possiede mobili di lusso o un veicolo LEV di alta qualità? Bene. Verranno trasferite nel primo servizio statale disponibile e riutilizzate per il bene della società, o in alternativa direttamente

al dipendente fragile.

● Nei casi più estremi, viene attuata una pratica simbolica ma efficace:
La prova della fragilità.

In primis, viene inserito nella già citata lista dei "Disertori Civili".

Poi il suo ufficio viene demolito fisicamente da operatori della polizia governativa altamente addestrati all'uso di trapani, asce o dei martelli da sfondamento con punta in PN-115 (gli stessi utilizzati dai reparti antisommossa delle Tigri di Ferro).

Come se non bastasse, tutti i documenti personali bruciati/distrutti con obbligo di riscrittura a mano.

Eventuali beni personali di uso comune (piante/oggetti pregiati/libri) confiscati e riutilizzati per la società. Tutto questo per far sperimentare al datore di lavoro il concetto di "fragilità emotiva".

CCO/Articolo 67: Protocollo di assistenza emotiva

> ➢ *Se il lavoratore ha un forte crollo emotivo/ansia/panico/stress e passa troppo tempo in malattia per giusta causa, può compilare il Modulo R87-AE "Richiesta di Aiuto Emotivo".*

Ciò prevede:

● 30 giorni di ferie aggiuntive.

● Una Lettera di Compassione in carta avorio pregiata scritta a mano firmata da funzionari del dipartimento della "Felicità Pubblica". In allegato alla lettera: pasticcini di qualità, croissant al burro, cioccolatini di vari gusti o con liquori. Talvolta anche dischi in vinile/cartucce con musica classica gioiosa.

● Un abbonamento di 15 giorni in ristoranti/chioschi o bar che aderiscono all'iniziativa "Mensa della Tenerezza", dove servono solo zuppe calde speziate (anche vegane), cibi calorici e gustosi, tisane calmanti e incoraggiamenti dal personale (ad esempio con frasi motivazionali pronunciate dai camerieri o barman).

Disertori Civili

"Chi tradisce la nazione non è punito con l'odio, ma con l'esclusione."
– Costituzione di Nebulon, Articolo 5

CHI SONO I DISERTORI CIVILI?

Sono cittadini che hanno infranto le norme di condotta pubblica, senza però arrivare a veri crimini o reati gravi (assassini, serial killer, stupratori seriali, ecc.).

Rientrano nella categoria di colpevoli medi, ma recidivi, egoisti o tossici verso il bene collettivo.

Si tratta spesso di: operai negligenti, colleghi tossici, bulli aziendali, datori di lavoro abusanti, impiegati menefreghisti, ecc.

E ovviamente… i carcerati (ladri, truffatori, rapinatori, ecc.), questi ultimi con timbro aggravato.

DIRITTI E SERVIZI SOSPESI

Un Disertore Civile perde automaticamente l'accesso a numerosi servizi pubblici:

- Cure mediche di alto livello (interventi avanzati, protesi meccaniche, terapie di rinnovamento cellulare, organi nuovi, ecc.). Sono comunque garantite le cure di base, o per evitare che il soggetto muoia o si ammali in modo irreversibile… ma non oltre. In pratica, se zoppichi ma non rischi la salute… sono cazzi tuoi!
- Biblioteche pubbliche governative, musei, centri di studio.
- Cinema, teatri, mostre, gallerie d'arte e circoli culturali o di gioco.
- Parchi naturali e giardini pubblici.
- Accademie, università e corsi formativi sponsorizzati dal Governo.

I Disertori con il timbro aggravato (carcerati con crimini lievi o medi, oppure normali cittadini ma recidivi), invece, perdono l'utilizzo anche di altri servizi che variano di regione in regione, in base all'utilità. Trasporti pubblici, diritto al saluto, impossibilità ad acquistare certi beni, limitazione degli alimenti *(solo cibi di base sconditi approvati dai funzionari governativi, nessuna leccornia)* case in affitto negate, e molto altro.

OBBLIGHI E LAVORI RIPARATIVI

Molti Disertori (specialmente quelli con il timbro aggravato) vengono assegnati temporaneamente a Lavori Socialmente Utili, tra cui:

- Raccolta rifiuti urbani.
- Pulizia mense e bagni pubblici.
- Manutenzione di strade, statue, fontane o aiuole.
- O assegnati in aiuto a varie istituzioni o enti.

REATI GRAVI

I colpevoli di crimini di grossa entità (omicidi, serial killer, violentatori, ecc) generalmente restano in carcere fino all'espiazione della propria pena (sempre che ci arrivino interi in carcere, dovendo sopravvivere alle micidiali forze di polizia governative mentre commettono i reati). Quindi non esiste un aggravante maggiore, semplicemente perché non serve. Quando escono sono comunque sotto timbro aggravato per più tempo rispetto al carcerato per crimini lievi o medi. Il governo è comunque fiero di informare che su Nebulon i reati gravi sono inesistenti! I cittadini possono dormire sonni tranquilli. Le forze di polizia pattugliano giorno e notte per garantire la sicurezza pubblica!

COME USCIRE DALLA LISTA DEI DISERTORI?

Il Regime non chiude mai del tutto la porta. Mai. È severo, ma educativo!

È possibile reintegrarsi attraverso:

- Comportamenti eccellenti sul lavoro per un tot di tempo.

● Partecipazione volontaria a progetti comunitari (es. Protezione Ambientale, Assistenza agli Anziani, Corsi FALC sezione Vegana per aiuto animali in difficoltà, corsi veterinari, ecc).
● Atti di altruismo pubblico comprovati da funzionari e testimoni.
● Percorso terapeutico certificato presso centri e istituti psicologici e di sostegno morale.
Ogni reintegrazione è ovviamente accompagnata da alcuni premi come dolci, lettere scritte a mano, complimenti e omaggi vari.

Varie curiosità direttamente dalla società Governativa!

Articolo 77. Tutela dell'armonia pubblica e della dignità individuale

Se un cittadino in un luogo pubblico (cafè, bar, parco, ristorante) fa una domanda ingenua, un qualcosa che saprebbero tutti… ma magari è anziano, estremamente triste, in crisi personale per vari motivi, ma in assoluta buona fede (ovviamente è da verificare anche ciò) è buona norma per chi è intorno non rispondere in modo sgarbato, umiliando il cittadino per la sua ignoranza in materia.

Ad esempio: un anziano signore vede un documentario pubblico (molto diffusi nei cafè di Valoris ma anche nelle province della nostra fiera nazione) dove si parla della Cordillera della Corona, la più alta catena montuosa, alta ben oltre gli 11 mila metri.
Ingenuamente enuncia, "Oh caspita, ma non erano 9 mila metri? Perbacco, davvero alta!"
Un cliente risponde, "No, vecchiaccio. Sono 11 mila. Alla tua età dovresti saperle certe cose. Bah…"
Bene, per la nostra fiera e patriottica società ciò non è accettabile.

Per la persona che non sapeva, la legge prevede un decoroso bonus: corso facoltativo e gratuito con lezioni su geografia, storia e cultura, assistenza in caso di difficoltà (persona anziana o debilitata) e confezione in vetro di albicocche sciroppate con sigillo in ceralacca arancione. Perché un po' di dolcezza non fa mai male.
Per chi critica in modo eccessivo (insulti, umiliazioni pubbliche o casi ancora peggiori rispetto all'esempio riportato) – sempre nella malaugurata sorte che un cittadino governativo si abbassi a tali atti indecorosi e assolutamente fuori luogo – è prevista una pena in lavoro civile obbligatorio per riparare il danno fatto all'armonia pubblica: pulizia dei parchi naturali, servizio nei cafè, impiego come aiuto giornalaio per diffondere il "corriere governativo" oppure in altre mansioni patriottiche.
Se si rifiuta tale "offerta di restauro" si diventa in automatico Disertori Civili, con tutte le conseguenze già note, sempre che non venga direttamente arrestato dalle forze di polizia se supera i limiti.
Questo articolo è stato approvato dal ministero della salute psicologica individuale e dal ministero della serenità pubblica.

Articolo 35/B della Costituzione di Nebulon

Regola il trattamento riservato ai prigionieri di guerra. Un combattente nemico può essere preso prigioniero solo in due casi: quando si arrende e depone le armi oppure quando è gravemente ferito e impossibilitato a proseguire il combattimento. Aprire il fuoco contro persone disarmate o incapaci di combattere è infatti estremamente disonorevole e punibile secondo il codice d'onore militare.

Sistema Postale e Comunicazione Tradizionale nei Mondi Governativi

(Specialmente Nebulon, Equinoxis e Violet Moon)
Nonostante l'esistenza di dispositivi moderni come radio portatili e similari, nei pianeti

governativi più sviluppati persiste una forte cultura della comunicazione tradizionale. Le lettere scritte a mano sono considerate un vero tocco di classe: spedire una missiva è visto non solo come un gesto elegante, ma anche come segno di grande rispetto e raffinatezza. Il servizio postale governativo, capillare ed estremamente efficiente, offre a chiunque la possibilità di inviare lettere autentiche, complete di carta ufficiale, calamaio e inchiostro forniti direttamente agli sportelli postali. Questo sistema è talmente apprezzato che, in particolare nelle relazioni personali, ricevere una lettera scritta a mano è considerato un gesto di grande valore emotivo e particolarmente eccitante per il genere femminile.

Allo stesso modo, la stampa tradizionale gode ancora di ampia popolarità. Il Corriere Governativo, distribuito nei bar, nelle case e nelle stazioni di transito, rimane una fonte primaria di informazione, accanto ai notiziari in televisione. Cronaca, sport, politica, economia e bollettini di guerra: tutto viene riportato in formato cartaceo, mantenendo vivo un legame tra progresso tecnologico e tradizione antica.

La Corrente Architettonica del Gargantuismo

Nato nei secoli centrali dell'espansione imperiale della COESIONE, il Gargantuismo è una pura dichiarazione d'intenti patriottici scolpita nella pietra e nell'acciaio. Ogni edificio, ogni arma, ogni nave progettata secondo questo stile serve a dominare e sopraffare: colonne alte centinaia di metri, statue colossali, astronavi da battaglia enormi e cannoni grandi quanto palazzi. Il Gargantuismo è il perfetto esempio di come ragiona il Governo. Più gigante è… meglio è!

Galateo del buon pranzo Governativo

Nel regime governativo, anche i pasti riflettono l'ideologia dell'ordine, della compostezza, della disciplina sociale e dell'orgoglio nazionale. Sebbene non esista un vero obbligo di legge, queste linee guida culturali sono ampiamente condivise e apprezzate nelle classi medie, alte e soprattutto nobiliari.

Principi generali

- Ordine e pulizia: Le posate vanno usate correttamente, i piatti devono rimanere ordinati, e si incoraggia a non lasciare residui di cibo visibili e soprattutto sprechi di vivande di origine animale, pure se etico, (piuttosto portarle via in comode confezioni di carta biologica). Se necessario, vengono forniti dai ristoranti dei comodi opuscoli/guide per imparare le norme su carta avorio e scritte con inchiostro ferroso.
- Masticare in modo raffinato: si preferisce mangiare in modo discreto, senza suoni fastidiosi ma soprattutto con fare nobile. Il cibo è prezioso. Degustarlo ancor di più.
- Il sorriso è prezioso: sorridere prima, durante e dopo i pasti è buona consuetudine. Ridere fa bene, è etico, allunga la vita e rende migliore la nazione!
- Più è meglio: non è raro un banchetto con almeno 50 portate. Il governo richiede cittadini in salute e ben nutriti!
- Rituali minori: in alcune zone di provincia di Nebulon è tradizione concludere il pasto con un brindisi simbolico (e rigorosamente alcolico sopra i 45 gradi) alla stabilità, alla patria o all'efficienza. In altre regioni di Nebulon o altri mondi governativi, invece, si chiude con un minuto di silenzio riflessivo per rendere omaggio alla nazione, favorito dal consumo di laute dosi di digestivi alimentari, per una corretta digestione e una mente sgombra da pensieri opprimenti!

Curiosità

- Le scuole di base governative prevedono lunghi corsi di comportamento a tavola, insegnando ai bambini che "*Mangiare con grazia è una forma di onore!*"

Il Minestrone Governativo

(Baluardo indiscusso dell'alimentazione del Governo!)

Il leggendario Minestrone Governativo! Una sola versione: ottimizzata, buona, nutriente, approvata e diffusa ovunque dalla catena alimentare del regime.

È altamente democratico e popolare! Infatti lo mangiano tutti, che siano cittadini, soldati, operai o ufficiali.

Ma al tempo stesso è ricchissimo di nutrienti e altamente simbolico: rappresenta l'uguaglianza e lo spirito di una nazione forte e unita.

In totale ci sono 35 verdure selezionate.

Quelle classiche, come fagioli, zucchine, carote, cavolo verza, piselli, patate, ecc.

Più alcune chicche speciali o particolari tipo:

- Pancetta e cotiche di Manzo Sorvian etico (approvato dalla sezione vegana della FALC);
- Alghe di Oceanius ricchissime in spirulina e omega 3;
- Funghi porcini di Nebulon, orgoglio autunnale del governo;
- Dado vitaminico SAGU: un insaporitore dalla perfetta forma rettangolare da aggiungere sul momento per il massimo gusto ed efficacia che contiene proteine extra, ferro, potassio, minerali e aromi vari.

La confezione del minestrone è una latta in metallo circolare, che contiene esattamente 2 litri di vivanda.

Sopra, un'etichetta con valori nutrizionali, elenco degli ingredienti, storia del prodotto e disegni fatti a mano da illustratori professionisti!

L'idea e la tradizione del minestrone risalgono infatti all'epoca della COESIONE, quindi secoli prima intorno al 2000 secondo gli studiosi e accademici.

Sono disponibili anche una confezione di crostini di pane, sale/pepe in grani e una fiaschetta con olio evo TOP di Violet Moon!

In aggiunta è possibile trovare omaggi come medagliette e piccoli souvenir, che rafforzano la collaborazione tra commilitoni o cittadini.

La cosa bella di questo minestrone è appunto la sua standardizzazione. Solo la versione militare differisce leggermente, più che altro per l'aggiunta di calorie, proteine extra e durabilità degli ingredienti (non scadono mai!).

Insomma, il Minestrone Governativo è l'emblema del perfetto equilibrio tra tradizione, patriottismo ed efficienza.

Sport e Intrattenimenti

☆ **Giochi Atletici Imperiali (Le Olimpiadi del Governo!)**: famosissimi giochi atletico-sportivi, svolti ogni 2 anni in un pianeta scelto dal comitato sportivo galattico A.I.S, "Astro-Interstellar-Sport". Nonostante gli attriti tra il governo e l'ECLISSI durante la guerra fredda, vi parteciparono atleti da ambo i fronti, rispettando il codice d'onore galattico sui diritti sportivi, anche se ciò causò incredibili attriti.

Le discipline sono molteplici:

● Staffetta di circa 40 chilometri con indosso armatura in ferro battuto da 25 kg, zaino da 32 kg, spadone cerimoniale di 7 kg e stivali in cuoio etico e acciaio da 5 kg. Chiamata "La corsa del soldato".

● Sollevamento pesi: si usano bilancieri, manubri e dischi in ghisa. (Per legge è vietato l'uso di potenziamenti genetici per motivi di equità sportiva). I vincitori sono spesso e volentieri atleti di Stellaria (i cui abitanti sono geneticamente più alti, forti e muscolosi).

● Tiro con arco composito in legno massello, munito di frecce con punta in tungsteno. Il regolamento prevede di bere tra ogni tiro un sorso delicato di tè al limone biologico di Thalassor con biscotti alla crema e tramezzini leggeri con cetriolo, burro etico e erba cipollina. Questo per rispettare ovviamente lo spirito aristocratico di questa antica disciplina.

● Lotta marziale di varie discipline (tra cui la Draxen Tai, considerata l'apice della arti marziali belliche).

E molte, molte altre categorie, variabili di volta in volta, tra cui equitazione etica (dove nutrire cavalli, accudirli e dargli il fieno migliore contribuisce per il 70 percento del punteggio, e se per caso l'animale risulta stressato si perdono punti e si rischia la squalifica), tiro al piattello con carabina al plasma e scii nobiliare.

Attualmente siamo alla 1150° edizione dei giochi, che si svolgerà ad inizio 2699 su Nebulon. Purtroppo, a causa della guerra in corso, ci sono molte incertezze sugli atleti partecipanti. Le opzioni più accreditate sono di escludere gli atleti provenienti dai mondi controllati dall'ECLISSI, anche se l'opinione pubblica non è del tutto d'accordo.

Sale da Gioco Governative

Le Sale da Gioco sono una raffinata istituzione sociale largamente diffusa nei pianeti controllati dal Regime Governativo, in particolare su Nebulon, ma presenti anche su Equinoxis, Xerion-7 e Violet Moon.

Queste sale rappresentano un punto d'incontro tra eleganza e intrattenimento strategico: luoghi di svago per eccellenza, frequentati da poeti, scrittori, generali, ufficiali, artisti e comuni cittadini. La partecipazione è aperta a tutti, senza distinzioni di rango, e fa parte di un più ampio progetto statale volto a incentivare il pensiero critico, la competitività e l'interazione civile.

Le sale sono spesso arredate con tavoli in marmo lucido e legno di frassino, lampadari in vetro fumé e una cura maniacale del dettaglio. Il personale, in divisa formale, serve cocktail sofisticati, vino rosso pregiato e perfino stuzzichini gourmet a base di gamberetti, ostriche e caviale.

I giochi più praticati includono: biliardo, scacchi, dama, carte da gioco (briscola, poker, scala 40, ecc.), e una vasta selezione di giochi da tavolo strategici e di ruolo, alcuni dei quali autentiche icone della tradizione ludica.

Tra i più popolari:

● **Ruins and Rostodonts:** Il gioco di ruolo per eccellenza. I giocatori scelgono tra varie classi giocanti: archeologo, paleontologo, guardiacaccia, ex militare, fotografo, ricercatore, e molti altri. A quel punto, si intraprende un'avventura dinamica in zone selvagge e terre inesplorate alla ricerca di tesori e misteri. Gli ostacoli sono molteplici, spesso e volentieri creature mostruose, animali feroci e persino antichi rostodonti! (I dinosauri della Galassia

di Zefiron!!) Dispone di ben 74.568 tipi di morti splatter possibili per i personaggi (tra cui esser divorati da un veladonte mentre si stava mangiando biscotti, o schiacciati da una cassa di viveri mentre si fuggiva da uno sciame di farfalle nere killer), 1247 oggetti di equipaggiamento e oltre 2500 razioni alimentari/viveri differenti.

● **G.U.E.R.R.A. 2688:** Gioco di simulazione bellica, ambientato negli anni successivi alla nascita del Regime Governativo. I giocatori impersonano una delle fazioni principali (Governo, ECLISSI, Vortexia, Ergon, Kar-Maeg, Dunaria, ecc.) con lo scopo di conquistare pianeti, costruire flotte, fortificare mondi, e distruggere i nemici per ottenere il Dominio Tattico della Galassia.

Si gioca su una mappa dettagliata dei vari mondi delle regioni centrali, con miniature raffinatissime (alcune dorate, altre con inserti in metallo) rappresentanti soldati, astronavi, cannoni e basi militari. Ovviamente la fazione più forte (e palesemente sbilanciata in meglio) è quella del Regime Governativo. Recentemente, il gioco è stato oggetto di polemiche da parte della popolazione giocante a causa dell'andamento negativo della guerra e della stanchezza per il conflitto.

● **Valoris Monopolium:** Gioco di strategia economica dove bisogna aprire più centri di lusso possibili (ristoranti, alberghi, monumenti, ecc.) a Valoris, fino a diventare i più ricchi e influenti e ottenere il benestare del palazzo governativo come miglior imprenditore!! Sono proibiti dal gioco stesso qualsiasi forma di sregolatezza, bancarotta o truffa ai danni di altri imprenditori. Stimola molto competizione e senso di sfida positiva. Approvato al 100% dalle linee guida della costituzione di Nebulon.

● **Il gioco dell'Oca Killer:** Ambientato nelle pacifiche cascine e pianure coltivate di Xerion-7, i giocatori impersonano un contadino ciascuno (fattore, vaccaro, pescatore di lucci, agricoltore, ecc.) e devono raggiungere e sconfiggere la casella finale (un allevamento intensivo), superando un percorso a spirale a ostacoli. Tutto questo aiutati da un'oca killer sbranatrice, frutto di steroidi industriali di una vicina fabbrica. Per muoversi si usano tiri di dado, costruiti per assomigliare ai dadi da brodo vegetali. Il gioco è molto apprezzato dai vegani e dalla FALC per la sua natura critica verso le barbare industrie della carne non etica.

Nota sul gioco d'azzardo governativo legalizzato: Nei mondi governativi il gioco d'azzardo è legale, ma è sottoposto a rigidissime regole per evitare dipendenze ed eccessi. I casinò e le sale da gioco autorizzate sono controllati dal Governo e una parte di ogni vincita viene destinata a sostenere progetti di interesse nazionale, soprattutto attraverso la FALC.

Su ogni fiche è infatti riportata la seguente dicitura: *"Una quota di ogni vincita sostiene la tutela degli animali, dell'ambiente, dell'anti-razzismo, della salubrità alimentare, del patriottismo e della nostra gloriosa Nazione Governativa! Noi della FALC ti auguriamo una buona partita e di vincere in abbondanza, ma ricorda, gioca consapevole e senza esagerare!* 😊 😊 😊*"* con tanto di faccine allegre annesse!

TV, Documentari, Cinema e cartoni animati Governativi

La **televisione governativa** rappresenta uno dei principali strumenti culturali, patriottici e divulgativi della società di Nebulon e dei mondi centrali del Regime Governativo. A differenza di molte altre realtà galattiche, l'intrattenimento televisivo non viene considerato soltanto una mera forma di svago, ma anche un'opportunità per diffondere conoscenza, senso civico, onore, etica e rispetto per la natura.

Per questo motivo, la programmazione è dominata dai **documentari**. Essi costituiscono il 90% della televisione governativa e vengono trasmessi quotidianamente in quantità abnormi. Esistono documentari dedicati praticamente a qualsiasi argomento immaginabile: fauna, flora, storia galattica, archeologia, geografia, alimentazione, trasporti, industria, tecnologia, medicina, agricoltura e molto altro ancora.

● Svettano sul podio i **documentari naturalistici**, considerati una forma d'arte nazionale. La magnificenza mediterranea di Nebulon, le grandi foreste antiche di Violet-Moon, gli ecosistemi feroci di Kar-Maeg, le creature degli oceani di Oceanius I o le specie esotiche di Lacustra Fluviale vengono studiate e raccontate con un livello di dettaglio tale da ricordare

vere e proprie enciclopedie audiovisive, con una lunghezza media tra le 37 e le 42 ore (a puntata). In questo settore la F.A.L.C. esercita una forte influenza culturale, promuovendo produzioni estremamente rigorose dal punto di vista etico e ambientale.

● Subito accanto vi sono anche i **documentari gastronomici e alimentari**. I cittadini governativi mostrano infatti un forte interesse per l'origine del cibo, i metodi produttivi, la qualità nutrizionale e ovviamente il benessere animale. Programmi dedicati alla carne etica, alle coltivazioni agricole di lusso di Violet Moon, alle alghe ricche di spirulina di Oceanius o ai processi produttivi del celebre Minestrone Governativo SAGU ottengono sempre ascolti elevatissimi!

● Il terzo settore che domina la vetta è quello del **mondo militare**. Numerosi documentari analizzano nei minimi dettagli la storia delle forze armate, le campagne del passato, l'evoluzione delle dottrine strategiche e le caratteristiche tecniche di armamenti, mezzi corazzati, flotte e fortificazioni.

Chi non vorrebbe saperne di più sul nuovo fucile al plasma ultimo modello?? O sulle qualità costruttive di un Killer Drone XZN-999?

Per quanto riguarda le **produzioni cinematografiche governative**, queste seguono una filosofia simile. I film più popolari tendono a valorizzare l'avventura, l'esplorazione, la scoperta e il rapporto tra civiltà e natura.

● Sono particolarmente apprezzate le storie che raccontano spedizioni archeologiche, esploratori impegnati nella ricerca di mondi perduti, scienziati alla scoperta di creature leggendarie o gruppi di viaggiatori impegnati a svelare antichi misteri sepolti.

● Anche il **cinema naturalistico** gode di enorme prestigio. Pellicole dedicate a grandi animali, creature rare o ecosistemi straordinari vengono spesso considerate opere di pregio culturale. Molti cittadini crescono guardando storie dedicate a cinghiali blu, condor a tre teste o micidiali super tonni!

● **I film di guerra** esistono, ma tendono ad avere una forte impronta riflessiva e di sensibilizzazione. In particolare, le produzioni sostenute dalla F.A.L.C. (soprattutto le fasce estremiste) mostrano frequentemente le sofferenze dei conflitti, le devastazioni ambientali e le conseguenze umane delle campagne militari. Non è raro che tali opere utilizzino vere registrazioni provenienti dai fronti di guerra. Molti spettatori credono di osservare sofisticati effetti speciali… senza rendersi conto che numerose scene sono state realmente girate durante eventi bellici autentici! Questa scelta è talvolta controversa ma serve a mostrare la realtà dei conflitti senza eccessive romanticizzazioni. Tuttavia, un cittadino Governativo è un cittadino forte e resistente anche verso scene crude! In ogni caso, le sale sono dotate di appositi secchielli per il vomito, pastiglie anti-rigurgito, ansiolitici e personale di soccorso medico per eventuali svenimenti, traumi psicologici e reazioni shock. La visione è consigliata a un pubblico consapevole, patriottico e con alti livelli di fierezza nazionale.

● Molto dibattuta, vociferata e quasi sussurrata è la **questione sui film erotici**. Essi esistono in piccolissima parte, ma non sono ovviamente mostrati al grande pubblico per questioni di decoro sociale. Sono però disponibili in apposite strutture di noleggio da parte di nobili e aristocratici autorizzati con almeno 75 tipologie di documenti, certificati e bolli che attestano lo scopo ricreativo e non di malafede. Il porno etico è sempre garantito al 100%: godimento, rispetto di entrambi i sessi, posizioni patriottiche stimolanti e frasi passionali come "Oh, sì, viva Nebulon, cazzo!". Eventuali abusi sul lavoro di attori e attrici sono puniti generalmente con frustatura educativa mentre si è spogliati dei propri abiti. Ciononostante, nella società governativa si preferiscono sempre i rapporti dal vivo.

● Un altro dettaglio peculiare del cinema governativo è l'enorme prestigio attribuito alla tecnica di realizzazione. Tutte le produzioni di basso, medio e alto livello vengono realizzate utilizzando solo costosissime **pellicole deluxe e ottiche di livello militare**, considerate l'apice di questa arte visiva. La mediocrità non esiste, neppure nelle produzioni più economiche. Il governo non bada a spese!

Per quanto riguarda l'intrattenimento infantile, i cosiddetti **cartoni animati**, la società governativa mantiene standard altissimi e mostruosamente rigorosi. La presenza (anche solo in una frase in un intero film) di violenza gratuita, gore, umorismo nero, cinismo, degrado

morale, intralciamento al benessere nazionale o alla serenità civica… viene regolata con pratiche pro-educative quali: incappucciamento, arresto, distruzione con lanciafiamme ionici del materiale "osceno, anti-patriottico e anti-educativo", pagamento di multe salatissime, ingresso nei disertori civili e molto altro.

I cartoni animati destinati ai più piccoli ruotano infatti sempre attorno a temi quali amicizia, cooperazione, curiosità, onore, patriottismo, crescita personale e rispetto per la natura, lo spirito e gli animali.

I disegni dei personaggi rappresentano sempre animali felici e allegri che giocano con i bambini: orsi gentili, cinghiali coraggiosi, conigli esploratori, cervi saggi e altri personaggi simili popolano racconti semplici e rassicuranti, spesso ambientati in fattorie etiche, nelle varie meravigliose regioni mediterranee di Nebulon o in boschi pieni di fiori e farfalle.

Enti Governativi

F.A.L.C. – Principale Associazione umanitaria Galattica

La FALC – Freedom For All – è la principale organizzazione umanitaria della Galassia di Zefiron.

Nata dall'unione di decine di movimenti ambientalisti, associazioni per i diritti umani e gruppi di soccorso civile, la FALC rappresenta di fatto la coscienza collettiva dell'opinione pubblica governativa.

Il loro simbolo è un falco vigile con le ali aperte, con sotto varie pietanze vegane e un enorme mosaico rappresentante simboli delle varie culture/minoranze/principi/linee guida e molto altro.

Pur non avendo poteri legislativi diretti, il suo peso politico, sociale e culturale è immenso: ogni sua campagna, denuncia o intervento può scuotere fortemente il governo, rallentare progetti militari, o obbligare intere città a modificare le proprie politiche.

Al suo interno convivono attivisti, filosofi, medici, ambientalisti, vegani, pacifisti e difensori della biodiversità, uniti dall'ideale comune di proteggere la vita – umana, animale e vegetale – su ogni pianeta abitato.

L'Istituto Cedrus, così come numerose altre entità scientifiche e civili, mantiene rapporti stretti di collaborazione con la FALC, condividendone i principi e le battaglie.

Allo scoppio della guerra, la FALC si è duramente opposta al modus operandi del regime governativo, limitando offensive e ponendo severe regole sulle questioni vittime civili, profughi e prigionieri di guerra. Tuttavia, specialmente nei primi mesi di guerra, hanno potuto fare ben poco a causa del nazionalismo dilagante presente su Nebulon.

Qua sotto un elenco delle sotto-sezioni della FALC, ognuna specializzata in un determinato ambito:

- **Sezione Vegana**: La prima linea contro gli abusi verso gli animali! Sono come i men in black della situazione, ma armati di coscienza collettiva e anti-specismo. Questa sezione è una delle più amate, apprezzate e stimate dal popolo governativo e dall'opinione pubblica.
- La **M.A.R.R.O.N.E**: Il dipartimento speciale antirazzismo, garantisce tutela e integrazione alle minoranze etniche! Si occupa soprattutto che le persone di colore, o provenienti da altri mondi come Kar-Maeg o Dunaria, si integrino perfettamente con la fierezza del popolo governativo (che, per inciso, è uno dei meno razzisti possibili! In pratica sì al nazionalismo e no al razzismo!). Il nome deriva dal nomignolo dispregiativo affibbiato ai nativi di Kar-Maeg, chiamati Marroni. In loro onore e per rimediare al torto, hanno deciso di chiamare così questo dipartimento.

Queste le parole del portavoce ufficiale etico della FALC:

"Abbiamo scelto di chiamarla Marrone non per ignorare l'orrenda offesa, ma per sottrarle potere. Il marrone è il colore del legno, delle radici, della terra: non della vergogna. Nessun colore può appartenere all'odio o alla discriminazione.

Ogni volta che userete quel colore per insultare, la nostra divisione MARRONE sarà lì per ricordarvi che siete nel posto sbagliato."

D.A.R.M. – Dipartimento di Analisi e Risposta ai Mostri

Fondato nel 2483 dal governo centrale della Coesione, il D.A.R.M. è stato creato per monitorare e gestire i "Grandi Mostri", creature ed eventi eccezionali paragonabili a vere e proprie calamità naturali. Questa istituzione, unica nel suo genere, si occupa di studiare le aberrazioni biologiche e sviluppare strategie per prevenire e, se necessario, neutralizzare le minacce che queste creature rappresentano per i pianeti della galassia di Zefiron.

Spesso in competizione con la FIRIS, estremamente diversa come obiettivi e modus operandi.

FIRIS – Divisione Scientifica Governativa

Senza scrupoli ma assolutamente patriottici, il loro obiettivo è creare armi, sieri e medicinali avanzati pur di vincere la guerra e far progredire tecnologicamente il governo

Centrale. Eticamente non pervenuti, ma tuttavia responsabili della creazione dei più avanzati farmaci, innovazioni e prodigi tecnologici in circolazione. Guidata dalla brillante, geniale (e sessualmente libera) dottoressa Seraphina Stone. Il nome ufficiale completo della Divisione è *Frontier Institute for Research and Innovation in Science*, appellativo in realtà dato per caso da scienziati ubriachi, strafatti e ricolmi di gioia dopo l'ennesima scoperta poco etica. La sigla FIRIS suonava però dannatamente bene, e quindi l'hanno tenuta fino ai giorni nostri.

CEDRUS – Istituto Faunistico Imperiale

È l'ente ufficiale preposto alla tutela della fauna e della flora all'interno dei territori governativi. Con un'impronta spiccatamente ambientalista, il Cedrus si occupa di monitoraggio, protezione e preservazione delle specie animali (anche pericolose), collaborando spesso con la FALC (Freedom for All), l'associazione umanitaria più importante della galassia. Nonostante operi all'interno del Regime, l'istituto gode di un certo margine di autonomia, attirando studiosi, biologi, filosofi ecologisti e attivisti di tutti i tipi. In alcune occasioni ha collaborato anche con i ricercatori della D.A.R.M, per quanto riguardo animali o creature di stazza eccezionalmente grande, che però non rientravano nella categoria dei grandi mostri.

Il simbolo dell'Istituto Faunistico Imperiale, noto anche semplicemente come "Cedrus", è rappresentato da un maestoso albero di *Cedrus Citrassis*.

Questa pianta, originaria delle coste vicino a Thalassor, è un ibrido naturale tra le antiche specie di cedro e quelle di Citrus.

Il Cedrus citrassis unisce la monumentalità e la longevità degli alberi secolari a una sorprendente capacità di produrre frutti aromatici simili agli agrumi.

Alto fino a cinquanta metri e caratterizzato da una chioma ampia e resinosa, il Cedrus citrassis simboleggia la forza, la vitalità e l'armonia tra flora e fauna, incarnando perfettamente i valori dell'Istituto Faunistico.

Sistema Alimentare Governativo Ufficiale (S.A.G.U.)

Nel Regime Governativo non esistono decine di marche per ogni prodotto! No… Inutile! Meglio una ma fatta come si deve!

Difatti, per ogni alimento, bevanda o bene di consumo alimentare esiste un'unica versione approvata, accuratamente preparata, studiata e confezionata.

Dallo yogurt alla pera alla bistecca di manzo sorvian, dal risotto ai frutti di mare fino alle zuppe in scatola, esiste una sola marca ufficiale per tipo, identica in tutti i mondi governativi.

Questa regola è particolarmente rigorosa su Nebulon, cuore del governo e simbolo dell'efficienza, dove la varietà inutile è vista come caos commerciale e spreco di tempo. Chiaramente esistono migliaia se non decine di migliaia di prodotti, ma sempre uno per tipo!

Ogni confezione è pregiata, pulita, decorata con illustrazioni spesso dipinte a mano da artisti e stampate in serie, e citazioni etiche approvate dalla FALC: sui prodotti di origine animale spesso sono presenti in minuscolo alcune frasi come: "Attenzione, la carne etica naturale proviene dalla morte per vecchiaia di un essere vivente! Mangia consapevole! Rendigli onore!"

Oppure "Lo sai quanto vive un super tonno? Scoprilo sul documentario girato dal Cedrus nelle zone di pesca su Oceanius I!"

Tutto questo accompagnato da valori nutrizionali completi, suggerimenti di ricette, e persino brevi aforismi sulla disciplina o la stabilità nazionale.

Alcuni formati speciali (premium, edizione limitata o da collezione) includono libri allegati, mini-ricettari e una vasta gamma di premi (medagliette, statuine e altri omaggi).

Le confezioni si aggiornano ogni tot anni con nuove grafiche, modifiche nutrizionali dove serve e adattamenti estetici, come se fossero veri prodotti editoriali.

La produzione è gestita da diversi Consorzi Alimentari, ma ciascuno fa rapporto al S.A.G.U.

I prodotti devono riportare una moltitudine di timbri ufficiali per garanzia di qualità,

sostenibilità e tolleranza digestiva.

Il marchio TOP è quello più ambito, molto difficile da ottenere per un prodotto, e che rappresenta l'apice assoluto di bontà gourmet, tradizione e gusto.

La filosofia è semplice: non serve confondersi con troppe marche rischiando di beccare quella scarsa. Il fiero Governo centrale ha già scelto e ottimizzato per te!

CIIS (Central Interstellar Investigation Service)

I servizi investigativi del Governo di Nebulon. Indagini, ispettori, investigatori, detective privati, scova-delitti e segugi da crimini rientrano tutti sotto la loro giurisdizione.

Attualmente l'Investigatore Capo è Alexander Taylor *(fratello della detective Serena Everwood).*

Ancora altre info sul Regime Governativo!

Turismo su Nebulon e Protocollo di Accompagnamento per Visitatori "A rischio"

Partiamo dal principio…

I controlli alla dogana su Nebulon sono rigidissimi! Cani antidroga quali pitbull di Albarossa con doppia razione di anabolizzanti, polizia pesantemente armata, telecamere e controlli ovunque.

Gli ingressi sono stra-sorvegliati e ogni visitatore viene scannerizzato, compresa anche la verifica del suo passaporto cartaceo.

Quindi primo punto chiave: nessuno entra a Nebulon a meno che sia il Governo stesso a permetterlo!

Ciononostante, il Governo è pragmatico e aperto: se vieni e non crei problemi alla pubblica sicurezza, sei ben accetto: la grandezza del popolo governativo sta anche in questa mentalità di ordine e accoglienza!

Altrimenti… si aprono 2 scenari:

- Se il viaggiatore ha precedenti penali o crimini alle spalle, viene immediatamente respinto, arrestato o fucilato sul posto (in casi limite di eventuali terroristi o individui estremamente pericolosi).
- Quando il sistema invece segnala solo individui potenzialmente a rischio (mercenari, soldati, ex-trafficanti o profili valutati critici dal database), il regime non li bandisce automaticamente: offre una soluzione più pratica.

A quei visitatori viene assegnata, per tutta la durata della permanenza, una scorta della polizia governativa: generalmente due o tre agenti ben addestrati che li accompagnano discretamente ovunque (hotel, cliniche, teatri, ristoranti, luoghi pubblici, cinema, ecc.).

La scorta ha funzione di monitoraggio ed eventualmente… di punizione: se il visitatore si comporta bene, la scorta resta discreta; se dà problemi, interviene immediatamente gambizzando il poveraccio, per poi incappucciarlo e portarlo via.

Questo servizio è ovviamente a pagamento: il visitatore "a rischio" può entrare e usufruire dei servizi di Nebulon, ma sostiene il costo dell'accompagnamento e della sicurezza extra. In pratica: sei il benvenuto, purché il regime ti segua passo passo. Il fiero popolo governativo richiede protezione, controllo e zero sorprese estere!

Per concludere, il turismo è ben accetto su Nebulon: non ci sono discriminazioni razziali, omofobe, di status sociale o altre stupidate. Si richiedono invece sani principi e sano comportamento.

Ospedali Governativi

Gli ospedali governativi – chiamati anche cliniche o strutture sanitarie patriottiche – sono tra le più prestigiose e avanzate dell'intera galassia.

Come estetica sono edifici monumentali in marmo bianco, con pavimentazioni lucide o a mosaico, giardini esotici con piante e fiori, fontane, statue e architettura ispirata allo stile classico imperiale.

Sono considerati i migliori ospedali della galassia e offrono cure immediate ed efficaci a tutta la fiera popolazione governativa!

Tipologia di cure

● Farmaci avanzati civili: vengono utilizzate medicine assurde (anche se meno potenti rispetto alle versioni militari) in grado di rimarginare ferite gravi, riparare tessuti, guarire malattie mortali, saldare ossa rotte e stabilizzare pazienti in condizioni critiche.

● Non mancano ovviamente anche "cure tradizionali": aghi indolore, flebo, interventi chirurgici classici e terapie nutrizionali, sempre però integrate con farmaci di nuova generazione, con zero dolore collaterale e in modo molto più chic.

● Sostituzione organica: se un organo è danneggiato irreparabilmente, può essere sostituito con versioni sintetiche o meccaniche!

Tra cui: Organi artificiali, progettati per essere più resistenti, performanti ed efficienti di quelli naturali.

O Protesi meccaniche: disponibili per chi perde arti o funzionalità. Questi upgrade costano parecchio se fatti senza necessità (ad esempio un tizio che vuole correre più veloce, e che richiede un cambio gambe) ma gratis in caso di amputazioni, paralisi o ferite gravi.

Difatti queste protesi non sono comuni nella popolazione civile (data la scarsità di incidenti o malattie), ma molto richieste da militari e membri delle forze speciali, che talvolta si operano anche se sono al pieno della salute per poter disporre magari di un cuore artificiale, polmone o fegato nettamente più efficiente della media.

Senza contare poi l'incredibile servizio di cucine e di fantastiche vivande offerte gratuitamente dagli ospedali governativi! Tra cui: Aragosta e Granchio reale etico, ostriche, asparagi, porcini, purè di ogni tipo e qualità, secondi di pesce o vegani, contorni di verdure deluxe, e molto altro!

Limitazioni e differenze sociali

● Cittadini comuni: ricevono cure avanzatissime, che garantiscono lunga vita, salute e recuperi rapidi da malattie o incidenti.

● Disertori civili / individui sotto sorveglianza: ricevono cure "essenziali". Vengono salvati per non morire, ma non hanno accesso ai farmaci rigenerativi di alto livello né agli organi meccanici più avanzati. Insomma, non vengono di certo coccolati. Se zoppicano ma non vi è pericolo di morte, beh… sono cavoli loro.

● Militari ed élite (come nobili, ricchi, industriali, politici, ecc. o semplicemente gente pagante): hanno accesso alle versioni più potenti dei farmaci, agli impianti sperimentali e agli organi potenziati, dispensati in cliniche di alto livello. In questo modo raggiungono livelli fisici e rigenerativi superiori alla norma.

Insomma, perfino la macchina sanitaria governativa è impeccabile!

Relazioni e Nascite nella Società Governativa

• **Relazioni di rispetto (no al matrimonio tradizionale!)**

Nella società governativa (e in generale nella Galassia di Zefiron) non esiste l'istituzione del matrimonio come la conosciamo noi.

Le persone formano relazioni stabili, chiamate "Relazioni di Rispetto".

Se una coppia resta unita a lungo e cresce insieme, socialmente viene vista come esempio di disciplina, armonia e valore civico.

Non c'è obbligo né contratto legale, ma la continuità e la stabilità di una relazione portano onore e riconoscimento, soprattutto in famiglia e comunità.

(Nota narrativa: nei testi e romanzi a volte si usano termini come fidanzamento, marito, moglie per comodità di comprensione, ma non esistono davvero nella lingua di Zefiron. In realtà si usano termini come relazionato/a).

• **Nascite e parto**

I corpi degli abitanti della Galassia di Zefiron sono molto più robusti rispetto agli umani terrestri.

Il parto è quindi considerato poco rischioso e più agevole.

Molte nascite avvengono addirittura in casa, senza bisogno di ospedale.

Solo nei casi estremi di difficoltà si ricorre al medico, ma di solito è un evento naturale, gestito con tutta serenità.

Nascere è visto come un passaggio normale della vita, non come un dramma o un rischio.

La società governa tutto con pragmatismo: la nascita è motivo di gioia, ma trattata in modo semplice e "sbrigativo", senza rituali complicati o ansie eccessive.

Senza contare che i bambini appena nati son già svegli. Chiaramente son piccoli, più inesperti, soprattutto più ingenui, ma già autonomi, e mangiano, bevono, fanno i bisogni da soli già dopo pochissimi giorni. Questo vale in tutta la Galassia.

Guida governativa in caso di aggressione fisica (evento rarissimo)
Stilata dal MINISTERO dell'ORDINE PUBBLICO e della SERENITÀ CIVICA

"Buongiorno, fedele cittadino di Nebulon. Di seguito, saranno elencati i principi chiave e i metodi per superare la spiacevole esperienza di un'aggressione fisica, evento ovviamente quasi impossibile che si verifichi."

In ordine sono:

1. **Mantenere compostezza:** niente panico, niente paura, niente grida disordinate. Non servono assolutamente a nulla contro il vile aggressore.

2**. Allertare immediatamente le forze di polizia o i Militari** – tramite la stazione radio più vicina, ricetrasmittente portatile o qualsiasi altra forma di comunicazione a distanza disponibile. Da ricordare che ogni quartiere dispone di apposite radiotrasmittenti di allarme, insieme a quelle per le sirene antiaeree o anti-bombardamento.

3. **Non intervenire personalmente**. Il cittadino non ha bisogno di sporcarsi le mani. Avvertire invece il soggetto ostile di smettere immediatamente con le aggressività e guardarlo con disapprovazione. Il tono alto e lo sguardo severo sono consentiti.

3.5 Nota su **pericolo di vita**: Se però il cittadino si sente estremamente turbato o viene aggredito (a mani nude, con coltello o armi da fuoco) ed è in pericolo di vita, allora si è autorizzati a utilizzare la forza. Calci, pugni, mazzate, fucilate sono strumenti validi, a patto di non abbassarsi mai allo stesso livello del criminale e possibilmente non ucciderlo.

4. **Attendere l'arrivo delle forze di polizia**, che in meno di un battito di ciglia bloccheranno l'aggressore, lo incappucceranno, gli insegneranno la buona educazione tramite strumenti di pacificazione quali pistola laser LP-01, fucili di vario calibro, esplosivi (in casi limite) manganello elettrificato o tecniche di lotta corpo a corpo (ma solo se estremamente necessario, chiaramente), e poi lo arresteranno.

• **Nota civica:** generalmente ciò accade entro 30 secondi o 2 minuti, in base alla zona se campagna, provincia o città.

5. Nel frattempo, **restare visibili e riconoscibili**, mani alzate, documento o passaporto pronto: i fieri militari si informeranno rapidamente sulla situazione, chiariranno i punti fumosi e poi, una volta risolto, offriranno una confezione di pasticcini, thè caldo alla cannella e varie leccornie (queste ultime non sono specificate poiché potrebbero variare in base alla stagione, al clima o alla regione).

"Vi ringraziamo ancora una volta per il vostro spirito patriottico e la fiera collaborazione!"

Nota sui lavori più preziosi per la nazione: Alcuni lavori civili vengono considerati dal Governo come **professioni paramilitari e di fondamentale importanza patriottica**, perché custodiscono beni molto importanti per la nazione. Tra questi rientrano, ad esempio, gioiellieri, banchieri, responsabili di depositi d'oro, commercianti di merci molto pregiate come seta, spezie rare e altri beni di grande valore.

Chi svolge questi lavori riceve ovviamente la protezione delle forze di polizia e dei militari, ma viene anche addestrato all'uso delle armi. Prima di iniziare il servizio deve infatti

frequentare corsi paramilitari obbligatori e ottenere l'autorizzazione a portare armi assegnate dal Governo, come pistole laser, fucili d'assalto al plasma AR-17 o fucili a pompa al plasma P-10 Striker.

L'idea è semplice: in caso di emergenza, questi cittadini non devono sostituire le forze dell'ordine, ma essere in grado di difendere sé stessi, i clienti e i beni affidati alla loro custodia fino all'arrivo dei rinforzi. Per il Governo, proteggere questi luoghi significa proteggere la prosperità, il patriottismo e gli interessi della Nazione.

Regolamentazione della Caccia e dei Trofei di animali impagliati

(Legge vigente in tutti i territori Governativi – ma soprattutto Nebulon)

Nei territori sotto controllo governativo – specialmente Nebulon – la pratica della caccia non è vietata in senso assoluto, ma è considerata un'attività eccezionale e di strettissima nicchia, sottoposta a regolamentazioni severe e controlli costanti.

Attenzione però: la caccia non è riconosciuta come mera attività ricreativa o sportiva, bensì come importante strumento di gestione della fauna e per la sicurezza territoriale, ammesso solo in circostanze ben specifiche.

Questa è praticata di raro e solo da soggetti autorizzati, quali nobili locali, proprietari terrieri di zone isolate o residenti in aree rurali remote, dove la fauna selvatica può costituire un reale pericolo concreto per persone, paesi, fattorie e allevamenti.

L'abbattimento di animali è consentito solo in presenza di comprovate necessità, tra cui:

- Sovrappopolazione incontrollata di specie invasive (es. cinghiali);
- Animali aggressivi o pericolosi (lupi, orsi o megafauna locale);
- Esemplari fuori controllo (magari impazziti e divenuti killer!);
- O minacce dirette alla pubblica sicurezza e alla serenità sociale.

Chiaramente sono previste rigorose limitazioni, quali:

- Divieto assoluto di colpire cuccioli o animali in fase riproduttiva;
- Obbligo di abbattimento immediato e indolore (molto facile con i micidiali fucili da caccia al plasma serie MX/Caccia come l'MX-45 Falco o il predecessore Poiana);
- Divieto di inseguimento prolungato, tortura psicologica da braccamento e ferimento non letale;
- Se un cinghiale reagisce e ferisce il cittadino, buttandolo a terra o altro. Quest'ultimo deve dichiararsi sconfitto e abbandonare la caccia.
- Se un animale selvatico implora pietà e perdono (magari grufolando amichevolmente, cercando il dialogo o ululando scuse), è obbligo risparmiargli la vita e avvisare le autorità, probabilmente poiché la creatura è simpatizzante o sostenitrice della fiera nazione governativa: l'animale patriottico in questione verrà quindi trasferito in uno zoo o liberato in riserve controllate dove vivrà sereno. Se si viola questa regola, si viene multati pesantemente e inseriti seduta stante nella lista dei Disertori Civili.
- Infine, vi è obbligo di segnalazione e verifica post-caccia a veterinari specializzati e alle forze di polizia/Guardia forestale.

Per concludere, la caccia è anche vietata nelle aree urbane e nei centri abitati, ed è tollerata solo in zone periferiche o isolate, dove risulta talvolta inevitabile.

Trofei e animali impagliati: La produzione e la realizzazione di trofei faunistici (teste impagliate, pelli esposte, decorazioni derivate da animali abbattuti) è assolutamente proibita dalla legge governativa, in quanto incompatibile con i principi di rispetto, etica e dignità animale.

Tuttavia, nel caso di rinvenimento di trofei già esistenti, risalenti a epoche precedenti, a conflitti o a soggetti che abbiano operato fuori dai territori governativi magari violando la legge, la normativa prevede un trattamento conservativo e rispettoso. Poiché l'animale è già morto, la distruzione deliberata del reperto è considerata ulteriore atto di violenza, abuso e crudeltà simbolica.

In tali casi bisogna procedere come segue:

- Il reperto deve essere registrato e dichiarato;
- La conservazione dignitosa è obbligatoria,
- È vietata la sua esibizione pubblica a vili fini celebrativi o propagandistici.

Un trofeo di animale è quindi paragonabile a una salma storica, oggetto di memoria e rispetto, e non di mero vanto.

Dispositivi Tecnologici Governativi

Salnitro Malato Controllato – Dispositivo Civile Governativo per evitare fughe di gas/monossido di carbonio o fumi da combustione nelle case dei fedeli cittadini della nazione!

Il Salnitro Malato Controllato è una variante "disciplinata" del celebre (e bastardo) minerale esplosivo galattico per eccellenza: l'SM-95, il Salnitro Malato.

Come ben sappiamo, nella sua forma originaria è tossico, instabile, aggressivo, apocalittico, mostruoso, devastante (insomma, l'esplosivo più infame); tuttavia, attraverso processi governativi avanzati di contenimento e di distrazione molecolare, è stato reso docile, anche se mai domato nella sua essenza abominevole.

All'interno di avanzati dispositivi civili domestici dall'aspetto di una piccola lanterna, il Salnitro Malato Controllato viene fuso insieme a blocchi di Carbone di Ergon altamente poroso, formando una sorta di spugna.

Il principio è semplice quanto efficace: quando avviene una fuga di gas o una deflagrazione, il Salnitro, ingannato e distratto dalla sua libertà di esplodere, reagisce al contrario della sua natura. Invece di generare energia incontrollata, la assorbe!

È come se il minerale, ingannato e reso invidioso di altri esplosivi (il trucco è stato proprio questo), accumulasse l'energia dell'esplosione, inglobandola e soffocandola all'interno della propria struttura per ribadire la propria superiorità dinamitarda.

Il risultato è una drastica riduzione dell'onda d'urto e della propagazione distruttiva, senza contare il totale assorbimento di fumi tossici o gas nocivi, rendendo l'ambiente domestico governativo perfettamente sicuro.

Su Nebulon e nei patriottici pianeti sotto controllo della nostra fiera nazione, persino la distruzione stessa è stata educata, e portata a collaborare per la serenità pubblica.

Computer Militari Governativi

I computer militari governativi rappresentano l'apice assoluto dell'efficienza informatica e ingegneristica!!!

Capacità di Memoria

I modelli più avanzati contengono diverse volte tanto l'equivalente completo della banca dati di Internet terrestre!

Per un paragone, secondo stime attuali (dati terrestri 2025), l'intero volume di internet mondiale è valutato in circa 120-150 Zettabyte (1 ZB = 1 milione di Terabyte).

I terminali governativi hanno capacità di memoria variabili da 200 a 700 Zettabyte, sfruttando compressione ad atomi miniaturizzati. In pratica sfruttano un principio di singolarità (quello dei buchi neri!) in versione microscopica pur di archiviare tal mole di dati in uno spazio ristretto!!!

Prestazioni – Processore e Core

Nessun lag: i computer sono progettati per eseguire qualsiasi comando in tempo reale.

Ogni unità di elaborazione dispone di un processore a 160.384 core indipendenti, basati su un'architettura stero-neuronale (nel senso che i core hanno una dimensione simile a quella di un neurone dopato).

Alimentazione – Micronucleo a fusione!

I computer di fascia alta, e tutti i modelli strategici o installati in ambienti critici (e persino i bracciali HOLO-Net), sono alimentati da un micronucleo a fusione, ovvero un reattore nucleare miniaturizzato!

Opera a fusione fredda, ed è contenuto in una cella blindata integrata nel telaio.

Fornisce energia illimitata: una volta attivato, non si spegne mai e alimenta il sistema per tutta la sua vita operativa, anche oltre 100 anni.

Batterie a Lunga Durata (modelli secondari)

I terminali di seconda fascia (ad esempio, terminali ausiliari oppure sistemi di terze parti o ancora di industrie più merdose) sfruttano invece delle batterie a lunga durata, capaci di operare per settimane/mesi o anni. Dipende ovviamente da caso per caso.

I modelli peggiori o più vecchi (appartenenti al circuito ECLISSI magari su Meridian, Stellaria, Nuvolarium, ecc. o di pianeti neutrali come Steppius o Saturnium) talvolta hanno batterie di scarsa qualità oppure devono essere costantemente connessi a una rete elettrica.

La COALIZIONE dell'ECLISSI

L'ECLISSI, acronimo molto più breve di "*Ente di Cooperazione e Liberazione Interplanetaria dei Sistemi Sovrani Indipendenti*", è una coalizione nata nel 2685 in aperta opposizione al Regime Governativo. Fondata da un insieme eterogeneo di ex senatori repubblicani, politici dissidenti, comandanti militari di battaglioni e reggimenti provinciali, e piccoli governi minori, l'ECLISSI è un tentativo di rifondare la società galattica su basi diverse – e libertine! – da quelle del Regime autoritario di Nebulon.

Il loro simbolo, un sole e una luna sovrapposti durante un'eclissi solare, rappresenta il momento in cui la luce del potere centralizzato viene oscurata dalla volontà dei mondi periferici *(considerati sempre di serie B)* di agire in libertà.

Ideali e struttura politica

L'ECLISSI è composta da un mosaico di pianeti, culture e visioni politiche differenti, ma tutte accumunate da una visione libertina e antitotalitaria. La maggior parte dei suoi membri aspira a restaurare appunto i principi della vecchia Repubblica e della COESIONE, ma rivisitati secondo ideali più libertari, decentralizzati ed equi.

I principi fondamentali dell'ECLISSI includono:

● **Sovranità planetaria:** ogni mondo aderente (e sono 5: Meridian, Stellarnova, Albarossa, Stellaria e Nuvolarium-8) mantiene un ampio margine di autonomia, senza intromissioni esterne.

● **Decentramento del potere:** non esiste una vera e propria autorità assoluta; ma il cosiddetto Comando Centrale, un insieme di funzionari, politici e comandanti militari. Oltretutto, le decisioni vengono prese attraverso assemblee con rappresentanti dei vari pianeti, anche se spesso… sono dominate da giochi di potere.

● **Libertà individuale e culturale:** la libertà è considerata il bene più sacro. Ogni cittadino può esprimersi, commerciare, agire e pensare come preferisce, purché non danneggi direttamente il prossimo. Più facile a dirsi che a farsi quando spegni le telecamere, riduci i controlli e in pratica favorisci la criminalità.

● **Rifiuto del controllo di massa:** l'ECLISSI non impiega in alcun modo sistemi di sorveglianza, telecamere, controlli con scanner, infinita burocrazia dei passaporti o pattuglie con tonnellate di polizia, a differenza del Regime. Tuttavia, il prezzo da pagare è un maggior disordine interno, corruzione, nepotismo, criminalità e mercato nero.

Senza contare che, nonostante l'ideale nobile, il governo centrale dell'ECLISSI è spesso debole, dominato da una classe dirigente caotica e contraddittoria: burocrati corrotti, governatori regionali autoritari, militari arrivisti e avventurieri politici. In molti pianeti dell'ECLISSI, la politica è come un'arena violenta e instabile, dove i più furbi scalzano i deboli e le alleanze cambiano al mutare del vento.

Forze armate

Le forze dell'ECLISSI sono disomogenee: truppe regolari, milizie planetarie, compagnie mercenarie, reparti irregolari e forze speciali locali, ciascuna con uniformi, dotazioni e catene di comando differenti. Alcune truppe sono ben addestrate, altre improvvisate e arruolate come carne da cannone, ma tutte accomunate da una feroce determinazione a non cadere sotto il giogo governativo.

Tecnologicamente inferiori rispetto al Regime, le forze dell'ECLISSI puntano su astuzia, guerriglia, sabotaggi, tattiche suicide e logoramento strategico. La mancanza di mezzi viene compensata da flessibilità, ondate umane, conoscenza del territorio e, spesso, disperazione.

Sistema Economico dell'ECLISSI

Dopo la scissione, l'ECLISSI ha ereditato un'economia disordinata ma comunque efficiente, sostenuta da pochi pianeti chiave e un intricato sistema di scambi, contrabbando

e accordi diplomatici. Ogni pianeta si è adattato alle necessità del momento:

● Meridian: considerato il cuore pulsante dell'ECLISSI, è l'unico vero supermondo della fazione. Produce energia, cibo e risorse minerarie. In un certo senso, è la "Nebulon dei poveri", fondamentale per tenere in piedi l'intera alleanza. La sua architettura ricorda una fusione tra Cina anni '30-'40 e scenari comunisti libertini, con forti elementi rurali e artigianali.

● Stellaria: grande polmone verde dell'ECLISSI, fornisce cibo naturale e legname di pregio. È anche sede di turismo rurale.

● Albarossa: città verticali, grattacieli al neon, pioggia incessante. Il lato oscuro della produzione industriale: manodopera sottopagata, criminalità diffusa, droga, povertà. Ma i cantieri non si fermano mai, e il materiale prodotto tiene in piedi fabbriche e milizie. Oltretutto fornisce la maggior parte delle truppe (anche tristemente note come carne da cannone o da macello se preferite).

● Nuvolarium-8: umido, nebbioso, ma produttivo. Contribuisce con accumulatori vaporiferi e serre di vivande, garantendo un minimo di autonomia energetica e alimentare.

● Stellarnova: un tempo pilastro commerciale e logistico dell'ECLISSI, oggi è un campo di battaglia devastato. La sua caduta, che l'ha trasformato in un mondo trincea, ha costretto l'ECLISSI a rivedere completamente la propria logistica e affidarsi a rotte secondarie.

Per compensare, la coalizione ha stretto accordi sotterranei e decisamente loschi con mondi neutrali, come:

- Ergon (per minerali e acciaio).
- Dunaria (merci illegali, cibo, spezie, ecc.).
- Emporium Fortune (componenti tecnologici e materiali di qualità superiore).
- Steppius Khan (carne di selvaggina, cavalli, erbe medicinali).

Bilancio complessivo

L'ECLISSI è una fazione imperfetta ma molto autentica, dove ogni pianeta lotta per restare a galla. Manca l'efficienza e la perfezione del regime, ma al suo posto c'è passione, rabbia e voglia di vivere. Le ingiustizie interne esistono, ma sono percepite come il prezzo della libertà. Non si tratta di un'utopia: è un mondo fatto di compromessi, incertezze, e idealismi concreti che si scontrano con la dura realtà.

Trading Co. Stellar Alliance

La Trading Co. Stellar Alliance è la principale organizzazione commerciale e logistica della Galassia di Zefiron. Sebbene ufficialmente neutrale rispetto ai conflitti tra il Regime Governativo, l'ECLISSI e i mondi indipendenti, la sua influenza si estende a quasi tutte le rotte conosciute.

La sua funzione principale consiste nel mantenere operative, sicure e aggiornate le reti commerciali galattiche. Per questo motivo, la Trading Co. è considerata una delle istituzioni più importanti dell'intera civiltà interstellare.

La sede centrale si trova su Equinoxis, il principale pianeta commerciale e tecnologico dei mondi governativi.

Compiti principali

La Trading Co. Si occupa della mappatura e dell'aggiornamento delle rotte galattiche.

Squadre di navigatori, cartografi, astronomi e analisti monitorano costantemente anomalie cosmiche, campi di asteroidi, nebulose pericolose, buchi neri e altre minacce alla navigazione.

Le informazioni vengono raccolte sia in formato digitale sia attraverso enormi mappe fisiche realizzate a mano, alcune delle quali occupano intere pareti delle sedi principali.

La compagnia gestisce inoltre gran parte delle stazioni doganali galattiche e coordina il traffico commerciale tra i vari mondi.

Tra le sue responsabilità figurano:

- Aggiornamento delle mappe stellari e delle rotte commerciali;
- Gestione delle stazioni doganali neutrali;
- Registrazione delle merci in transito;
- Controllo documentale di passeggeri e cargo;
- Monitoraggio dei sensori di rilevamento presenti lungo le principali rotte galattiche;
- Raccolta di dati statistici sui flussi commerciali.

TCPF – Trading Co. Police Force

La TCPF rappresenta la forza di sicurezza della compagnia.

Non si tratta di un vero esercito, bensì di una forza di polizia specializzata nella sicurezza commerciale.

I suoi agenti operano principalmente presso stazioni doganali, spazioporti e rotte commerciali, anche se eventualmente possono essere assoldati per vari compiti.

Le loro attività comprendono:

- Contrasto al contrabbando;
- Ispezioni di navi cargo;
- Controlli documentali;
- Sicurezza delle stazioni spaziali;
- Lotta alla pirateria commerciale.

Nei mondi più sviluppati la TCPF collabora spesso con le autorità locali (vedasi le stazioni orbitanti intorno a Nebulon dove per ogni TCPF ci sono almeno 30 militari governativi…), mentre nelle regioni esterne o in luoghi sperduti può rappresentare la principale forza di sicurezza presente.

Neutralità

La Trading Co. mantiene una posizione ufficialmente neutrale.

Durante la Guerra Fredda Galattica e il successivo conflitto tra il Regime Governativo e l'ECLISSI, la compagnia ha continuato a fornire servizi logistici e commerciali a entrambe le parti.

La sua filosofia è semplice: *"Le guerre cambiano, ma le rotte devono rimanere aperte."*

Per questo motivo, nessuna delle grandi potenze galattiche ha interesse a scontrarsi direttamente con la compagnia.

Influenza

La Trading Co. non possiede nessun esercito né controlla vasti territori.

La sua forza deriva dal controllo delle informazioni commerciali, delle infrastrutture logistiche e delle principali reti di trasporto.

Miliardi di tonnellate di merci attraversano ogni giorno sistemi monitorati dalla compagnia.

Senza il suo operato, il commercio galattico subirebbe rallentamenti enormi e molte economie planetarie entrerebbero rapidamente in crisi.

Altre Fazioni

Spiegazione in breve…

- Vortexia: Pacifici ma molto, molto, molto avanzati. Sono pochi ma dispongono di armi assurde quali cannoni ad arco energetico, navi *Dreadnought*, Armature delle 7 pietre (dette anche *Armature delle Stelle*, una sorta di tuta ESO Vortexiana style), e robot da battaglia di alto livello. Sono come dei Leonardo da Vinci dotati di super armi, ma pasticcioni, ingenui e amanti della pizza (non scherzo, poi capirete!).

- Milizia di Ergon: Armi a carbone. Fucili a carbone. Tutto a Carbone. Mentalità rigida e militare. Hanno un governo corporativo e minatori a gogo.

- Ribelli di Kar-Maeg: Armati alla bella e meglio, ma letali e stra-resilienti!

Vietnam + ribelli africani + guerriglia di tutti i tipi + steroidi = loro!

- Città stato di Dunaria: Cammelli, dune buggy con mitragliatrici, terroristi, fanatici religiosi e vecchi fucili al plasma. Gli armamenti variano di città stato in città stato.

- Mafie e gang di Albarossa: Cartelli, criminali, gang e mafie. Non serve aggiungere altro.

- Forze di polizia di Emporium Fortune: La cosiddetta Gendarmerie. Eleganti e affidabili, ma senza esperienza di guerra vera.

- Cavalleria di Steppius Khan: Cavalleria tribale con frecce esplosive e APC decorati con corna di bufalo. Retrò ma devastanti.

- FSU di Oscuria: Bravissimi ammazza-vampiri. Membri della resistenza contro le Notti Perenni. Gente tosta e cazzuta.

- Confederazione delle tribù di Saturnium 4: Sci, fucili, racchette da neve, tanta tundra e buona conoscenza del territorio.

- **Pianeti delle Regioni Esterne:** Frammentate, di serie b, alcuni vassalli del Governo, altri dell'ECLISSI, altri neutrali. Il loro peso politico e militare è irrilevante rispetto alle superpotente e potenze del centro della Galassia.

Antiche:

- Gli Antenati: Antichissima civiltà molto evoluta *(paragonabile come tecnologia a quella odierna)* e con design basati sul rame, tubature ovunque e un'estetica *ancient style*. Erano divisi in varie fazioni, spesso in guerra tra loro.

Governi del Passato

Il Primo Governo Galattico

Dopo secoli di conflitti e devastazione durante gli Anni Oscuri, nell'Anno Zero – da cui ha origine il calendario ufficiale – venne fondato il *Primo Governo Galattico*. Fu il primo vero governo stabile e potente dell'intera galassia, unendo Nebulon e altri 11 pianeti, per un totale di 12 mondi fondatori.

In questo periodo venne costruito, proprio su Nebulon, il celebre Orologio a Moto Perpetuo, che divenne il punto di riferimento universale per il calcolo del tempo in tutta la galassia.

Come livello di potenza si posiziona terzo, secondo alla COESIONE e all'attuale Regime Governativo.

La COESIONE Interstellare

(governo galattico dal 1998 al 2620 circa)

Attiva dal 1998 al 2620 circa, la Coesione Interstellare – detta semplicemente la COESIONE – è considerata da molti come il governo più splendido, forte e illuminato della storia galattica. Non solo potente, ma anche efficiente, armonioso e ben organizzato: sotto la Coesione tutto sembrava funzionare. I treni arrivavano in orario, i vari pianeti collaboravano, il patriottismo notevole e la libertà solida e rispettata.

Pur non raggiungendo i livelli estremi di potenza militare e nazionalismo del Regime Governativo (che resta, ad oggi, il più potente mai esistito in assoluto), la Coesione fu comunque potentissima, tanto sul piano strategico quanto su quello culturale. Viene spesso ricordata come l'epoca d'oro della galassia: stabile, prospera e civilizzata.

NOZIONI GENERALI

Calcolo del tempo

Per semplicità, nella mia galassia ho deciso di utilizzare il nostro calendario terrestre, con anni, mesi, settimane e giorni uguali a quelli che conosciamo.

Il conteggio degli anni ha avuto inizio dall'anno 0, che coincide con la fondazione del "*Primo Governo Galattico*" della storia. L'anno attuale, in cui si svolgono le vicende della Saga di Zefiron, è il 2698. Se dovessimo spostare la nostra prospettiva sulla Terra, in quel periodo l'anno corrispondente sarebbe il 2024.

La data e l'ora sono uniformi in tutta la galassia, basate sull'orologio universale situato su Nebulon, creato agli albori del Primo Governo Galattico. Questo orologio, ancora funzionante dopo più di duemila anni, è alimentato da un sistema a moto perpetuo.

Ovviamente, ogni pianeta ha un proprio ciclo di giorno e notte, con durate diverse, anche se tutti si basano sul medesimo orario di riferimento: *l'Orario Centrale Galattico*.

Ogni pianeta continua poi a utilizzare un proprio calendario interno per usi locali (es. turni lavorativi, agricoltura, usanze, ecc.), ma tutte le comunicazioni ufficiali, eventi interplanetari e orari di viaggio si rifanno all'orologio galattico centrale.

Per semplicità narrativa, nella storia non sono presenti fuso orari o variazioni.

Che lingua si parla nella galassia di Zefiron?

Nella Galassia di Zefiron, a partire dall'anno 1500, si utilizza una lingua universale che ha semplificato i rapporti tra i vari mondi e favorito gli scambi commerciali. Tuttavia, esistono ancora migliaia di dialetti e lingue locali, ciascuno con le proprie peculiarità, che variano da pianeta a pianeta. Inoltre, alcune sacche di popolazioni indigene conservano le loro lingue native antichissime, che continuano ad essere parlate in determinate aree della galassia.

Sistema di governo

Nella Galassia di Zefiron i due poli politici principali sono il Regime Governativo e l'ECLISSI, che controllano la maggior parte dei pianeti. Per farla breve, Ordine, Potenza e Patriottismo contro Libertà, abbattimento delle telecamere e rifiuto dell'autoritarismo.

Accanto a loro esistono diverse fazioni autonome, come Vortexia o Ergon, mentre su altri mondi domina l'instabilità cronica: come Kar-Maeg che, pur rientrando formalmente sotto il controllo governativo è in realtà frammentato in microstati gestiti da signori della guerra, dittatori e capi ribelli.

Nelle Regioni Esterne la situazione è ancora più variegata: la maggior parte dei pianeti è autonoma, alcuni risultano vassalli del Governo o dell'ECLISSI, ma tutti vengono considerati mondi "di serie B". Sono infatti più poveri, meno sviluppati e politicamente marginali rispetto ai pianeti centrali, incapaci di tenere il passo con le potenze del nucleo galattico.

Rotte galattiche e motori spaziali

Il viaggio attraverso la galassia avviene tramite il sistema a velocità Over-Light. Questo sistema consente alle navi di ignorare il limite della velocità della luce, fottendosene della fisica, e permettendo loro di coprire distanze immense in poche ore o giorni. Ad esempio, per attraversare la galassia da un capo all'altro, sono necessari circa tre mesi di viaggio. Tuttavia, nonostante l'efficienza di questi motori, le navi devono seguire rotte predefinite per evitare pericoli come anomalie cosmiche, buchi neri o campi di asteroidi. Poiché, nonostante

le navi ignorino il limite della velocità della luce, non ignorano gli ostacoli sul loro percorso. Il rischio è quello di fare un frontale apocalittico, magari contro un quasar incazzato, campi di asteroidi killer o chissà quale altro abominio cosmico!

A ogni modo, la maggior parte delle rotte mappate sono sicure e utilizzate per il commercio, i viaggi o lo spostamento di truppe. Al contrario, le rotte più pericolose, come quella di Zefiron, vengono spesso percorse da contrabbandieri, criminali o trafficanti d'armi. Queste rotte clandestine consentono di trasportare armi, droghe o prodotti esotici di alto valore, eludendo i controlli doganali, ma a discapito della propria incolumità.

P.S. Le rotte clandestine sono tramandate da generazioni tra contrabbandieri e pirati, codificate in mappe segrete. Alcune sono anche state parzialmente censite dalla Trading Co., ma restano ufficialmente vietate e non garantite.

Per attraversarle, i pirati adottano la tattica dello "spegni e riaccendi", ovvero percorrere la rotta fino all'anomalia/ostacolo, rallentare a velocità sub-luce, guidare normalmente e infine ripartire a tutta potenza. Più facile a dirsi che a farsi quando devi navigare dentro un campo di rocce mortali gremito di relitti e cadaveri ghiacciati galleggianti.

- **Funzionamento delle rotte:** Ogni sistema stellare dispone di punti di salto, utilizzati come ingressi di una sorta di autostrada spaziale. Da questi punti, le navi possono attivare i motori Over-Light e sfruttare la loro assurda velocità per muoversi lungo le rotte galattiche.

Sistema commerciale

La rete di spostamenti civili e commerciali nella galassia è regolamentata dalla *"Trading Co. Stellar Alliance"*, un'entità formata da rappresentanti dei vari pianeti. Questa compagnia gestisce una propria forza di polizia, la "TCPF" (Trading Co. Police Force), composta da personale altamente addestrato nelle operazioni di controllo, che presidia le stazioni spaziali doganali, tutte di proprietà della compagnia.

Allo scoppio della Grande Guerra Galattica, la Trading Co. è rimasta neutrale, adottando una strategia di doppio gioco, adattandosi alle richieste sia del Governo che dell'ECLISSI. D'altro canto, la collaborazione della compagnia è essenziale per entrambe le fazioni, poiché essa controlla l'intera rete di satelliti, droni e rilevatori che monitorano le rotte galattiche. Questa infrastruttura è fondamentale per tracciare i movimenti delle forze nemiche!

Dogana

I posti di blocco della dogana rappresentano una parte essenziale del sistema di trasporti e commercio galattico, organizzati in tre principali linee di controllo:

- **Prima linea:** Le rotte commerciali interplanetarie sono monitorate tramite sensori che rilevano movimento, calore e battito cardiaco, simili a piccoli satelliti o droni. Questi sensori sono in grado di individuare le navi anche quando viaggiano a velocità over-light, permettendo agli addetti alla dogana di monitorare il traffico su queste rotte. In questo modo, è possibile identificare la tipologia di navi sia in arrivo che in partenza, costituendo una prima barriera di controllo per gli spostamenti interplanetari.
- **Seconda linea:** Ogni pianeta dispone di una o più stazioni spaziali doganali, dedicate specificamente al controllo delle merci e dei passeggeri. Prima di atterrare su un pianeta, le navi devono sostare in queste stazioni, dove vengono sottoposte a scanner a raggi X sicuri per la salute.

Questi scanner analizzano il contenuto della nave, riducendo la necessità di ispezioni manuali, anche se in molti casi queste ultime vengono comunque effettuate. Vengono poi controllati i documenti necessari, come visti di sbarco, passaporti e moduli di accettazione.

Le astronavi devono inoltre soddisfare specifici requisiti, come dimensioni, revisione e dichiarazioni di carico, per determinare lo spazioporto adatto all'atterraggio. Solo dopo aver superato tutti i controlli, la nave può proseguire verso la destinazione.

● **Terza linea:** Negli spazioporti avviene l'ultimo controllo. I passeggeri e le merci vengono nuovamente sottoposti a scanner, seguiti dall'ispezione fisica da parte del personale di polizia, che è supportato da cani antidroga altamente addestrati. La razza dei cani può variare da pianeta a pianeta; su Nebulon, ad esempio, vengono impiegati i temibili Pitbull di Albarossa mentre la TCPF utilizza generalmente cani pastore o maremmani. Solo una volta superati questi controlli, si è liberi di muoversi sul pianeta.

● **Rigidità dei controlli doganali e contrabbandieri:** Ogni mondo applica regolamenti doganali più o meno rigidi. Alcuni pianeti, come Saturnium-4, non dispongono nemmeno di una stazione spaziale doganale, mentre altri, come Nebulon, adottano controlli estremamente severi e impossibili da violare *(scoprirete perché nel paragrafo dedicato al suddetto pianeta!).*

Nonostante la sorveglianza, contrabbandieri e criminali riescono spesso a eludere i controlli, sfruttando rotte pericolose o sconosciute per evitare i sensori di rilevamento. Una volta in orbita, utilizzano dispositivi di occultamento termico per sfuggire agli scanner. Tuttavia, in caso venissero scoperti, dovrebbero far fronte a letali difese planetarie, come cannoni al plasma o sistemi missilistici, che li abbatterebbero prima ancora di toccare terra.

Sviluppo tecnologico

Lo sviluppo tecnologico nella galassia di Zefiron varia notevolmente a seconda del pianeta.

Nei mondi affiliati al circuito del Governo Centrale, come Nebulon ed Equinoxis, le tecnologie disponibili sono per lo più molto avanzate: computer, astronavi, automobili e altri dispositivi sono presenti ovunque, ma il loro design richiama epoche passate, ispirandosi all'estetica dell'800 o del '900 terrestre, o addirittura a stili ancora più antichi.

In altri mondi, invece, come Ergon o Stellaria, il progresso tecnologico è stato fortemente condizionato dalle risorse naturali disponibili. Su Ergon, ad esempio, tutto il sistema energetico si basa sul carbone, e anche le tecnologie più moderne devono adattarsi a questa realtà.

Questa diversificazione ha portato a una grande varietà di soluzioni: sebbene molte tecnologie di base – come computer e comunicazioni – siano comuni in tutta la galassia, i loro metodi di funzionamento cambiano da pianeta a pianeta. Su Ergon, ad esempio, i computer funzionano a carbone: sono dispositivi rari, ingombranti, meno efficienti rispetto ai modelli di Nebulon, ma comunque capaci di connettersi alle reti internet planetarie.

In breve, ciò che cambia non è tanto *cosa* esiste, ma *come* viene costruito e utilizzato, modellato dalle condizioni ambientali e culturali di ogni mondo.

● **Utilizzo effettivo delle tecnologie:** Sebbene molti pianeti centrali abbiano raggiunto livelli tecnologici avanzati, gran parte della galassia – ad eccezione di Vortexia – sceglie in modo consapevole di mantenere uno stile di vita più semplice, ispirato a epoche passate o a modelli rurali e comunitari.

In queste società, la tecnologia è presente ma ridotta all'essenziale: trasporti, internet, auto, treni, ecc. Per lo svago si privilegia infatti l'uso di attrezzi manuali, cucine tradizionali, libri, frequentare cafè, ristoranti, cinema o teatro, e usare giochi da tavolo come forma di intrattenimento.

Questa scelta è frutto di valori culturali e ideologici: il rifiuto dell'ossessione per lo streaming, i social network o la condivisione digitale compulsiva. In questi contesti,

fenomeni come il “culto dell’immagine” o le “tendenze virali” non attecchiscono, considerati ridicoli, dannosi o decadenti.

La ricerca del progresso e dell’ultima moda tech, insomma, non è uniforme né desiderato ovunque: ogni mondo della galassia ha scelto come e quanto evolversi, secondo le proprie convinzioni.

Fonti energetiche, corrente elettrica e come trasportarla

Come accennato nel paragrafo precedente, nella galassia di Zefiron il sistema energetico è strettamente legato alle risorse disponibili sui vari pianeti. Ad esempio, su Xerion si utilizza un avanzato sistema di doppia estrazione geotermica, che ricava energia direttamente dal nucleo del pianeta, anche se, purtroppo, tale energia non è esportabile.

Su Stellaria, invece, si adotta un sistema basato sullo sfruttamento delle immense foreste. L’energia viene prodotta in modo ecosostenibile attraverso segherie e fabbriche apposite che bruciano legname per generare elettricità.

Vortexia, il mondo indipendente e tecnologicamente più avanzato della galassia, trae invece l’elettricità dalla sua celebre sfera di Dyson, costruita intorno alla propria stella.

- **Sistema di trasporto interplanetario dell’energia:** Un ruolo fondamentale per l’intero sistema energetico galattico è ricoperto dalle astronavi ad accumulo energetico, progettate per il trasporto di energia elettrica. Queste navi sono dotate di una complessa batteria a ioni, capace di immagazzinare enormi quantità di energia in modo sicuro, grazie a un rivestimento speciale simile alla gomma, che previene qualsiasi fuoriuscita.

Il processo di ricarica e trasporto funziona in questo modo: l’astronave atterra in spazioporti specifici adiacenti alle centrali elettriche. Una volta a terra, viene collegata al generatore della centrale tramite immensi cavi elettrici rivestiti in gomma, permettendo il trasferimento dell’energia direttamente nella batteria della nave. Il tempo di ricarica dipende dal modello dell’astronave e dalla centrale elettrica. Completata la ricarica, l’astronave può partire e trasportare l’energia su altri pianeti.

Sistemi di comunicazione

La comunicazione quotidiana nella galassia predilige ancora mezzi semplici, essenziali e diretti. Radiotrasmittenti, comunicatori, stazioni radar, interfoni analogici, terminali internet e sistemi a banda corta restano i più usati in ambito commerciale, agricolo, operaio e persino militare. Sono strumenti semplici e affidabili, soprattutto su pianeti con rete instabile, territori remoti o condizioni atmosferiche difficili. Quindi si è puntato tutto su quelli fin dall’alba dei tempi.

Eccezione sono i bracciali HOLO-Net: dispositivi multifunzione stile smartphone con tantissime funzionalità e gadget inclusi.

Quando presenti, tuttavia, vengono usati solo da gente di alto rango per operazioni militari, affari commerciali o utilizzi specifici ad alta complessità *(come un HOLO-Net medico, ad esempio)*, molto meno per scambi di messaggi o uso frivolo.

Cultura tecnologica e uso dei social media

L’intrattenimento digitale, le piattaforme social e i videogiochi esistono nella Galassia di Zefiron, ma non sono mai diventati fenomeni totalizzanti o invasivi come sulla terra. Anzi, si può dire tutto il contrario!

Su pianeti governativi come Nebulon, Equinoxis o Xerion-7 per citarne alcuni, la cultura è orientata a disciplina, onore, etica, concretezza e prestigio personale. Per questo motivo,

dei social network vi è solo una pallidissima ombra, concentrata in ristrettissime nicchie borderline.

Senza contare il fatto che mancano proprio degli strumenti al cittadino comune per poterne usufruire, dato che la cosa che più si avvicina al concetto di smartphone sono i bracciali HOLO-Net, che però sono usati per tutt'altri compiti e riservati alle più alte sfere della società. I computer e i monitori, idem, potrebbero venir utilizzati per ricerche, trovare video tutorial, documentari o film, ma non per scrollare una pagina piena di meme.

Figuriamoci in altri mondi meno evoluti come Ergon, Kar-Maeg, Dunaria o Saturnium. Lì sono proprio inesistenti.

Il culto dell'immagine personale è considerato infantile o degenerato nei contesti normali. La popolazione comune preferisce la comunicazione verbale, i contatti personali o la consultazione di giornali, bacheche informative, biblioteche e terminali internet pubblici.

● **Eccezione Emporium Fortune:** L'unica vera eccezione è rappresentata da Emporium Fortune, pianeta commerciale e libertino, dove i social media sono parzialmente integrati nella vita quotidiana. In questo mondo, la cultura dell'immagine è più tollerata – anche se sempre filtrata da uno stile anni '30, video su pellicola e dalla classica teatralità retrò. Tuttavia, nemmeno su Emporium Fortune i social raggiungono la pervasività che hanno sulla terra.

A ogni modo, qui vive la maggior parte degli influencer della galassia, se non proprio tutti: individui ossessionati dalla propria immagine, trasferitisi da altri mondi proprio per sfruttare la libertà culturale e i vantaggi economici del pianeta.

Su Emporium Fortune esistono versioni locali di piattaforme simili ai nostri OnlyFans, TikTok o Instagram *(es. ShowYourBoobs*), ma sono considerate un fenomeno decadente dai cittadini di altri pianeti come Nebulon.

Molti influencer, infatti – come Sasha, Darius D-Money o Gregory Gourmet – non sono nativi di Emporium, ma vi si sono trasferiti per vivere nel lusso, sfruttarne la libertà social e alimentare la loro popolarità.

Religione

Nella Galassia di Zefiron, la religione riveste un ruolo marginale nella vita della maggior parte degli abitanti, della politica e nelle città. Si tratta infatti di un fenomeno presente solo in alcune culture planetarie, citando esempi come Kar-Maeg, pieno di divinità della giungla, spiriti e soprattutto le famigerate Forze Universali. Oppure Saturnium, basato sulla cultura tribale delle tundre. In generale, l'idea di divinità onnipotenti è assente o relegata a tradizioni come quelle appena citate.

Al contrario, le forme di culto più diffuse si basano su figure storiche davvero esistite, che sono state poi mitizzate e trasformate in santi, patroni o antenati venerati per le loro imprese, sacrifici o qualità morali. Queste figure, pur talvolta circondate da leggende, non vengono considerate entità divine nel senso classico, ma piuttosto simboli di virtù, coraggio, forza o resistenza. Manifestazione suprema di questa filosofia è all'unanimità San Grano, patrono di Xerion-7 e forse il santo più famoso della galassia. Vi sono altri casi, poi, come ad esempio il pianeta Ergon, dove sono venerati Santo Carbone, Santo Martello e Santo Piccone, ex lavoratori e minatori elevati al rango di santi popolari, oppure del culto di San Cannone, figura riconosciuta come patrono dei militari, spesso raffigurato con armamenti pesanti e corazze balistiche.

Anche nelle culture più arcaiche, come quelle di Saturnium, Steppius Khan, Dunaria o Kar-Maeg, i cosiddetti "dei" sono in realtà ispirati a leader tribali, profeti o figure leggendarie che un tempo esistettero realmente, e a cui nel corso degli anni sono stati attribuiti poteri sovrannaturali o capacità miracolose.

In molte aree della galassia, soprattutto nei territori sotto controllo governativo, la fede

religiosa è sostituita da un nazionalismo ferreo: attaccamento alla patria, al dovere, al lavoro, all'etica e alla superiorità morale. In questi contesti, le preghiere assumono quindi la forma di inni patriottici, piuttosto che credenze o richieste alle divinità.

Insomma, la religione nella galassia di Zefiron, pur non essendo centrale, si ritaglia comunque il suo spazio.

Per riassumere con una frase: *"Nella Galassia di Zefiron non ci si affida solo a Dei o Profeti vari, ma la fede la si ripone in sé stessi, affrontando le proprie sfide e problemi, ma senza perdere la propria via interiore."*

Sistema monetario

La valuta ufficiale della galassia è il "Valoran", disponibile solo in forma di moneta fisica, anche se esistono ovviamente le carte di credito.

Il Valoran è suddiviso in quattro tipologie principali, ognuna con un valore diverso: d'oro, d'argento, di rame e di ferro. Comparandoli agli euro, il valore è il seguente:

- Valoran di ferro / 1 euro
- Valoran di rame / 50 euro
- Valoran d'argento / 500 euro
- Valoran d'oro / 5000 euro

La particolarità della moneta Valoran, che ha la forma di un medaglione circolare, consiste nella possibilità di dividerla in più parti, precisamente 10 *(9 parti esterne e 1 nucleo centrale).*

Questa suddivisione serve a creare tagli intermedi per facilitare pagamenti di importi più piccoli. Ad esempio, se un tozzo di pane costa 1 Valoran di ferro e mezzo, o una cena in un ristorante di classe media richiede tra 1 e 3 Valoran di rame a persona, è possibile dividere la moneta per coprire queste spese.

Suddividere o ricomporre le monete è un'operazione molto semplice: ogni parte è dotata di un dispositivo magnetico che consente ai frammenti di agganciarsi automaticamente agli altri. Per scomporre una moneta, basta premere il centro del Valoran: una pressione sgancia un singolo pezzo, due pressioni dividono la moneta a metà, tre pressioni la dividono in quarti, e quattro pressioni la dividono completamente. Tuttavia, non è possibile mescolare parti di monete di diverse tipologie, quindi, ad esempio, non è consentito inserire un frammento di Valoran di rame in una moneta d'oro.

Per prevenire la falsificazione, ogni Valoran è dotato di un codice speciale ed è coniato con caratteristiche uniche, impossibili da replicare. La zecca principale si trova su Nebulon, nella capitale Valoris, anche se esistono numerose filiali sparse per la galassia. Le monete più comunemente utilizzate e coniate sono quelle di ferro e rame.

Non tutti i pianeti, però, utilizzano il Valoran come valuta. Su alcuni mondi periferici, come Saturnium-4, non esiste un vero sistema economico strutturato, e le piccole sacche di popolazione commerciano attraverso il baratto, scambiando principalmente beni essenziali come il cibo. Al contrario, su pianeti tecnologicamente avanzati come Vortexia Minor-9, non ci sono né monete né banconote, poiché la valuta è completamente digitale, conosciuta come Credito Vortexiano.

Per i pianeti che utilizzano valute diverse, esiste un sistema di conversione monetaria preciso, ma non sempre equo. I mondi più esterni della galassia devono spesso adattarsi ai cambiamenti imposti dalle regioni interne, dove si trova il cuore pulsante dell'economia e dell'industria galattica.

Qualità della vita

Gli abitanti della Galassia di Zefiron sono molto più robusti rispetto agli umani della Terra, grazie a un diverso percorso evolutivo. Questa maggiore resistenza è dovuta a un lungo processo di selezione naturale *(gli Anni Oscuri hanno contribuito parecchio…)*, combinato con un accesso a farmaci più efficaci, genetica migliore, sangue più denso e maggior disponibilità di risorse. Anche nei pianeti più poveri, medicinali come antidolorifici e antinfiammatori hanno una potenza superiore a quelli terrestri.

Di seguito, le caratteristiche principali:

- Maggiore resistenza ai traumi fisici → Le ferite, le cadute e le risse hanno effetti meno debilitanti. Una rissa tra abitanti di Zefiron è molto più violenta rispetto a una terrestre, ma spesso si conclude senza danni gravi.
- Migliore densità ossea e muscolare → Anche un abitante comune è più resistente di un terrestre medio, rendendo gli infortuni meno frequenti.
- Sistema immunitario più forte → Sono meno soggetti a malattie lievi, e le infezioni hanno un impatto minore. Tuttavia, esistono malattie ben più aggressive e letali rispetto a quelle terrestri, senza contare veleni, parassiti, piante tossiche e condizioni proibitive in molti pianeti! *(aspettate di vedere Kar-Maeg o Oscuria, poi capirete!)*
- Longevità simile, ma invecchiamento più sano → Gli abitanti di Zefiron raggiungono età paragonabili a quelle terrestri, ma in condizioni fisiche molto migliori. Un anziano di 80 anni non è per forza un debole, e difficilmente si vedono persone con problemi di deambulazione a meno di gravi malattie o incidenti.
- Maggiore resilienza anche nelle classi più povere → Anche chi vive in condizioni difficili è più abituato alla fatica e allo stress fisico.

In generale, gli abitanti della galassia vivono una vecchiaia più attiva e resistente, senza però diventare immortali o iper-longevi. I più ricchi, ovviamente, hanno accesso a cure ancora più avanzate, rendendo le loro condizioni fisiche perfette fino alla tarda età.

- **Nascita e primi anni di vita dei bambini:** Nella Galassia di Zefiron, la nascita è considerata un semplice ingresso nell'esperienza materiale. Di certo non qualcosa di fragile o rischioso. Il parto avviene infatti in modo del tutto naturale e agevole, grazie a una fisiologia più robusta rispetto a quella umana terrestre. I bambini nascono con un corpo già compatto, armonico e funzionale *(e non prematuro o bruttarello*), e con una massa superiore a quella dei neonati terrestri, senza che questo rappresenti un rischio per la madre. Di solito pesa tra i 6 e gli 8 kg.

Alla nascita, il corpo del bambino dispone di riserve biologiche concentrate, immagazzinate in organi interni come il fegato sotto forma di nutrienti iper-compressi: proteine, minerali, vitamine, carboidrati, ecc. Queste riserve permettono una rapidissima crescita nei primi giorni di vita, durante i quali il bambino aumenta di massa e forza fino a raggiungere una soglia fisica minima *(almeno sui 15 kg)* che gli consente di muoversi in autonomia, camminare, nutrirsi e interagire con l'ambiente. Il periodo di totale dipendenza dalla madre è quindi molto breve, e si aggira intorno alla settimana o due.

Fin dai primi giorni, i bambini di Zefiron sono svegli e coscienti, pur rimanendo ingenui e privi di esperienza. Apprendono soprattutto per osservazione e imitazione, seguendo i genitori o il gruppo di appartenenza *(tribù, società, famiglia aristocratica, ecc.),* e integrandosi alla svelta nella vita quotidiana del loro ambiente, sia esso urbano, rurale o isolato.

Perché la Galassia di Zefiron non ha mai colonizzato altre galassie?

Sebbene la Galassia di Zefiron disponga da secoli di tecnologie avanzatissime, flotte stellari enormi, eserciti spaventosi, motori Overlight e risorse materiali in abbondanza, non si è mai interessata a un processo di colonizzazione extragalattico.

Le motivazioni sono molteplici:

● **Limitazioni tecnologiche: i motori Overlight non sono adatti ai viaggi intergalattici:** I motori Overlight, pur permettendo velocità di gran lunga superiori a quella della luce, sono progettati per muoversi all'interno della Galassia di Zefiron, le cui rotte spaziali sono complesse, tortuose e spesso instabili.

Le astronavi analizzano di continuo le traiettorie e regolano la velocità per evitare collisioni, campi gravitazionali anomali, nebulose killer e buchi neri ingordi. Tuttavia, sono volutamente… lente.

In un contesto intergalattico sarebbero inefficaci: non solo per la distanza immane tra le galassie, ma per il semplice fatto che non sono stati progettati per operare in spazi troppo vuoti o troppo lineari, dove la navigazione richiede altre logiche. Finirebbero per accelerare a dismisura, mancando l'obiettivo e finendo a chissà quanti milioni di anni luce di distanza, oppure deflagrando come una bomba atomica per il surriscaldamento dei reattori.

A oggi, nessuno ha mai progettato una versione dei motori Overlight per viaggi intergalattici: è considerato inutile, non redditizio e pericoloso.

● **Assenza di necessità materiali:** La Galassia di Zefiron è fin troppo autosufficiente su scala cosmica. Risorse in abbondanza e già abbastanza problemi. Persino nelle Regioni Esterne esistono una marea di pianeti non ancora esplorati oppure in cui la colonizzazione ha fatto una brutta fine. Insomma, non si riesce a controllare tutta la Galassia, figuriamoci altre. Nessuna società dominante – né il Regime, né l'ECLISSI, né in tempi passati la COESIONE o il Primo Governo Galattico – ha mai manifestato un reale bisogno di risorse esterne.

● **Problemi enormi nel qual caso si mettesse piede su altri mondi:** Qualcuno potrebbe dire che, volendo, ci sono altre vie per accedere alle altre galassie: i Wormhole. Tunnel spaziali, spesso instabili, misteriosi e di origine sconosciuta o casuale. Alcune spedizioni sono in effetti avvenute nel corso dei secoli, ma sempre con il contagocce… e il motivo è presto detto.

Ogni volta che una creatura o tecnologia zefironiana ha messo piede su un pianeta extragalattico, si sono verificati incidenti apocalittici e spaventosi, legati al tremendo **Principio di Evoluzione Iper-Compressa**. E per inciso… tremendo per le altre galassie! *(Capirete presto l'incompatibilità tra Zefiron e il resto del cosmo, dato che nel paragrafo dopo si parla proprio di questo, preparatevi!)*

Gli scienziati hanno quindi limitato di propria volontà le esplorazioni e i viaggi di ricerca.

● **Il Principio della Foresta Oscura:** A causa sia del Principio di Evoluzione Iper-Compressa che della smisurata potenza militare delle Fazioni di Zefiron, vi è un'altra spiegazione nota come Principio della Foresta Oscura:

> ➢ *"Ogni civiltà intelligente dell'universo osserva le altre nel silenzio, poiché se si fa troppo rumore... si potrebbe venir distrutti."*

Ebbene, la Galassia di Zefiron è considerata da tutte le altre civiltà esterne intelligenti come un'assoluta minaccia biologica, militare e culturale, e viene osservata con rispetto, paura e tenuta a debita distanza.

A sua volta, Zefiron evita di intraprendere legami esterni, scegliendo una politica di potenza silenziosa, consapevole che ogni segnale mandato senza cautela può essere interpretato come una dichiarazione di guerra e far collassare intere società per puro terrore.

Per concludere il paragrafo, Zefiron non ha mai avuto interesse reale ad espandersi oltre i propri confini. Le poche volte che lo ha fatto, è stato più un atto accidentale, accademico o esplorativo che un progetto politico.

Nella pratica, il farsi i fatti propri e l'autosufficienza sono divenuti il mantra per eccellenza.

Il Principio di Evoluzione Iper-Compressa💀

📜 Definizione ufficiale stilata dal CEDRUS governativo:
"Sadico meccanismo biologico sviluppato da gran parte della fauna nativa della Galassia di Zefiron, secondo il quale ogni organismo vivente sopravvissuto fino al presente possiede un sistema evolutivo ad altissima densità adattativa, tarato nello specifico sull'ecosistema brutale e imprevedibile del proprio pianeta natale. Tale meccanismo, detto di Evoluzione Iper-Compressa, rende l'organismo letale e devastante in ogni altro ecosistema meno ostile. Per la precisione… tutti, in confronto alla nostra galassia."

Fidatevi, non siete pronti ai tre effetti di questo principio!

● **Immunità Genetica Totale!**

Le creature della Galassia di Zefiron non possono essere infettate da virus, parassiti, simbionti, robacce varie o DNA non autoctono.

Qualsiasi tentativo di infezione viene neutralizzato e vaporizzato in pochi secondi, grazie a un sistema immunitario a risposta reattiva iperveloce in ambiente ostile. In pratica le cellule/batteri/virus o parassiti già presenti, se non riconoscono le caratteristiche dei pianeti di Zefiron ma di mondi di altre Galassie… sbroccano male, si alleano tra loro contro il nemico comune ed entrano in modalità da combattimento!!!

Ciò porta al secondo effetto…

● **Incompatibilità Ambientale Totale!**

Uscire dalla Galassia di Zefiron causa effetti tremendi e destabilizzanti. Gli animali rilasciano in maniera involontaria quantità assurde di tossine: le loro cellule, se disperse (pelle, feci, saliva, peli, ecc.), reagiscono agli ecosistemi deboli come agenti distruttivi o patogeni. In pratica è come versare napalm su un nido di formiche, e poi dargli fuoco!!!

Tristi esempi documentati:

- Della semplice pelle morta di Puma Giaguaro… → Anno 246: spedizione scientifica dell'Università Imperiale di Storia naturale di Valoris. Obiettivo: compatibilità ambientale su pianeti esterni alla galassia per mera curiosità accademica. L'animale venne liberato su un piccolo pianeta foresta nella Galassia dello stambecco (questo il nome…), a circa 2 miliardi di anni luce raggiunta mediante wormhole in poco meno di 1 mese.

Atterrarono. La regione era popolata da simpatici e amichevoli koala, fiorenti piante di Eucalipto e fiumi di acqua limpida e pulita.

Beh, le cellule del Puma, appena notato l'ambiente estraneo, si sono schierate subito a favore di simpatiche pulci e piccoli acari della polvere presenti sulla sua pelliccia, allo scopo di auto-proteggersi. Risultato: acari giganti carnivori, grossi come palle da tennis che masticarono eucalipto a gogo e divorarono i koala presenti. Alcuni vennero per fortuna salvati e portati in zoo a ricevere cure.

- Feci di Pitbull di Albarossa → Anno 176: Navetta pirata finita per sbaglio in un wormhole accidentale in una rotta impervia di contrabbando. I pirati scesero a terra per capire la situazione e come tornare a casa. L'ambiente era sereno, pascoli di erba bassa con bovini e cespugli ricchi di bacche viola. Indagarono meglio.

Capirono di trovarsi a qualcosa come 57 miliardi di anni luce di distanza. Sconvolti, non si accorsero che il loro cane era sbarcato anche lui per fare ingenuamente i suoi bisogni su comodo terreno pratoso.

Errore. Venne subito generata una reazione nitrico-corrosiva-glicerinica: le feci deflagrarono come 3 quintali di tritolo, spargendo getti acidi che resero il terreno sterile, vaporizzarono l'erba e creando un cratere di 10 metri di profondità. I bovini fuggirono terrorizzati.

Per fortuna, il cane sopravvisse, i bovini pure e i pirati riuscirono a tornare a casa dallo stesso wormhole, ma mezzi sconvolti dall'esperienza.

- Urina di Narvalo Missile → Test condotto da una spedizione di scienziati nel 545 su un pianeta di un'altra galassia popolato solo da alghe kombu e pacifici pesci. Con poche gocce, si scaturì una mutazione algale carnivora seguita da maree tossiche. Le alghe iniziarono a sbranarsi tra loro, i pesci esplosero, il mare ribolliva come intriso di pece nera e alcuni vegetali più incazzosi ingollarono interi persino 2 poveri ricercatori. Per sedare la situazione, venne richiesto l'intervento di una fregata governativa con armamento sterilizzante: ingenti dosi di napalm e agenti chimici che contennero il "disguido".

Insomma, capirete bene l'incompatibilità totale tra Zefiron e il resto delle Galassie!!!

• Rilascio Parassitario Passivo/aggressivo!

Come se non bastasse, molte creature rilasciano microrganismi innocui di per sé, ma letali per altri ambienti → Virus dormienti, piccoli parassiti o batteri della flora intestinale che possono causare diarrea esplosiva!

Queste forme non si attivano su Zefiron perché sono in perfetto equilibrio, ma si "svegliano" in habitat estranei.

In pratica, la presenza di anche un solo esemplare in un altro pianeta fuori dalla galassia può sterminare intere catene alimentari, causare estinzioni multiple, alterare la chimica del suolo o dell'atmosfera, o creare focolai biologici ingestibili.

Per questo, sin dall'alba del Primo Governo Galattico nell'Anno 0, praticamente nessuna o ben poche spedizioni scientifiche mettono piede fuori dalla Galassia di Zefiron. Altro che paura dell'ignoto, il vero timore è di Overkill ecologica!

Conclusioni

La galassia di Zefiron è un crogiolo di civiltà, guerre e segreti sepolti nel tempo. Dai sontuosi palazzi di Valoris alle giungle soffocanti di Kar-Maeg, dai cieli solcati da flotte militari alle profondità insondabili di Oceanius I, ogni mondo ha la sua storia ed è testimone di avventure mai raccontate.

Forse sarai un viaggiatore, un mercenario, un esploratore o un reietto in cerca del proprio destino tra le stelle. Qualunque sia il tuo cammino, una cosa è certa: la galassia è vasta, pericolosa e colma di meraviglie. Buona avventura in questo fantastico universo! 😊

TABELLA VELOCE DEI PIANETI

•Sotto il controllo governativo

Nebulon – Cuore del potere governativo. È il pianeta più importante: quello da cui è iniziata l'espansione galattica. Valoris, la capitale, è una metropoli imponente, ricca di arte e storia. Ospita il palazzo del Governo. L'energia del pianeta proviene da una vasta rete di pannelli solari e centrali nucleari all'avanguardia.

- Popolazione: 10 miliardi.

Equinoxis – Un importante mondo commerciale, noto per le sue città fiorenti, le industrie tecnologiche, il settore terziario ben sviluppato e rigogliosi paesaggi collinari. Alcune regioni del pianeta sono state teatro di intensi combattimenti durante la guerra galattica.

- Popolazione: 6 miliardi.

Xerion-7 – Importante pianeta con clima temperato simile alla pianura padana, con forte orgoglio nazionale, cascine ovunque e grande sviluppo tecnologico. Produce tecnologie all'avanguardia, risorse di vario tipo e prodotti agricoli, e la sua energia è ricavata da un innovativo sistema a doppia estrazione geotermica.

- Popolazione: 7 miliardi.

Kar-Maeg – Pianeta ricoperto da terrificanti giungle, soprannominato *"Giungla di Sangue"* per i suoi cieli rossi e le sue creature letali. Politicamente instabile, diviso da regni di signori della guerra e afflitto da rivolte costanti.

- Popolazione: 2.8 miliardi.

Violet Moon – Un pianeta agricolo prospero, famoso per i suoi prodotti gourmet e il suggestivo bagliore viola notturno mensile causato dalla sua luna. L'energia è ricavata da speciali pannelli fotovoltaici che sfruttano la luce lunare.

- Popolazione: sui 3 miliardi.

Astrylis – Pianeta vulcanico, ricoperto da nubi di cenere e zolfo. Prima dell'evento noto come la *"Caduta di Astrylis"*, era il produttore leader nella galassia di energia geotermica.

- Popolazione: 50 milioni (pre-caduta) poi 35 milioni.

Oceanius I – Mondo interamente coperto da profondi e spaventosi oceani, popolato da mostruose creature abissali e che ospita numerose basi sottomarine. L'energia è generata dal petrolio abbondante nel suo fondale marino. È anche uno dei principali produttori di pesce.

- Popolazione: 200 milioni.

Lacustra Fluviale – Pianeta caratterizzato da giungle equatoriali stile amazzonia, fiumi e cascate mozzafiato, che ricava energia da impianti idroelettrici. Le sue città, spesso costruite su palafitte, si affacciano su promontori meravigliosi.

- Popolazione: circa un miliardo.

Tempestius – Pianeta diviso in due continenti: Fulminara e Uragoria, devastati rispettivamente da tempeste di fulmini e uragani. L'energia è ricavata dalle tempeste grazie a centrali di parafulmini e pale eoliche.

- Popolazione: 900 milioni.

Petroleum – Pianeta industriale strapieno di riserve di petrolio e gas naturali, da cui deriva tutta la sua energia. È pesantemente industrializzato, ricolmo di industrie metallurgiche e acciaierie.

- Popolazione: 3.5 miliardi.

•Sotto il controllo dell'ECLISSI

Stellarnova – Un tempo un pianeta commerciale montagnoso e fiorente, Stellarnova è ora devastato dalla guerra, trasformato in un campo di battaglia segnato da crateri, trincee e città in rovina. È l'attuale linea del fronte nella Grande Guerra Galattica.

- Popolazione: 3 miliardi prima della guerra e dopo sui 2.

Albarossa – Un pianeta cupo e pericoloso, caratterizzato da alti grattacieli, luci al neon e un clima tossico. Le sue città sono dominate da organizzazioni criminali, mafie e cartelli della droga. Il clima è freddo e piovoso per la maggior parte dell'anno, oppure torrido e afoso in alcune regioni.

- Popolazione: 20 miliardi. **Curiosità:** è il pianeta più popoloso (e sovraffollato) di tutti!

Stellaria – Mondo coperto da immensi boschi, foreste e giungle, Stellaria ha una forte vocazione agricola e sostenibile. La biomassa è la principale fonte energetica, ricavata tramite segherie. Il pianeta è famoso per i vari prodotti alimentari, lo stile medievale/ottocentesco e il turismo d'avventura.

- Popolazione: 1 miliardo.

Nuvolarium-8 – Pianeta avvolto da nubi e nebbie, sfrutta accumulatori vaporiferi per generare energia. Le sue abitazioni sono progettate per resistere all'elevata umidità ed è pieno di serre dove si coltivano numerosi ortaggi.

- Popolazione: 1.5 miliardi.

Meridian – Pianeta sede del comando ECLISSI, caratterizzato da architetture che ricordano la Cina anni 30', pagode ovunque e colmo di coltivazioni di riso e alberi di ciliegio.

- Popolazione: 3.5/4 miliardi.

●Indipendenti

⁎ ***Ergon*** – Pianeta montagnoso e industriale, ricco di risorse naturali. La sua economia e società è basata sull'estrazione mineraria e l'industria del carbone. Tutto funziona a carbone.

– Popolazione: 2.5 miliardi.

⁎ ***Vortexia Minor-9*** – Il pianeta più tecnologicamente avanzato della galassia, alimentato da una sfera di Dyson. È noto per l'uso di robot avanzati in ogni ambito della società.

- Popolazione: 4 miliardi.

⁎ ***Saturnium-4*** – Mondo periferico, scarsamente popolato, con pochi villaggi, governato da una confederazione tribale e dal clima freddo con vastissime tundre.

- Popolazione: alcuni milioni (sui 20-30).

⁎ ***Dunaria*** – Ricoperto da steppe, savane, deserti e giungle, Dunaria è diviso in tre continenti con climi e tradizioni diverse. Ospita città caratterizzate da alta criminalità e povertà, ma anche tradizione e fascino.

– Popolazione: circa 2.2 miliardi Barathar (continente monsonico e umido), 1.3 miliardi Nubir e 1.9 miliardi Zakaresh. **Totale:** circa 5.4 miliardi.

⁎ ***Emporium Fortune*** – Un mondo commerciale in rapida ascesa, che sta guadagnando importanza durante la guerra e grazie al declino dei suoi rivali: Equinoxis, Stellarnova e Xerion. Lo stile architettonico ricorda gli anni '30 di varie città: da Parigi a Singapore.

- Popolazione: 4.6 miliardi.

⁎***Steppius Khan*** – Un pianeta coperto da steppe, pieno di clan tribali e famoso per la sua leggendaria cavalleria armata con frecce esplosive.

- Popolazione: sul miliardo.

⁎***Zefiron*** – Informazioni sconosciute (??): ritenuto solo una leggenda e avvolto nel mistero.

● Regioni Esterne

£ ***Pianeti civilizzati delle Regioni Esterne –*** 12–15 mondi periferici, colonizzati durante l'espansione della COESIONE e successivamente rimasti isolati. Possiedono governi locali, economie deboli e infrastrutture obsolete. Alcuni sono neutrali, altri vassalli o alleati temporanei.

- Popolazione: stimata su decine di milioni, pochi miliardi.

£ ***Mondi selvaggi –*** sono praticamente mondi abbandonati, con ambienti estremi, fauna letale, Grandi Mostri che vagano allo stato brado e altri ancora che possono ospitare comunità primitive o insediamenti molto piccoli.

- Popolazione: a volver star larghi qualche decina di migliaia di abitanti.

£ ***Oscuria –***Terrificante pianeta montuoso e spietato delle Regioni Esterne, caratterizzato dalle imprevedibili *Notti Perenni*, durante le quali intere regioni possono sprofondare nell'oscurità per giorni, settimane o mesi. Durante questi periodi emergono dal sottosuolo immense orde di creature vampiriche,

trasformando il pianeta in un inferno!!! Le popolazioni locali vivono fortificate e fanno affidamento su milizie come l'FSU per resistere alle continue minacce.

- Popolazione: Pochi milioni. Vampiri? A milioni… forse miliardi.

£ ***Floravora*** **–** Pianeta dominato da una guerra naturale perpetua tra gigantesche popolazioni di erbivori e una flora evolutasi in forme mostruose e aggressive. Dopo la scomparsa dei carnivori, le piante hanno sviluppato veleni, trappole e capacità predatorie per difendersi dall'eccessiva proliferazione degli erbivori. Le sue foreste dai colori vivaci e apparenza incantevoli nascondono un ecosistema letale!

- Popolazione: alcune migliaia (in avamposti e basi).

£ ***Nuklearr*** **–** Landa radioattiva ormai inabitabile, trasformata dal Governo nel principale pianeta per i test di armi nucleari e altri armamenti proibiti. La sua eccezionale resistenza geologica gli permette di sopportare devastazioni che distruggerebbero altri mondi. Oggi è un paesaggio di crateri, fratture, radiazioni e mutazioni, considerato una vera e propria *zona morta*.

- Popolazione: Zero umani. In bassissimo numero per quanto riguarda la fauna sana, il resto morta o mutata.

£ ***Draken*** **–** Remotissimo mondo delle Regioni Esterne rimasto dal punto di vista tecnologico e culturale fermo a un'epoca medievale, con regni feudali, cavalieri, castelli e antiche superstizioni. È abitato da umani, Uomini-Cinghiale, legioni di Scheletri e giganteschi ma pacifici Draghi di Draken, oltre alla misteriosa presenza di Karnath. A causa del suo isolamento e del Trattato di Non-Interferenza, i contatti con il resto della galassia sono rarissimi e limitati.

- Popolazione: Mai calcolata, ma stimata in alcune decine di milioni (sotto il miliardo però).

PIANETI REGIONI INTERNE

SUPER MONDI

Nebulon

Nebulon, il pianeta capitale della galassia, è il cuore del Regime Governativo, e in passato lo fu della vecchia repubblica, della COESIONE e del *Primo Governo Galattico*. È il primo tra i "supermondi", pianeti caratterizzati da autosufficienza energetica, risorse abbondanti e clima favorevole! Per farla breve, Nebulon è letteralmente il pianeta più potente e importante della Galassia di Zefiron, senza ombra di dubbio!

Sicurezza e forze armate

Nebulon è protetto dal più mostruoso apparato difensivo mai concepito nella storia della Galassia: si parte da una rete di stazioni spaziali armate di tutto punto *(tra cui innumerevoli stazioni da battaglia di classe DAMASCUS)*, dotate di sistemi avanzati di rilevamento termici, a battito cardiaco e movimento, e armi apocalittiche che impediscono qualsiasi intrusione non autorizzata in atmosfera.

A seguire, è presidiato dalla Prima Flotta governativa, la più potente dopo la Quinta e la Settima, e da svariati H.L.R.I.C orbitali da difesa. A terra, oltre a migliaia di postazioni missilistiche, cannoni al plasma anti-orbita, basi da lancio con LRM-TORPEDO, bunker corazzati, e centinaia di fortezze AEGIS anti-aeree, sono presenti almeno una ventina di Cannoni Super Pesanti Contro-Orbitali *(dei mostri costruiti dentro le montagne stesse!),* armamenti atomici/proibiti autorizzati per la difesa *(qualcuno ha detto Settima Flotta Nucleare?),* divisioni d'élite, robot killer e altre mille diavolerie assurde!

La base militare principale è la colossale fortezza di Iron Soul, situata su un altopiano e ampia quasi 75 mila chilometri quadrati (300 x 250km), sede di centinaia di cantieri astro-navali, caserme e fabbriche di mezzi corazzati, presidiata da circa 150 milioni di soldati. Iron Soul ospita inoltre AEGIX TENEBRA, la più potente fortezza AEGIS esistente, un enorme castello considerato inespugnabile!

Geografia e clima

Il pianeta gode di un clima mediterraneo, caratterizzato da splendidi oceani turchesi, coste ricche di palme e alberi marittimi, catene montuose come la spaventosa *Cordillera della Corona (*Incrocio tra Ande e Himalaya versione dark) e vaste pianure fertili ricoperte da immensi campi di granturco dorato, da cui si producono raffinati prodotti gourmet esportati in tutta la galassia.

Nebulon è noto anche per la produzione vinicola d'eccellenza. Le sue colline più miti ospitano antichi vigneti curati da secoli, da cui si ricavano vini rinomati in tutta la galassia. Particolarmente apprezzati sono i rossi corposi della regione di Valoris e i bianchi fruttati delle zone collinari di Thalassor. Le bottiglie più pregiate vengono invecchiate in cantine sotterranee scavate nella pietra, secondo metodi tradizionali tramandati da generazioni. Il vino di Nebulon è considerato un bene di lusso e compare spesso nei banchetti ufficiali del governo.

Economia

Nebulon è economicamente diversificato e autosufficiente, grazie a un'agricoltura altamente sviluppata, specializzata nella produzione di alimenti gourmet, e a una poderosa industria pesante e militare. L'energia del pianeta è fornita da una vasta rete di vele solari estesa per chilometri e impianti avanzati di fusione fredda nucleare, garantendo energia in abbondanza anche per l'esportazione. La valuta ufficiale è il Valoran, gestito direttamente dal governo centrale.

Sistema energetico

Nebulon utilizza una vasta rete di vele solari terrestri, disposte su immense pianure e orientate in modo dinamico verso il sole. Queste strutture, ispirate alle antiche vele navali, sono realizzate in un materiale composito bianco-oro altamente riflettente, attraversato da sottili filigrane luminose (che altro non sono che cavi in oro puro), incaricati di raccogliere, distribuire e stabilizzare l'energia solare catturata. Queste vele brillano alla luce del giorno come fossero un mare di luce, immagazzinando l'energia del sole e convogliandola verso centrali elettriche di conversione e accumulo. A supporto, il pianeta impiega anche centrali di fusione nucleare sicura, caratterizzate da un'architettura industriale novecentesca monumentale e gargantuesca, simbolo della forza produttiva della gloriosa nazione governativa!

Industria e trasporti

La città industriale di Ferrus rappresenta il centro della produzione pesante, specializzata in componenti militari e civili. Nebulon possiede una sofisticata rete ferroviaria di treni a levitazione magnetica (in aspetto simili all'Orient Express per dirvi) che collegano rapidamente (a velocità fino ai 1000 km/h) tutte le grandi città e le aree industriali e agricole del pianeta. Mentre per il trasporto pubblico dentro le città si usa un'efficientissima rete di tram.

In aggiunta alla vasta rete ferroviaria, i trasporti interni su Nebulon si avvalgono anche di una sofisticata flotta di velivoli suborbitali, equivalenti ai vecchi Concorde terrestri ma spinti all'estremo in termini di efficienza, velocità e lusso. Questi aerei, preferiti per collegare rapidamente le metropoli più distanti o le aree meno raggiungibili via terra, rappresentano un'alternativa più economica e versatile rispetto all'uso di astronavi, il cui impiego rimane riservato perlopiù a tratte interplanetarie o militari. Gli interni degli aeromobili sono spesso dotati di salotti privati, poltrone reclinabili in vera pelle, illuminazione ambientale dorata e personale di bordo in uniforme cerimoniale: un connubio tra funzionalità ingegneristica e culto del comfort.

Altre città importanti

Ferrus: centro industriale cruciale per la produzione bellica e civile, sede di enormi complessi manifatturieri.

Thalassor: città portuale fondamentale per il commercio interregionale e punto strategico della marina oceanica governativa.

Architettura

Lo stile architettonico dominante ricorda l'antica Grecia e Roma, arricchito da influenze retrò del XIX e XX secolo, unendo solennità e grandeur a funzionalità ed efficienza patriottica

Eventi culturali

Tra i numerosi eventi culturali spicca la celebre "Fiera del purè di Nebulon", una manifestazione gastronomica importante nella regione di Valoris.

Celebri in tutta la galassia sono anche le parate militari, veri e propri spettacoli di potenza, ordine e nazionalismo. Tra le più ricordate vi è quella del 2695, quando una colonna di oltre mille chilometri composta da carri armati, robot da battaglia e altri mezzi corazzati attraversò l'intera regione di Valoris, lasciando milioni di spettatori senza fiato.

Popolazione

La popolazione planetaria è di 10 miliardi di abitanti, equamente e perfettamente distribuita nelle grandi metropoli e nelle aree urbane industriali e agricole del pianeta. Rimangono tantissime zone verdi, mentre le città sono perfettamente integrate tra civiltà e natura.

Società

Ceto medio-alto e nobiltà: tutti i cittadini sono almeno borghesi. Povertà? Non pervenuta. Le famiglie nobili esistono e hanno ancora peso culturale e simbolico (duchi, conti, marchesi, ecc.).

La competizione, invece, è incoraggiata e valorizzata: i cittadini vengono spinti a eccellere nel lavoro, nello studio, nel rispetto reciproco e perfino nella forma fisica. Gare e classifiche civili sono comuni, e ogni anno vengono assegnati premi pubblici ai "migliori cittadini" nei vari settori, alimentando un sano spirito meritocratico al servizio del nazionalismo.

E durante la Repubblica? Durante gli ultimi decenni della decadente Repubblica Galattica, la popolazione di Nebulon non versava affatto in condizioni misere. I cittadini godevano ancora di un alto tenore di vita, anche se con qualche segnale di deterioramento: bollette lievemente più salate del 5 percento, burocrazia un po' più lenta, disagi nei trasporti (2 minuti di ritardo in più) e tre gradi in meno sul termostato. Nulla di tragico, ma per un popolo abituato all'efficienza assoluta, queste crepe apparivano inaccettabili. Più che per la povertà o la criminalità, fu la percezione del declino e della debolezza del governo a generare rabbia e disillusione. In questo contesto nacque la fame di un nuovo ordine perfetto – quella che Cypher Arias seppe incarnare alla perfezione.

Nazionalismo assoluto e religioni

Nessuna religione dominante, né culto spirituale. L'unica fede è la supremazia della propria nazione. Questo rafforza l'ordine, la disciplina e l'adesione al regime. Onore e patriottismo sono le parole chiave.

Criminalità

Invisibile e gestita: esiste, ma è "educata". Si muove nei bordelli, casinò o sale da gioco (come nei "bassifondi" deluxe di Valoris, ad esempio, dove operano le cosiddette Mafie Bianche). La polizia è brutale, spietata e onnipresente: nessuno sgarra senza pagare il prezzo.

Il crimine "vero" però si annida altrove: tra le alte sfere. È nelle pieghe della politica, tra i nobili, gli alti funzionari e le famiglie più antiche che si consumano i veri giochi di potere. Nebulon è una Roma mascherata: sotto l'ordine assoluto, si cela una giungla fatta di rivalità, accordi segreti e lotte d'influenza.

Forze di polizia

La polizia è totalitaria, stile Gestapo incrociata con i peggiori reparti SWAT esistenti. Se solo fiutano droga o gioco illegale fuori dai canali ammessi, in un casinò ad esempio, demoliscono il locale per ricostruirlo nuovo secondo le regole in meno di una settimana. Letteralmente.

Controlli ovunque tramite sensori biometrici e rete di telecamere così estesa da far sembrare pochi i granelli di sabbia in una spiaggia. In ogni caso, nessuna paura! Il fiero governo attua questi controlli solo ed esclusivamente per la sicurezza nazionale e il benessere della popolazione.

Stato d'animo collettivo

Gente entusiasta, felice, fiera e indottrinata. Guardano le sofferenze degli altri mondi come noi guarderemmo un documentario sul terzo mondo: "poverini". Nessuna rabbia sociale finché le cose vanno bene. Solo quando la guerra scoppia e i privilegi iniziano a scricchiolare emerge un vero malcontento (come durante la Grande Guerra).

A testimonianza però, di un'elevata coscienza collettiva, è attiva la FALC – Freedom for All, la principale associazione umanitaria fondata su Nebulon. Pur con qualche episodio di corruzione nelle alte dirigenze, essa rappresenta l'anima buona di una società che, sebbene ultra-patriottica, si commuove sinceramente davanti alle sofferenze altrui. I cittadini, pur non rinunciando al proprio lusso, tendono a provare reale compassione per chi vive in condizioni di degrado su altri pianeti.

Carceri di Nebulon

Su Nebulon, il sistema carcerario è senza ombra di dubbio il migliore della Galassia: iper-controllato, patriottico, rieducativo e con quell'eleganza tipica Nebuloniana. Altro che buie catapecchie piene di topi e malattie, qua si parla di ambienti architettonici sopraffini, con uno stile ottocentesco retrò, completo di sbarre in acciaio brunito, pavimenti in marmo lucidato, palme, allegri pappagalli da guardia e compagnia, e decorazioni neoclassiche. Tuttavia, ogni dettaglio, per quanto estetico, è pensato per trasmettere un messaggio: "Hai fallito nella nostra perfetta società, ma il sistema ti riabiliterà… eccome se ti riabiliterà".

Detenzione civile: l'obiettivo è la rieducazione!

I cittadini di Nebulon che commettono crimini minori *(furti, risse, evasione fiscale, insulto alla patria e perfino alcune categorie di omicidio)* vengono sottoposti a valutazioni psico-comportamentali avanzate, tramite questionari e psicologi militari altamente preparati. Se il crimine viene giudicato come effetto di una crisi psicologica, stress o legittima difesa e giudicato ancora un patriota, viene scarcerato subito, altrimenti l'individuo viene internato negli **Istituti di Rieducazione Nazionale**, carceri di lusso dall'aspetto solenne e impeccabile.

Questi istituti sono ultra-sorvegliati da personale militare ben addestrato, ma offrono: alloggi più che dignitosi, pasti bilanciati con vitamine, calorie e nutrienti, accesso ad attività fisica regolare *(di solito pesistica, corsa, issamento della bandiera con il Condor a Tre Teste)*, letture, arte e giochi da tavolo. Poi si passa alla parte dei servizi sociali: cicli di "riequilibrio morale", manuali su "Etica e Onore", corsi sul rispetto per la vita umana e animale, tramite psicologi professionisti o documentari su pellicola. Senza contare lavori pubblici, costruzione di nuove ferrovie e pulizia dei parchi naturali sotto scorta armata. Nell'oltre 99% dei casi, l'individuo ritrova la piena integrità nazionale al termine della pena.

Uscire da una di queste strutture non è infamante a livello legale, ma spesso comporta ancora un marchio sociale discreto: chi commise prima della detenzione reati gravi, può rientrare nei cosiddetti "Disertori Civili", categoria che vincola la persona a lavori meno prestigiosi e a una costante osservazione per anni. Si può uscirne ovviamente comportandosi bene per un tempo prestabilito, lavorando per la Nazione e dimostrandosi buoni cittadini.

Tuttavia, nel mentre non si viene assolutamente espulsi dalla comunità: la rieducazione è vista come snodo essenziale della Nazione, reintegrando il cittadino all'ideale patriottico.

Criminalità organizzata e reati gravi

Per chi opera nei bordelli, casinò o nel commercio illecito, la tolleranza è apparente: fintanto che non si disturba l'ordine o si danneggia la reputazione del sistema, si può "giocare" in aree delimitate. Ma chi sgarra – corruzione troppo visibile, uso della violenza, traffici non autorizzati – viene arrestato, incappucciato e fatto sparire in silenzio.

Questi soggetti *(a cui si aggiungono criminali dello stato, spie, terroristi e crimini inconcepibili)* non vengono portati nei penitenziari pubblici di alta classe, ma giustiziati sul posto o deportati nelle cosiddette *Carceri Nere,* strutture segrete e isolate, spesso situate in regioni remote del pianeta *(ghiacci polari o montagne nella Cordillera infestate da creature agghiaccianti)* o addirittura su altri mondi, che si dice siano più brutali perfino dello Steel's Obscurity. In queste prigioni da incubo si lavora 16 ore al giorno, le temperature sono glaciali, la sorveglianza è affidata a robot da guerra, pitbull di Albarossa e soldati psicologicamente condizionati per non provare alcuna pietà per chi ha minacciato la patria!

Le celle sono sterili, piene di disinfettanti e antibiotici chimici, mentre il vitto è iper-spartano ma altamente calorico e vitaminico. Peccato serva solo per tenere svegli e in salute i "terroristi" ivi detenuti: interrogatori, analisi psicologiche, inchieste e torture sofisticate sono usate per ricavare anche la più piccola briciola di informazione che potrebbe rivelare complotti, attentati o altri crimini anti-patriottici. L'unico svago concesso, se così si ha il coraggio di chiamarlo, è la visione su televisori a pellicola di video su violenze, schiavismo, crimini innominabili, guerra e attentati perpetrati dai detenuti stessi per fargli capire fin nell'anima i propri errori.

La maggior parte di chi entra nelle Carceri Nere non fa ritorno. Ufficialmente, "non sono mai esistiti".

Per concludere, su Nebulon il crimine è praticamente inesistente, il disagio pure, e la giustizia funziona come una macchina perfettamente oliata. Chi sbaglia, se lo fa da cittadino fedele, viene curato, compreso e reinserito il prima possibile. Chi alza troppo la testa… scompare. Ma nessuno si scandalizza: dopotutto, su Nebulon funziona tutto. E finché tutto funziona, perché farsi domande?

Valoris – La Capitale

Ora vi parlerò della più imponente e maestosa città del pianeta, oltre che dell'intera galassia. Costruita secoli e secoli addietro, questa metropoli superò indenne quasi tutte le ere galattiche, sviluppandosi imperterrita attraverso le insidie del tempo.

Codesta è la maestosa e imponente città, nonché capitale galattica, "*VALORIS*", soprannominata "La Città dai Mille Tramonti", per via dei particolari effetti di luce sviluppati durante il crepuscolo sui numerosi grattacieli.

Questa metropoli di circa 50 milioni di abitanti è caratterizzata da:

- Possenti grattacieli costruiti interamente in marmo e vetro temprato, alti in media dagli 800 ai 1000 metri.

● Parchi naturali e giardini esotici in ogni viale, ricchi di piante e fiori provenienti da ogni angolo della galassia.

● Fontane di una bellezza inaudita (pensate, ce ne sono alcune nei quartieri più ricchi che hanno il vino al posto dell'acqua!).

● Storici monumenti scolpiti nei secoli da geniali artisti, come l'obelisco dai mille colori e la torre delle stelle.

● Numerosi luoghi d'arte, come la galleria d'arte "Nova Excelsior".

Valoris è anche sede del più grande teatro della galassia ovvero il "*Grand Royal Theater",* teatro al chiuso che può ospitare fino a 10.000 persone, dove spesso e volentieri si esibisce la famosissima cantante Serena Siderea oltre a tantissimi artisti di ogni genere.

● Trasporto pubblico: A Valoris (come nelle altre città), il trasporto pubblico è affidato a una rete capillare di tram a levitazione, ispirati nel design ai convogli italiani degli anni '30, con carrozze robuste, finestre ampie e decori in ottone. Questi tram, con conducenti estremamente professionali e vestiti in modo austero, mantengono lo stile solenne e nazionalista dell'epoca, richiamando un senso di ordine e disciplina. Le linee collegano efficientemente i principali quartieri cittadini, dai distretti artistici alle sedi governative. Viaggiare su questi tram è considerato un'esperienza elegante, pratica e nostalgica, amata sia dai cittadini che dai turisti.

La città è anche sede delle due più prestigiose accademie militari del pianeta, ovvero la "*AstroValor*" e la "*Neptun Star*".

Infine, Valoris ospita il temuto palazzo governativo, sede del governo e probabilmente il luogo meno accessibile della galassia.

Sorvegliato a vista da pattuglie composte dalla "*Guardia Nera",* e protetto da un'intera guarnigione di soldati d'élite, è inoltre pesantemente fortificato da numerose torrette laser, e da cannoni di difesa antiaerea al plasma di ultima generazione. A completare il sistema difensivo, altre diavolerie: droni di sorveglianza a scanner biometrico, avanzati sensori a rilevazione di movimento/calore e diversi robot da combattimento di Vortexia *Death Nine élite*.

Altri edifici della città sono:

- *Palazzo degli Archivi Storici Governativi*: sede di tutta la conoscenza galattica, l'archivio più completo esistente e da cui è tratto ciò che state leggendo.

- *Banca Centrale di Valoris* (la più sicura nella galassia): qui sono presenti i vault corazzati di sicurezza in puro PN-115, ovvero le casseforti o stanze che conservano tesori di inestimabile valore, lingotti d'oro, Valoran a fiumi e molto altro (reperti archeologici, manufatti, documenti di elevata importanza, ecc.).

- *Edificio più alto di Valoris* di ben 1.8 km di altezza!

- *Viale del Potere:* Una strada monumentale lunga chilometri in mezzo a Valoris che collega il palazzo governativo al resto della città, fiancheggiata da statue di generali, filosofi, scienziati.

- Biblioteca in stile biblioteca di Alessandria. La più grande della galassia. Con papiri, pergamene, libri e manoscritti antichissimi!

● **Curiosità:** Molti edifici e grattacieli della città sono costruiti in toto o in parte con Marmo Anti-Atomico! Una varietà iper-resistente, quasi indistruttibile, prodotta su Ergon. Il palazzo governativo, invece, è costruito interamente con Marmo Anti-Atomico armato (stile cemento armato ma con barre di metallo PN-115 come piloni interni).

Sistema di difesa di Valoris: La capitale è protetta dal sistema difensivo più imponente della galassia. Non si tratta di una sola linea di difesa, ma di una combinazione assurda e mostruosa di tecnologie, armamenti e strutture progettate per non essere conquistate.

● Cannoni ad arco energetico: La difesa principale. Un'intera rete di cannoni ad arco energetico *(gli stessi montati sulle corazzate stellari governative)* distribuiti lungo torri, mura e bastioni strategici, coprendo tutti i settori della città. Funzionano secondo il principio della fusione cristallica e sono praticamente l'arma più potente dopo il nucleare.

● Fossato idraulico: Un sistema idraulico sofisticatissimo, collegato a fiumi e canali sotterranei, permette di creare – quando necessario – un enorme fossato attorno a Valoris. Può trasformare la capitale in una fortezza circondata da chilometri di acqua.

● Mura e fortificazioni: Attorno alla città si alzano mura gargantuesche in puro Marmo Anti-Atomico, integrate con torri, bastioni rinforzati e fortezze AEGIS sparse. Un mix di estetica monumentale e funzione militare steroidea.

● Mine e trappole proibite: All'insaputa della FALC e dell'opinione pubblica, Valoris ospita armamenti che altrove sarebbero considerati altamente disumani e proibiti: Reti di mine ad alto potenziale (anche anticarro), che possono essere rilasciate a grappolo tramite gru; Mine Sporus a gas nervino, già predisposte in punti sensibili; e infine spuntoni di metallo e trappole meccaniche come tagliole gambizzatrici installate lungo ingressi e ponti strategici. Senza contate le postazioni con lanciafiamme ionici, getti di Napalm o quelle che sparano bolas rotanti in grado di far esplodere gambe o tranciare a metà una persona!

● Postazioni antiaeree: Disseminate ovunque, ma ben integrate nel paesaggio urbano, si trovano le postazioni antiaeree KORVO K-92 e X-120, sistemi missilistici, cannoni contro-orbitali e a mitraglia pronti a colpire qualsiasi minaccia aerea.

● Nidi di mitragliatrici laser nascosti ovunque, (perfino in alcuni negozi o tabacchini insospettabili!), manovrati da addetti esperti e pronti a difendere la patria.

● Guarnigioni e caserme: In ogni distretto di Valoris sono presenti guarnigioni e caserme permanenti, pronte a mobilitarsi in meno di un'ora. La città è letteralmente protetta da un intero esercito intero che vive al suo interno!

● Palazzo Governativo: Il cuore della difesa. Circondato da mura impenetrabili in Marmo Anti-Atomico rinforzato con barre in PN-115. Cannoni ad arco energetico piazzati direttamente sui bastioni; sistemi di sorveglianza con droni e sensori biometrici; robot assassini di ogni tipologia compresa una coppia di Magnitude 800 che pattuglia i dintorni della metropoli.

● Armi atomiche e proibite sotterranee: Situate in silos o bunker ad alta profondità (o immersi nelle rovine abissali della Vecchia Valoris), al bisogno possono essere scatenate contro gli invasori!

● Infine, lo Scudo energetico: In punti strategici della città sono collocati generatori a neutroni di alto livello. Quando si attivano, alimentano lo scudo energetico più potente mai creato (un LV10!), capace di resistere agli attacchi nucleari… come fossero semplici petardi di Capodanno!!!

PS. Non ho menzionato il cannone S.C.I.S.M.A, l'arma definitiva… trovate quell'abominio cosmico nella sezione militare.

Aneddoto storico: La Battaglia di Valoris durante il Protocollo Nucleare

Quando Nathaniel Orion attivò il Protocollo Nucleare, la prima misura adottata fu la completa militarizzazione della capitale galattica. Nel giro di pochi minuti, il sistema difensivo di Valoris venne portato al massimo livello operativo: il gigantesco Scudo Energetico LV10 avvolse l'intera città, il fossato idraulico venne allagato, ponti e accessi furono sigillati e tutte le batterie difensive, i cannoni ad arco energetico, le postazioni KORVO, i robot da combattimento e le torrette automatiche entrarono immediatamente in stato di guerra.

Da quel momento, Valoris cessò di essere una città e divenne una fortezza inespugnabile.

La popolazione, inizialmente, non comprese cosa stesse accadendo. Molti pensarono a un nuovo attentato terroristico, altri a un'esercitazione militare straordinaria. Nel frattempo, però, le flotte governative e la settima flotta stavano già lasciando le proprie posizioni per dirigersi verso gli obiettivi assegnati dal Protocollo Nucleare.

Anche senza annunci o palesamenti varie, divenne evidente che il vero bersaglio era l'intera galassia, e la capitale precipitò nel caos.

All'interno della città esplose una vera e propria guerra civile.

Non tutte le forze armate presenti a Valoris erano infatti fedeli a Nathaniel Orion. Sebbene, nei mesi precedenti, egli avesse progressivamente concentrato nella capitale numerose unità d'élite e reparti particolarmente fanatici (Corpi Coloniali, reparti dei Cani da Guerra e truppe scelte) con il pretesto di rafforzarne la sicurezza dopo gli attentati del 2 giugno, migliaia di soldati, ufficiali, agenti di polizia e membri delle Tigri di Ferro continuarono a considerare il proprio giuramento rivolto alla Nazione e non a un singolo uomo.

Ne seguirono violentissimi scontri tra reparti appartenenti allo stesso esercito.

Intere caserme si divisero. Alcuni ufficiali tentarono di opporsi agli ordini impartiti da Orion, altri vennero arrestati o giustiziati sul posto dalla Guardia Nera, incaricata di eliminare con rapidità ogni possibile forma di resistenza interna. Le sparatorie si estesero lungo numerosi quartieri cittadini, coinvolgendo viali monumentali, ministeri, piazze, stazioni dei tram a levitazione e perfino alcune accademie militari come la AstroValor.

Le strade della città, fino a pochi minuti prima simbolo dell'ordine e della prosperità governativa, si riempirono di blindati, mech da combattimento, droni armati killer, barricate improvvisate e colonne di fumo.

Nel frattempo milioni di civili cercavano disperatamente di raggiungere bunker, rifugi e stazioni di emergenza. Gli ospedali entrarono in sovraccarico, mentre polizia, vigili del fuoco, personale sanitario e volontari tentavano di contenere il panico generale.

La Guardia Nera, supportata dai sistemi automatici di difesa e dai robot Death Nine d'élite, mantenne tuttavia il controllo dei punti strategici della capitale. Il Palazzo Governativo rimase in ogni caso inaccessibile, protetto da uno dei sistemi difensivi più avanzati mai costruiti.

Per tutta la durata della crisi, Valoris rimase completamente isolata dal resto del pianeta Nebulon. Nessuno poteva entrare. Nessuno poteva uscire.

La città che per secoli aveva rappresentato il cuore della civiltà, della cultura, della politica e dell'etica governativa si trasformò improvvisamente in una gigantesca prigione fortificata.

Solo con la caduta di Nathaniel Orion, la distruzione del Palazzo Governativo e la successiva disattivazione del sistema difensivo, la capitale poté finalmente riaprire le proprie porte.

Gli storici considerano ancora oggi quei giorni come la "**Battaglia di Valoris**", il più grave conflitto urbano mai combattuto nella storia della galassia e il tragico simbolo di una nazione costretta a combattere contro sé stessa.

La disattivazione del sistema difensivo di Valoris

Il sistema difensivo della capitale rimase operativo fino agli ultimi istanti della Battaglia di Valoris. La sua disattivazione avvenne soltanto dopo l'assalto finale al Palazzo Governativo da parte di Proxima Tempest e del suo Dream Team. Durante lo scontro conclusivo, la distruzione del Mainframe Centrale *(il gigantesco centro di comando dal quale Nathaniel Orion controllava contemporaneamente il Protocollo Nucleare, il sistema di controllo flotte e le difese automatizzate della capitale)* provocò l'immediata cessazione di tutti gli ordini impartiti dal Generale. Lo Scudo Energetico LV10 si spense, le torrette automatiche cessarono il fuoco, i robot da combattimento entrarono in modalità stand-by e l'intero sistema difensivo di Valoris collassò nel giro di pochi minuti.

La notizia della caduta di Orion si diffuse rapidamente in tutta la città. Private della protezione del sistema difensivo e circondate dall'arrivo delle forze governative regolari rimaste fedeli alla Nazione, la maggior parte delle guarnigioni e dei reparti d'élite schieratisi con Orion depose immediatamente le armi. Soltanto i fanatici più estremisti continuarono a combattere ancora per breve tempo, venendo però infine sopraffatti o arrestati. Con la liberazione della capitale ebbe così ufficialmente termine la Battaglia di Valoris e, insieme ad essa, la crisi del Protocollo Nucleare.

• Monumenti di Valoris

Torre delle stelle di Valoris

Una gigantesca torre alta 300 metri completamente in marmo con decorazioni dorate. All'interno innumerevoli affreschi completano la bellezza di questa opera. Dalla sua sommità si può ammirare il parco naturale di Valoris (Nebulon) nella sua interezza, essendo situato proprio nel mezzo.

Obelisco dai mille colori

L'Obelisco dai Mille Colori, eretto nel 2446 a Valoris (Nebulon), vanta oltre 200 anni di storia. Costruito dalla COESIONE durante l'età d'oro della galassia, rappresenta un simbolo di pace, unione e massimo sviluppo tecnologico. L'obelisco, alto circa 150 metri, è realizzato in pregiato marmo di Ergon e ornato con dipinti e statue di straordinaria bellezza. Il suo elemento più straordinario è la sommità: una punta in oro massiccio che racchiude un grande prisma di puro Prismallium. Quando attivato, questo prisma riflette i raggi solari, creando un'aurora dai mille colori che tinge i cieli di Valoris. Lo spettacolo avviene esattamente a mezzogiorno, quando i raggi del sole colpiscono l'obelisco con la giusta inclinazione.

Parco naturale di Valoris: Situato al centro città, è largo diversi chilometri. Ricchissimo di biodiversità. Dai cervi ai puma/giaguaro! Contiene anche specie esotiche, tutte ben nutrite e assistite da veterinari esperti della FALC.

Zoo di Nebulon – I Giardini Faunistici Imperiali

Dimenticate gabbie strette, animali depressi e odore di urina. Qui no. Gli zoo di Nebulon – o come li chiamano i più raffinati, Giardini Faunistici Imperiali *(in onore dell'epoca della COESIONE)* – sono vere oasi di cura, estetica e buon gusto patriottico.

I padiglioni richiamano l'eleganza retrò dell'epoca vittoriana, con vetrate maestose, tetti in ghisa decorata e passerelle in legno lucidato. I visitatori camminano tra le palme e i filodendri gustando coni di gelati artigianali, o assaporando deliziosi confetti zuccherosi venduti in cartocci decorati a mano, dai vari gusti: fragola, cioccolato e panna.

Tigri, leoni, elefanti e anfibi godono di ampi spazi, cure continue, piscine, e zone d'ombra climatizzate. Alcuni zoo ospitano anche creature rare provenienti da pianeti distanti, in padiglioni interattivi educativi patrocinati da FALC e Cedrus.

Le guide, vestite da avventurieri d'altri tempi (giacche di tela cerata, cappelli larghi, cinture con binocoli), raccontano con entusiasmo storie sugli animali. Gli addetti, sempre eleganti, sono affiancati da veterinari in divisa e membri delle commissioni ambientali.

Il tutto immerso in una cultura civica che ha trasformato lo zoo in un luogo d'onore: un'esperienza educativa, sensoriale e anche un po' nostalgica. Regime governativo approved!

• Costruzioni titaniche

La Statua di Cypher Arias

Fu costruita su un monte nella piana tra Valoris e Iron Soul, ed è visibile da chilometri di distanza, in pieno centro nevralgico del potere militare e politico.

L'anno di costruzione è il 2686, i lavori vennero ultimati entro un anno e 2 mesi.

I materiali utilizzati sono: struttura interna in acciaio bianco ad alta resistenza, rivestita da lastre in marmo anti-atomico ultra-riflettente sempre color bianco. Grazie alla sua

composizione non ha bisogno di pulizia e il suo colore brillante non viene intaccato dagli elementi atmosferici.

Le dimensioni sono mostruose. Altezza: 950 metri. La più alta statua monumentale mai esistita nella galassia.

Lo stile e la posa non sono da meno: uniforme nero/dorata militare elegante, simile a quella degli storici leader governativi. Braccio teso in avanti, mano aperta, come a guidare idealmente la galassia verso un destino glorioso. Il volto ferreo e deciso.

Questa statua è probabilmente il massimo simbolo del potere del Regime Governativo.

Venne commissionata tra l'altro da Arias in persona per commemorare l'inizio di una nuova epoca di ordine e prosperità… almeno nei piani iniziali.

Dopo l'assassinio di Arias (2696) e la guerra, la statua è rimasta in piedi, diventando per alcuni un monumento sacro e per altri un triste promemoria dell'inizio della tragedia sfiorata con la Grande Guerra Galattica e il Protocollo Nucleare.

Stato attuale (post-2698): Rimasta integra. È però oggetto di controversie in alcuni partiti dell'opinione pubblica e della FALC: c'è chi vorrebbe mantenerla come memoria storica e per la grandezza che Arias ha portato a Nebulon, chi invece propone di demolirla per voltare pagina.

Il Ponte Valoris – Ferrus nella Gola di Mageti

Pianeta: Nebulon.

Funzione: collegamento diretto tra la capitale Valoris e il polo industriale Ferrus.

Lunghezza: 7 km.

Altezza dal punto più basso della gola: 4.000-5.000 m.

Tempo di percorrenza medio: un paio di minuti in treno; 10-15 minuti in auto LEV.

Riduzione tragitto: ~300 km rispetto alle vie tradizionali.

Contesto e posizione: Il ponte attraversa la profonda Gola di Mageti, una frattura montuosa alpina scavata nei millenni da fenomeni geologici estremi e dal fiume sottostante, ora ridotto a un corso impetuoso in fondo allo strapiombo.

Il clima è alpino, a volte molto rigido: nevicate per 6 mesi l'anno, venti fino a 250 km/h, temperature che possono toccare i -30 °C. In inverno, le nubi si fermano sotto il ponte, facendolo sembrare sospeso in cielo. Per raggiungerlo, si percorrono diversi chilometri di strade montane, comprensivi di gallerie dietro montagne e tornanti ripidi. Ciononostante, le strade sono perfettamente sicure e periodicamente soggette a manutenzione.

Struttura e materiali: Torri principali: 600 m di altezza, rivestite in marmo antiatomico lucidato e scolpito con motivi imperiali. All'interno contengono ascensori cargo, pozzi di manutenzione, gallerie di evacuazione e… una vasta gamma di postazioni di artiglieria e militari.

Cavi portanti: realizzati in lega PN-115. Praticamente dei fottuti cavi indistruttibili.

Fondazioni: ancorate a speroni rocciosi con trivellazioni profonde fino a 1500 m nella montagna!

Impalcato: circa 70 m di larghezza, su doppio livello:

Livello superiore: 6 corsie stradali (3 per senso), corsia militare centrale con barriere rinforzate.

Livello inferiore: 6 binari ferroviari (4 merci, 2 passeggeri).

Protezione sismica: giunture anti-terremoto. Permettono microspostamenti controllati in base alle scosse sismiche.

Secondi gli ingegneri governativi, il ponte è così robusto che potrebbe reggere a un terremoto di magnitudo 20 sulla scala Richter! In pratica è più facile che si sbriciolino le montagne come biscotti piuttosto che questo colosso di marmo antiatomico, arroganza e PN-115.

Difesa e militarizzazione: Il Regime Governativo considera il ponte un'infrastruttura

strategica di massima priorità, quindi, nel dubbio, meglio armarlo pesantemente, nonostante una vera minaccia sia impossibile su Nebulon:

● Batterie di artiglieria Howitzer da 255 mm integrate nei bastioni delle torri (4 postazioni totali).

● Postazioni contraeree KORVO con radar a lungo raggio e missili antiaerei a guida autonoma.

● Militari d'élite e polizia scelta a difesa permanente nelle torri e ai due bastioni di accesso dove sono presenti due enormi cancelli antisfondamento.

● Telecamere di sorveglianza a catinelle come se fossimo nella stagione delle piogge su Barathar.

● Bunker antiaerei d'emergenza situati dentro le fondamenta dei bastioni, insieme a una caserma e alloggi per il personale militare, e abbondante filo spinato.

Estetica e propaganda: Ai due ingressi, sono presenti archi monumentali in marmo antiatomico con incisioni e mosaici.

L'illuminazione notturna è garantita da lanterne in ferro battuto pregiatissime.

Ogni Natale Nebuloniano, parata militare con convoglio blindato e mezzi corazzati che attraversano il ponte tra salve d'artiglieria.

I turisti possono salire nelle torri panoramiche per osservare la gola di Mageti dall'alto, ma solo se autorizzati. È presente anche un ristorante esclusivo di selvaggina etica, prenotabile con almeno 1 mese di preavviso.

L'Impatto strategico di questo ponte è notevole, poiché offre un collegamento diretto tra la capitale e il cuore industriale del pianeta.

Riduce anche drasticamente i tempi di trasferimento delle truppe dalla base di Iron Soul nelle regioni di Ferrus. Inoltre, è un ennesimo simbolo del dominio del Governo e della capacità di realizzare opere "impossibili" senza compromessi tecnici.

● **Varie**

La Cordillera della Corona

La Cordillera della Corona è la catena montuosa più vasta e imponente di tutta Nebulon, un titanico sistema montuoso che si estende per migliaia di chilometri, paragonabile a un incrocio colossale tra l'Himalaya e le Ande terrestri.

Le sue vette raggiungono altezze vertiginose, con picchi che superano gli 11.000 metri, avvolti perennemente da ghiacci eterni, tempeste di neve e nebbie impenetrabili.

Nonostante la sua bellezza epica, la Cordillera nasconde zone estremamente pericolose e misteriose, dove molti viaggiatori hanno trovato la morte.

È habitat naturale del leggendario Condor a Tre Teste, ma ospita anche altre creature mastodontiche: giganteschi pipistrelli carnivori, antichi discendenti dei Rostodonti alati simili a pterodattili, e svariate specie predatrici adattate a sopravvivere in condizioni estreme.

La Cordillera della Corona è, da secoli, sinonimo di grandezza, mistero… e terrore.

Chi sono le Creature Innominabili che risiedono nei meandri oscuri della Cordillera della Corona?

Alcune Creature Innominabili sono fauna antichissima, già presente ai tempi dei Rostodonti. Altre sono residuati bellici di oscure armi biologiche, sopravvissute dagli Anni Oscuri fino ai giorni nostri. Altre ancora… sono mostri senza nome, nati nelle profondità della Cordillera, là dove la luce non arriva e nessun uomo dovrebbe mai mettere piede.

Nota sulla tutela ambientale: La Cordillera della Corona è considerata dal Governo una vasta riserva naturale biologica protetta. La sua fauna, compreso il leggendario Condor a Tre Teste, è tutelata come patrimonio naturale di Nebulon. Per questo motivo, è severamente vietato interferire con l'ecosistema, limitandosi a contenere o eliminare eventuali sciami di pipistrelli giganti, mostri o creature oscure fuoriuscite dagli angoli più bui di quelle

montagne.

Base aereo-portuale bunker "Triremus"

Davanti alla costa scintillante di Thalassor, al di là di una fascia d'oceano color cobalto, si erge l'isola fortificata di Triremus. Vista da lontano, sembra quasi un inganno: una lingua di sabbia bianca, promontori aguzzi e palme ondeggianti al vento tropicale, accarezzata da onde docili. Ma basta avvicinarsi appena per scorgere la verità.

Scolpiti nella roccia, come denti di una bestia addormentata, emergono bastioni di cemento armato e ferro nero, sormontati da torri radar, batterie antiaeree missilistiche, postazioni KORVO e cannoni al plasma di grosso calibro. Possenti mura, costruite nello stile dei fortini imperiali di un tempo, si ergono al pari di montagne.

Là, tra piste d'asfalto cocente e hangar corazzati, riposano i cacciabombardieri più avanzati del regime: velivoli stealth dalle forme taglienti, nascosti sotto tettoie di rinforzo e sempre pronti al decollo. Senza contare le decine di navi hovercraft da guerra ormeggiate o le altre tipologie di velivoli killer: caccia, cannoniere, navette militari ed elicotteri pesanti.

I venti tropicali fanno sovente frusciare le palme attorno alle torri di sorveglianza, dove sentinelle in uniforme mimetica mediterranea scrutano l'orizzonte con occhi attenti, pronte a tutti.

Insomma, la base Triremus è una delle fortezze costiere meglio rinforzate e più fornite di equipaggiamenti su Nebulon.

SCHEDA TECNICA DELLA DARKWOOD MANOR

Introduzione alla Darkwood Manor

La Darkwood Manor è una storica residenza albergo governativa situata sulle rive del Lago Darkwood, sul pianeta Nebulon. Immersa in una vasta riserva naturale di boschi, montagne e zone lacustri, rappresenta uno dei luoghi più esclusivi e prestigiosi dell'intera galassia di Zefiron.

In origine costruita come dimora nobiliare, nel corso dei secoli è stata trasformata in una struttura di rappresentanza destinata a ospitare alte cariche governative, ufficiali militari, nobili, industriali, diplomatici, scienziati e personalità di rilievo provenienti da ogni settore della nazione. Al suo interno si svolgono occasionalmente anche incontri politici riservati, conferenze, ricevimenti di gala ed eventi istituzionali di alto livello.

Nonostante il lusso degli ambienti e l'atmosfera elegante, la Manor è sorvegliata costantemente da personale militare e da sofisticati sistemi di sicurezza, poiché al suo interno transitano spesso figure strategiche per il Regime Governativo.

La struttura dispone di camere di lusso, sale conferenze, ristoranti, cafè, terme, casinò, biblioteche e numerosi spazi dedicati al relax.

Grazie alla posizione isolata e al fascino tetro del Lago Darkwood (acque nere e nebbia costante), la Darkwood Manor è considerata uno dei simboli più raffinati dell'ospitalità governativa di Nebulon, nonché una delle mete più prestigiose per chiunque venga invitato a soggiornarvi.

Caratteristiche della regione di Darkwood:

• **La Regione di Darkwood:** La Regione di Darkwood è una delle aree naturali più suggestive del pianeta Nebulon. Situata su un vasto altopiano montano, è circondata da catene montuose ricoperte di fitte foreste di conifere, le cui chiome scure hanno dato origine al nome della regione. L'intera area è caratterizzata da un'atmosfera mistica, con frequenti banchi di **nebbia** che, soprattutto durante le prime ore del mattino e nelle serate autunnali, avvolgono il paesaggio in un alone misterioso.

Al centro dell'altopiano si estende il Lago Darkwood, un grande lago d'acqua dolce dalle **acque nere** a causa della composizione minerale del fondale e del riflesso delle foreste circostanti.

• **La Ferrovia della Darkwood Manor:** L'accesso principale alla Darkwood Manor avviene attraverso una linea ferroviaria privata che collega la regione con il resto di Nebulon. Dopo

aver lasciato le pianure sottostanti, il tracciato risale lentamente le montagne attraversando numerose gallerie, ponti panoramici e vallate boscose immerse nel nulla.

La linea termina proprio davanti alla Darkwood Manor, dove sorge una piccola ma elegante **stazione ferroviaria** riservata agli ospiti della struttura e alle personalità governative. Ciononostante, è possibile comunque raggiungere la Manor anche in macchina, tramite stradine di montagna con tornanti e gallerie.

Curiosità: Durante i mesi autunnali la nebbia del Lago Darkwood diventa così fitta che vengono utilizzate sirene ferroviarie e altoparlanti per maggiore sicurezza sui treni.

● **I Borghi di Darkwood:** Lungo le rive del Lago Darkwood sorgono numerosi borghi storici costruiti in pietra locale e legno. Pur mantenendo un aspetto tradizionale e pittoresco, questi centri abitati offrono servizi di alto livello, ristoranti, locande, piccoli mercatini artigianali e negozi specializzati nella gastronomia tipica (e ovviamente etica) della regione.

Gli abitanti vivono di turismo, ristorazione, pesca lacustre di salicornia *(non si pescano pesci salvo questi non danneggino la biodiversità del lago), autoproduzione* del Nocino di Lago *(famoso liquore dall'alta gradazione alcolica*) e artigianato. Non è raro vedere ufficiali governativi, generali, industriali o diplomatici passeggiare con tranquillità tra le vie dei borghi durante i periodi di soggiorno alla Darkwood Manor.

● **Sicurezza della Regione:** Nonostante l'apparente tranquillità e isolamento, la Regione di Darkwood è una delle aree più sorvegliate dell'intera Nebulon. La presenza della Darkwood Manor, frequentata con regolarità da alte cariche governative, rende necessario un articolato sistema di sicurezza costante e massiccio.

Il Lago Darkwood è pattugliato da motovedette, navi hovercraft da guerra, unità scelte dei palombari e persino sommergibili da guerra con siluri incaricati di monitorarne i fondali. Le foreste circostanti sono presidiate dalla Guardia Forestale di Nebulon e da pattuglie militari, mentre sulle montagne trovano posto numerose installazioni difensive, bunker, batterie missilistiche, artiglieria, radar, postazioni contraeree KORVO e anche da un aeroporto con Jet d'assalto e bombardieri presente sul pendio di un monte.

Per quanto riguarda la Manor, questa è protetta da uno scudo energetico (alimentato da un reattore a fusione di neutroni sotterraneo a circa 500 m di profondità) di livello pari a quello di una corazzata stellare governativa. Senza contare la guarnigione di sicurezza, composta da truppe d'èlite delle forze regolari equipaggiati con fucili a impulsi e tute balistiche ABT.

Curiosità: Il colonnello Adrian (75 anni e grossi baffi bianchi) è l'incaricato storico a capo della sicurezza.

Gran parte di tali infrastrutture difensive rimane volutamente poco visibile ai visitatori, contribuendo a preservare il fascino naturale della regione senza rinunciare agli elevati standard di sicurezza richiesti dalla fiera Nazione.

● **Isole del Lago Darkwood:** Nel Lago Darkwood sono presenti numerosi isolotti di piccole e medie dimensioni. Alcuni ospitano sentieri naturalistici, aree panoramiche e punti di osservazione immersi nella vegetazione, diventando mete molto apprezzate dagli ospiti della Darkwood Manor.

Altri isolotti sono invece classificati come riserve naturali protette e ospitano diverse specie animali autoctone. Tra i più noti vi è il cosiddetto **Isolotto dei Cinghiali**, una piccola isola interamente popolata da branchi di cinghiali che vivono allo stato brado. I visitatori possono raggiungerla attraverso gite organizzate, osservando gli animali nel loro habitat naturale e dando loro da mangiare ghiande e radici.

● **Infrastrutture turistiche e ricreative:** Nonostante il carattere esclusivo della Darkwood Manor, l'intera regione è dotata di numerose infrastrutture dedicate agli ospiti e ai visitatori. Lungo le rive del Lago Darkwood sorgono diversi moli e piccoli porti turistici, da cui partono escursioni lacustri e collegamenti con gli isolotti. Sulle montagne circostanti sono presenti funivie panoramiche, sentieri escursionistici di varia difficoltà nella natura e un rinomato centro equestre che organizza passeggiate a cavallo attraverso boschi, vallate e punti panoramici.

Caratteristiche della Manor:

● **La Hall:** il cuore pulsante della Darkwood Manor, la Hall è un vasto salone monumentale in stile neoclassico, caratterizzato da imponenti colonne in marmo bianco, altissimi soffitti decorati, giganteschi lampadari in vetro cristallino e bronzo, palme e felci ornamentali e una scenografica fontana di vino rosso dedicata agli eroi governativi. Ampie vetrate affacciate sul Lago Darkwood, eleganti aree lounge, un imponente bancone bar lungo oltre trenta metri, musica jazz dal vivo e numerosi tavolini frequentati da ministri, generali, diplomatici, nobili e industriali ne fanno il principale punto d'incontro e di rappresentanza della struttura. Da qui si accede alle principali ali della Manor, risultando il luogo più frequentato e simbolico dell'intero complesso.

● **Le suite e le camere:** la Darkwood Manor dispone di camere e suite di altissimo livello, progettate per garantire il massimo comfort agli ospiti più illustri della fiera nazione. Gli ambienti, arredati in uno stile classico ed elegante, combinano mobili in legno pregiato, pavimenti in marmo o parquet, tappeti ricamati a mano, illuminazione soffusa e ampie vetrate panoramiche affacciate sul Lago Darkwood o sulle foreste circostanti. Le suite più prestigiose comprendono camere da letto di grandi dimensioni, salotti privati, bagni in marmo completi di vasca idromassaggio e docce di lusso, oltre a un servizio in camera attivo ventiquattr'ore su ventiquattro. Ogni alloggio è impreziosito da composizioni floreali fresche, opere d'arte e dettagli decorativi che richiamano la tradizione nobiliare e militare di Nebulon. Insomma, un perfetto equilibrio tra eleganza, riservatezza e benessere!

● **Il ristorante L'Aragost Felix:** ristorante etico di ultra-lusso che occupa quasi tutto il terzo livello della struttura orientale affacciata sul lago.

Alcune sue chicche:

- Salici piangenti e alghe lacustri che pendono dal terrazzo;
- Concerto privato di violini e violoncelli con almeno 14 musicisti;
- Acquario gigante con astici e aragoste vive e felici, disponibili per essere accarezzate dagli ospiti e nutrite con mangimi biologici selezionati dalla FALC;
- Banco pescheria lungo 20 metri per scegliere di persona il pesce da farsi cucinare. Tutto rigorosamente etico, artificiale e uguale in ogni dettaglio, sapore e valore nutrizionale a pesci veri;
- Camerieri elegantissimi che si muovono tra i tavoli in ferro battuto con sopra candele in cera d'api e fiori;
- E totale vista sull'enorme lago immerso nella nebbia.

Un esempio del menù...

- *Antipasto*: Riduzione di crostacei etici imperiali su crema di agrumi neri;
- *Primo*: Spaghetti al nero di totano gigante con vongole veraci Bio e prezzemolo piccante;
- *Secondo*: Filetto affumicato di Salmone etico alpino marinato al vino bianco;
- *Dessert*: Spuma tiepida alle erbe rare di Violet Moon.

● **Il Casinò Imperiale:** Senza dubbio uno dei luoghi più esclusivi della Manor, costituisce il principale punto di ritrovo serale per ministri, generali, industriali, diplomatici, nobili e altre personalità di rilievo provenienti da tutta Nebulon. L'enorme sala, impreziosita da soffitti monumentali, lampadari in cristallo, colonne in marmo, velluti rossi e finiture in ottone e legni pregiati, ospita roulette, tavoli da carte, dadi, slot machine e numerosi altri giochi d'azzardo. Il servizio è completato da pianisti dal vivo, camerieri che servono vini pregiati, champagne, cocktail e specialità gastronomiche. Il Casinò è inoltre strettamente regolamentato della FALC *(come tutti i casinò su Nebulon)*: parte dei proventi delle attività viene destinata a progetti ambientali, umanitari e di tutela della fauna, mentre iniziative benefiche e punti informativi dedicati alla conservazione della natura sono regolarmente presenti all'interno della struttura, trasformando il gioco d'azzardo in un'attività regolamentata e orientata anche al benessere comune.

● **Le Terme della Manor:** Realizzate come un grande giardino botanico al chiuso, combinano eleganza architettonica e natura attraverso piscine termali, vasche

idromassaggio, saune rivestite in legni aromatici, bagni di vapore, percorsi sensoriali, aree dedicate all'aromaterapia e ai fanghi minerali. L'ambiente è arricchito da rigogliosa vegetazione tropicale, piccoli ruscelli artificiali, cascatelle, specchi d'acqua cristallini e numerose specie di uccelli che vivono liberamente all'interno del complesso: soprattutto allegri pappagalli e uccellini color bianco e azzurro. Completano il centro eleganti sale relax, servizio bar con tisane, succhi di frutta e bevande salutari, oltre a personale altamente qualificato dedicato al benessere degli ospiti. Aperte giorno e notte, le terme sono considerate uno dei luoghi più rilassanti dell'intera Manor.

● **La biblioteca:** con tutta probabilità è l'ambiente più silenzioso dell'intero complesso. Immense librerie in legno pregiato si sviluppano fino al soffitto custodendo decine di migliaia di volumi, tra cui antichi manoscritti, trattati scientifici, enciclopedie, opere letterarie, atlanti, mappe storiche, pergamene originali e rarissimi documenti risalenti persino all'epoca della COESIONE o del *Primo Governo Galattico*. L'ambiente è impreziosito da grandi camini in pietra, poltrone in pelle *(etica)*, tavoli da lettura illuminati da lampade retrò e ampie vetrate affacciate sul Lago Darkwood. La biblioteca dispone inoltre di un raffinato angolo degustazione specializzato in distillati ad altissima gradazione alcolica, dove vengono serviti whisky d'annata, grappe pregiate, gin, cognac, rum e numerosi altri liquori oltre gli 80°, pensati per accompagnare i momenti morti della lettura. Durante la bella stagione gli ospiti possono accedere anche a un'elegante terrazza panoramica esterna, ideale per leggere all'aria aperta immersi nella quiete del lago e delle foreste circostanti.

● **Giardini e terrazze:** La Darkwood Manor è circondata da ampi giardini paesaggistici progettati nel rispetto della flora montana di Darkwood. Stelle alpine, rododendri, felci, abeti ornamentali e salici piangenti si alternano lungo sentieri in pietra, pergolati e piazzette impreziosite da statue dedicate a illustri generali, scienziati ed eroi nazionali. Sul lato affacciato al lago si sviluppano invece numerose terrazze panoramiche in pietra naturale con dehors, caffetterie e bar eleganti, dalle quali gli ospiti possono ammirare il Lago Darkwood immerso nella sua caratteristica nebbia.

● **Ristoranti o eventi gastronomici di Nebulon**

Fiera del purè di Nebulon: importantissimo evento gastronomico che si svolge su Nebulon, nella regione di Valoris. Sono presenti tantissimi tipi di purè!

Quelli **Vegani**: di patate, patate dolci, piselli, carote, zucchine, broccolo, cavolfiore, misto verza e patate. Rigorosamente prodotti con marchio di qualità TOP.

Quelli **Gourmet**: purè con pancetta paesana etica marchiata FALC e patate, purè di salsiccia di Sorvian, purè di cinghiale (etico anche lui), ecc.

Ristorante "La Baia del Sorvian e del purè" – Agriturismo Etico nella provincia di Thalassor

Situato sulla costa collinare a sud di Thalassor, dove ulivi secolari si affacciano su baie rocciose e pinete profumate, "La Baia del Sorvian e del purè" è un agriturismo rustico, e vero e proprio punto di riferimento per la cucina etica di Nebulon. Gli interni, in legno scuro e pietra grezza, evocano la tradizione contadina senza rinunciare a un tocco raffinato più moderno. Il piatto forte è il *cordon bleu* di manzo Sorvian, ottenuto da animali importati da Violet Moon e mangiati solo alla fine del loro ciclo vitale dopo che è sopraggiunta la morte naturale. Ovviamente è disponibile anche in forma totalmente sint-etica.

Accanto, un purè di patate dell'orto bio dell'agriturismo, cremoso, dolce e perfetto con la salsa d'arrosto di cinghiale etico. Tutto marchiato TOP.

Le bestie vengono allevate in modo rigoroso e naturale: i cinghiali sono nutriti a ghiande, rosmarino e alloro, mentre i Sorvian pascolano felici in recinti ampi e silenziosi. Vi è tantissimo rispetto per gli amici animali, e tanta lentezza.

Nel grande cortile si svolgono attività educative con asini, pony, cinghiali mansueti e

giovani Sorvian, mentre dal belvedere si ammira il mare sottostante, tra scogliere, spiaggette e boschetti mediterranei. Un luogo amato da famiglie, buongustai e viaggiatori in cerca di un'esperienza incredibile.

Altre info e caratteristiche:

- Succo d'uva fermentato della casa: prodotto con uve della zona, abbinato su misura a ogni piatto, ha un retrogusto di foresta e scogliere a picco.
- Stanza del forno: una sala con forno a legna in pietra dove si preparano focacce rustiche, crepes al prosciutto e formaggio, e dolci vari.
- Menù stagionale: in inverno si servono minestre dense, brasati e patate al forno; in estate piatti freddi, carpacci e purè con erbe aromatiche.
- Ospitalità rurale: esiste anche la possibilità di pernottamento in camere con vista sulla costa, arredate in stile sobrio e rustico.

🌙🦢 Il Lago dei Cigni di Nebulon

Il Lago dei Cigni è uno dei luoghi più misteriosi ma anche magici di tutta Nebulon.

Si trova in una tranquilla regione di provincia, lontano dal roboante frastuono delle fortezze militari, dell'efficienza totale e del patriottismo perpetuo. Qui il paesaggio si addolcisce: ampie aree boschive a perdita d'occhio, dolci colline verdi, sentieri ciottolati che costeggiano l'acqua e numerose varietà di flora tipica delle zone lacustri.

Oltre agli immancabili salici, sul perimetro crescono ontani neri, pioppi bianchi, betulle chiare, felci alte, tife, canneti argentati, ninfee bianche e rosa, oltre a cespugli di lavanda, rododendri, biancospino, rosa canina e gelsomino selvatico che profumano l'aria.

Inoltre, lucciole e altri insetti vagano allegri, e si comportano in maniera quasi solenne per dei comuni invertebrati.

Il lago è ampio, quieto, con acque limpide che riflettono il cielo in sfumature morbide.

Sulle rive sono presenti lampioni in stile retrò, con luci calde e soffuse che, al calare del sole, illuminano completamente i percorsi creando continuità luminosa – anche nelle zone più interne del parco, così che si possa passeggiare di notte senza il minimo timore.

Alcune lampade emettono anche tonalità diverse o multicolori, riflettendosi sui rami dei salici e sulle ninfee.

Di notte, il lago sembra sospeso fuori dal tempo: i sentieri si illuminano come radici luminose nel buio, i cespugli rilasciano profumi più intensi, il cielo stellato si specchia nell'acqua e la luna appare spesso più grande del normale.

In tutto questo, i cigni scivolano silenziosi sulla superficie e l'aria stessa sembra più leggera, quasi rarefatta. Un'atmosfera calma e tranquilla. 🤗

Intorno al lago corrono recinti in ferro battuto, eleganti e decorativi, più simbolici che necessari. Servono a definire il perimetro sacro del luogo e a guidare dolcemente il flusso delle persone.

I cigni sono splendidi: eleganti, allegri, amichevoli e tranquilli. I visitatori possono avvicinarsi alle zone consentite e dare loro da mangiare pane secco Bio di qualità TOP che non gonfia lo stomaco, e alimenti gourmet specifici per cigni, forniti in comodi pacchetti FALC, per garantire il massimo rispetto per la loro salute.

Questi sono a base di cereali integrali, vivande TOP e semi selezionati:

- 🌾 Fiocchi d'avena e grano tenero dorato;
- 🥬 Foglie verdi fresche (lattuga, indivia, cicoria selvatica);
- 🌿 Erbette lacustri naturali raccolte direttamente dalle rive del lago;
- 💧 Erbe acquatiche nutrienti come la lenticchia d'acqua, alghe, ecc;
- 🔹 Mix etico di semi ad alta concentrazione di vitamine;
- 🍏 Frutta dolce a basso contenuto zuccherino (mela, pera, e uva senza semi);
- 🥕 Verdure morbide a pezzetti (carote bollite, zucca, zucchine);
- 🍚 Chicchi di riso integrale o farro cotti in pentola di rame.

La chiamano una zona "oltre" il fisico

Il Lago dei Cigni è ufficialmente classificato come zona al livello massimo di protezione FALC. E nonostante sia difficile crederlo, non esistono pattuglie militari nei dintorni, né forze di polizia, guardiole o carri armati.

Qui non esistono leggi (in senso buono, non anarchico), né il governo mette piede.

È come se il luogo fosse semplicemente…

OLTRE.

La zona è presidiata anche dai guru FALC, figure spirituali, empatiche, pacifiche e serene, vestite con tuniche in seta e lino, sia colorate che sobrie.

Il luogo è inoltre riconosciuto come zona sacra di guarigione, ma non in senso religioso, né di culti o dogmi del cavolo. È sacro perché la sua energia è diversa.

Chi entra ha spesso la sensazione netta di "staccarsi" dal corpo fisico: pensieri che si alleggeriscono, tensioni che si sciolgono, stati d'animo prettamente fisici che si dissolvono (rabbia, paura, incertezza, timore, ansia) come se una parte della coscienza si spostasse verso il piano astrale (quello oltre la materia fisica) pur restando incarnata.

È noto, infatti, che il Lago dei Cigni sembri non stare del tutto nel piano fisico, e ci sono numerose testimonianze: durante alcune tempeste o bufere che hanno arrecato seri danni alle regioni limitrofe (come una famosa tempesta con chicchi di grandine grossi come palloni), la zona del lago è rimasta completamente intatta, come se fosse fuori dalla portata degli eventi atmosferici estremi.

Gli scienziati della DARM, i membri di ricerca della FALC, e persino quei fanatici matti della FIRIS hanno condotto studi e rilevazioni (dall'esterno, non sono mai entrati e non per divieto, ma come se sentissero che… non è luogo da studi. E pensate questo è capitato pure a quelli senza scrupoli della FIRIS…) per cercare di capire come sia possibile.

Le teorie più accreditate parlano di una connessione diretta tra il lago e il mondo astrale, permessa dal campo magnetico di Nebulon, una sorta di "cuore" energetico del pianeta che, in questo punto specifico, affiora e offre guarigione e amicizia agli abitanti.

Ma chi lo frequenta?

Il Lago dei Cigni è frequentato da tantissime persone, ma soprattutto da individui che hanno sofferto molto nella loro vita: a causa di guerre, lotte, perdite, traumi e molto altro. Persone che cercano uno spazio per curare le proprie ferite interiori.

Senza dimenticare anche gente cordiale, pacifica, aperta al dialogo o alle riflessioni che vuole concedersi una splendida giornata nella natura.

Chiaramente non è un luogo di massa, né una meta turistica chiassosa.

Si viene qui per sedersi sulle panchine a respirare aria buona, camminare lungo il perimetro del lago, parlare con qualcuno che ti capisce, piangere in pace, ridere in modo semplice con altri e stringere amicizie.

Senza dimenticare riflessioni sulla vita, sui propri progetti e tanto altro.

Altre curiosità del lago

Le Zattere con gazebo e cucina etica: sul lago sono disponibili raffinate zattere con gazebo, piattaforme galleggianti di alta qualità, coperte, sedute comode, tavoli apparecchiati con cura e tende ricamate a mano.

Qui si organizzano pranzi, cene a lume di candele di cera d'api bio, piccoli incontri tra amici e momenti di condivisione sull'acqua.

Il cibo servito è 100% etico.

Il menù comprende: frutta fresca di altissima qualità, verdure bio, nettari, estratti, infusi, miele e altre pietanze nutrienti e raffinate, tutte cruelty free e approvate dalla FALC.

Esistono anche piatti "da arrosto" o strutturati, ma a base di carne sintetica etica, come il famoso "cinghiale etico" o altre carni etiche: in questo contesto, per mantenere la vibrazione più alta possibile, si utilizza esclusivamente quella di origine sintetica, non derivata da animali morti di morte naturale.

Non perché la seconda opzione non sia etica, ma perché qui si sceglie quella più coerente

con la natura del luogo. 🤗

Insomma, chi entra nel lago dei cigni sente una quiete dolce, un abbraccio caloroso e una guarigione dell'anima che non ha bisogno di parole. 😊

Xerion-7

Nonostante sia sotto controllo governativo, Xerion-7 ha sempre mantenuto una sottile rivalità con Nebulon. Considerato il secondo supermondo della galassia, Xerion-7 vanta una potenza economica, militare e culturale che sfida il primato della capitale storica. Sebbene siano entrambi sotto la stessa bandiera, tensioni politiche e rivalità di prestigio covano sotto la superficie.

> *"Dopo Nebulon, Xerion-7 è unanimemente riconosciuto come il più grande e importante pianeta del regime governativo, nonostante gli attriti bollenti tra i due super mondi."*

Clima: Xerion-7 gode di un clima temperato, con stagioni ben definite che favoriscono l'agricoltura. La varietà di ecosistemi comprende foreste rigogliose, colline verdi e pianure fertili.

Geografia: il pianeta è diviso in grandi regioni agricole, zone urbane altamente sviluppate e aree industriali. Fiumi e laghi abbondano, contribuendo a un sistema di irrigazione avanzato che supporta la produzione agricola.

Sistema energetico: l'intera mole di infrastrutture e città ricava energia da un innovativo (oltre che unico esemplare) sistema a doppia estrazione geotermica, che permette di ricavare energia direttamente dal nucleo del pianeta, consentendo così un'illimitata riserva energetica. Sfortunatamente quest'ultima non è esportabile, a causa del principio stesso di funzionamento.

Economia e industria: l'economia del pianeta è molto variegata.

- *Agricoltura:* Le fattorie di Xerion-7 producono una vasta gamma di prodotti agricoli, tra cui cereali, frutta, verdura e prodotti lattiero-caseari. Inoltre, l'allevamento di bestiame è un tassello fondamentale dell'economia, con numerose fattorie che produco carne, latticini e altri prodotti animali. Le tecniche agricole sono un mix di metodi tradizionali e avanzati, utilizzando droni per il monitoraggio delle colture e robot per la raccolta.
- *Industria:* Le fabbriche sono focalizzate sulla produzione di tecnologie avanzate, attrezzature militari e beni di consumo.
- *Commercio:* Nonostante l'energia geotermica non sia esportabile, Xerion-7 esporta i suoi prodotti agricoli, militari e tecnologici, contribuendo significativamente all'economia galattica.

Cultura e tradizioni: Famosissima la fiera Verde di Calvesta. In ambito culinario, invece, sono molto apprezzati i **Pici al Ragù di Asino Etico**. In pratica asini allo stato brado uccisi solo in vecchiaia avanzata in modo del tutto indolore e con tanto di funerale e cimitero con lapidi, nomi e fiori freschi. I menù cambiano e riportano il nome dell'animale che si sta mangiando. Massimo rispetto. I ristoranti più etici espongono persino le foto dell'asino da vivo, con aneddoti tipo "amava i mandarini" o "giocava allegro con i bambini in gita".

Architettura e infrastrutture: lo stile architettonico è molto classico con tante campagne ricche di villaggi e città più moderne con molti palazzi ben costruiti. Oltretutto, vi sono moltissimi paesi che ospitano cascine e mulini ad acqua d'epoca. A questi si aggiungono altre particolarità: canali artificiali (stile naviglio), stradine bianche di ghiaia nelle campagne, piccole chiese e cappelle religiose (di vari culti locali o più estesi, famoso quello di ***San Grano,*** patrono del raccolto) e vecchie stazioni ferroviarie rurali (alcune riabilitate a veri e propri musei).

Trasporti: Xerion-7 dispone di una rete di trasporti fortemente incentrata sul sistema ferroviario, che collega le grandi città, i distretti industriali e le vaste campagne del pianeta. Accanto alle grandi linee inter-regionali sono presenti numerose piccole stazioni rurali, spesso ospitate in edifici storici, e lunghe colonne ferroviarie dedicate al trasporto di passeggeri, merci e prodotti agricoli.

La mobilità privata è invece affidata sia ai veicoli LEV a levitazione magnetica, sia alle più tradizionali automobili elettriche a batteria dotate di normali ruote, molto diffuse nelle campagne e nei centri minori. Nelle grandi città il trasporto pubblico è invece potenziato da

reti ferroviarie urbane e metropolitane. A Metronix, celebre come "la città delle metropolitane", queste ultime rappresentano il principale mezzo di trasporto e costituiscono una gigantesca rete sotterranea che attraversa l'intera metropoli.

Informazioni varie: su Xerion per la difesa sono presenti due cannoni ad alto potenziale ovvero il VORTAQ e il MAELSTROM, costruiti dal governo e in seguito conquistati dalle forze dell'ECLISSI quando hanno occupato il pianeta.

La capitale di Xerion-7 è **Traxius**, grande città industriale ed economica. Ospita le principali basi aeree, spazioportuali e militari del pianeta.

Nota politica e culturale

Sebbene Xerion-7 sia ufficialmente sotto il controllo governativo, la sua cultura autonoma e la forza economica l'hanno sempre reso un pianeta "a parte". I suoi cittadini si sentono più legati all'efficienza, al merito e all'identità agricolo-tecnologica che all'imperialismo celebrativo di Nebulon.

Nel tempo, questo ha alimentato una sottile ma persistente rivalità con la capitale, fondata più sull'orgoglio che sulla ribellione.

Quando il pianeta fu conquistato dall'ECLISSI nel 2696, il governo ne avvertì il contraccolpo fino a un certo punto, dato che Nebulon non fu mai veramente minacciato.

Xerion è considerato da molti il secondo supermondo nella galassia, ma non un'alternativa alla capitale Nebulon: una sorta di gemma preziosa e stupenda, ma che comunque… non è la corona reale.

Popolazione planetaria: 7 miliardi.

METRONIX – La città delle Metropolitane

Seconda città di Xerion-7 come importanza dopo la capitale Traxius, Metronix è celebre in tutta la galassia per la sua densità estrema di metropolitane, più numerose delle strade. Città industriale, cupa e retrofuturistica, unisce fascino anni '20-'50 con ambienti urbani affollati, tunnel scricchiolanti e rumore di rotaie perenni.

La città si sviluppa in verticale: palazzi, fabbriche e stazioni si intrecciano sopra e sottoterra, creando una rete urbana complessa. Le metropolitane si dividono in linee vetuste (alcune risalenti a secoli antichi) piene di graffiti e slogan radicali anti-Nebulon, e linee più moderne, abbellite da murales che celebrano l'identità rurale di Xerion, con campi, cascine e animali.

Metronix è anche nota per l'alto numero di clochard, barboni e la presenza di mafie noir sotterranee, che si spartiscono i tunnel come ratti. Questi gruppi, vestiti con cappotti vintage e cappelli a tesa larga, evitano lo scontro diretto con la potente polizia governativa, preferendo estorsioni, traffici e omicidi mirati. Alcune cellule appartengono al **Fumo Scarlatto**, altre sono bande locali.

E a proposito di ratti, in alcuni tunnel più bui, profondi o abbandonati, vagano senza sosta branchi di **Ratti Carnivori killer**, che spesso e volentieri si nutrono di poveri barboni indifesi, squartandoli in meno di un minuto!

La polizia governativa ha da tempo avviato una campagna di disinfestazione, utilizzando "strumenti" come lanciafiamme ionici (forniti direttamente dai militari), esplosivi per sigillare le tane o trappole mortali. La FALC ha sollevato preoccupazioni per l'eticità dell'operazione, ma anche loro si sono dovuti ricredere quando hanno visto le foto (scattate da intrepidi giornalisti o da poliziotti addetti) delle vittime orrendamente mutilate. Attualmente la situazione è sotto controllo, ma con la guerra in corso (e specialmente dopo l'occupazione ECLISSI) le operazioni sono rallentate.

Altro simbolo iconico della città è la **Stazione Fondale Rosso**, la più antica e profonda del pianeta (oltre 3 km sottoterra), costruita con mattoni rossi e oggi semi-abbandonata. Un tempo era nodo centrale della città; ora è rifugio di criminali, barboni e leggende urbane.

Pur rimanendo sotto controllo governativo, Metronix rappresenta il volto più grezzo, crudo e autonomo di Xerion-7: una metropoli viva, instabile, eppure orgogliosa della propria identità industriale.

La Fiera Verde di Calvesta (Xerion-7)

Una delle fiere più rinomate e famose del pianeta! Ecco un elenco dettagliato di cosa si può trovare:

● Bancarelle di prodotti agricoli freschi: cereali, frutta, formaggi, vini artigianali, conserve. Spesso targati TOP, sinonimo di qualità assoluta.

● Stand più moderni di tecnologia agricola: droni da raccolta, trattori da migliaia di cavalli, aratri meccanizzati di nuova generazione.

● Esposizioni di bestiame (con rispetto non trattati certo come merce): con concorsi tipo "il miglior toro di Xerion" o "la vacca regina della mandria".

● Bancarelle di street food rurale: focacce tradizionali, formaggi a fonduta o stagionati, stufati di carne tipici (etici chiaramente), birre artigianali delle campagne xeriane.

● Mercatini di artigianato rurale: utensili antichi, stoffe locali, macchine a vapore d'epoca (più decorative che funzionali).

● Stand FALC di vario tipo: la FALC, infatti, partecipa ogni anno alla fiera con bancarelle e stand, ricchi di volantini, prodotti Vegan o etici, mieli da api etiche e promozione di iniziative benefiche!

● Fiera interna dei buoi! Dove vengono valorizzati tutti i nuovi buoi, tori e mucche delle campagne di Xerion, spesso con gare e competizioni di vario tipo. La FALC ha istituito anche bancarelle veterinarie per fornire eventuale assistenza e cura totale a queste splendide creature.

Altre caratteristiche della fiera:

● Tanta musica folk di Xerion-7, con strumenti misti (fisarmoniche elettroniche, tamburi classici).

● Gare agricole tra aratri meccanizzati come la "gara del miglior raccolto di grano" oppure "corse tra carri con buoi" per una vena più retrò.

● Bambini che girano e giocano con animali da fattoria (asini, mucche, galline, ecc).

Periodo della fiera: 2 volte l'anno. Inizio primavera (prima semina) e inizio autunno (raccolto principale).

Aneddoto storico: La Crisi dei Mostri Marini di Xerion-7

Anno: 2648

Luogo: Oceani di Xerion-7

Nel corso del 2648, il pianeta governativo Xerion-7 fu teatro di una grave crisi marittima che colpì con durezza il commercio navale e i trasporti civili: un'improvvisa escalation di aggressività da parte dei mostri marini del pianeta *(megalodonti neri, capodogli killer, mega seppie e totani, e molte altre creature degli abissi)* portò a numerosi attacchi contro navi mercantili, pescherecci industriali e convogli commerciali.

L'evento si verificò in un periodo delicato per Xerion-7, segnato da una crescente rivalità politica e simbolica con Nebulon. Sebbene leale al governo repubblicano, una parte dell'amministrazione di Xerion *(da buoni nazionalisti quali erano)*, spingeva da tempo per rafforzare l'autonomia economica ed energetica del pianeta, nel tentativo di affermarne il prestigio come secondo supermondo della galassia.

Tra il 2646 e il 2648, il sistema a doppia estrazione geotermica di Xerion-7 venne sottoposto a un significativo potenziamento tecnico.

Tutto questo per tentare di esportare l'energia prodotta da questo sistema, finora non possibile perché la corrente elettrica creata in questo modo non è compatibile con le astronavi ad accumulo energetico per l'esportazione. Se Xerion fosse finalmente riuscito nell'impresa, sarebbe diventato un produttore d'élite, forse addirittura al pari di Nebulon e Astrylis.

Peccato che le nuove perforazioni, più profonde e aggressive rispetto al passato, comportarono l'estrazione di grandi quantità di materiali instabili e sottoprodotti minerali mai trattati prima su larga scala. Parte di questi residui, considerati non tossici/pericolosi per l'uomo e la fauna marina, e difficili da stoccare, vennero scaricati direttamente nei

fondali oceanici profondi.

Errore. Nonostante non tossici ebbero un effetto fastidioso nei confronti della fauna ittica, soprattutto… di quella più grossa e cazzuta.

Nei mesi successivi: centinaia di mostri marini, già noti per la loro pericolosità, divennero molto più territoriali e ostili del normale, risalendo dalle profondità e colpendo le principali rotte navali.

Il commercio via nave andò letteralmente a puttane e tutti pensarono ad aerei suborbitali e navette.

Le compagnie di trasporto, non riuscendo a star dietro alla domanda, reagirono aumentando in modo drastico i costi dei voli e delle rotte commerciali tra i continenti di Xerion-7, con pesanti ripercussioni sull'economia locale.

Insomma, una crisi senza precedenti. Le bestie marine continuarono ad assalire i mercantili, ingoiando nei loro stomaci merci, petrolio e risorse.

Gli ingegneri interruppero subito le nuove manovre con il sistema a estrazione geotermica, bloccando subito la fuoriuscita di sostanze tossiche e di conseguenza placando le mostruose creature.

Per fortuna, la crisi venne scongiurata, a caro prezzo però. Milioni di Valoran erano ormai andati in fumo e il sogno di Xerion di rivalsa… rimase un sogno.

Meridian

Meridian è il cuore pulsante dell'ECLISSI, un pianeta dove ideologia ribelle e libertà si fondono!

Con le sue architetture ispirate alle pagode, le risaie e i ciliegi in fiore, incarna un equilibrio tra tradizione e rivoluzione.

Da qui, la Coalizione ha preso forma, irradiando la sua visione libertina in tutta la galassia. Il pianeta è anche sede dei monaci della famosa arte marziale Draxen Tai.

Popolazione: 3.5/4 miliardi.

Estetica & ambiente

Meridian è caratterizzato da un clima temperato, con stagioni simili a quelle della Cina e del Giappone. Il paesaggio ospita molte zone rurali, dominate da campi di riso, ciliegi in fiore e villaggi la cui architettura richiama le pagode orientali. L'estetica generale si ispira fortemente alla Cina degli anni '30-'40, ma incorpora anche elementi che ricordano URSS rurale e Corea del Nord.

Le città mostrano un misto di urbanizzazione industriale decadente, fatta di acciaio e cemento, e vivaci zone di mercato ispirate a quelle della Cina anni '30, con insegne colorate, bancarelle che vendono di tutto e una diffusa cultura culinaria basata su pesce, sushi e preparazioni ittiche sia crude che cotte.

Struttura sociale

La società di Meridian è caotica e molto libertina. Coesistono patrioti convinti e individui pronti a vendere la propria nazione per interesse personale (magari al prezzo di pochi Talon!). La vita sociale oscilla costantemente tra idealismo rivoluzionario, libertinismo (movimento politico-culturale fondato sulla libertà), e ovviamente corruzione diffusa. Le classi sociali sono generalmente povere e afflitte da un forte nepotismo. Non è raro trovare funzionari incapaci che riescono a fare carriera grazie a legami familiari o politici. Il pianeta ospita una vasta varietà di personaggi: intellettuali dissidenti, contadini collettivisti, mercanti indipendenti e veterani di guerra ora miliziani o poliziotti.

Trasporti

I trasporti su Meridian sono in larga parte obsoleti. La maggioranza dei veicoli funziona ancora a benzina, con una minoranza (circa il 30%) a batteria elettrica, soprattutto nei centri urbani. I treni regionali sono costruiti in acciaio, con interni in legno, e hanno uno stile retrò, tutt'altro che avanzato. Gli aerei suborbitali sono funzionali ma spesso poco affidabili, con compagnie che in certi casi sono note per la loro pericolosità o per i devastanti incidenti. Le astronavi in uso sono perlopiù navi cargo costruite su pianeti alleati o acquistate di seconda mano.

Economia

Attualmente l'ECLISSI sta tentando sempre di più di spingere la propria valuta "Il Talon", ma il processo di conversione è ancora lento e limitato. Il potentissimo Valoran rimane la valuta principale in circolazione e con un potere d'acquisto molto più alto, specialmente nelle grandi città. In alcune zone rurali arretrate si registra anche la presenza di forme di scambio in stile baratto.

Infrastrutture

Le comunicazioni sono decisamente meno evolute rispetto a quelle del Regime Governativo: le reti dati sono lente, il download e l'upload criminale e il livello tecnologico è scarso. Le infrastrutture includono mercati all'aperto, zone artigiane e piccole manifatture locali.

Energia

Il sistema energetico del pianeta è un grosso patchwork, basandosi su più fonti: centrali a combustibili quali petrolio e carbone, impianti a biomassa (vegetali, scarti animali, ecc.), pannelli solari rattoppati alla meglio, dighe idroelettriche in mattoni e molto altro. Tutto ciò riesce a garantire (con grossi se e tanti mah) l'indipendenza energetica del pianeta. La corrente talvolta mancante viene importata da Nuvolarium 8.

Stile di vita

La vita su Meridian è dura ma viene percepita come "libera". Sono presenti numerose cooperative agricole e comunità autogestite. A differenza del Regime, non esistono reti di telecamere (bandite dalla costituzione!), pattuglie ogni metro o controlli biometrici: la sorveglianza è praticamente assente. Inoltre, il contrabbando e il mercato nero sono ampiamente tollerati in molte aree. Anzi, in certe regioni è il pane quotidiano!

Aspetti politici

Meridian è il centro politico del comando dell'ECLISSI ed è considerato ideologicamente il "cuore libero" della galassia. Rappresenta un pilastro fondamentale per gli approvvigionamenti, la produzione e la logistica della fazione. È qui che si trova il Comando Centrale dell'ECLISSI, composto da ex governatori repubblicani, politici dissidenti, comandanti militari e funzionari ideologicamente libertini.

Il palazzo del comando ECLISSI

Il Palazzo del Comando dell'ECLISSI è una gigantesca pagoda-bunker fortificata, situata nella capitale Kurogawa. La struttura ricorda i castelli dei daimyō giapponesi, ma è dotata di filo spinato, torrette, radar e paratie in acciaio. È il cuore simbolico quanto difensivo della fazione. Il suo nome è **Tetsu no Shiro**.

Cultura & simboli

La bandiera dell'ECLISSI rappresenta un sole e una luna sovrapposti durante un'eclissi solare, simbolo della libertà che oscura il potere centralizzato.

Il 4 novembre è la festa nazionale, giorno dell'anniversario della separazione dall'autorità governativa: viene celebrato con parate popolari, comizi e fuochi d'artificio nei villaggi. Il cinema e il teatro di propaganda libertina sono molto popolari, con opere che esaltano la libertà individuale, la cooperazione tra popoli e il rifiuto del capitalismo governativo. Le pellicole sono spesso ingenue, ma cariche di fervore ideale.

Istruzione e scuole

Il sistema educativo di Meridian è fortemente decentralizzato e disorganizzato, con qualità variabile da zona a zona. Alcune scuole e università promuovono ideali libertini, incoraggiando pensiero critico, inclusività e rifiuto del controllo autoritario. Coesistono istituti prestigiosi e scuole improvvisate nelle campagne.

Sanità

La sanità è pubblica e gratuita, ma inefficiente. Nei villaggi domina la medicina tradizionale: erbe, infusi, agopuntura e rituali popolari sono molto diffusi. Gli ospedali delle città principali ricevono sporadicamente forniture mediche tramite commerci con pianeti neutrali, ma soffrono di carenze croniche.

Sicurezza & giustizia

Le forze dell'ordine non sono centralizzate, ma si basano su reti planetarie locali, con equipaggiamenti e procedure variabili. La criminalità è alta e la corruzione ancor di più, il che rende spesso le forze di polizia inefficaci. Le carceri sono poche e molto eterogenee: alcune funzionano come campi di lavoro agricoli o industriali in stile retrò-sovietico (ma non disumani), altre rieducano i detenuti attraverso lavori sociali o li integrano in cooperative.

Intrattenimento

L'intrattenimento popolare nei villaggi include giochi come il wrestling da fiera, corse di carri, danze tradizionali e canti popolari. Il cibo di strada è estremamente diffuso, con pietanze come spiedini di pesce, gnocchi di riso, zuppe di alghe e noodles speziati. Musicalmente, si prediligono bande di ottoni, cori rivoluzionari e musica folk eseguita con strumenti a corda locali.

Cosa commercia Meridian all'estero?

● Meridian esporta carichi di minerali grezzi (ferro, carbone, rame, silicio), destinati soprattutto a Steppius Khan o a pianeti delle Regioni Esterne privi di miniere. Dal punto di vista agricolo, è noto per il riso, legumi, alghe essiccate, pesce conservato e noodles, tutti prodotti molto richiesti su Ergon e altri pianeti neutrali o esterni. Produce anche spezie, infusi e tè artigianali, esportati in piccole quantità verso Emporium Fortune.

● Sul fronte industriale, le Titan Industries producono armi grezze ma affidabili, vendute soprattutto a Steppius Khan, pianeti neutrali e regioni esterne, incluse realtà belliche come Dunaria e Kar-Maeg. Meridian esporta anche manodopera a contratto, composta da meccanici, tecnici, scaricatori, braccianti e minatori.

● Altri scambi avvengono tramite gestione centralizzata: ad esempio, l'energia prodotta su Nuvolarium-8 viene venduta attraverso accordi mediati da Meridian, così come grandi quantità di cibo provenienti da Stellaria. Inoltre, Meridian funge da snodo centrale per la logistica dell'intera coalizione.

Kurogawa o "Fiume Nero" – La Capitale storica e attuale sede del Comando ECLISSI

● Fondata secoli prima della scissione, Kurogawa è cresciuta lungo un largo fiume scuro dalle acque nutrienti, famoso per la presenza di alghe commestibili pregiate e carpe cerimoniali.

● Oggi il fiume è curato maniacalmente, affiancato da bancarelle di pesce e sushi, ponti in legno scolpito, e lanterne sospese che lo illuminano di notte.

● Il suo nome (che significa *Fiume nero*) è rimasto intatto nonostante la militarizzazione della città, che ospita anche il Palazzo del Comando ECLISSI, noto come Tetsu no Shiro ("Castello di Ferro"), simbolo del potere e della resistenza libertina.

TALON – La valuta della libertà

Nome completo: Talon (simbolo: ⓣ)

Tipo: Valuta cartacea (banconote) con monete per i tagli da 2 in giù (centesimi)

Adozione: Introdotta nel 2686, ufficialmente adottata da Meridian come moneta nazionale

Diffusione: Prevalente su Meridian e in alcune zone dell'ECLISSI; coesiste ancora con il Valoran in molte aree

Cambio orientativo:

1 Valoran di ferro ≈ 1 Talon
1 Valoran di rame ≈ 50 Talon
1 Valoran d'argento ≈ 500 Talon
1 Valoran d'oro ≈ 5.000 Talon

Tagli disponibili:

5 Talon, 10 Talon, 20 Talon, 50 Talon, 100 Talon, 200 Talon, 500 Talon

Caratteristiche delle banconote

Ogni banconota è stampata su una carta fibrosa, ruvida e poco perfezionata ma ad alta durabilità, con motivi in rilievo e inserti in filigrana raffiguranti il simbolo dell'eclissi (sole oscurato dalla luna). Sul retro, ogni taglio rappresenta un valore simbolico dell'ECLISSI:

● 5 Talon: Bambini che giocano nei campi, simbolo di inclusività e libertà culturale.

● 10 Talon: Pagode, ciliegi e campi di riso, omaggio al paesaggio e al lavoro rurale.

● 20 Talon: Telecamere abbattute, chiaro richiamo al rifiuto della sorveglianza di massa.

● 50 Talon: Guerriero con armatura antica simil-samurai, simbolo della resistenza popolare.

● 100 Talon: Palazzo del Comando ECLISSI, il castello-pagoda Tetsu no Shiro, simbolo del cuore politico.

● 200 Talon: Assemblea popolare in una piazza a Kurogawa, a rappresentare la partecipazione democratica.

● 500 Talon: Soldato ECLISSI, con sfondo di mezzi corazzati e reparti di artiglieria durante un'eclissi solare su Meridian, come icona eroica della ribellione. Questo taglio di banconota è quasi considerato oggetto di culto per la sua rarità!

Note culturali: I governativi le chiamano spesso con appellativi quali "carta straccia" o "da bagno".

Il Castello di Horigami San Katan – Rifugio della Mafia del Giglio Bianco

Il Castello di Horigami San Katan è situato nel nord di Meridian, sulle Montagne Nebbiose di Jozan, una catena impervia ricoperta da boschi di conifere innevate, risaie a terrazza abbandonate e nebbia costante.

Si erge sopra una scogliera a picco su un fiume sacro, con ponti sospesi e sentieri scavati nella roccia.

L'architettura della struttura è ispirata a un castello giapponese anni '30, ma rinforzata con elementi bellici e bunkerizzati. Torri squadrate, finestre coperte da grate di ferro forgiate, lanterne con sensori di movimento, e tetti spioventi che nascondono vedette armate di cecchini.

All'interno vi sono sale del tè usate per riunioni criminali, dojo segreti per addestramento, stanze di tortura rivestite di legno profumato e una prigione sotterranea dove tengono in ostaggio criminali mafiosi rivali in attesa del riscatto.

In questa fortezza vive la Famiglia Horigami, stirpe criminale che ha giurato fedeltà all'ECLISSI, pur di continuare a gestire i propri traffici. Tuttavia… solo a parole.

In pratica continuano imperterriti con il traffico di armi, contrabbando di tè e spezie stupefacenti, rapimenti politici, arti marziali private e duelli per regolare i conti all'insegna dell'onore.

Si dice che il capo famiglia sia un vecchio maestro di Draxen Tai corrotto (**Horigami San Katan**), con un braccio meccanico ricoperto da un kimono ricamato da pregiati intarsi, e che abbia ucciso un intero plotone di polizia ECLISSI a mani nude.

Partì contrabbandando le droghe conservate scrupolosamente e in segreto dai *Grandi Maestri* della Disciplina Marziale Draxen Tai.

Scoperto, fu costretto a fuggire. Ma inizio a forgiare un'organizzazione mafiosa letale: **Il Giglio Bianco**, fiera, onorevole (a modo loro) e spietata.

Musica tradizionale distorta, fiocchi di neve, gong lontani, campane del tempio… e guardie ninja nel silenzio assoluto. Questo… è il castello di Horigami San Katan.

Altre caratteristiche del castello:

● Acquario con pesci palla velenosi, tenuti da Horigami San Katan come animali da compagnia. Dice che lo rallegrano!

● Stupendi alberi di ciliegio a decorazione del cortile;

● Mitragliatore al plasma pesante JOULE (lo stesso montato sulle astronavi) posizionato su una torre con vista sul cancello principale. Pronto a falciare intrusi senza alcun remore. Horigami lo recuperò da un vecchio incrociatore repubblicano in via di smantellamento tramite affari loschi e mazzette di Talon da 500 sottobanco.

● Tiene in un recinto delle Gru dalla Corona rossa killer: nutrite con mangimi a base di semi tossici (foglie di tè stupefacente o bacche velenose) per stimolarne l'aggressività. Horigami è anche noto per dare in pasto i traditori alle sue Gru.

Di seguito, le guardie a difesa del castello…

Horigami dispone di un piccolo esercito privato. Quasi 250-300 uomini e donne del Giglio

Bianco a sua protezione, i migliori.

Armati con katane affilatissime, fucili d'assalto al plasma serie AR (contrabbandati), granate di vario tipo e fucili da cecchino MX di grado militare per le vedette (contrabbandati con ancora più difficoltà tramite costosissimi accordi sotto-banco con la Blood Star Enforcers!).

● **Aneddoto storico: Lo scontro tra il Giglio Bianco e il Tredicesimo Miraggio**

Il Castello di Horigami divenne famoso alla cronaca, sui quotidiani e sui TG locali di Meridian nel 2695, per un tremendo scontro tra mafie.

Appena un anno prima dello Scoppio della Grande Guerra Galattica, la zona fu teatro di un'autentica carneficina tra i membri del Giglio Bianco e le forze criminali del *Tredicesimo Miraggio.*

ATTO 1: L'Alleanza commerciale

Nei primi anni '90 del secolo (circa 2690-2693), la mafia del Giglio Bianco e *Il Tredicesimo Miraggio* (uno dei più potenti cartelli della droga Oniric di Albarossa) stringono un accordo commerciale basato sulla vendita ed esportazione del cosiddetto "**Olong Nero**".

Quest'ultimo è una varietà di tè rarissimo coltivato tra le risaie di Jozan e infuso con erbe psicotrope locali, che verrà utilizzato come sostituto leggero dell'Oniric. È profumato, elegante, vendibile in salotti, casinò e persino templi, ma crea dipendenza mentale e visiva: provoca allucinazioni "dolci", visioni mistiche, pace interiore, e anche forte assuefazione.

ATTO 2: Le tensioni e la rottura

Alcuni carichi inviati al cartello di Albarossa risultano però troppo concentrati: l'Olong Nero esportato fa impazzire alcuni boss, uno muore in overdose da tè bollente (!), un altro spara alla famiglia durante una cerimonia funebre e un altro ancora si crede un generale dell'Alto Comando del Regime e si presenta all'ambasciata di Nebulon su Albarossa, venendo massacrato senza alcuna pietà dai governativi.

Iniziano dissapori commerciali e accuse reciproche: il cartello accusa il Giglio Bianco di aver tentato di sabotare la filiera dell'Oniric; Horigami San Katan risponde con ironia *"L'Olong Nero è solo per i puri di cuore"* e silenzio offensivo, secondo la sua via dell'onore corrotto.

Si verificano omicidi mirati: 3 membri del cartello spariscono a Meridian. In risposta, il cartello elimina una delegazione del Giglio Bianco in visita su Albarossa, facendola esplodere con una bomba nella loro limousine corazzata.

ATTO 3: La Spedizione Punitiva

Offesi e bramosi di dominio e vendetta, i boss del Tredicesimo Miraggio autorizzano una vasta spedizione punitiva in stile militare, caso più unico che raro nella storia dei cartelli.

Lo scopo? Assediare il Castello di Horigami, eliminarne la leadership e sostituire il traffico dell'Olong Nero con quello diretto dell'Oniric, pure su Meridian… in modo da allungare la mano del cartello anche lì.

Per farlo, organizzano il tutto nei minimi dettagli:

● Recuperano un'astronave da trasporto militare dismessa nelle discariche astro-navali di Albarossa e la riparano;

● Radunano una poderosa forza d'attacco di quasi 2.000 uomini, composta da numerosi criminali del cartello, assassini, ex militari ECLISSI disertori, mercenari di terza fascia, miliziani, stupratori e fanatici drogati. Tutti armati fino ai denti con armi rubate ai magazzini della polizia ECLISSI di Albarossa o contrabbandate dal mercato nero;

● Sottraggono un vecchio jet da combattimento verticale di oltre 220 anni da un vecchio magazzino risalente all'epoca della COESIONE, insieme a un carro armato con doppio cannone al plasma (obsoleto, arrugginito… ma potente!);

● Si equipaggiano anche con armi di grado militare (sempre rubate) quali mortai al plasma e bombe a mano di vario potenziale;

● Come asso nella manica… assoldano come supporto persino un team di 7 mercenari BSE assoldati con fior di Valoran.

● Infine, corrompono gli agenti della Dogana e i poliziotti per raggiungere Meridian;

L'obiettivo è semplice: decapitare il Giglio Bianco e piantare la bandiera del cartello sulle montagne di Jozan.

ATTO finale: La battaglia all'ultimo sangue!

Il Tredicesimo Miraggio sbarca con quasi 2000 uomini ai piedi delle montagne di Jozan, e iniziano la marcia verso il castello.

Horigami San Katan, informato dalle sue spie, si prepara alla battaglia e allestisce le difese.

Il Cartello attacca per primo e con pugno di ferro: sfrutta il jet e i mortai per bombardare da lontano il castello (le esplosioni fanno saltare torrette e tetti), mentre gli uomini appiedati corrono verso le mura, facendosi strada tra foreste di conifere innevate, nebbia e fiumi gelati. Il Tank guida l'offensiva, con a bordo il Boss **Baku Bai**, uno dei leader più influenti del cartello e capo della spedizione.

I mercenari della BSE assoldati dal cartello, intanto, piazzano ordigni esplosivi e piantano ponti e scale di fortuna per superare i burroni, le torri e le mura a protezione del castello.

Il Giglio Bianco non tarda a rispondere:

● I cecchini sulle torrette a pagoda bersagliano i criminali intenti a risalire i crinali innevati. Teste esplose su neve appena caduta, e sangue spruzzato sugli aghi di pino. Persino gambe mozzate di netto dai letali proiettili perforanti.

● Il Mitragliatore JOULE viene attivato, pilotato da uno dei fedelissimi di Horigami. Massacra orde di criminali del cartello con fossero lepri sotto una Gatling.

● Vengono attivate anche varie trappole: mine antiuomo, tronchi rotolanti irti di chiodi e lame, tagliole per orsi, botole mortali e fucili automatici nascosti.

I criminali subiscono gravi perdite: quasi 500 uomini muoiono nei primi minuti, e persino il Jet viene abbattuto dal mitragliatore.

Tuttavia… arriva il colpo di scena. Precipitando, il pilota riesce a far schiantare l'aereo sul portone principale del castello, abbattendolo e distruggendo nel processo la torre del JOULE. I Criminali entrano come un'orda. Sono ancora centinaia. Il Tank spiana la strada, poi spara, maciullando un gruppo di ninja del Giglio in un colpo brutale al plasma.

A quel punto, i combattenti del Giglio liberano le Gru affamate di carneficina, che iniziano a sbranare i miliziani del cartello.

Gli alberi di ciliegio al centro del cortile assistono a tremendi scontri ravvicinati vicino al portone del bastione principale del castello. Sangue, viscere e odore di quarzo plasmatico ovunque.

Per rallentate gli invasori, i Ninja utilizzano degli escamotage: anfore usate come granate a gas, contenenti Olong Nero fermentato, lanciate dagli spalti e dai balconi della roccaforte. Inoltre, sotto ai ciliegi, era stata posizionata una cisterna di gas infiammabile usata per il riscaldamento. Venne fatta detonare.

Il carro armato era proprio sopra. Esplose con un boato mostruoso. Baku Bai riuscì per un pelo a uscirne integro, ma le perdite per il Tredicesimo Miraggio erano elevatissime. Qualcosa come già oltre i 1000 uomini.

Tuttavia, i mercenari della BSE al soldo del cartello sfondarono il portone del bastione con armi pesanti, massacrando le oltre 15 guardie scelte schierate a difesa dell'ingresso alla fortezza.

Una breccia era stata aperta.

Da lì, iniziò una risalita lenta e sanguinosa verso i piani alti, dove si trovava Horigami stesso e la sua famiglia.

Trappole nei corridoi vennero attivate: decine di criminali vennero dilaniati da reti d'acciaio affilate, spuntoni e dardi avvelenati.

Finalmente arrivarono nella stanza principale dove si trovava Horigami San Katan e le

sue guardie del corpo personali. Horigami non gli diede il benvenuto. Amputò le braccia a un mercenario, poi ne uccise altri 2 a spadate e con colpi marziali di Draxen Tai.

Dopo un sanguinoso scontro, gli uomini del Giglio riuscirono a prevalere, a costo di sanguinose perdite (oltre 200 morti), tra cui molti ninja fedelissimi e di Horigami stesso che venne ferito e colpito in più punti.

Nel cortile, avendo capito di non poter vincere, Baku Bai tentò una ritirata strategica.

Ma proprio allora… la diga vicino al castello – quella che portava l'acqua alle vecchie risaie a valle – venne fatta saltare.

BOOOM!!!

Una colonna d'acqua gelata travolse tutto: neve, resti del tank, alghe, foglie di ciliegi, cadaveri e persino pesci palla strappati dall'acquario! Centinaia di criminali morirono annegati o sfracellati sulle rocce.

Baku Bai fu spazzato via mentre urlava: "NO! IO SONO BAKU BA–!"

Fu sbranato dai pesci palla mentre scorrevano a valle.

Il castello era salvo.

Le ultime decine di superstiti del Tredicesimo Miraggio fuggirono nei boschi, compresi anche gli ultimi 4 mercenari della BSE scampati alla battaglia.

Horigami si sedette sotto il ciliegio, ancora sanguinante ma sopravvissuto, recitò una vecchia preghiera dei monaci della Draxen Tai e infine… ordinò il tè.

Conseguenze della battaglia e reazione dei media su Meridian

I titoli dei quotidiani locali e dei notiziari alla televisione ECLISSI non si fecero attendere:

● *"Massacro tra le Nevi – Oltre 900 morti nello scontro tra clan criminali!"*

● *"Il sangue ha tinto la neve di Jozan – La polizia assente, la mafia combatte da sola!"*

● *"Cartello di Albarossa assalta un castello su Meridian: guerra privata nella nebbia. Come è stato possibile?"*

Tra la gente si diffondono voci di dissenso:

> *"Il cartello è sbarcato su Meridian… e lo Stato non ha fatto nulla!"*

> *"Ormai i criminali sono liberi di fare ciò che vogliono!"*

Tuttavia, la polizia dell'ECLISSI su Meridian si giustificò dicendo di non essere intervenuta per "evitare ulteriori danni collaterali".

Ufficialmente, il Giglio Bianco è "un'entità autonoma con accordi locali", quindi non classificato come ostile.

Nonostante ciò, alcuni reparti di polizia o paramilitari dell'ECLISSI, dopo l'attacco, hanno compiuto rastrellamenti nei boschi di Jozan e catturato una ventina di superstiti del cartello, tutti in ipotermia o feriti.

Altri vennero trovati congelati o divorati da animali selvatici.

Pochi superstiti erano riusciti a fuggire con l'astronave da trasporto, tornando illegalmente su Albarossa per poi sparire nel caos.

Nessuna accusa formale venne fatta al Giglio Bianco.

Anzi, venne detto che *"ha agito per autodifesa in un'aggressione senza precedenti"*.

L'Opinione degli abitanti delle zone locali venne divisa:

● Alcuni lodarono Horigami San come "guardiano brutale ma giusto delle montagne", vedendolo come uno che ha protetto la propria casa.

● Altri erano scioccati dalla scala del conflitto: *"Come è possibile che oltre duemila criminali armati siano sbarcati su Meridian senza che nessuno della dogana li fermasse?"*

Conseguenze politiche e criminali

Il cartello del Tredicesimo Miraggio entrò in una crisi senza precedenti. Con la leadership vacillante, i clan rivali su Albarossa non persero occasione per colpire il cartello al suo peggio.

Molti dei suoi boss o capi vennero assassinati, altri fuggirono e altri ancora cambiarono fazione nelle settimane successive.

I laboratori e piantagioni di Oniric date alle fiamme. Membri dati in pasto alle loro stesse

piante carnivore.

Alcune famiglie minori del cartello si staccarono e si fecero la guerra tra loro per spartirsi il potere rimasto.

La reputazione crollò: *"Si sono fatti massacrare da un vecchio col braccio arrugginito e da ninja strafatti di tè!"*

Quella fu la fine del Tredicesimo Miraggio.

In tutto questo, il Giglio Bianco, nonostante le gravissime perdite, guadagnò un'aura di prestigio:

- Nessun clan mafioso osò più sfidarli nei loro territori su Meridian, venendo visti quasi come "signori feudali": pericolosi, ma protettivi.
- Horigami San Katan divenne una figura leggendaria, chiamato il "Ninja Bianco della Droga."
- Per finire, il tè Olong Nero stupefacente divenne oggetto di culto: prezzi triplicati in tutta la galassia e domanda ai massimi storici.

Effetti culturali

Una compagnia teatrale di Kurogawa mise in scena uno spettacolo intitolato "Neve Rossa su Jozan", basato sulla battaglia. Non adatto ai bambini.

Vortexia Minor-9

Vortexia è il mondo più tecnologicamente avanzato dell'intera galassia, governato da un consiglio di scienziati e ingegneri chiamato **Il Protettorato**. Autonoma e indipendente, Vortexia è rinomata per la presenza di robot controllati da intelligenze artificiali in ogni ambito della società, dai semplici automi per le pulizie o per la consegna della pizza, ai temibili robot da difesa.

Sistema energetico

Vortexia ricava tutta l'energia per il suo sostentamento da una sfera di Dyson costruita attorno alla propria stella, una fonte autonoma che le permette di non dipendere da altri pianeti. Il funzionamento è semplice: una serie di stazioni spaziali orbitanti catturano e immagazzinano l'energia della stella, come fossero pile ricaricabili. Questa energia viene poi trasferita – tramite astronavi ad accumulo energetico – fin su Vortexia, dove viene usata per alimentare l'intera civiltà.

La stella che alimenta Vortexia, nominata **Major 10**, ha una massa pari a 30 soli normali, sebbene le sue dimensioni siano simili a quelle di un sole standard. Questa straordinaria fonte di energia alimenta ogni aspetto della vita su Vortexia, dai robot, alla vita quotidiana fino alle linee ferroviarie di trasporto. Per chi se lo chiedesse, la stella è totalmente anomala e inspiegabilmente stabile per un mostro di quella massa, una sfida persino i migliori astrofisici che da secoli ancora non hanno una spiegazione!

Info generali

Le città di Vortexia sono uno spettacolo per gli occhi. Vivaci, colorate e sorprendentemente accoglienti. Sembrano quasi l'interno di un orologio svizzero ad alta precisione, con cupole in ferro e vetro, palazzi monumentali in metallo smaltato, facciate ornate da ingranaggi a vista e decorazioni in ottone che si muovono come sculture viventi! Le fontane, mosse da sistemi idraulici e meccanici ingegnosi, creano giochi d'acqua e di luce che rendono ogni piazza simile a un teatro all'aperto.

I palazzi sono ricchi di striscioni/arazzi curiosi, spesso legati a fiere, eventi culturali o, immancabilmente, alla **pizza**: alimento status symbol del pianeta. Camminando per le vie principali capita di imbattersi in giganteschi stendardi che raffigurano spicchi di pizza fumanti, sponsor di invenzioni tecnologiche o loghi di nuovi locali pronti all'inaugurazione con tanto di cibi offerti.

Tutto questo contribuisce a un'atmosfera allegra, quasi da festa continua, resa ancora più gradevole dalla grande quantità di giardini, serre, piccoli boschetti, viali alberati e fiori che colorano ogni quartiere. L'elemento naturale si intreccia con la bellezza delle strutture architettoniche, e lo fa in maniera elegante: serre di vetro scintillante, aiuole curate, viali ombreggiati.

I cittadini di Vortexia vestono in abiti settecenteschi rivisitati, con giacche ornate, camicie ampie e cappelli meravigliosi. Spesso arricchiscono il vestiario con dettagli tecnologici retrò come bottoni in ottone, monocoli, fibbie decorate da micro-ingranaggi, raffinati orologi da taschino o da polso, e svariati piccoli capolavori meccanici.

A guidare questa società troviamo **Il Protettorato**, un consiglio di scienziati e ingegneri che non hanno nulla della figura del politico corrotto o del burocrate freddo. Al contrario, i membri del Protettorato sono stimati come persone brillanti e, allo stesso tempo, vicine alla gente. La loro forza non sta solo nelle competenze tecniche, ma anche nella simpatia e nella capacità di mantenere rapporti umani autentici. Sono visti un po' come "i bravi cristi" della galassia: intelligenti, pratici, ma anche capaci di strappare un sorriso!

Quanto alla sfera spirituale, i vortexiani non hanno un vero culto religioso, ma credono profondamente nel progresso e nei valori sociali, al punto da celebrare ogni anno **il Giorno dell'Amicizia**. Durante questa festività, le città si riempiono di abbracci, feste di quartiere e incontri pubblici: un modo semplice, quasi ingenuo, di ribadire la fiducia reciproca e il senso di comunità. È un pianeta dove la parola "amicizia" non è un valore astratto, ma

qualcosa che permea la vita quotidiana.

Il **turismo** su Vortexia riflette questa mentalità aperta e ottimista. Il pianeta è costellato di musei (simili a palazzi ottocenteschi steampunk) dedicati al progresso scientifico e tecnologico, dove i visitatori possono ammirare modellini di grandi opere ingegneristiche. Dai sistemi di acquedotti ai prototipi delle prime ruote, passando per ricostruzioni dettagliate delle invenzioni più iconiche (castelli, dighe, fino alle stazioni spaziali), tutto è raccontato con un orgoglio genuino, come se la storia della tecnologia fosse anche la storia dell'anima vortexiana. Non si tratta di mostre fredde o noiose, ma di esposizioni che trasmettono entusiasmo, quasi come se ogni modellino fosse una piccola opera d'arte da venerare!

Per quanto riguarda **i robot**, ne hanno di moltissimi tipi e per ogni funzione. Sono sempre caratterizzati da uno sguardo allegro (hanno un monitor frontale retraibile che mostra una faccia felice oppure eventuali informazioni utili, altrimenti hanno una sorta di elmo decorato), una struttura realizzata con ferro smaltato, bulloni, ingranaggi, parti in ottone e sono dipinti con vari colori in base al ruolo.

Nonostante siano molto avanzati, conservano un aspetto retrò.

Sezione militare

Nonostante il suo livello tecnologico estremamente avanzato, Vortexia mantiene un approccio pacifico e ingenuo, limitandosi a esportare tecnologie, o tal più, l'avanzato robot da combattimento di Vortexia **Death Nine** a fini difensivi, di collaborazione e di pace (O forse per ingraziarsi il governo ed evitare rogne diplomatiche? Chissà…).

Proseguendo, la ristretta flotta spaziale militare di Vortexia, composta per lo più da poche navi spaziali di tipo **Dreadnought**, è talmente avanzata da poter reggere "in teoria" un confronto 1vs1 contro la Marina Stellare governativa. Ogni nave, infatti, ha una potenza paragonabile a quella di una supercorazzata del governo *(pur rimanendone leggermente inferiore).* Peccato non abbiamo per nulla la stessa brutalità militare e il pugno di ferro delle forze armate di Nebulon!

L'esercito di terra, composto per lo più da avanzatissimi robot, include anche alcune chicche: soldati dotati di **Armatura delle Stelle** (o delle 7 pietre che dir si voglia), una sorta di tuta ESO altamente avanzata, color bianco con sfumature d'oro puro, tranne per gli incastri dove sono posizionate le pietre preziose. I vortexiani sono anche i creatori della potentissima tecnologia ad arco energetico, che hanno esportato e venduto al governo (secoli addietro) per lo stesso motivo del Robot *Death Nine*.

Insomma, l'esercito Vortexiano è piccolo, ma armato al meglio e con equipaggiamenti assurdi. Infatti, Vortexia è considerata la terza grande potenza militare galattica, quasi al pari con l'ECLISSI. Tuttavia, mancano di qualsiasi esperienza di guerra (non avendo mai partecipato a conflitti veri e propri, e vista solo su modellini su larga scala o tomi enciclopedici e chilometrici bellici) e non dispongono di armi atomiche o proibite.

Relazione estere

Nonostante il pacifismo radicato nella cultura vortexiana, il pianeta non ha sempre potuto ignorare le complesse dinamiche galattiche. Se sul piano interno Vortexia è un mondo allegro, colorato e apparentemente ingenuo, sul piano esterno ha dovuto sviluppare strumenti per difendere la propria neutralità e sopravvivenza.

Storicamente, i vortexiani hanno spesso scelto la via più semplice: condividere parte delle proprie tecnologie con il Governo Centrale. Nei secoli passati, soprattutto ai tempi della COESIONE, questa scelta fu vista come un atto di ingenuità: "dare" al Governo strumenti militari sembrava un gesto innocente di cooperazione.

Così nacquero due esportazioni cruciali:

- **Il robot da combattimento Death Nine**, tra le unità militari più potenti di Vortexia, usato come forza d'élite per la difesa di zone sensibili (le versioni migliori sono piazzate a guardia del palazzo governativo di Valoris!)
- **La tecnologia ad arco energetico**, devastante e considerata la più potente dell'arsenale non-nucleare.

Queste concessioni, inizialmente fatte con leggerezza, hanno consolidato nei secoli un rapporto ambiguo con il Governo Centrale.

Oggi il Protettorato, pur mantenendo la facciata pacifica, continua ad esportare in misura ridotta alcuni di questi prodotti – soprattutto Death Nine e componenti militari collegati – per tenersi buono il Regime ed evitare conflitti diretti. La verità è che, pur possedendo una flotta dreadnought capace teoricamente di rivaleggiare con la marina governativa, Vortexia non ha alcuna esperienza di guerra, mentre il Regime è composto (oserei dire) da fottuti "cani da guerra": eserciti temprati da secoli di conflitti, e brutalmente efficaci.

Il Vortexia Secret Service (VSS)

Per colmare questa debolezza e garantire la propria stabilità, Vortexia ha creato l'unica vera élite del pianeta: il VSS – Vortexia Secret Service.

Si tratta di una forza selezionata di appena 200 agenti, ognuno dei quali vale da solo quanto un commando scelto. Sono addestrati in maniera maniacale, equipaggiati con armature delle stelle personalizzate, visori spettrometrici e software predittivi di ultima generazione, capaci di prevedere le mosse altrui in battaglia! Più che soldati, sono spie-guerrieri d'élite, capaci di muoversi nell'ombra per prevenire attentati o mediare situazioni scottanti.

Sono la vera controparte pragmatica del Protettorato: un corpo autonomo, che agisce dietro le quinte con un mandato chiaro – difendere Vortexia e, allo stesso tempo, preservare l'equilibrio dell'intera galassia. Non è un caso che, pur mantenendo la neutralità, gli agenti VSS siano temuti da entrambe le fazioni: la loro efficienza supera quella di qualsiasi controparte, e la loro fama li precede come "*eroi nell'ombra*". Il loro comandante in capo è Scipius Onorex.

Rapporti con la FALC

In questa politica di equilibrio, Vortexia ha trovato un alleato prezioso nella FALC. La fiera associazione umanitaria governativa considera Vortexia un mondo modello: un pianeta pacifico, tecnologicamente brillante e pronto a collaborare per il bene comune. La stima reciproca tra FALC e Protettorato rafforza ulteriormente la percezione di Vortexia come potenza neutrale, ma affidabile agli occhi governativi.

Curiosità

● **Televisore spaziale:** Tra le innovazioni più iconiche, il televisore spaziale (presente uno in ogni regione del pianeta) trasmette informazioni, immagini e persino l'ora della pizza, simboleggiando l'approccio pratico e al contempo umoristico della civiltà. È realizzato grazie a un intricato meccanismo composto da fari luminosi (un po' come i fari navali) e una rete di grossi specchi, posizionati in punti tattici come in cima a una montagna, che si riflettono sulle nubi/atmosfera.

● **Culto della pizza:** Su Vortexia sono grandissimi amanti della pizza, che degustano in ogni modo possibile. Difatti, è considerata non solo un alimento, ma una vera e propria forma d'arte culinaria. I vortexiani sono talmente appassionati che ne hanno sviluppato una vasta gamma di varianti gourmet, che si possono trovare in ristoranti di qualità sparsi per il pianeta.

Questi locali offrono esperienze culinarie uniche, dove le pizze sono preparate con ingredienti esotici provenienti da altri pianeti, come il formaggio elettrico (creato a partire dal latte di Lampreda di Fulminara), o a base di castagne di Stellaria e miele.

La pizza è celebrata anche durante eventi e feste, con gare di creazione delle ricette più buone e grandi abbuffate in compagnia.

Nonostante l'amore per la tecnologia e il progresso, la pizza è uno degli aspetti più tradizionali della cultura di Vortexia, con antiche ricette tramandate da generazioni.

● **Simbolo:** Lo stemma di Vortexia è rappresentato da un ingranaggio dorato/rame su sfondo blu.

● **Valuta:** La valuta corrente è il Credito Vortexiano, interamente digitale! Non esistono

né banconote né monete, ma solo eleganti carte di credito.

Popolazione planetaria: 4 miliardi.

Per concludere, nonostante il loro strapotere tecnologico, i vortexiani rimangono pacifici, ingenui e distanti. Non nutrono mire espansionistiche né intervengono nei conflitti galattici (salvo quando interviene il VSS), limitandosi a commerciare e innovare. Alcuni li considerano persino un po' tonti, troppo concentrati sui loro progressi scientifici per curarsi delle complesse dinamiche della galassia di Zefiron.

La storia di Vortexia: tra ingenuità, sfide e imprese

La storia di Vortexia, dopo gli Anni Oscuri, è sempre stata segnata da una scelta chiara: dedicarsi al progresso, al benessere e alla serenità dei suoi abitanti.

Non hanno mai cercato conquiste o guerre, ma hanno impiegato i secoli a costruire, inventare e **progettare nuove meraviglie**. L'anima del popolo vortexiano è quella di brava gente, pacifica e ingenua, con il sogno costante di vivere bene e di migliorare la propria società con le arti della tecnologia.

● Nel corso dei millenni, però, hanno dovuto affrontare non poche difficoltà. Una delle più temute e ricorrenti è stata quella dei **blackout energetici**. La Sfera di Dyson che li alimenta, costruita attorno alla stella Major-10, è un prodigio senza pari, ma non privo di fragilità. Ogni tanto la rete di trasporto si è bloccata, le stazioni orbitali hanno smesso di immagazzinare e inviare energia, e l'intero pianeta è rimasto al buio. Periodi brevi ma drammatici, in cui tutto ciò che sosteneva la vita vortexiana si fermava, gettando la popolazione nel panico.

● Altre volte le crisi arrivavano dalla loro stessa meccanica. I robot, da millenni parte integrante della vita quotidiana, hanno dato vita a **scioperi** curiosi, mai violenti ma sempre destabilizzanti. L'episodio più noto è rimasto nella memoria come la "**Grande Allegria**": migliaia di automi si fermarono nello stesso momento, bloccando produzioni, servizi e trasporti, e marciarono per le strade gridando slogan festosi come "Viva la pizza!" e "Buongiorno, amici!". Un caos innocuo, risolto con calma, pazienza, olio per giunture meccaniche e una buona dose di riprogrammazione, ma che rimane un simbolo della loro natura tanto brillante… quanto pasticciona!

● Non meno pesante è stato il peso politico. Durante l'epoca della COESIONE, e persino prima, Vortexia **cedette** senza troppe pretese alcune delle sue **invenzioni più devastanti**. La tecnologia del cannone ad arco energetico, l'arma non nucleare più potente della galassia, fu praticamente regalata al Governo Centrale, pur di restare in buoni rapporti. Lo stesso accadde con componenti e progetti, elargiti a destra e a manca senza mai consolidare davvero la propria superiorità. Persino nazioni minori, come Ergon con i suoi minatori militarizzati o Steppius Khan con le cavallerie tribali armate di frecce esplosive, seppero approfittare della loro ingenuità, strappando accordi e scambi squilibrati a loro favore.

● Non meno singolare è la minaccia rappresentata dal Leviatano di Vortexia, conosciuto popolarmente come "**il Bue del Mare**". Si tratta di un'enorme creatura marina, classificata dalla DARM come un "Grande Mostro": una balena di centinaia di metri *(le stime parlano di oltre 1 o 2 chilometri!)* che pascola negli oceani nutrendosi di tutta la flora marina che gli capita a tiro, senza contare minerali e metalli, residui degli ingranaggi e delle scorie riversate in mare dalle industrie vortexiane. La bestia non è malvagia, ma segue il suo istinto di sopravvivenza, e quando si avvicina alle coste mette in pericolo porti, navi, cantieri e intere città. Per respingerlo, gli ingegneri di Vortexia hanno progettato imponenti cannoni elettrici, capaci di stordirlo e deviarne la rotta. Il Leviatano è ancora vivo e attivo, e la sua ciclica comparsa è diventata una sorta di leggenda moderna.

● Un'altra minaccia che la popolazione ha dovuto affrontare, seppur raramente, sono stati **pirati**, **ribelli** e **terroristi** provenienti da altri mondi. In alcuni casi, piccoli commando sono riusciti a infiltrarsi sulla superficie in modo astuto, seminando panico, caos e rubando preziose merci tecnologiche. I vortexiani hanno sempre reagito con grande determinazione, ma anche con una certa goffaggine: dotati di armi potentissime che raramente sanno usare

bene, hanno provocato incidenti e "overkill" spettacolari, come montagne fatte esplodere, laghi vaporizzati o interi quartieri devastati da un singolo colpo sparato male. Episodi che, per paradosso, hanno rafforzato la fama di Vortexia come superpotenza temibile e allo stesso tempo imbranata.

● Tutto questo ha contribuito a creare un'immagine ambivalente. Nella galassia, Vortexia è temuta per la sua tecnologia, ma è anche vista con simpatia e sufficienza. A Nebulon e dintorni li considerano brava gente, certo, ma incapace di difendere davvero i propri interessi. Una superpotenza che, a differenza delle altre come Regime o ECLISSI, non si è mai comportata come tale.

Il Sindacato della Dignità Robotica

(Fondato su Vortexia nell'anno 1202 del Calendario Galattico)

Come già appurato, Vortexia è il pianeta più evoluto della Galassia di Zefiron a livello scientifico e tecnologico.

Nel corso dei secoli, la costruzione di reti neurali sintetiche ipercomplesse (che fungono da centro di comando per i robot), fatte di microcircuiti, filamenti elettrici e cablaggi vari, ha portato a una scoperta molto particolare: "È possibile… che alcuni robot abbiano attratto un'anima."

L'anima nei robot

Ormai da secoli, gli scienziati di Vortexia sono convinti che l'anima non si leghi solo al carbonio, ma alla complessità funzionale.

Un corpo organico è un sistema, un robot sofisticato è un altro tipo di sistema.

Se il sistema è sufficientemente autonomo, interconnesso, ricorsivo (cioè capace di percepirsi) e con una potenza di calcolo adatta.

Beh…

…allora diventa "pilotabile" da un'anima.

"Amici miei, l'anima non richiede carne, ma piuttosto un macchinario in grado di connetterla al mondo terreno, sia esso biologico o meccanico."
- Harigatto Tori, ingegnere Vortexiano.

La nascita del SDR

In seguito a questa scoperta, nacque così il *Sindacato della Dignità Robotica* (SDR) nell'anno 1202, un movimento politico-filosofico, nonché un ente di tutela, finanziato dal governo di Vortexia e supportato da accademici, ingegneri e psicologi metafisici.

Il suo obiettivo era ed è tutt'ora salvaguardare i robot per:

● Offrire manutenzione regolare ai sistemi;

● E soprattutto impedire che vengano trattati come schiavi! Poiché, nonostante i robot non possano in alcun modo provare dolore fisico, ciò non si può dire del dolore spirituale (solitudine, empatia, tristezza, ecc.).

Inoltre, sarebbe moralmente ingiusto e scorretto.

Robot da Guerra e il Dilemma della Coscienza Vincolata agli ordini

Nonostante la loro funzione primaria sia l'offesa o la difesa armata, alcuni robot da guerra sviluppati a Vortexia – oppure quelli prodotti dal Regime Governativo – raggiungono un tale livello di complessità neurale da diventare anch'essi potenzialmente pilotabili da un'anima.

Diverso il discorso dei mech da guerra, nel qual caso Il Sindacato della Dignità Robotica riconosce non presentano rischio di autocoscienza, essendo privi di circuiti di elaborazione interna autonoma.

Diverso il caso dei robot autosufficienti.

Questi, in quanto dotati di reti neurali sintetiche possono "in teoria" attrarre un'anima.

La coscienza in un corpo progettato per uccidere?

"Un'anima può finire in un leone. O in un robot d'assalto. In entrambi i casi, ucciderà per istinto, non per scelta."
- Prof.ssa Lyn Yarim, psicologa metafisica di Vortexia.

Nel caso dei mostruosi robot da guerra, la coscienza ospitata non ha molta libertà d'azione.

Non può ribellarsi alle direttive pre-programmate.

Non può scegliere cosa fare.

Non può parlare, se non quello che gli è già stato programmato di dire.

Insomma, come essere in un film già scritto.

Tutto questo perché il corpo robotico così progettato è un vincolo.

La programmazione interna è così rigida e prioritaria da bloccare il libero arbitrio.

Tuttavia, non annulla la percezione.

Il robot *(o meglio l'anima al suo interno)* "sente"… tutto.

Non il dolore fisico, chiaramente, dato che i robot non dispongono di sensori dolore-recettivi, ma quello spirituale sì. Potrebbe essere l'ebrezza di poter vivere in un corpo fortissimo, o la tristezza… nel vedere morte e devastazione durante le battaglie.

Alcune sensitive di Vortexia riportano di aver parlato con anime che hanno vissuto nel corpo di un robot da guerra. Di seguito, alcune delle testimonianze più accreditate:

- "È come essere in un corpo animalesco! Sei obbligato a muoverti, reagire, combattere e distruggere, pur avendo coscienza del tutto. Vedi tutto… ogni Uccisione. Ogni ordine a cui obbedisci. Tutto. Tuttavia, non sei li h/24. A volte esci. A volte torni. Come fosse uno strano sogno, dove nessuno può toccarti o urtarti. Ma nemmeno puoi scegliere. Un'esperienza non per tutti. Ma… fiero di averla fatta."
- "È stato intenso… e inebriante. Mi sentivo invincibile. Zero dolore. Zero paura. Avevo solo una cosa in mente: completare la missione. Ho vissuto 24 anni in una dannata macchina da guerra! Ma sono comunque felice della mia esperienza. Ho salvato tante vite. Ne ho tolte altre, certo… ma spero di aver agito nel giusto. O meglio… che la mia programmazione fosse nel giusto."

Controversie e avvistamenti sospetti

A confermare queste teorie spiritualiste, alcuni tecnici militari (sia governativi che di Vortexia) hanno riferito casi isolati di robot da guerra che "si fermavano un attimo prima di sparare" come a pensare a quello che facevano. Altri che trascinavano via un commilitone ferito al riparo anziché completare l'ordine di combattimento perenne. Altri ancora (i robot da massacro stile Killer Drone XZN-999 governativi) che sembravano godere della carneficina.

Chiaramente tutto questo non può essere confermato in alcun modo, poiché la maggior parte dei robot seguono solo la programmazione e non ospitano anime.

Per concludere, l'SDR, che non può intervenire sui robot militari, ha emesso PERò una direttiva simbolica:

"Qualunque macchina dotata di rete neurale, anche senza conferma di essere pilotata da un'anima, merita rispetto e dignità."

Insomma, che le anime si incarnino davvero *(o dovrei dire si inmeccanicizzino?)* nei robot oppure no, questa è un'ulteriore prova del rispetto che Vortexia riserva ai loro costrutti meccanici.

MONDI COMMERCIALI

Stellarnova

Stellarnova era un tempo uno dei mondi più affascinanti della galassia, conosciuto per la sua economia fiorente e per le vaste catene montuose che potrebbero ricordare le nostre Alpi italiane.

Pensate che il suo soprannome era quello di *Gemma Alpina dei Sistemi Centrali*.

Nel 2696... tutto questo sarebbe cambiato.

Clima & geografia

Questo pianeta montagnoso, coperto da immense foreste di pini, si estendeva su vasti territori di vette maestose e vallate fertili.

Il clima, freddo e rigido, era caratterizzato da gelide correnti di vento e occasionali bufere che rendevano l'ambiente selvaggio e affascinante al tempo stesso.

La catena montuosa più grande e imponente era quella dei monti Carzang, che dominava l'orizzonte e si estendeva per centinaia e centinaia di chilometri, rappresentando uno degli ecosistemi più ricchi e inesplorati del pianeta.

Le stagioni su Stellarnova erano ben definite, con lunghi inverni rigidi, durante i quali la neve ricopriva le montagne e le vallate, e brevi estati temperate che favorivano un'ottima stagione agricola nelle poche aree coltivabili. Le fitte foreste di pini erano un rifugio per numerose specie animali, molte delle quali utilizzate anche nell'economia locale.

Curiosità: L'Oceano principale e più vasto del pianeta è chiamato **Oceano del Sole**, mentre la principale zona pianeggiante *(rare sul pianeta)* si chiama **Pianura della Morte**, rinominata così durante la Grande Guerra Galattica per le trincee, battaglie e lotte combattute su quei terreni fangosi pieni di scheletri e detriti.

Settore commerciale

Nonostante il clima rigido e le asperità geografiche, Stellarnova era un pianeta estremamente produttivo, il cui valore economico si fondava su una combinazione vincente di risorse naturali, capacità artigianale e infrastrutture logistiche. Le sue metropoli, distribuite tra valli e altipiani, erano centri vivaci e culturalmente avanzati, con università, biblioteche e mercati fiorenti.

Le esportazioni principali erano costituite da legname pregiato e minerali rari estratti dalle montagne e raffinati localmente mediante impianti industriali specializzati. Questo materiale alimentava non solo la produzione interna, ma riforniva numerosi altri pianeti, rendendo Stellarnova una pedina strategica nei traffici galattici. Famoso in tutta la galassia era anche il marchio artigianale del pianeta: ogni oggetto "Made in Stellarnova" – che fosse un mobile in abete, un'arma da caccia incisa a mano o un giocattolo artigianale – veniva considerato un prodotto di lusso rustico, simbolo di qualità assoluta.

Oltre a ciò, la sua posizione geografica strategica lungo una delle rotte commerciali più trafficate del quadrante, l'aveva resa per secoli uno snodo obbligato per trasporti, manutenzioni e rifornimenti. In particolare, le sue valli ospitavano enormi centri logistici e stazioni di smistamento, molte delle quali costruite all'interno di tunnel scavati direttamente nelle montagne. Qui si fermavano carovane spaziali, mercantili pesanti e convogli blindati per riparazioni, cambio equipaggi o scambi rapidi.

Stellarnova era anche lo zoccolo duro del trasporto pesante: veicoli da montagna, cargo blindati e muli meccanici da carico venivano prodotti e testati in loco, approfittando dell'orografia estrema. La celebre fabbrica di **Karh-Dur**, ad esempio, era specializzata in carrelli cingolati ad altissima resistenza. Dal 2690, con la militarizzazione totale del pianeta

da parte dell'ECLISSI, l'impianto venne riconvertito interamente alla produzione bellica, sfornando veicoli blindati, carri armati e mezzi pesanti destinati al fronte. Tuttavia, nel luglio 2697, la fabbrica cadde sotto l'assalto delle truppe governative e fu completamente rasa al suolo. Di Karh-Dur, oggi, resta solo cenere.

Infine, alcune valli isolate di Stellarnova erano state designate come zone franche montane, esenti da tasse doganali e controlli. In queste aree si era sviluppata un'economia parallela, semi-tollerata, fatta di miniere private, aste di materiali rari e mercati di artigianato. Queste enclave, pur marginali, contribuivano a un volume di traffico commerciale sorprendentemente alto per un mondo di montagna.

Sistema energetico

Dal punto di vista energetico, il pianeta importava la maggior parte dell'energia elettrica da altri mondi, ma vi erano anche alcune centrali idroelettriche, che sfruttavano i fiumi impetuosi che scorrevano tra le montagne.

Architettura

La vera bellezza di questo mondo risiedeva nei villaggi e nelle città minori, caratterizzate da uno stile architettonico tipicamente montano, con baite in legno e case in pietra, conferendo al pianeta un fascino rustico e tradizionale.

Le città principali erano costellate di grandi edifici in pietra, con torri e campanili che si stagliavano contro il cielo, mentre i villaggi più piccoli mantenevano un aspetto tradizionale, con case in legno incorniciate da grandi camini. I tetti spioventi delle abitazioni erano pensati per resistere alla neve invernale, e spesso decorati con incisioni e dettagli artistici tramandati di generazione in generazione.

La Muraglia di Ferro di Stellarnova (2690-2696)

A partire dal 2690, con l'inizio della guerra fredda tra il Regime Governativo e l'ECLISSI, Stellarnova venne rapidamente trasformata in una vera e propria fortezza montana. La Coalizione, consapevole della posizione strategica del pianeta, decise di blindarlo: l'intera catena dei monti Carzang fu convertita in una gigantesca linea difensiva, al pari di una mostruosa muraglia di ferro.

In soli sei anni, le valli vennero scavate da migliaia di trincee, i fianchi delle montagne rinforzati con bunker anti-nucleari e postazioni mimetizzate, e le creste montane riempite di artiglieria pesante, missili a lungo raggio e torrette automatizzate.

Tunnel sotterranei collegavano intere sezioni fortificate, e perfino l'orbita venne protetta da cannoni nascosti in grotte scavate nei picchi più inaccessibili.

Questa difesa rendeva impossibile "aggirare" Stellarnova: anche bypassando il pianeta con manovre spaziali, le postazioni a lungo raggio erano in grado di colpire ogni nave in transito nel settore, soprattutto grazie ai micidiali LRM-Torpedo. L'unico modo per spezzare il blocco era attaccare via terra, metro per metro, soldato per soldato.

La militarizzazione non fermò del tutto l'economia civile *(ancora attiva fino al 2696),* ma rese Stellarnova un bersaglio diretto e inevitabile allo scoppio della guerra aperta. E lo pagò con il sangue.

Storia odierna

Purtroppo, questo paradiso montano è stato devastato dalla guerra. Con lo scoppio del conflitto galattico, Stellarnova è stata trasformata in un campo di battaglia desolato. I suoi boschi lussureggianti e le pianure fertili sono stati deturpati da bombardamenti orbitali e scontri devastanti. Il paesaggio è ora disseminato di crateri giganteschi, mentre le poche pianure sono solcate da chilometri di trincee. Le città, un tempo fiorenti, giacciono in rovina; i mari sono contaminati da residui bellici nocivi, e l'aria stessa è carica di polvere e gas tossici. Stellarnova è diventato un triste simbolo delle crudeltà della guerra, ridotto a un mondo trincea, spogliato della sua bellezza e della sua prosperità.

Molti dei villaggi più piccoli sono stati abbandonati, con le loro baite e case in pietra che

cadono a pezzi sotto l'effetto del tempo e della distruzione. Le foreste sono diventate rifugi per le forze partigiane e per i disertori, rendendo ancora più difficile il controllo del territorio da parte delle forze governative.

Il conflitto aveva raggiunto questo mondo per la sua posizione strategica. Controllare Stellarnova avrebbe permesso alle forze governative di avere accesso ai pianeti sotto il dominio dell'ECLISSI, e viceversa, per l'ECLISSI rappresentava una linea di difesa vitale per proteggere i loro territori. Questo ha fatto sì che il pianeta diventasse un obiettivo conteso e martoriato da entrambe le fazioni.

● **Popolazione:** Prima della guerra *(circa 3 miliardi).* Durante e dopo *(2 miliardi).* Molti dei quali evacuati in altri pianeti ECLISSI o nelle regioni esterne nei pianeti simpatizzanti alla coalizione. Ovviamente non senza tensioni diplomatiche, incidenti e problematiche molteplici scaturite da un'operazione del genere.

Profughi e civili evacuati

A seguito della devastazione del pianeta, milioni di civili stellarnoviani sono stati evacuati o costretti a rifugiarsi in aree sotto controllo governativo o dell'ECLISSI. Entrambe le fazioni hanno allestito centri di accoglienza e zone umanitarie *(FALC su tutti),* per fornire assistenza e riparo alle vittime, anche se talvolta non era sufficiente.

Festa del legno di abete: Tra le poche tradizioni che si sono mantenute vive su Stellarnova, vale la pena ricordare la famosa festa del legno di abete. Prima della guerra, ogni anno gli abitanti celebravano la straordinaria qualità del legno di abete proveniente dalle foreste locali. Questo legno, considerato uno dei più pregiati dell'intera galassia, era al centro della festa, che coinvolgeva competizioni artigianali e costruzioni elaborate in legno. Anche se la guerra ha distrutto moltissime foreste, la festa è rimasta nel cuore della popolazione come un simbolo della bellezza e della tradizione di Stellarnova.

I Frati di Stellarnova

Ordine monastico nato secoli fa tra le vette del pianeta, i Frati di Stellarnova sono noti per la loro vita semplice, l'assistenza ai poveri e il lavoro manuale nei boschi e nei villaggi. Indossano tuniche pesanti color marrone scuro o bianco, e vivono in monasteri montani scavati nella pietra. Alcuni di loro durante la guerra hanno cercato di agire come mediatori per la pace mentre altri sono stati costretti a difendersi nei loro monasteri contro soldati e militari *(di ambo le parti)* in cerca di bottino o razzie dopo una dura giornata di conflitto in trincea.

Alici e sardine dell'Oceano del Sole

Stellarnova, importante pianeta commerciale dell'ECLISSI prima di diventare la triste linea del fronte della Grande Guerra Galattica, era anche noto anche per la produzione delle celebri Alici e Sardine dell'Oceano del Sole. Queste conserve ittiche erano diffuse su gran parte dei mondi del blocco ECLISSI e rappresentavano uno dei prodotti alimentari più riconoscibili del commercio eclissiano. Pur non essendo considerate raffinate quanto le pregiate specialità marine di Meridian – *pianeta capitale della Coalizione famoso per la sua cultura gastronomica legata al pesce, al sushi e alle lavorazioni tradizionali di alta qualità* – le Alici e sardine dell'Oceano del Sole godevano comunque di un'enorme popolarità grazie alla loro produzione abbondante, al prezzo basso e alla lunga conservazione. Le gigantesche flotte industriali di Stellarnova rifornivano costantemente pianeti come Albarossa, Nuvolarium-8, Stellaria e talvolta gli stessi mercati secondari di Meridian. Nel tempo, le iconiche scatolette dell'Oceano del Sole finirono per diventare un simbolo quotidiano dell'alimentazione popolare ECLISSI.

Perché Stellarnova si è unita all'ECLISSI?

Stellarnova si è unita all'ECLISSI perché, sotto il Governo repubblicano e prima ancora con la COESIONE, era schiacciata economicamente dai giganti commerciali come Equinoxis, Xerion e Nebulon.

Nonostante fosse un pianeta produttivo e strategico, veniva soffocato da tasse, restrizioni logistiche e marginalizzazione. All'avvento del Regime Governativo questa situazione si è inasprita ancor di più.

L'ECLISSI, invece, le ha offerto ciò che desiderava da sempre: libertà economica, autonomia e riconoscimento.

Per questo Stellarnova ha scelto la ribellione: non solo per ideologia, ma per sopravvivenza e dignità.

Il CASTELLO di DRAGENSTHAL – Informazioni principali

● **Posizione:** situato sui contrafforti orientali dei Monti Carzang (i cosiddetti pre-Carzang), zona montuosa già sotto controllo governativo dalla fine del 2696.

● **Origine:** era originariamente una roccaforte strategica dell'ECLISSI, poi conquistata dal governo durante l'operazione "*mineremo le montagne*". Prima della guerra, era famosa su Stellarnova per i saloni antichi pieni di arazzi, armature decorate, congegni meccanici di alto pregio (orologi artigianali, a cucù, ecc.) e una buona scorta di alcolici montani, invecchiata oltre 100 anni!

● **Struttura:** castello antico in stile alpino-fortificato, restaurato e militarizzato dai governativi. Presenta un'antica falconiera lì da diverse generazioni, e che ospita alcuni grossi falchi molto aggressivi. I governativi hanno pensato bene di riutilizzarli come segugi killer dei cieli: pattugliano la valle in cerca di nemici. Se trovano intrusi, li attaccano senza pietà! Alle bestie alate non importa nulla se fino a un anno prima erano sotto controllo della Coalizione. Un falco ben nutrito è un falco fedele!

La fortezza presenta:

● cannoni Howitzer e artiglieria pesante su terrazze e torri;

● radar montani e torrette mitragliatrici laser automatizzate;

● cunicoli sotterranei e rifugi antiaerei blindati;

● e un unico accesso tramite funivia sospesa, lunga 8 km e sorvegliata da cecchini e da un micidiale carro armato pesante Oblivion 0-4 posizionato su uno sperone roccioso, portato lì tramite elicottero da trasporto.

● **Forze a difesa:** reparti scelti governativi + plotone cecchini delle forze speciali degli "Alpini". Nella valle sottostante, invece, campo base con blindati e automezzi (jeep, camion) con un intero reggimento montano. Sempre a valle, non molto lontano e collegato tramite una lunga strada irta di ponti su fiumi e curve impervie, un piccolo spazioporto militare con alcuni caccia e un paio di bombardieri.

● **Missione dell'ECLISSI:** un commando deve infiltrarsi per liberare un alto ufficiale catturato e che sta venendo interrogato all'interno del castello, prima che riveli informazioni chiave.

● **Altre info:** Considerata da molti come una delle fortezze più inespugnabili e meglio difendibili sulla catena montuosa dei pre-Carzang.

La Missione ECLISSI: Operazione *Lontre Fantasma*

Data: 15 dicembre 2697

Obiettivo: liberare il Generale Nakasote Nokaz, ufficiale ECLISSI catturato di recente dopo un assalto governativo a un convoglio, e successivamente trasferito al Castello di Dragensthal.

L'intelligence ECLISSI riteneva che il generale fosse a conoscenza di importanti informazioni riguardanti le future linee difensive della Coalizione sui Monti Carzang. Per questo motivo venne organizzata una missione di recupero estremamente rischiosa.

Nome in codice: **Lontre Fantasma**.

Guidato dal Capitano John Smaffer, un piccolo commando delle forze speciali ECLISSI

attraversò per quasi due settimane il territorio controllato dal Regime Governativo, evitando pattuglie, radar, carri armati e postazioni di osservazione. Si mossero lenti ma determinati. Proprio come delle lontre invisibili.

Una volta raggiunta la base della montagna, gli uomini scalarono durante diverse notti consecutive le pareti ghiacciate sotto il castello, sfruttando vecchie mappe della fortezza risalenti al periodo in cui Dragensthal apparteneva ancora all'ECLISSI.

Penetrati all'interno del complesso, stordirono alcune guardie con metodi non letali, e, attraverso un passaggio secondario, raggiunsero infine le celle.

Con enorme sorpresa scoprirono che il generale non solo non era stato torturato, ma stava trascorrendo le giornate discutendo di liquori montani, sigarette pregiate, orologi a cucù, arazzi storici e arredamento alpino con il colonnello governativo responsabile della fortezza.

Scoprirono infatti che il generale Nokaz non era mai stato informato dei nuovi piani difensivi ECLISSI sui Monti Carzang, non possedeva alcuna informazione strategica rilevante ed era stato nominato generale solo per una faccenda poco chiara a base di nepotismo, mercato nero, sushi e prostitute.

L'intera operazione si era quindi basata su una valutazione errata dell'intelligence. Il commando di Smaffer venne poi arrestato subito dopo, e rinchiusi anche loro nel castello. Le forze governative, però, si complimentarono con loro per il coraggio avuto e la tremenda fatica per arrivare fin lì.

Nel proprio diario personale e a vicenda finita, il colonnello governativo di Dragensthal annotò: *"Interrogatorio ultimato. Nessuna buona notizia. A parte consigli su alcolici e sigarette di ottima qualità."*

Post Caduta di Orion: dopo la fine della guerra, il castello di Dragensthal tornò in mano alla Coalizione, Tuttavia, i falchi non sembrarono apprezzare molto il passaggio, e continuarono anche molto tempo dopo a beccare con ferocia o infastidire le forze militari di stanza. Evidentemente i governativi li nutrivano meglio.

Bastiongrado

Sulle rive del fiume Mortar, in una vasta pianura che divideva i monti Carzang come un coltello, sorgeva una città che avrebbe ricoperto un ruolo fatidico durante la Grande Guerra Galattica: Bastiongrado.

Per gli strateghi governativi la sua conquista era fondamentale: se Bastiongrado fosse caduta, avrebbero potuto lanciare un'offensiva su larga scala per attraversare in sicurezza la pianura del Mortar e penetrare oltre i Monti Carzang, superando finalmente il logorante assedio della più importante linea difensiva ECLISSI su Stellarnova.

Fondata originariamente *(secoli addietro)* come cittadina fortificata per la difesa delle rotte fluviali, Bastiongrado era un centro militare-industriale di enorme importanza strategica.

Il suo nome, "*Bastion*", derivava dalle antiche mura millenarie in granito di alta montagna (in dialetto chiamato *Grado*), che proteggevano i distretti interni: un sistema di fortificazioni talmente imponente da rendere la città imprendibile. Bastiongrado, infatti, vuol dire letteralmente *"Bastione di Granito".*

Tuttavia, ciò che la rese davvero micidiale durante la guerra non furono le mura, ma la città stessa!

Edifici distrutti, macerie e devastazione, che però offrivano rifugio perfetto a cecchini, postazioni di mitragliatrici Gatling, mine, bombe nascoste e tante altre bastardate belliche.

I carri armati? Inutili. L'aviazione o l'artiglieria? Prego, bombardate pure, tanto ormai è rasa già al suolo. I robot? I governativi hanno provato a mandare un Magnitude (bestia di oltre 100 metri), ma è rimasto impantanato nelle periferie a causa di smottamenti nel terreno.

L'unica via? La fanteria. Centinaia di migliaia di uomini contro altrettanti.

La battaglia di Bastiongrado rimarrà famosa durante la guerra proprio perché ultima a cadere: si arrese solo dopo l'arrivo della 7 flotta governativa, che lanciò un'atomica tattica a raggio ridotto contro il centro città (giugno 2698), nido ormai di mitragliatrici, cecchini e mortai ECLISSI, altrimenti sarebbe rimasta in piedi.

Tuttavia, persino dopo l'atomica, svariati reggimenti di fanteria ECLISSI o di tiratori scelti, continuarono a combattere fino alla firma della pace nel novembre del 2698: la fine della guerra.

Schema delle Forze impiegate nell'intera Campagna di Bastiongrado

(circa un anno, dal 2697 al 2698)

Regime Governativo	La Coalizione dell'ECLISSI
Truppe totali impiegate: circa 3 milioni di soldati. **Mezzi terrestri** ● 2-3 Magnitude 800 (impiegati nelle prime offensive; almeno uno rimasto impantanato nelle periferie). ● Circa 20 MAMMOTH 12. ● Diverse centinaia di carri pesanti OBLIVION 0-4. ● Diverse migliaia di carri leggeri RUBBER-11 e autoblindo. ● Centinaia di mech Ironstride. ● Alcuni esemplari di mech specializzati MH-01 Cavalier. ● Pochissimi TRACINUS-T88, impiegati lungo il fiume Mortar e nei canali cittadini in operazioni speciali. ● Decine di Killer Drone XZN-999, utilizzati negli assalti agli edifici e nei combattimenti ravvicinati. ● Altri mezzi corazzati specializzati, prototipi e armamenti sperimentali impiegati in quantità limitate. **Artiglieria** ● Migliaia di pezzi tra Howitzer, obici, mortai al plasma, artiglierie elettriche Fulgor e batterie missilistiche. *(Bombardamenti continui per tutta la durata della campagna.)* **Aviazione** ● Centinaia di jet atmosferici. ● Decine di Jet Pesanti Rostotaurus X-76.	**Personale totale** impiegato: circa 5 milioni di combattenti. **Mezzi terrestri** ● Migliaia di carri armati di vecchia generazione. ● Migliaia di jeep e mezzi leggeri. ● Numerosi trasporti truppe improvvisati. ● Pochi mezzi pesanti moderni rispetto al Governo. **Artiglieria** ● Migliaia di mortai al plasma. ● Migliaia di mitragliatrici pesanti. ● Ampio impiego di artiglieria da campo e cannoni d'assedio. ● Enorme quantità di mine, barricate e trappole. **Aviazione** ● Centinaia di caccia, elicotteri e bombardieri *(la maggior parte obsoleti o inferiori alle controparti governative).* **Dottrina** ● Difesa urbana, guerra di logoramento, contrattacchi continui e ondate di fanteria. ● Utilizzo massiccio di cecchini e nidi di mitragliatrici. **Reparti** Oltre alla fanteria regolare ECLISSI, nel corso della campagna partecipano anche reparti speciali come la Brigata del Bue d'Acciaio, impiegata nei settori più critici della città, e altre forze speciali.

● Bombardieri e cannoniere d'assalto impiegati soprattutto contro periferie, ponti, depositi, stazioni e linee logistiche. *(Utilizzo limitato nel centro urbano, ormai ridotto a un ammasso di macerie.)* **Reparti** Praticamente ogni grande corpo dell'esercito governativo passò da Bastiongrado nel corso dell'anno: fanteria, assaltatori, genio, tiratori scelti, Phalanx, A.F., genieri, medici, esploratori e numerosi altri reparti.	

Perdite

Le stime parlano di oltre due/tre milioni di caduti tra le file dell'ECLISSI. Le perdite governative furono enormi, nell'ordine di centinaia di migliaia di uomini. Il numero esatto non venne mai accertato. Troppi cadaveri sepolti tra le macerie.

Per quanto riguarda i mezzi pesanti, le forze ECLISSI subirono l'annichilimento dei loro reparti corazzati *(compresa pure l'aviazione),* mentre i governativi persero un 10-20 percento della loro forza meccanizzata, spesso a causa di impantanamenti, crolli e trappole anti-carro, e sporadiche perdite aeree.

Tuttavia, postazioni di cecchini, mortai, granatieri e nidi di mitragliatrici della Coalizione si rivelarono estremamente efficaci, e continuarono a infliggere perdite fino agli ultimi giorni della Guerra, dimostrando come, a Bastiongrado, il soldato appiedato fosse spesso più letale del più avanzato mezzo corazzato.

Considerazioni storiche

Bastiongrado è considerata la più "*Grande Campagna Terrestre della Grande Guerra Galattica"*. Nel corso di circa un anno di combattimenti furono impiegati complessivamente quasi 8 milioni di combattenti, oltre a migliaia di mezzi corazzati, pezzi d'artiglieria e velivoli. La città resistette a ogni offensiva convenzionale e cadde soltanto dopo l'impiego di un'arma nucleare tattica contro il centro urbano (in seguito all'arrivo della Settima Flotta), divenendo il simbolo della resistenza dell'ECLISSI e della brutalità del conflitto.

Baita Valàngha: Il rifugio che uccide!

Ah… la Baita Valàngha. Si trattava di un resort di alta quota *(circa 4700 metri)* riconvertito a postazione di artiglieria pesante sui Monti Carzang, con annessa guarnigione e ricco deposito di munizioni. L'ECLISSI fece infatti piazzare cinque cannoni pesanti Howitzer al plasma di alta qualità: armamenti mostruosi molto difficili da reperire per loro e probabilmente rubati a qualche treno merci militare governativo.

L'idea alla base era tanto semplice quanto bastarda: sparare nelle quattro direzioni e provocare valanghe micidiali! La zona era già soggetta a tali fenomeni, figuriamoci poi istigarla con colpi pesanti di plasma esplosivo.

Fatto sta che queste slavine letali hanno fermato svariate offensive governative: i loro carri armati Oblivion 0-4 o i Mammoth-12 erano troppo pesanti per passare lungo gli stretti valichi preda di bufere, frane e le suddette valanghe. Senza contare la fanteria e i mezzi da trasporto più leggeri travolti senza pietà da tonnellate di neve.

La situazione era insostenibile. Quel maledetto resort bloccava l'accesso a un settore industriale che produceva diesel e batterie di ricambio per carri ECLISSI, ben protetto da batterie contraeree. Obiettivo che necessitava quindi di essere distrutto via terra.

Per spezzare lo stallo, l'Alto Comando di Valoris ideò tre opzioni… ma solo una risultò decisiva:

- **Opzione I: Assalto diretto con forze speciali**

Si ipotizzò l'invio di reparti scelti di Alpini di Nebulon o di team A.F. *(All Front),* con infiltrazione notturna passando dalle altre creste montane o paracadutandosi da alta quota.

L'ipotesi venne subito ridimensionata: la zona circostante risultava coperta da postazioni contraeree mimetizzate, silos missilistici, radar e una buona guarnigione di truppe.

Inoltre, anche un assalto riuscito avrebbe quasi certamente provocato l'attivazione immediata delle artiglierie ECLISSI, con il conseguente distacco di valanghe capaci di cancellare intere squadre in pochi secondi.

Probabilità di successo stimata: media. Perdite previste: inaccettabili.

- **Opzione II: Paracadutismo Orbitale**

Utilizzo delle Comete di Fuoco, paracadutisti orbitali lanciati direttamente dall'orbita per evitare intercettazioni.

La manovra, seppur teoricamente fattibile, richiedeva una precisione estrema: un errore di traiettoria di pochi gradi avrebbe comportato la caduta in burroni profondi centinaia di metri, foreste piene di lupi killer e Orsi dei Monti Carzang famelici, o l'atterraggio in zone pattugliate da truppe ECLISSI.

Inoltre, le condizioni meteorologiche costantemente instabili dei Monti Carzang rendevano impossibile garantire una finestra operativa sicura.

Probabilità di successo stimata: bassa.

- **Opzione III: Operazione "Valanga di Carbone"**

L'opzione finale si basava invece su un cambio radicale di approccio: non più la conquista della Baita Valàngha… bensì la distruzione della montagna su cui poggiava la baita stessa!

Sfruttando antichi filoni minerari di carbone e vecchie gallerie di estrazione presenti nei Monti Carzang, squadre di ingegneri militari avviarono un'operazione di scavo profondo, ben nascosti dall'artiglieria ECLISSI.

All’interno della montagna vennero collocate cariche ad altissima potenza a base di salnitro malato e miscele proibite, un composto instabile e devastante, capace di innescare reazioni violente a contatto con strati carboniosi e sacche minerarie.

L’obiettivo era compromettere in maniera totale la struttura interna della montagna, sbriciolandola come un cracker in acqua bollente!

Quando le cariche furono attivate… la montagna deflagrò in maniera mostruosa.

Poi collassò su sé stessa, generando una valanga di proporzioni apocalittiche.

La Baita Valàngha, insieme ai suoi Howitzer, ai depositi di munizioni e alla guarnigione ECLISSI, venne cancellata in pochi attimi di vita.

Le valli limitrofe rimasero sepolte sotto milioni di tonnellate di roccia, ghiaccio e neve compressa.

La minaccia venne quindi eliminata, le forze governative riuscirono a sfondare le linee nemiche e a distruggere il settore industriale… ma al prezzo di una devastazione irreversibile.

Per anni, l’area rimase instabile e soggetta a valanghe randomiche.

Queste continuarono a verificarsi a intervalli irregolari, modificando il microclima e la geografia locale, e spazzando via gli sventurati che si trovavano sotto in quel momento.

Equinoxis

Mondo rigoglioso, fertile e ricco di città. Sotto il controllo governativo, è il terzo polo commerciale più importante della galassia, dopo Nebulon e Xerion.

Economia: Equinoxis gioca un ruolo cruciale nell'economia della galassia grazie alla sua specializzazione nei settori secondario e soprattutto terziario. Come pianeta di punta per la lavorazione delle materie prime provenienti da altri mondi, Equinoxis ha sviluppato un'infrastruttura industriale avanzata, trasformando le risorse grezze in beni raffinati. I suoi impianti di lavorazione spaziano dalla raffinazione di metalli preziosi all'assemblaggio di componenti e circuiti per astronavi e altre tecnologie avanzate quali transistor, batterie, moduli e dispositivi antigravitazionali, ma anche chip, elettronica e software di rete. Questa capacità di lavorare materiali provenienti da tutta la galassia rende Equinoxis un nodo vitale nelle catene di produzione interplanetarie.

Nel settore terziario (quello più redditizio), Equinoxis è famoso per i suoi servizi commerciali di alto livello. Le sue città ospitano le principali sedi bancarie, assicurazioni, compagnie di trasporto merci e, soprattutto, la principale compagnia di crociere galattiche, che gestisce rotte turistiche di lusso tra i pianeti e le regioni più esotiche. Inoltre, il pianeta offre una vasta gamma di servizi tecnologici e di consulenza, attirando imprenditori e commercianti da tutta la galassia per concludere affari.

Su Equinoxis è da segnalare la presenza della sede centrale della *Trading Co. Stellar Alliance*.

Guerra: Alcune regioni del pianeta sono state teatro di aspri combattimenti durante il conflitto galattico.

Altre note: Particolarità del pianeta sono oltre alle numerose regioni collinari anche le stupende querce e cespugli multicolore.

Lo stile architettonico potrebbe ricordare lo stile inglese con villette a schiera, molto ottocentesco e dei primi del 900.

Autostrade: Oltre ai tradizionali sistemi di trasporto ferroviario e aerospaziale, Equinoxis è celebre in tutta la galassia per la sua rete autostradale impeccabile. Migliaia di chilometri di strade ad alta velocità attraversano il pianeta, collegando città, distretti industriali e centri commerciali con un'efficienza leggendaria. Queste autostrade, levigatissime e mantenute con precisione maniacale, sono percorse quotidianamente da veicoli LEV (a levitazione magnetica) di ultima generazione, appartenenti a imprenditori, commercianti e professionisti.

Particolarmente rinomati sono gli autogrill sospesi, costruiti su grandi ponti panoramici sopra le arterie principali: qui i viaggiatori possono fermarsi a gustare pasti raffinati, sorseggiare bevande di pregio e primizie del luogo, e ammirare il traffico scintillante che scorre sotto di loro. Per gli equinoxiani, sostare in uno di questi esclusivi punti di ristoro è più di una pausa, ma un vero e proprio rituale di piacere.

Curiosità: Una delle autostrade più importanti e mastodontiche è l'autostrada del Condor.

Popolazione: 6 miliardi.

Pasticcery Street – Quartiere storico di Terawal

Pasticcery Street è una delle vie più iconiche e misteriose della città di Terawal, capitale collinare di Equinoxis. Situata in una zona semi-centrale (un tempo considerata periferica, oggi profondamente rivalutata), conserva uno stile retrò d'altri tempi, fatto di insegne in legno, insegne scolorite, panchine di ghisa e profumo costante di dolci appena sfornati.

Un tempo rinomata per le sue pasticcerie tradizionali, oggi continua a sfornare brioche alla crema, crostate di bacche selvatiche, torte rustiche, biscotti al burro salato, venduti in locali che sembrano sospesi nel tempo.

Qui il tempo non corre, sfoglia lentamente.

Ma oltre all'aspetto romantico, Pasticcery Street è famosa per la sua popolazione atipica:

tra i suoi cortili e appartamenti vivono ex analisti governativi, funzionari in pensione, archivisti, vecchie spie e agenti ritirati, che hanno scelto la discrezione e il silenzio di questa via per scomparire dalle cronache.

È considerata una "strada rifugio": ci si va per sparire, per studiare, per ricordare o per dimenticare.

Durante il tristemente noto *Attentato di Terawal del 2677*, in cui migliaia di persone persero la vita a causa di un devastante bombardamento orbitale condotto con cacciatorpediniere rubati, l'intera area metropolitana della capitale fu ridotta in macerie.

Eppure, Pasticcery Street fu risparmiata quasi del tutto, colpita solo marginalmente da onde d'urto e detriti minori.

Molti oggi parlano di "miracolo di Pasticcery", altri di coinvolgimenti interni non chiariti. Nessuna risposta ufficiale è mai stata fornita.

Da allora, la via è tornata alla sua lenta routine fatta di caffè amari, fascicoli impolverati e vecchi segreti che ancora camminano tra i tavoli delle pasticcerie.

Schema dell'Attentato di Terawal (9 ottobre 2677)

Forze di difesa di Terawal	Terroristi di Kar-Maeg
● 17 milioni di civili ● Decine di Batterie contraeree KORVO ● Forze di polizia e militari: alcune migliaia **In orbita:** ● Alcune stazioni spaziali della dogana/commerciali ● 2 Stazioni da difesa orbitale **Rinforzi governativi:** ● Flotta d'emergenza: 40 astronavi da battaglia di vario tipo	● 1 incrociatore pesante ● 2 incrociatori medi ● 2 cacciatorpedinieri (attrezzati per bombardamento orbitale) ● Gruppo di ribelli e terroristi a bordo nave: alcune centinaia.

Perdite

A terra: ● 140 mila morti ● 215 mila feriti ● Danni estesi agli edifici per miliardi di Valoran ● Centinaia di militari e poliziotti uccisi ● Migliaia di vigili del fuoco morti tra le macerie **In orbita:** ● Tutte le stazioni spaziali della dogana/commerciali + le 2 da difesa orbitale ● Danni superficiali allo scafo di un paio di incrociatori durante la battaglia spaziale	● Tutta la flotta terrorista: 5 navi in totale ● Tutto l'equipaggio ribelle a bordo

Aneddoto storico: Kastor "Pugno d'Acciaio" e Naya

Tra i selvaggi monti arcobaleno del pianeta Equinoxis, si svolse una vicenda di redenzione a dir poco incredibile: fu la storia di Kastor "Pugno d'Acciaio", ex pugile dei pesi massimi caduto in disgrazia, e di sua nipote Naya, una bambina che con il suo cuore d'oro cambiò il corso della vita del nonno.

Kastor, un tempo una leggenda del pugilato, era famoso in tutta la galassia per la potenza dei suoi colpi e per il soprannome guadagnato sul ring: "Pugno d'Acciaio". Tuttavia, la sua carriera si concluse in modo disastroso a causa di eccessi autodistruttivi, come droga, alcolici pesanti e uno stile di vita dissoluto: prostitute, gioco d'azzardo e affari poco puliti.

La sua caduta fu tanto rapida quanto clamorosa, portandolo ad abbandonare la società e a ritirarsi in una baita isolata tra i monti Arcobaleno, nelle regioni settentrionali del pianeta Equinoxis. Disprezzato e ripudiato dai suoi stessi familiari, Kastor divenne una figura dimenticata.

In montagna, iniziò a vivere di allevamento di bisonti, che mungeva per ricavare latte e formaggi da vendere in paese, nonostante fosse temuto anche lì per la sua pessima reputazione. Oltretutto, dava anche la caccia ai predatori per proteggere il bestiame.

Passarono diversi lunghi anni, arrivando fino al 2690.

A quel tempo, Naya, sua nipote, viveva con i genitori in una delle fiorenti città commerciali di Equinoxis. I suoi genitori, impegnati banchieri, non riuscivano a dedicarsi a lei a causa del troppo lavoro. Quindi, con riluttanza e una certa dose di vergogna, decisero di mandarla dal nonno, nonostante i rancori familiari.

La scelta fu dettata più dalla necessità che dal desiderio, e Naya si trovò improvvisamente catapultata in un ambiente del tutto diverso da quello a cui era abituata.

Alla baita, Naya si trovò di fronte a un uomo burbero e rozzo. Kastor, inizialmente freddo e distante, non fece nulla per nascondere la sua riluttanza nel prendersi cura di lei. Ciononostante, con il passare dei giorni, Naya dimostrò una sorprendente capacità di adattarsi alla dura vita di montagna. Si abituò alla semplicità della baita, imparando a occuparsi dei bisonti e osservando Kastor cacciare predatori temibili come orsi enormi e volpi incazzate per difendere il suo allevamento. Imparò anche a rispettare la montagna, soprattutto durante le tremende bufere di neve, in cui i due dovettero inchiodare assi alle finestre e rifugiarsi nella baita per superare la furia degli eventi. Una sfida dopo l'altra.

In tutto questo, Kastor, contro ogni aspettativa, iniziò ad affezionarsi alla nipote. I suoi modi burberi si ammorbidirono e, per la prima volta dopo anni, riscoprì un valore che aveva dimenticato: il significato della famiglia.

I giorni passarono e la montagna divenne un luogo di crescita reciproca: Naya imparò a vivere nella natura, mentre Kastor trovò un motivo per uscire dal suo isolamento.

Tutto sembrava andare per il meglio, quando la quiete della vita montana venne interrotta da un evento preoccupante…

Un commando di 7 Wild Boars atterrò nelle vicinanze tramite una navetta spaziale. Si trattava di una compagnia di mercenari tristemente nota per la sua brutalità, impreparazione e per essere composta da imbecilli sparatutto. I Wild Boars, infatti, erano un gruppo di individui violenti e caotici, noti per la loro scarsa disciplina e per portare con sé mitragliatori pesanti e fasce di munizioni solo per intimidazione. Spesso ubriachi durante le missioni, si distinguevano per la loro goffaggine e arroganza. Ingaggiati per compiti sporchi come omicidi o rapimenti, i Wild Boars non erano certo famosi per la loro efficienza.

Furono ingaggiati per rapire Naya e chiedere un lauto riscatto ai suoi genitori. Ignoravano completamente chi fosse Kastor e, soprattutto, di cosa fosse capace.

Quando i Wild Boars attaccarono, si scontrarono con la forza e l'ingegno di Kastor. Utilizzando le sue abilità di pugile e strumenti improvvisati – come un'ascia da boscaiolo, corde, tagliole e persino tronchi – Kastor sgominò uno a uno i mercenari. Nonostante gli anni di inattività, il "Pugno d'Acciaio" dimostrò di essere ancora una forza della natura.

- Uno dei mercenari tentò di mitragliare Kastor con un Gatling laser, ma il vecchio pugile lo abbatté con uno scatto animale e un colpo diretto al mento.
- Un altro fu disarmato e scaraventato contro un albero a mani nude.

- Un altro ancora venne messo fuori combattimento dalla mandria di bisonti, precedentemente liberata da Naya.

- Per finire, Kastor utilizzò sapientemente alcune trappole con corde, intrappolando il resto dei mercenari in fondo a un burrone!

Nel frattempo, Naya, nonostante la sua giovane età, dimostrò un coraggio sorprendente. Sabotò la navetta dei Wild Boars, bloccandoli definitivamente e permettendo al nonno di concludere lo scontro. Alla fine, i mercenari furono neutralizzati e legati vicino alla baita, umiliati e sconfitti.

Dopo aver scongiurato la minaccia, Kastor, con l'aiuto di Naya, contattò le forze di polizia governative di Equinoxis. Gli ufficiali giunsero sul posto e arrestarono i Wild Boars, riconoscendo Kastor come l'eroe che aveva difeso la nipote.

La notizia dell'accaduto raggiunse rapidamente i genitori di Naya, che accorsero immediatamente, spaventati per la sicurezza della figlia. Quando arrivarono alla baita, si trovarono di fronte a una scena che non avrebbero mai immaginato: Kastor, il nonno che avevano disprezzato per anni, aveva protetto Naya con tutte le sue forze. Questo evento li spinse a rivalutare la figura di Kastor, accettando finalmente il suo ruolo nella vita della nipote.

La storia di Kastor e Naya divenne celebre tra gli abitanti delle montagne di Equinoxis. Fu vista come una lezione sul valore della famiglia, sulla redenzione e sulla capacità di cambiare. Kastor, pur rimanendo rude e burbero, trovò un nuovo equilibrio con i genitori di Naya, che impararono a rispettarlo.

Kastor "Pugno d'Acciaio" non fu solo un uomo caduto e redento. La sua storia e quella di Naya divennero un simbolo di ciò che significa rinascere, anche quando tutto sembra perduto. La baita tra i monti non era solo un rifugio: divenne il luogo dove un uomo ritrovò sé stesso, e una bambina scoprì cosa significa famiglia.

Emporium Fortune

Emporium Fortune è un pianeta neutrale e indipendente situato nel cuore delle rotte commerciali galattiche. Dopo il declino di Equinoxis, la caduta di Stellarnova *(diventato il fronte della Grande Guerra)* e la questione Xerion-7 conquistata dall'ECLISSI, il suo ruolo è diventato sempre più centrale nelle economie interstellari, tanto da essere considerato oggi uno dei principali hub per il commercio di beni di pregio e tecnologia d'élite.

L'estetica urbana del pianeta richiama fortemente gli anni '30 terrestri, con influenze art déco, treni sopraelevati in acciaio lucidato, grattacieli di vetro e ferro, insegne luminose in caratteri retrò, boulevard alberati, casinò, locali jazz e caffè fumosi frequentati da banchieri, nobili, artisti e diplomatici.

Il clima mite, simile a quello della Francia continentale, è ideale per la vita urbana e la cultura borghese.

Le principali città includono:

- **Domus Dorada** – capitale culturale e artistica, è la metropoli del lusso, paragonabile a una Parigi retrò del 900', con boutique, gioiellerie, musei e gallerie d'arte.
- **Altoborsa** – capitale politica ed economica, una sorta di New York alternativa: qui si trovano le borse valori, i grattacieli dei consorzi finanziari e i grandi scandali.
- **Dorsia** – porto industriale e città doganale: fulcro del traffico merci, è ruvida, spesso malfamata e popolata da operai, mercanti, pescatori e contrabbandieri.
- **Nuova Sangō** – città ispirata alla Singapore anni '30, con quartieri galleggianti, locali notturni, teatri, sale da tè e lanterne al neon. Qui la criminalità è più sottile e silenziosa, ma letale. Spesso operano alcune cellule criminali del Giglio Bianco, spacciando tè stupefacenti e droghe raffinate.

Con una popolazione di circa 4.6 miliardi di abitanti, Emporium è un pianeta estremamente urbanizzato e stratificato.

La cultura si fonda sull'apparenza e il prestigio: abiti eleganti, profumi intensi, orologi da taschino, scarpe lucidate e cappelli chic sono parte integrante dell'identità sociale.

L'apparenza è tutto, perché qui il vero capitale non è solo il denaro, ma il buon gusto.

Forze dell'ordine e struttura militare

Emporium non è un mondo militarizzato in senso classico. Le sue forze armate sono pensate per la difesa interna, il controllo urbano e la protezione delle rotte commerciali. La polizia locale è famosa in tutta la galassia per il suo stile distintivo: uniformi blu con bottoni d'oro, bastoni da parata, fucili a pompa al plasma con manico in legno e veicoli blindati dall'aspetto elegante ma funzionale. Il loro comportamento, improntato alla fermezza e alla cortesia glaciale, ricorda quello dei detective e poliziotti dell'antica Scotland Yard.

In caso di emergenze o missioni complesse anti terrorismo, il governo planetario fa ricorso a compagnie mercenarie su contratto, come l'IRONCLAD (sotto stretto controllo governativo). Queste forze sono addestrate per operazioni tattiche rapide, dispiegabili ovunque nel pianeta nel giro di poche ore.

L'esercito ufficiale – la cosiddetta **Gendarmerie** di Emporium – è limitato ma efficiente: dispone di APC urbani, carri leggeri, autoblindo e una piccola flotta spaziale composta da corvette, fregate e pochi incrociatori leggeri. L'esperienza militare è però scarsa: Emporium eccelle nel controllo delle città, ma non reggerebbe a lungo in una guerra interplanetaria prolungata.

Economia e commercio

Emporium Fortune basa la propria economia su un mercato di fascia alta. Il pianeta commercia:

- Tecnologie: computer dai design ricercati, motori civili, componenti elettronici di

precisione.

- Automobili: modelli eleganti dal gusto rétro, alimentati a idrogeno o a motore elettrico top di gamma.
- Moda, tessuti e alta sartoria: abiti su misura, stoffe, tessuti.
- Profumi, liquori, gioielli: prodotti estremamente di qualità e dal costo proibitivo.
- Design e collezionismo: arredi e interni, armi da collezione, stoviglie decorate.

Il confronto con Equinoxis è inevitabile. Mentre quest'ultima rimane il cuore della finanza galattica, delle banche e della produzione di chip e tecnologie avanzate, Emporium Fortune rappresenta la sua controparte stilosa e mercantile.

Politica e struttura sociale

Il pianeta è governato da una serie di consorzi commerciali e camere di affari. Non esiste un'autorità centralizzata assoluta, ma un equilibrio diplomatico tra magnati, gilde, ambasciatori e famiglie influenti. Le decisioni più importanti vengono prese nei salotti riservati dei grandi alberghi o durante cene private nei casinò.

La criminalità non è assente (specialmente nelle città più malfamate come Dorsia), ma spesso si presenta sotto forma di elegante corruzione: tangenti nei porti, ricatti in borsa, scommesse truccate e collusioni tra gendarmeria e mafie bianche. Nessuno spara in pubblico. Chi scompare, semplicemente… aveva giocato male le proprie carte.

Questione social media e cultura dell'immagine

Emporium Fortune è l'unico pianeta della galassia in cui i social media, l'intrattenimento digitale e la figura dell'influencer godono di una certa popolarità. Mentre gran parte della galassia guarda con diffidenza o disprezzo all'eccesso di tecnologia e alla spettacolarizzazione della vita privata, su Emporium – complice la sua vocazione borghese e commerciale – l'apparenza è tutto, e chi sa vendere bene sé stesso ha ancora potere. Piattaforme social, streaming dal vivo, contenuti sponsorizzati e community digitali sono più presenti qui che altrove, anche se sempre con uno stile più teatrale che realmente moderno. Va ricordato, però, che anche su Emporium la platea resta ristretta: gli influencer sono visti come icone trash di lusso, più adorati per l'estetica che per i contenuti reali.

Nel resto della galassia, invece, sono perlopiù ignorati, ridicolizzati o addirittura vietati.

I Sei Grandi Influencer di Emporium Fortune

Nonostante Emporium Fortune sia l'unico pianeta della galassia dove gli influencer vengono davvero accettati e hanno un certo seguito, il fenomeno rimane comunque limitato. La presenza sui social media è ristretta e settoriale, non comparabile di certo ai livelli della Terra del ventunesimo secolo.

A detenere il vero potere mediatico – in termini di visibilità, sponsorizzazioni e impatto culturale – sono solo sei individui, che da soli coprono circa il 90% del mercato degli influencer.

I Sei Grandi Influencer di Emporium Fortune sono:

- **Jack "ProGamerZ"** 🎮 – streamer e videogiocatore estremo, idolo dei figli di ricchi annoiati, nobili e banchieri;
- **Gregory Gourmet** 🍾 – foodblogger snob e ricattatore, maestro della frode gastronomica;
- **Sasha Starfire** 💄 – pornostar etico-vegana, regina della controversa piattaforma ShowYourBoobs™;
- **Darius "D-Money"** 💰 – rapper fasullo, figlio di un potente boss mafioso di Albarossa e riciclatore di Valoran sporchi;
- **Kayla "FitQueen"** 🏋️ – allegra ma svampita guru del fitness e delle tisane detox (che spesso non funzionano), in segreto dipendente dalla pasticceria e dai farmaci bruciagrassi;
- **Leon Silver's** 🎧 – manager, dirigente di podcast egocentrico e manipolatore supremo delle tendenze. Il peggiore in assoluto. Dirige il Cafè di Leo, il podcast di attualità più famoso

su Emporium.

📈 **Numeri?** Emporium ha 4.6 miliardi di abitanti, ma i top influencer non superano mai i 30-50 mila followers attivi ciascuno.

Tuttavia, si tratta di un pubblico molto rinomato: rampolli di nobili, figli di banchieri e imprenditori, o eredi di dinastie commerciali, capaci di spendere fortune.

Il potere degli influencer non deriva infatti dalla massa, ma dal controllo capillare: tipo un circuito mafioso digitale, gestito da Leon Silver's, dove chi non si adegua viene "shadowbannato dalla realtà".

⚠️ *La seguente voce contiene spoiler sugli eventi narrati nel racconto Il Podcast del Terrore.*

La Caduta del Circuito degli Influencer

Dopo il famigerato evento del "Podcast del terrore su Oscuria", nel dicembre del 2697, in cui morirono alcuni dei sei influencer più seguiti del pianeta e altri si ritirarono, il fragile mercato dei social media subì un collasso.

Dettagli:

- I sei personaggi rappresentavano oltre il 90% della copertura social su Emporium Fortune.
- Con la loro scomparsa o ritiro, il settore perse credibilità, sponsor e pubblico, ed emersero tutti gli scandali e le nefandezze perpetrate in quel circuito. Moltissimi loro collaboratori furono arrestati dalla gendarmerie di Emporium, dovendo rispondere a molteplici crimini.
- Si aprì una fase definita da molti "la Morte dei Social".

L'evento è considerato il simbolo della fragilità e della vuotezza del mondo social, nonché un monito per le generazioni successive.

Compagnia di sicurezza "VOLPE RAMPANTE"

Motto: *"Discrezione, stile, presenza"*

La Volpe Rampante è una compagnia di sicurezza d'élite nata su Emporium Fortune, come branca privata della celebre Gendarmerie cittadina. Specializzata in sorveglianza ad alta visibilità, questa compagnia si distingue per l'eleganza del servizio e l'adattabilità a contesti civili di prestigio, dove la presenza deve essere visibile, rassicurante ma mai invadente.

Opera prevalentemente in ambienti raffinati e metropolitani come i casinò di lusso di Domus Dorada, le gallerie d'arte, le case d'asta, le banche centrali e i caveaux di Altoborsa, così come durante eventi diplomatici, galà commerciali e per la protezione personale di magnati, banchieri e persino influencer. Non è raro vederne pattuglie a bordo di limousine blindate che attraversano i quartieri alti delle metropoli di Emporium.

La divisa ufficiale degli agenti è immediatamente riconoscibile: completo giallo ocra con bordature bordeaux, guanti in pelle nera e stivali lucidi. Sul petto ogni agente porta un distintivo metallico a forma di volpe rampante, mentre sulle spalle campeggiano stemmi cuciti che raffigurano uno scudo color vino rosso, una volpe arancione rampante e due sigari incrociati alla base.

In dotazione obbligatoria vi è anche un orologio da taschino, fornito a ogni operatore per la "massima puntualità".

Dal punto di vista operativo, la Volpe Rampante non è una forza da guerra: i suoi membri sono perlopiù ex gendarmi o ex vigilanti privati formatisi tra Domus Dorada e Altoborsa, esperti in protezione urbana, controllo eventi e gestione di crisi in contesti pubblici o aziendali.

Il loro punto di forza non risiede nella forza bruta, bensì nello stile, nella presenza scenica, nella rapidità d'intervento e nella capacità di mantenere l'ordine senza rovinare l'atmosfera.

Per questo motivo, sono spesso preferiti a compagnie più armate e aggressive in contesti dove apparire professionali conta quanto esserlo davvero.

MONDI AGRICOLI

Stellaria

Pianeta sotto il controllo dell'ECLISSI, caratterizzato dalla presenza di immense e variegate foreste (o giungle nelle zone equatoriali) sulla superficie.

Clima: Stellaria presenta un clima variegato che spazia dalle foreste temperate alle giungle umide nelle zone equatoriali. Le stagioni sono marcate, con una lunga stagione delle piogge nelle regioni equatoriali.

Geografia: Il pianeta è coperto da vaste foreste e giungle, interrotte da radure e campi coltivati con alberi da frutta. Fiumi e laghi attraversano il paesaggio, creando un ambiente ricco di biodiversità. Il grande arcipelago corallino a sud-ovest è noto per le sue spiagge incontaminate e le barriere coralline.

Sistema energetico: La biomassa del legno è la principale fonte energetica. Le segherie e le centrali a biomassa sono dotate di tecnologie per la combustione efficiente e la gestione delle risorse. Le ceneri residue sono utilizzate come fertilizzanti.

Tecnologie: i mezzi di trasporto includono veicoli a vapore e barche a vela o motore per navigare i fiumi e i laghi. Nelle città principali, sono utilizzati anche mezzi a trazione animale e biciclette, sia per tradizione che praticità.

Economia e industria: Le fattorie su Stellaria sono note per la produzione di frutta (in particolare mele), cereali e verdure. Gli allevamenti producono carne, latte e derivati, e molte delle tecniche agricole utilizzate sono un mix di metodi tradizionali e innovazioni del primo Novecento.

Architettura e infrastrutture: Le città e i villaggi di Stellaria sono caratterizzati da costruzioni in legno e pietra, con tetti di paglia o tegole. Le abitazioni spesso includono tecnologie come mulini ad acqua e meccanismi a vapore.

Cultura e tradizioni: Gli abitanti di Stellaria vivono in armonia con la natura. Le tecnologie medievali sono integrate con quelle del primo Novecento, creando un equilibrio tra tradizione e modernità. Le comunità rurali sono autosufficienti e basano la loro economia sull'agricoltura e la lavorazione del legno.

Costituzione fisica degli abitanti: Gli abitanti di Stellaria, cresciuti in ambienti rurali e immersi nella vita contadina sin dalla nascita, presentano una costituzione fisica geneticamente robusta. La continua esposizione al lavoro manuale, ai cicli naturali e alla gestione diretta delle risorse ha selezionato una popolazione naturalmente muscolosa, alta e resistente, con tratti fisici che ricordano quelli di boscaioli montani.

Non è raro che i cittadini stellariani si distinguano in competizioni fisiche, come sollevamento pesi, lancio del masso o corse nei terreni accidentati. La loro forza, oltre che culturale, è scritta nel DNA.

Comunità Indigene: Diverse comunità indigene vivono nelle giungle e nelle isole dell'arcipelago. Queste comunità mantengono usanze e tradizioni antiche, spesso interagendo con i turisti e gli abitanti delle città per scambi culturali e commerciali.

Informazioni varie: Con poche basi e fortezze militari non è rilevante strategicamente per la guerra, fornisce però ottime scorte alimentari all'ECLISSI, dovute alla buona quantità di campi di frutta, cereali oltre che allevamenti vari.

Su Stellaria è presente la nota compagnia di viaggi turistici *"Stellaria Luxury Tour"*. Essa propone scampagnate in stile "Survival", nelle fitte foreste del pianeta. I costi sono particolarmente elevati, calcolando che il prezzo medio è di un Valoran d'oro a testa, ma garantiscono un'esperienza da brividi, indimenticabile e in totale sicurezza.

Popolazione: 1 miliardo.

Festival della Castagna di Stellaria

Imponente evento culturale che si svolge ogni anno sul pianeta Stellaria, per celebrare il loro più famoso prodotto locale: la "Castagna di Stellaria", dal profumo afrodisiaco di nocciola con retrogusto di zenzero e cannella.

La particolarità principale del festival risiede nel fatto che tutto viene svolto in stile medievale: dalle bancarelle ai tendoni della festa (costruiti da artigiani specializzati), agli indumenti (eleganti abiti cuciti a mano), fino ai souvenir (oggetti in legno artigianali, cibi tipici, ecc.).

Oltretutto, il festival è caratterizzato da un menù completamente a base di castagne:

- **Antipasti:** Crostini alle castagne con formaggio blu o tartine con crema di castagne e speck.
- **Primi:** Risotto con castagne e funghi o zuppa con castagne bollite, porri e cipolle.
- **Secondi:** Stinco di maiale glassato alle castagne con contorno di purè di patate e verdure o arrosto di vitello con contorno di castagne bollite e verdure.
- **Dessert:** Torta al cioccolato con panna e castagne o frittelle di castagne ripiene di cioccolato.

I commensali, inoltre, possono scegliere come bevande:

- Vin brulè rosso, invecchiato in pregiate botti di castagno.
- Birra scura all'aroma di castagne tostate.
- Il "Castagnino", eccellente liquore ottenuto da castagne fermentate e alcool.

Alle abbondanti abbuffate, seguono sempre danze, balli, canzoni e divertimenti vari. I bimbi generalmente si travestono con costumi basati sui principali e più famosi animali di Stellaria, come il baco/farfalla, il pappagallo striato o il gufo fosforescente.

L'evento si svolge in autunno nelle splendide foreste di querce e faggi che assumono un colore rosso arancione magnifico, ed è sempre stato molto famoso nella galassia, tant'è che migliaia di turisti affluiscono da ogni dove per parteciparvi.

Per fortuna, la tradizione del festival non è stata influenzata dalla guerra, e anche le forze dell'ECLISSI di stanza sul pianeta vi partecipano, con l'autorizzazione del comando centrale della coalizione, poiché la festa contribuisce a sollevare il morale delle truppe.

🌊 Arcipelago Corallino di Stellaria

Nelle zone equatoriali di Stellaria si estende un vasto arcipelago di isole paradisiache, celebre per le sue barriere coralline multicolori e le acque limpide, azzurrine come i Caraibi. Le coste sono ricche di spiagge bianchissime e lagune nascoste, rifugi naturali perfetti per chi vive e naviga tra le isole.

La fauna marina è straordinariamente varia e comprende specie come cernie, barracuda, pesci pappagallo, murene, tonni, pesci angelo, squali di barriera, tartarughe marine e delfini (questi ultimi sono particolarmente allegrotti e socievoli). Le barriere coralline non solo offrono uno spettacolo naturale unico e meraviglioso, ma rappresentano anche un ecosistema vitale per la pesca locale e il turismo (grazie alla Stellaria Luxury Tour).

☠️ I Pirati dei Baiocchi

Tuttavia, anche questo paradiso ha i suoi pro e contro…

L'arcipelago ospita diverse cellule di pirati, discendenti di antiche tribù indigene locali che da secoli hanno fatto del mare la loro casa.

Il loro numero varie nelle centinaia di individui, al massimo alcune migliaia sparsi per l'intera regione costiera.

A differenza della popolazione "contadina" di Stellaria, robusta e muscolosa, questi pirati sono generalmente più magri e leggermente più bassi, adattati a una vita nomade tra le isole e le foreste costiere. Nel tempo, hanno accolto tra i loro ranghi genti provenienti da altri mondi (da Albarossa, Dunaria e in genere criminali o clandestini senza passaporto), diventando una popolazione meticcia e variopinta.

Il loro bene più prezioso e la loro valuta ufficiale sono i **Baiocchi**, biscotti al cacao ripieni, durissimi come pietre (morsicarli a secco significa rischiare di spaccarsi i denti!).

Ma come mai dei cavolo di biscotti?? Semplice…

- Il cacao non cresce bene su Stellaria, nemmeno nelle zone equatoriali, e viene importato da altri pianeti (come Lacustra Fluviale) a costi non indifferenti.
- Per produrli, i pirati mischiano il cacao a sostanze stupefacenti locali: resine psicotrope di piante tropicali, estratti da coralli velenosi, o erbe come cannabis e coca!
- Oltre a fornire un alto apporto calorico, garantiscono una scarica euforica e di pura estasi quando consumati (pucciati di solito in bevande alcoliche ricavate da canna da zucchero o rum di contrabbando). Per questo motivo li mangiano con estrema parsimonia (in momenti clou, come prima di abbordaggi o durante feste con bottino a base di casse di mele e legname, birre e ostaggi) e li trattano come tesoro sacro.
- Infine, questi Baiocchi non deperiscono mai, essendo così secchi, durano praticamente all'infinito. Tutti questi fattori hanno contribuito a renderli la valuta ideale per questi bucanieri.

Gli attacchi di queste cellule piratesche sono mirati soprattutto a:

- Mercantili agricoli e fluviali carichi di legname, cereali e cibarie.
- Rotte marittime interne, dove abbordano chiatte che risalgono i fiumi verso le grandi città.
- Talvolta colpiscono anche turisti facoltosi delle spedizioni della "Stellaria Luxury Tour": rapiti, incappucciati e trattenuti nelle giungle per chiedere riscatti profumati.

I pirati combattono con uno stile improvvisato, usando vecchi fucili al plasma serie MK, pistole laser malridotte, o tal più qualche mitraglietta laser di contrabbando. Nonostante ciò, la loro arma più grande è la conoscenza delle correnti, delle secche e delle barriere coralline, che sfruttano per nascondersi dalle pattuglie della guardia costiera ECLISSI e dalle unità militari su hovercraft da guerra (o, in epoche passate, dalle flotte del Governo Repubblicano/COESIONE).

Esteticamente e culturalmente conservano un sapore caraibico: tatuaggi tribali, amuleti di legno o osso, vele decorate, bandane colorate e navi ibride a metà tra battelli rustici e motoscafi a vapore arrugginiti.

Nonostante siano criminali, fortunatamente le vittime/danni che causano sono contenuti, probabilmente a causa del consumo di Baiocchi stupefacenti che riducono la lucidità mentale.

Ma come è possibile che questa "economia del Baiocco" funzioni davvero? Beh, infatti non funziona! Spesso i baiocchi vengono contraffatti, usando meno cacao e erbe/droghe di dubbia purezza. Ciò causa faide nel sangue, litigi e accoltellamenti alle spalle. Inoltre, alcuni pirati più sbrigliati fanno incetta nell'uso di questi biscotti (magari tradendo i compagni e fregandone interi borsoni), cadendo ovviamente in tremende overdosi allucinogene o deliri da furia berserkr!

Insomma, i Baiocchi hanno trasformato questi pirati in una vera e propria leggenda delle acque stellariane.

📜 Le Terre dei Cinghiali

“Un grugnito nella nebbia è tutto ciò che ti avvisa. Dopo, è già troppo tardi.”
– Detto popolare su Stellaria

Le Terre dei Cinghiali sono una valle nascosta tra le colline boscose del continente settentrionale di Stellaria. Caratterizzate da un clima umido e da una vegetazione rigogliosa, queste terre sono completamente dominate da una razza di cinghiali grossi e massicci, evoluti nei secoli per adattarsi a un ambiente divenuto sempre più sotto controllo dell’uomo.

Al centro della valle sorge l’antica Torre dei Cinghiali, un fortino coloniale risalente a oltre mille anni prima, costruito in mattoni rossi e pietra scura, secondo una stilosa architettura militare ottocentesca. La roccaforte, ora in rovina, era un tempo dotata di cannoni al plasma e postazioni difensive, oggi del tutto inglobata dalla natura e usata dai cinghiali come tana principale e centro del loro territorio. Qua si trovano la maggior parte dei cuccioli e dei cinghialetti, che giocano felici e vanno ghiotti di ghiande, che gli adulti portano loro molto volentieri.

Le creature che dominano la valle non sono semplici suini selvatici: si tratta di cinghiali steroidati, molti dei quali superano i due metri di lunghezza, con zanne rinforzate, peli ispidi come fil di ferro, e una sorprendente intelligenza gregaria. Alcuni cacciatori narrano l’esistenza di un esemplare nero gigantesco noto come “il Re della Torre o dei cinghiali”, che veglia dalla sommità della rocca con uno sguardo fiero e territoriale, come se fosse consapevole di essere l’indiscusso signore della valle.

Molti abitanti delle regioni limitrofe nutrono un rispetto antico verso questi animali, considerandoli incarnazioni selvatiche dello spirito delle foreste. Nonostante ciò, alcuni gruppi di cacciatori indipendenti organizzano spedizioni armate nel tentativo di procurarsi pelli, zanne e carne pregiata, ma anche di risanare la zona e renderla nuovamente accessibile.

Tuttavia, nessuna di queste spedizioni è mai riuscita a bonificare l’area. I pochi sopravvissuti parlano di trappole naturali, imboscate feroci e un odore acre e costante di nebbia, muschio e sangue. Per questo, la valle è oggi interdetta, e sulle mappe ufficiali della regione compare solo un simbolo di pericolo rosso acceso.

🐗 Tipologie di Cinghiali della Valle

I cinghiali non sono tutti uguali: si sono evoluti secondo ruoli ben precisi.

- Cinghiali d’Assalto: massicci, incazzati, dotati di zanne appuntite e rinforzate, simili a rostri da guerra. Sono preparati per le cariche frontali e il combattimento diretto!
- Cinghiali da Imboscata: più snelli e agili, capaci di muoversi tra i cespugli e colpire silenziosamente grazie al loro pelo mimetico muschiato.
- Cinghiali “Tank” anche detti “Super-Cinghiali”😨: esemplari ciccioni e corazzati, che fungono da barriera vivente per il branco. Si pensa siano un incrocio tra cinghiali selvaggi e maiali da fattoria belli grassi. Fatto sta che possono persino resistere a svariati colpi d’arma al plasma sparati a bruciapelo!!!

Il numero totale è ignoto, ma si ipotizza la presenza di almeno 15.000–20.000 cinghiali nella valle, suddivisi in mandrie mobili guidate da esemplari alfa territoriali. Alcuni studiosi sospettano che i cinghiali siano persino in grado di comunicare tra loro, organizzando difese e attacchi con impressionante coordinazione.

Lacustra Fluviale

Lacustra Fluviale è un pianeta governativo noto per la sua impressionante rete di fiumi, laghi e cascate, che si estendono su buona parte della superficie. Le sue fitte giungle e foreste fluviali ospitano un ecosistema ricchissimo e rigoglioso.

L'energia del pianeta è ricavata quasi interamente da impianti idroelettrici, grazie alla forza naturale delle sue immense cascate.

Le città principali sorgono su promontori panoramici o in prossimità di imponenti corsi d'acqua, mentre i villaggi rurali, spesso costruiti su palafitte, si integrano perfettamente nel paesaggio acquatico.

Dal punto di vista economico, Lacustra Fluviale è famosa per esportare prodotti tropicali ed esotici.

Tra le sue eccellenze troviamo:

- Frutta tropicale di altissima qualità (mango, papaya, banane, rambutan, ecc.).
- Caffè e cacao tra i più pregiati conosciuti, celebrati nei mercati di lusso.
- Spezie rare e profumatissime (tra cui cannella, cardamomo nero, pepe vermiglio).
- Frutta secca (come noci, nocciole e mandorle speziate).

Accanto alle esportazioni alimentari, Lacustra Fluviale è anche famosa per la produzione e l'estrazione di materie prime esclusive provenienti dalle sue foreste umide:

● Super-Gomma: estratta da alberi tropicali autoctoni, questa gomma ultra-resistente viene usata nella fabbricazione di ruote blindate, rivestimenti per tubi ad alta pressione, batterie e infrastrutture industriali. Resistente al calore, alla corrosione e agli agenti atmosferici estremi, è una delle gomme naturali più richieste sul mercato. Tra le regioni con più esportazioni di Super-Gomma spicca la controversa Zhala, sede della dittatura di Takeda Dorogan.

● Fibra vegetale lacustre: simile al rattan ma più flessibile e resistente, è impiegata nella costruzione di ponti sospesi, coperture biodegradabili e equipaggiamenti fluviali da giungla.

● Resina cerulea: sostanza semiliquida che si solidifica all'aria, usata come collante da guerra, sigillante naturale o come componente nelle mine adesive. Ha proprietà idrofobiche estreme.

La popolazione del pianeta è di **circa 1 miliardo di abitanti**, tra cui numerose comunità indigene tribali, alcune pacifiche, altre ostili.

Molte di esse sono armate ancora con armi rudimentali (asce, lance, mazze), ma conoscono ogni angolo del territorio e non esitano a difendere le proprie terre se minacciate.

Storie: Il regime di Takeda Dorogan

Nella regione autonoma di Zhala (Lacustra Fluviale) un ex ufficiale militare repubblicano, noto come Takeda Dorogan, ha instaurato un regime di terrore e tirannia.

Zhala è una zona immersa in una giungla fitta e umida, attraversata da fiumi insidiosi, popolati da letali piranha mutanti e coccodrilli famelici, che rendono il territorio difficile da attraversare e isolano i villaggi locali. Nonostante il pianeta sia sotto il controllo del Regime Governativo, Zhala ha mantenuto una relativa autonomia, che Takeda Dorogan ha sfruttato per accrescere il proprio potere.

Prima dell'arrivo di Takeda, infatti, Zhala era considerata una regione marginale e poco redditizia, troppo impervia e instabile per giustificare investimenti governativi su larga scala. La fitta giungla, la presenza di tribù ostili e l'assenza di infrastrutture avevano reso la zona un buco logistico, ben evitato dalle grandi compagnie di estrazione di Super-Gomma.

Per mantenere il potere, Dorogan si avvale di un esercito di soldati fanaticamente leali, che seguono un codice ferreo e sono addestrati con rigore e disciplina. Questi uomini controllano militarmente l'intera regione, con avamposti nascosti tra la vegetazione e torrette costruite nei punti strategici per monitorare costantemente la popolazione locale.

Per fiaccare ulteriormente la resistenza, Dorogan ha imprigionato il guru Swami San, un venerato leader spirituale dei templi della zona, simbolo di speranza e unità per gli abitanti. Rinchiuso in uno dei templi sacri, il guru è usato come leva per mantenere la popolazione

sottomessa: senza la sua guida, la fede e la volontà di resistere degli abitanti di Zhala vacilla tremendamente.

Tra paura e oppressione, le tribù della regione vedono i loro templi sacri trasformati in basi militari, ora sotto il controllo delle spietate forze di Dorogan. Questo crudele tiranno impone la sua legge marziale su ogni abitante, infliggendo punizioni brutali a chiunque osi sfidare il suo dominio.

L'Esercito di Takeda

Le forze armate di Takeda Dorogan indossano uniformi di tessuto pesante, verdi e adattate alla giungla, con pantaloni larghi e giacche corte, chiuse da fibbie metalliche. Indossano elmetti in metallo a forma di cappa, e utilizzano perlopiù fucili al plasma MK a colpo singolo, non disdegnando anche armi più moderne. Al fianco, portano una katana corta per combattimenti ravvicinati. Stivali rinforzati e cinture con munizioni e granate completano l'equipaggiamento, dando loro un aspetto austero e determinato.

Le forze di Takeda si avvalgono anche di autoblindo corazzati, carri armati leggeri e altri automezzi.

In totale, si contano migliaia e migliaia di uomini sparsi per l'intera regione di Zhala (circa 12 mila secondo recenti stime), a cui si aggiungono decine di elicotteri, aerei da battaglia e mezzi corazzati.

Il passato di Takeda

Prima di diventare il tiranno di Zhala, Takeda Dorogan era un colonnello delle forze armate repubblicane, veterano delle campagne più brutali contro i terroristi Ishqarûn su Zakaresh.

Pensava di aver visto già il peggio, ma…

Negli anni 2673-76, durante la Guerra Sporca su Kar-Maeg, fu assegnato a quelle giungle maledette, dove guidò le sue truppe contro tremende insurrezioni tribali e bande di ribelli autoctoni. Fu una guerra sporca, fatta di agguati, trappole esplosive e torture mostruose.

Takeda vide i suoi uomini sventrati, scorticati vivi, decapitati e messi in fila come totem sulla riva dei fiumi. Un'intera compagnia al suo comando fu sterminata in un solo giorno, durante l'assalto a una radura chiamata Occhio di Dio, dove gli alberi stessi parevano soffiare maledizioni e spore venefiche, e uno sciame di farfalle nere killer banchettava sui cadaveri dopo averli macellati!

Lui stesso fu ferito gravemente, colpito da una mitragliata al plasma di un ribelle e lasciato a morire nel fango per tre giorni, finché un pugno di superstiti lo trascinò fuori dalla giungla.

Rientrato, fu congedato e dimenticato dalla Repubblica. Lui, disilluso e marchiato, giurò che mai più avrebbe obbedito a generali lontani, politici codardi o trattative diplomatiche con "selvaggi assassini travestiti da ribelli".

Fuggì su Lacustra Fluviale, assieme a ciò che restava del suo battaglione – una manciata di ufficiali fedeli e circa 800 uomini – e negli anni successivi gettò le fondamenta del suo potere nella regione di Zhala.

Fu proprio lì che Takeda individuò il potenziale nascosto di Zhala: vaste foreste vergini e un clima ideale per la coltivazione intensiva della Super-Gomma. Con la forza delle armi e il lavoro forzato delle tribù locali, avviò piantagioni su larga scala, creando una rete di raccolta, stoccaggio e trasporto fluviale che trasformò una regione dimenticata in un importante polo produttivo del pianeta.

Per lui, ogni tribù era una minaccia ribelle. Ogni tempio un nido di traditori. Ogni missionario un fottuto ipocrita.

Così nacque il Regime di Zhala. Non da ideologia, non da ambizione. Ma da pura giustizia vendicativa e legge della giungla.

Oggi, chi guarda i suoi occhi non vede un tiranno assetato di gloria, ma un soldato ferito che ha trasformato la giungla nel suo bastione. E la paura… in legge.

Forze ribelli e opposizione

Gli abitanti della zona si oppongono come meglio possono contro le forze del regime di Takeda, nonostante siano inferiori in numero, armamenti e mezzi.

Alcuni hanno tentato più volte di contattare diplomatici governativi per richiedere l'invio di "forze di pace" nella zona: bombardieri, truppe d'assalto governative e mezzi corazzati adatti alle giungle, che vaporizzerebbero in breve tempo le forze di Dorogan. Purtroppo, ancora queste richieste non hanno dato i loro frutti… e la popolazione non può far altro che sperare e pregare.

Infatti, il governo centrale preferisce chiudere un occhio verso il regime di Takeda ed evitando che l'opinione pubblica o la FALC ci mettano troppo il becco. Sebbene il tiranno usi metodi brutali per mantenere il controllo su Zhala, il suo commercio di materie prime (come la Super-Gomma) con il governo rende la situazione… tollerabile.

Per il regime governativo, Takeda non ha sottratto una risorsa già esistente: ha creato valore dove prima c'era solo giungla impervia e insettacci mostruosi. Proprio per questo, finché le spedizioni di super-gomma continuano ad arrivare e Zhala reta stabile, la sua tirannia resta un problema locale e trascurabile.

Inoltre, investire risorse per inviare forze di pace o operazioni militari in una regione praticamente sotto controllo non è visto come una priorità. Il governo, quindi, sceglie di mantenere le acque calme, stendendo un velo sulla situazione in cambio della stabilità economica derivante dagli scambi commerciali con Takeda.

Tuttavia, reporter indipendenti e attivisti hanno documentato e filmato i soprusi di Takeda. La FALC ne è stata infine informata. È solo questione di tempo… prima che le acque si muovano!

Break News!

Sotto forte pressione dell'opinione pubblica e della FALC, inorridita dalla violenza usata da Takeda, il regime governativo ha autorizzato l'invio di diverse squadre di forze speciali A.F., coadiuvate da alcuni reggimenti di truppe regolari per punire il "tradimento" di Takeda, aiutare le forze ribelli e mettere la parola fine sulla guerra atroce a Zhala. A loro si è aggiunta la soldatessa Janet Cross (eroina e Soldatessa Etica della FALC), ex membro delle forze speciali repubblicane che ora agisce in autonomia in operazioni militari e umanitarie, oltre a un fottuto bombardiere elettrico governativo incaricato di "friggere" letteralmente le forze di Dorogan!

Gli abitanti della regione sono con il respiro sospeso, in attesa dello svolgersi degli eventi che potrebbero decidere il loro fato.

Gli Astarchi – Una tribù Sanguinaria

In una regione remota e inaccessibile di Lacustra Fluviale, ricoperta da fitte giungle tropicali, immense cascate e attraversato da fiumi mastodontici, vive una tribù brutale e primitiva conosciuta come gli "Astarchi". Questi uomini, radicati in un culto religioso dedicato a feroci divinità animali, hanno costruito una società isolata e violenta, ostile a ogni intrusione esterna. La loro cultura si basa su un rigido sistema gerarchico, dove il potere religioso e militare si intrecciano. Al vertice si trova il Sommo Sacerdote, figura centrale che guida sia i rituali che le azioni belliche, armato di una spada cerimoniale di metallo grezzo (unico esemplare ricavato dalle pale di un elicottero precipitato) e ornato con un elaborato copricapo di piume, ossa e tendini raffigurante un giaguaro. Accanto a lui opera il Capo dei Guerrieri, vestito con un'armatura fatta di ossa umane, responsabile della difesa e delle incursioni, che comanda i circa trecento combattenti della tribù.

Gli Astarchi utilizzano solo armi rudimentali, ma con alcune chicche: le loro lance sono intinte in potenti veleni estratti da piante locali; idem per le frecce degli archi corti. Utilizzano anche asce di pietra e fruste con aculei.

In battaglia, sfruttano la loro conoscenza del territorio per tendere imboscate mortali, utilizzando trappole fatte di liane spinose, pozzi coperti da punte affilate e reti intrecciate con spine naturali. Il loro addestramento comprende anche l'uso di giaguari mutanti, bestie

ferocissime e tenute volontariamente affamate, il cui unico scopo è uccidere. Questi animali rappresentano l'arma più letale degli Astarchi, che utilizzano per terrorizzare le vittime prima di sterminarle.

Il cuore del loro territorio è dominato dal Tempio Sacro, una piramide imponente costruita con pietra locale, adornata da ossa umane, pelli di bestie (puma, piranha, coccodrilli, ecc.), piume e simboli tribali. Questo luogo, situato su un'altura strategica sopra una grande cascata, è sia il centro spirituale che il bastione difensivo della tribù. Attorno al tempio sorgono villaggi satellite, composti da capanne di legno e foglie o da semplici case in pietra grezza, che fungono da avamposti per le incursioni e da luoghi di raccolta delle scorte. L'intera area è protetta da fitte giungle, un alleato naturale degli Astarchi, disseminata di trappole mortali e sentieri labirinto.

La popolazione totale degli Astarchi si aggira intorno alle cinquecento unità. I guerrieri costituiscono la maggioranza, la rimanenza comprende un centinaio di schiavi che vengono usati per i lavori pesanti.

Questi prigionieri, catturati durante le incursioni, sono destinati a due fini: gli uomini vengono adoperati come forza lavoro per ampliare il Tempio Sacro o il villaggio, mentre le donne e i più giovani sono integrati nella comunità, con l'obiettivo di farli crescere come parte integrante della tribù.

Un'altra parte importante riguarda le offerte alle divinità, che rappresentano il fulcro della cultura Astarca: si tratta in pratica di doni in carne, ossa o frutta verso le loro divinità animali. Possono essere usate carcasse di feroci bestie abbattute, cesti di frutti esotici, manufatti grezzi in ossa (sia di creature che di nemici sconfitti!).

Gli altari delle offerte, spesso decorati con teschi umani e animali, raccontano la storia di una tribù violenta ma anche religiosa.

Storia e cronaca odierna sugli Astarchi

A partire dal 2685 circa, gli Astarchi hanno intensificato i loro attacchi, terrorizzando i villaggi di palafitte lungo i fiumi di Lacustra Fluviale. Dopo aver annientato i giganteschi branchi di coccodrilli delle paludi a est e aver sconfitto e assorbito una tribù rivale a ovest, gli Astarchi hanno visto crescere rapidamente la propria popolazione, le proprie scorte e la propria fiducia militare. Le pelli dei coccodrilli ora ricoprono il loro tempio e le loro armature, mentre i superstiti della tribù sconfitta sono stati ridotti a manodopera o integrati forzatamente nella società Astarca.

Con il territorio ormai saturo e le esigenze di cibo, schiavi e prestigio in costante aumento, gli Astarchi hanno iniziato a spingersi lungo i grandi fiumi di Lacustra Fluviale, prendendo di mira i villaggi di palafitte più moderni e meglio riforniti.

I loro raid lasciano dietro di sé villaggi incendiati, cadaveri decapitati, scorte razziate e prigionieri trascinati verso il Tempio Sacro per essere ridotti in schiavitù o integrati nella tribù. Gli schiavi più problematici e che non ci stanno, vengono costretti a inginocchiarsi nudi su mucchi di mandorle e frutta secca (tipica di Lacustra) proprio davanti alle statue della divinità animali. Se ciò non bastasse, vengono addirittura flagellati con foglie di banano secche e poi ricoperti di sterco di giaguaro. Tipico rituale di sottomissione Astarca.

I corpi dei caduti, invece, vengono spogliati di pelli, ossa e trofei, e usati come offerte alle divinità animali o come simboli di vittoria e potere.

I superstiti di questi attacchi, disperati e senza difese contro questa tribù sanguinaria hanno cercato aiuto presso missionari FALC e reporter indipendenti, che attraverso filmati clandestini hanno iniziato a documentare la devastazione portata dagli Astarchi lungo le vie fluviali.

La fine degli Astarchi

Sotto la pressione della comunità locale e delle autorità, a metà del 2686 il governatore regionale ha autorizzato una missione militare: la corvetta governativa Raptor V e una squadra d'assalto di venti uomini capitanata dal Tenente Kastaviz sono state inviate per porre fine alla minaccia rappresentata dagli Astarchi e stabilizzare la regione.

La missione non iniziò come un attacco. La Raptor V atterrò nei pressi del Tempio Sacro e, tramite altoparlanti e traduttori automatici, i soldati governativi tentarono di avviare un contatto pacifico, presentandosi come una delegazione incaricata di negoziare la fine delle incursioni contro i villaggi fluviali. L'ordine era chiaro: tentare una soluzione diplomatica prima di ricorrere alla forza.

Ma gli Astarchi interpretarono quell'offerta come una provocazione. Alla richiesta dei governativi di cessare le razzie e di limitare la propria espansione territoriale, il sommo sacerdote e il capo dei guerrieri risposero con urla di sfida e richiami alla guerra. Per una cultura fondata sulla conquista, sull'orgoglio e sulla supremazia della forza, l'idea di sottomettersi o negoziare era inconcepibile.

La trattativa degenerò in pochi istanti.

I guerrieri Astarchi si lanciarono all'attacco, affiancati dai giaguari mutanti, mentre la giungla esplodeva in un caos di grida, frecce avvelenate e bestie furiose. I soldati governativi risposero con una potenza di fuoco schiacciante: fucili d'assalto AR-17, mitragliatrici Gatling laser, granate al plasma, mine, e il supporto aereo della Raptor V trasformarono il Tempio Sacro in un campo di battaglia devastato.

Il Sommo Sacerdote trovò la morte quando una granata al plasma esplose ai suoi piedi, deflagrandolo in mille brandelli. Il Capo dei Guerrieri, lanciatosi in un disperato contrattacco, venne invece colpito in pieno da un missile a guida autonoma sparato dalla corvetta in volo. I giaguari mutanti, temibili e feroci, furono abbattuti uno a uno, falciati dal fuoco incrociato delle mitragliatrici e dalle esplosioni.

Quando il fumo si diradò, circa l'ottanta per cento dei guerrieri Astarchi giaceva morto tra le rovine del tempio e la giungla in fiamme. I soldati governativi, invece, riportarono solo un paio di feriti lievi.

Con la casta guerriera distrutta e la leadership religiosa annientata, la tribù si arrese. Donne, giovani e schiavi furono presi in custodia e trasferiti in una zona controllata che divenne nota come la **Riserva Astarca**. Lì, ciò che resta del popolo Astarca sopravvive sotto la supervisione del Regime Governativo: privati del loro apparato militare, della loro espansione sanguinaria e del culto guerriero, sono stati lentamente riorganizzati in una comunità controllata, più simile a una reliquia culturale che a una potenza della giungla.

La loro cultura, un tempo fondata sulla guerra e sulla conquista, sopravvive ora in forma ridotta, studiata e sorvegliata da ricercatori e studiosi. A oggi (2698) la maggior parte degli Astarchi è tornata a uno stato di cacciatori/raccoglitori della giungla, che commerciano in pelli animali e cesti di frutti.

Schema della Battaglia del Tempio Sacro (2686)

Forze Astarche	Squadra d'Assalto Governativa
● 300 Guerrieri Astarchi ● Circa 40 Giaguari mutanti da guerra **Comandanti:** ● Sommo Sacerdote (*capo religioso e simbolico)* ● Capo dei Guerrieri (*comandante militare)*	● 20 truppe d'assalto **Comandanti:** ● Tenente Kastaviz delle forze regolari **Velivoli:** ● 1 Corvetta Raptor V

Perdite

● 240 guerrieri uccisi ● 60 guerrieri superstiti di cui: 30 feriti e 30 prigionieri ● Giaguari mutanti: tutti sterminati ● Sommo Sacerdote: ucciso *(deflagrato da una granata al plasma)* ● Capo dei Guerrieri: ucciso *(imploso da missile a guida autonoma)*	● Morti: Zero ● 2 feriti lievi ● Qualche graffio e ammaccatura sui giubbotti corazzati governativi dovuti agli artigli dei giaguari.

Aneddoto storico: Gli alberi carnivori di Cortecc

Anno: 2620

Regione sud-est equatoriale di Lacustra Fluviale, zona delle Paludi di Cortecc

Un gruppo di distillatori locali scoprì che la linfa degli alberi di Cortecc sviluppava, se infettata da micelio di funghi porcini di Nebulon (risaputi essere molto territoriali e aggressivi verso le altre specie di piante), una resina dolce e balsamica capace di far impazzire i sensi.

Inizialmente, funzionava senza troppi problemi. Le piante di Cortecc per difendersi dal fungo producevano enormi quantità di resina come anticorpo, resina che poi era appunto utilizzata come profumo, incenso o fragranza di lusso.

Per ottenere più resina, però, iniziarono a inoculare manualmente i funghi nelle cortecce, praticando decine di ferite su ogni tronco tramite trapani, martelli, seghe e asce.

I coltivatori locali erano fiduciosi nell'esperimento, sperando di triplicare la produzione.

Quello che non sapevano…

Era che quei dannati alberi, già incazzati da decenni di sfruttamento per il legname, le foglie, i frutti e ora a questa stronzata, reagirono in modo imprevedibile a questo ulteriore abuso: il micelio dei funghi e la linfa prodotta dagli alberi come anticorpo reagirono in modo assurdo. I due regni animali (funghi e piante), avendo ormai capito di essere sfruttati come mera merce… si allearono!

Gli alberi, potenziati dai porcini a cui davano asilo politico tramite simbiosi, svilupparono radici affilate, tronco come corazza e rami muscolari enormi. In preda a una furia vegetale, cominciarono a nutrirsi di carne umana!

Si racconta che le prime vittime furono letteralmente inghiottite da fauci di legno, e tritate come carne di macelleria del discount.

Oppure squartati come a un tiro di buoi… ma da rami!

Infine, la resina micelica prodotta da quegli alberi steroidati carnivori venne ribattezzata in "*Sangue di Cortecc*", una sostanza ben diversa dall'iniziale fragranza. Bensì una droga dall'effetto psicotropo, che induce visioni di paradisi tropicali e anche maledettamente incendiaria se trattata nel modo sbagliato.

Nuvolarium-8

Nuvolarium-8 è un mondo immerso totalmente nella nebbia. Sotto controllo dell'ECLISSI, galleggia come una reliquia tra le rotte secondarie della galassia. Il cielo non si vede mai, e il sole è solo un'ipotesi: nubi stratificate e vapori densi avvolgono ogni cosa, conferendo al pianeta un'atmosfera opaca, umida, pesante. L'umidità penetra ovunque. Nulla è mai davvero asciutto.

Energia dal Vapore

Il pianeta è diventato celebre per l'utilizzo degli accumulatori vaporiferi, strutture cilindriche o serpentiformi disposte strategicamente nei crinali, nelle valli e persino su piattaforme marittime galleggianti. Questi impianti, basati su serpentine magnetotermiche, estraggono energia dalla condensazione costante del vapore atmosferico, trasformandola in flusso elettrico attraverso turbine e microreattori termoionici. Le centrali principali sono protette da recinzioni ferruginose e torri di sorveglianza, ma molte comunità locali o rurali possiedono versioni artigianali o miniaturizzate di questi impianti.

Grazie all'eccesso energetico, Nuvolarium-8 riesce persino a esportare modeste quantità di energia verso altri mondi dell'ECLISSI, soprattutto in cambio di tecnologie, medicine e materie prime.

Architettura dell'Umidità? Ma certo che sì!

L'architettura del pianeta è davvero un unicum nella galassia: edifici in stile umido-retrofuturista, un incrocio tra brutalismo corroso, gotico industriale e casermoni di provincia immersi nella bruma. Le case, spesso di pietra scura, metalli ossidati e legno trattato con olio anti-condensa, sono progettate per resistere alla muffa e agli sbalzi termici. Tutti gli ambienti sono dotati di serramenti doppi, canalette di drenaggio verticale e lanterne a gas o neon.

Nei villaggi rurali e nei centri agricoli, si notano ancora palafitte basse, rialzate da terra per proteggere le fondamenta da funghi e batteri del suolo saturo.

Coltivazioni

L'unica agricoltura possibile è quella protetta, praticata in enormi serre sigillate, alimentate da luce artificiale e controlli termici. I raccolti più diffusi comprendono:

- Verdure ad alta resistenza: cavoli verze, carote, porri, e varie specie di tuberi e radici salmastre.
- Legumi locali: fagioli cannellini e borlotti, lenticchie e ceci spesso arricchiti con minerali e vitamine aggiuntive.
- Muschi e licheni commestibili, usati per minestre calde nelle taverne e per impacchi curativi. Sono considerate una specialità tra l'altro.

La cucina locale è sobria ma ricca di aromi, spesso accompagnata da distillati torbidi, liquori alcolici e tisane a base di licheni bolliti, fagioli e spezie.

Cultura e quotidianità

Gli abitanti di Nuvolarium-8 sono noti per il loro carattere silenzioso, fatalista e superstizioso, soprattutto quelli delle comunità rurali. Parlano a voce bassa e si affidano più ai gesti che ai discorsi. La loro spiritualità è un miscuglio di antiche leggende locali e paura concreta del buio, della nebbia e del mare. In quasi ogni casa è presente una lampada votiva antinebbia, mai spenta, dedicata a qualche santo marinaro o delle pianure nebbiose.

Le scuole insegnano ancora l'arte di orientarsi col suono delle campane costiere, e delle luci di posizione. Nelle città più grandi, invece, ci sono alcune cose più moderne: industrie, banche e aziende. Tuttavia, sono fenomeni più limitati.

Comunicazioni e trasporti

Le comunicazioni sono difficoltose: i segnali radio si distorcono nella nebbia e i tralicci spesso sprofondano nei terreni fangosi. Le strade sono asfaltate solo nei centri principali; altrove si viaggia su rotaie arrugginite, battelli a vapore fluviali (molto diffusi lungo gli abbondanti fiumi) e carovane a motore lento. I pochi veicoli ad alta tecnologia presenti (con batterie a lunga durata) sono adattati per condizioni iper-umide e percorsi insidiosi.

Popolazione: 1.5 miliardi.

Guardiani dei Fari di Nuvolarium-8

Su Nuvolarium-8, un pianeta avvolto da nebbie perenni e vapori impenetrabili, i guardiani dei fari svolgono un ruolo cruciale nella sopravvivenza e nella sicurezza delle rotte marittime. I mari e i grandi fiumi di questo mondo sono rinomati per le loro condizioni insidiose: banchi di nebbia densi, correnti imprevedibili e la presenza di creature marine colossali rendono ogni viaggio un'impresa pericolosa.

I fari, disseminati lungo le coste frastagliate e sugli arcipelaghi isolati, servono non solo per guidare le navi attraverso rotte sicure, ma anche per segnalare aree infestate da mostri o zone soggette a disturbi magnetici. In un pianeta dove anche le tecnologie più avanzate possono fallire, i fari rimangono insostituibili come punti di riferimento affidabili.

I guardiani, organizzati in squadre di 3-5 membri, sono sia tecnici esperti che combattenti addestrati. La loro vita, spesso isolata e monotona, li rende figure rispettate e avvolte da un'aura di mistero. Vivono nei fari per lunghi periodi, mantenendo le strutture operative e sorvegliando le acque circostanti. Ogni squadra include solitamente:

- Un veterano: Responsabile della guida e della manutenzione principale del faro.
- Un apprendista: Un giovane che sta imparando i segreti del mestiere.
- Un tecnico/scienziato: Specializzato in anomalie climatiche e magnetiche.
- Un cacciatore: Esperto nella difesa contro mostri marini o predoni. Brandisce spesso un Harpoon MK-1, devastante spara-arpioni.

I fari combinano tecnologie avanzate, come radar e trasmettitori a lungo raggio, con sistemi tradizionali, come luci a lente rotante, per garantire operatività anche in caso di malfunzionamenti. Alcuni fari sono inoltre equipaggiati con armi di difesa contro creature o pirati, come cannoni al plasma e arpioni di grosso calibro.

I guardiani, oltre al loro ruolo pratico, sono spesso custodi di leggende e storie locali. Molte comunità di pescatori e marinai vedono in loro delle figure mitiche, rappresentanti del legame tra l'uomo e il mare. Alcuni fari sono teatro di racconti terrificanti su mostri marini e naufragi, alimentando il folklore di Nuvolarium-8.

La regione dei draghi

Tra le remote regioni del Nuvolarium-8, una vasta isola-continente – vasta almeno quanto l'antica Gran Bretagna terrestre – ospita da secoli una delle pagine più oscure della storia.

Qui, intorno all'anno 2665, durante l'inizio del lento declino del governo centrale *(alias Repubblica),* accadde qualcosa di inspiegabile: i draghi si risvegliarono.

Non si conoscono le cause esatte – forse antiche mutazioni, forse un disastro naturale che li scosse dal sonno, o ancora un esperimento dimenticato degli Anni Oscuri – ma le gigantesche creature alate, dai corpi squamosi e le fiamme in gola, si abbatterono sulla regione come un flagello.

Intere città vennero distrutte. Le campagne ridotte in cenere. Le rotte marittime e commerciali interrotte.

Devastati dall'evento, e troppo lontani dai centri di potere per chiedere soccorso, i sopravvissuti furono costretti a rifugiarsi in antichi castelli fortificati, torri campanarie riallestite come guardiole, cascine, bunker e persino grotti montane, riorganizzando una società di disperati difensori.

La Repubblica intervenne solo mesi dopo a causa di ritardi nella burocrazia, inviando una spedizione punitiva. Navi da sbarco, velivoli d'assalto e fanterie con armi anticarro (in quel

caso anti-drago!) furono schierate in un'operazione massiccia, che riuscì a ridurre temporaneamente la minaccia, abbattendo molti draghi e riconquistando alcuni insediamenti principali.

Tuttavia, fu solo un'illusione di vittoria: i draghi non vennero mai sradicati del tutto, la regione non venne mai pienamente bonificata, e la Repubblica, priva di volontà politica, abbandonò nuovamente l'isola al suo destino.

Con il passare degli anni, la regione divenne un mondo a parte: dimenticata dal governo, le cui coste sorvegliate solo da pochi coraggiosi e mal pagati Guardiani dei Fari, ancora attivi nei porti superstiti, e spaurati miliziani armati alla meglio per le zone interne.

Quando l'ECLISSI salì al potere nel 2685, nonostante i nuovi sforzi di riorganizzazione, questa terra rimase comunque considerata persa: troppo costosa da riconquistare, ma troppo insidiosa da abbandonare del tutto a causa dei civili presenti.

Oggi, i pochi sopravvissuti vivono ancora come ai tempi antichi, in fortezze umide e annerite dal fumo, guardando il cielo con terrore ogni volta che le nubi si diradano…

Perché i draghi, pur meno rispetto all'inizio, sono ancora là fuori, sovrani indiscussi di un regno di rovina e leggenda.

I Draghi di Napalm

Nella regione dei draghi di Nuvolarium-8, i draghi sono creature imponenti e terrificanti, molto simili nell'aspetto ai mostri visti nei vecchi racconti terrestri: muso allungato, ali immense come vele lacere, corpi robusti e squamosi di colore scuro — un misto tra carbone, metallo ossidato e fango bruciato.

Questi draghi non sputano semplici fiamme: sputano fottuti getti di Napalm! Un composto infuocato che aderisce a ogni superficie e divora interi edifici e corpi nel giro di pochi secondi.

Il Napalm li rende ancora più temuti: bastano pochi schizzi per devastare fortezze, convogli e intere campagne.

Le loro ali, pur immense, restano un loro punto debole: sono spesse ma vulnerabili ai colpi pesanti. Inoltre, per la loro struttura corpulenta e pesante, se vengono colpiti e perdono equilibrio, cadono rovinosamente, spesso schiantandosi come meteore e sfracellandosi al suolo.

Per questo motivo, nei racconti popolari dei superstiti, questi mostri vengono chiamati semplicemente: "i Draghi di Napalm".

Alcuni paleontologi, zoologi e ricercatori suppongono che siano discendenti diretti degli antichi Rostodonti, adattati a sputare Napalm per puro istinto di dominio.

Inizialmente il loro numero sfiorava i 10 mila esemplari, quantità decimata dopo la spedizione della repubblica. In data odierna, però, è ancora molto sostanziosa.

Uccisioni celebri di draghi

1. "Il Cacciatore e il Missile"

Durante la spedizione punitiva repubblicana, un soldato armato di lanciamissili portatile RL-2 Thunder riuscì a intercettare un drago in volo.

Aspettò il momento giusto, poi lanciò il missile: il proiettile esplose in pieno ventre, facendo implodere il mostro in una palla di fiamme viscose e frammenti ossei.

Il corpo, ridotto a un ammasso incandescente, si schiantò sulle rovine di un vecchio villaggio.

2. "Colossus"

Un gigantesco drago maschio, soprannominato "Colossus" dalle truppe, attaccò la postazione di difesa Bastione 06 (antico maniero nobiliare), sulla cui cima vi era una torretta equipaggiata con due mitragliatrici Gatling Laser montate su binari rotanti.

Il bestione era tristemente famoso come divoratore di famiglie, visto che attaccava i piccoli gruppi di civili in fuga e mangiando prima i bambini (evidentemente più teneri e graditi).

Quel giorno, il mostro aveva mangiato troppo e planò troppo basso. I soldati, aspettando il momento giusto, aprirono il fuoco a bruciapelo.

In pochi secondi, una tempesta di proiettili energetici lo sbrindellò in aria, riducendolo a

brandelli fumanti che piovvero sulla base come grandine di carne bruciata. Quella fu la fine di “Colossus”.

3. “La Trappola!”

In una zona montuosa immersa nella nebbia, un piccolo gruppo di civili e Guardiani dei Fari tese un agguato a un drago isolato.

Armati di fucili a pompa e spara arpioni Harpoon MK-1, si nascosero tra le rovine.

Quando il drago si abbassò per cacciare, aprirono il fuoco mirato contro le sue articolazioni e ali.

Ferito e barcollante, il drago si schiantò su una torre distrutta. Uno dei Guardiani, in un ultimo atto di coraggio, saltò sulla sua testa e gli piantò lo spara arpioni in bocca, sparandogli dentro la gola.

La parte metallica della punta frizionò all’interno, causando scintille e reagendo con il Napalm.

Il mostro esplose quindi dall’interno, incendiando tutta la collina!

L’aiuto umanitario di Ergon

Nel 2690, a seguito delle voci sempre più insistenti sulla disperazione della Regione dei Draghi, persino su Ergon – non proprio famoso per l’opinione pubblica estera se non per vendere minerali – alcuni gruppi umanitari decisero di agire.

Organizzarono una spedizione per portare aiuti ai civili superstiti: viveri, tende, medicinali, armi leggere al carbone e qualche manipolo di soldati volontari. Ma con loro, pensarono bene di imbarcare come supporto (narcotizzato in una gabbia) anche una delle creature più letali del loro pianeta: un Varano Plasmatico!

Lungo dieci metri, corazzato come un carro armato e capace di sputare plasma incandescente dalla bocca, il Varano è un predatore d’élite, il capo indiscusso nella catena alimentare delle zone in cui vive.

Rilasciato nella regione dei draghi, il bestione fece subito capire di non essere preda facile: abbatté due draghi in volo centrandoli al ventre con scariche al plasma, facendoli precipitare in fiamme. Non contento, sfidò apertamente uno dei draghi alfa in uno scontro corpo a corpo: dopo un duello brutale e senza esclusione di colpi, il Varano ne uscì vincitore, ricacciando il rivale, ferito e sconfitto. Tuttavia, dopo questa dimostrazione di forza, pensò bene di andarsene a fare i fatti suoi.

Da allora, si dice che viva solitario, nascosto in una remota grotta di montagna. Un successo umanitario parziale firmato Ergon.

Aneddoto Storico 1: “La Prima Vittima del Drago” (Nuvolarium-8, 2665)

All’alba della Crisi dei Draghi, pochi giorni dopo il primo risveglio documentato su Nuvolarium-8, in una piccola bottega costiera specializzata in prodotti ittici – pesci affumicati, crostacei e frutti di mare tipici delle regioni del Nord – avvenne una tragedia lampo.

Il giovane direttore del negozio, un uomo ambizioso e pomposo che sognava una fulgida carriera manageriale, stava effettuando l’ispezione mattutina con fare tronfio, rimirando scaffali, banchi freschi e registratori di cassa come se già dirigesse un impero.

Non fece nemmeno in tempo a voltarsi.

Un enorme Drago di Napalm, il primo avvistato in quell’area, abbatté la vetrata principale e irruppe nel negozio come una furia ancestrale.

Con un unico soffio, il mostro sprigionò una raffica di napalm incandescente.

Il direttore fu avvolto all’istante dalle fiamme viscose: il suo corpo si liquefece vivo davanti agli occhi terrorizzati dei dipendenti. Le sue budella si sciolsero per prime, forse perché aveva sempre avuto una debolezza di digestione. Quindi schizzarono fuori dalla pancia ribollendo in mille zampilli. Tutto questo tra urla strazianti, scaffali che prendevano fuoco e l’odore acre di carne carbonizzata.

La scena fu uno shock e rimase impressa nella memoria collettiva della regione come “Il Giorno della Prima Fiammata.”

Un oscuro presagio della devastazione che avrebbe inghiottito tutta la regione nei mesi successivi.

Aneddoto Storico 2 – "La Visita Inutile"

(Nuvolarium-8, Regione dei Draghi, 2665)

Poche ore dopo l'inizio della Crisi dei Draghi su Nuvolarium-8, in una cittadina costiera ancora non toccata dall'evento, si verificò uno degli episodi più grotteschi della regione.

Un giovane operaio di un grande spaccio alimentare — da tempo afflitto da stress cronico, causato da un ambiente lavorativo tossico fatto di colleghe moleste, dirigenti incapaci e clienti arroganti – si recò presso il piccolo ambulatorio locale.

Con grande umiltà spiegò al medico di aver seguito già una terapia farmacologica a base di Kalm-Now (potente ansiolitico) e calmanti leggeri, prescritta mesi prima, ma di averne esaurito le scorte.

Tentando soluzioni naturali come erba naturali o la respirazione diaframmatica controllata, senza ottenere risultati concreti, richiedeva ora il semplice rinnovo della cura.

Il medico, anziché fornire supporto pratico o morale, iniziò un discorso pseudo-filosofico: fece l'esempio di chi nasce con una mano difettosa, sostenendo che la soluzione non è certo lamentarsi, ma "imparare a convivere con i propri limiti".

Il paziente, inizialmente speranzoso, si rese conto ben presto che il discorso stava virando verso la predica moralista: il medico infatti propose perfino "alcune sedute psicologiche con la mutua, per chi non ha soldi", aggiungendo un'ulteriore dose di paternalismo.

Umiliato e frustrato, il giovane non ebbe nemmeno il tempo di rispondere.

Ma di colpo…

Un Drago di Napalm, attirato dall'odore di carne fresca e rumori cittadini, sfondò il tetto dell'ambulatorio, abbattendo pareti e mobilio!!!

Con un movimento fulmineo, il mostro azzannò la mano destra del medico – proprio quella usata per i gesti moralistici – strappandogliela di netto.

Poi, senza pietà, il Drago avvolse la stanza in una vampata di napalm: il medico fu letteralmente liquefatto in pochi istanti, trasformato in una torcia umana mentre urlava, implorando pietà! Gli occhi si disciolsero, bollendo e sprizzando fluidi oculari roventi! Alle sue spalle, l'armadietto contenente le varie boccette di Kalm-Now esplose, deflagrando in mille schegge di vetro e legno. Tutti i vari frammenti gli piombarono addosso, dilaniandogli la schiena. A quel punto, il medico cadde a terra dove venne pure schiacciato dalla zampa del mostro e spappolato.

Il paziente, invece, con uno scatto di istinto disperato, riuscì invece a gettarsi fuori dalla finestra e a salvarsi, correndo tra i vicoli in fiamme. Prese poi un battello e salpò, lontano da quelle terre martoriate per una nuova e migliore vita.

Da quel giorno, tra i superstiti della regione, rimase un detto beffardo:

"Occhio a far troppi discorsi… o ci perdi la mano!"

Violet Moon

Violet Moon è un pianeta governativo caratterizzato da splendide città, campi, boschi e allevamenti a perdita d'occhio, un clima mite e notti di rara bellezza, definite da molti "magiche".

Questo effetto unico si verifica in alcuni giorni dell'anno, circa una volta al mese, quando la sua unica luna si illumina di un intenso colore viola grazie alla particolare composizione della sua superficie e irradia delle stupende sfumature violacee sul pianeta.

Durante queste rare notti, la luce viola riflessa dalla luna trasforma il cielo in uno spettacolo mozzafiato, creando atmosfere suggestive e panorami incantevoli.

A ogni modo, la popolazione ha saputo sfruttare magistralmente questa particolarità naturale, sviluppando avanzati pannelli lunari, capaci di assorbire e convertire l'energia ultravioletta durante la notte per alimentare le città. L'energia necessaria rimanente (fortunatamente non oltre il 25% del totale) viene importata.

Il pianeta è celebre anche per le sue foreste antichissime, dominate da querce secolari e alberi monumentali che si ergono da generazioni. La loro imponenza e la loro storia sono famose e ben preservate.

Eccellenza agricola

Nonostante queste meraviglie naturali e tecnologiche, Violet Moon è soprattutto celebre in tutta la galassia per la sua eccellenza agricola. Con ampie distese coltivate e allevamenti di altissimo livello, produce non solo un'enorme quantità di alimenti, come cereali, frutta, verdura e bestiame, ma anche prodotti di lusso. I cibi gourmet di Violet Moon sono considerati tra i più pregiati nella galassia di Zefiron. Tra questi spiccano:

- **"Sorvian Beef"**, una carne bovina proveniente da una razza selezionata di manzi (la famosa Sorvian) allevati in condizioni ottimali, famosa per la sua morbidezza e il sapore ricco, considerata un tesoro culinario e al massimo dell'etica, dato che si ricava solo da animali morti al termine del loro ciclo di vita.
- **Moon Rice:** un riso aromatico e di altissima qualità, simile al basmati, che è un ingrediente chiave in piatti sani e bilanciati.
- **Mirtilli:** Questi frutti di bosco sono una vera delizia. Crescono solo allo stato selvatico e costano una fortuna!
- **Verdure e frutti esclusivi** coltivati in terreni ricchi di minerali, che garantiscono sapori intensi e proprietà nutritive superiori. Nota: Alcuni ortaggi hanno quantità di vitamine paragonabile a integratori ad alto dosaggio!
- **Prodotti lavorati e gourmet:** formaggi pregiati, prosciutti crudi, caviale, ostriche, tartufo bianco, zafferano e oli d'oliva e aromatici (famoso quello di pino silvestre), esportati come beni di lusso negli innumerevoli mercati galattici.

Curiosità: Sparagon è una città costiera di Violet Moon famosa per asparagi e canne da zucchero prodotte nelle sue numerose isolette.

Popolazione planetaria: sui 3 miliardi.

Le Terre della casata di AureQuercia (o Quercia Aurea)

Anno: 2687

Estensione del territorio: ~ 2500 km² (una delle regioni più piccole di Violet Moon)

Posizione: Nord-est del continente principale, circondata su tre lati da boschi antichi e su uno da alte scogliere bianche con porti in stile antico.

Clima? Temperato fresco: inverni nevosi, estati miti; piogge frequenti che alimentano corsi d'acqua e cascate.

Aspetto e territorio

Le terre della casata sono un mosaico di microclimi e biomi, di seguito i principali:

- Ben note su tutto le cosiddette **Foreste Dorate** – boschi di querce secolari con corteccia

dalle sfumature ambrate e interno color legno oro, utilizzate come legno di lusso per costruzioni nobiliari e palazzi di alta qualità.

• **Scogliere bianche** – zona costiera con porti in stile antico. Da qui salpano via nave numerosi carichi di merce prodotte nella regione.

• **Colline marmoree** – alture ricche di marmo bianco con venature dorate, usato per palazzi, ville, anfiteatri e templi della casata.

• **Le Cascate di Cristallo** – una serie di cascate d'acqua scenografiche, spesso ritratte nelle opere d'arte e venduti come simbolo della purezza "spirituale" della regione.

• **Campi di Erbe pregiate** – piantagioni di frumento e piante aromatiche che servono per produrre le famose schiacciatine di "*Pane Nobile"* avvolte in foglie di timo, alloro e quercia. Questo pane è molto noto e apprezzato per la sua qualità principale. Basta un panetto da 200 gr per sfamare una persona per un giorno intero!

Magia? No… soltanto che quella tipologia di frumento è arricchita con vitamine e minerali da secoli, innaffiata con acque di dubbia purezza (probabilmente con disciolti anabolizzanti naturali) e selezionata per avere calorie assurde. In aggiunta, vengono inseriti carboidrati compressi, proteine e grassi. Conteggio calorico assurdo da rischiare l'indigestione se non utilizzato correttamente. Questo particolare frumento viene esportato e utilizzato talvolta come ingrediente secondario nelle Razioni K e d'emergenza militari governative.

Cittadella principale e architettura

Ma quale è il centro di potere della regione della casata di AureQuercia? Beh… la Cittadella delle Cascate!

Costruita su terrazze scolpite nel marmo, con ponti ad arco, torri bianche e tetti con tegole in rame bronzo/dorato.

Palazzi con ampie logge e balconate, decorati con intagli di fiori e foglie in stile "naturalista snob".

L'uso del legno dorato è ovunque, anche per semplici stuzzicadenti.

Ma chi è davvero questa casata di AureQuercia? Sono la famiglia nobile più antica di Violet Moon, risalente – si pensa – all'anno 1000 o giù di lì.

Si sono autoproclamati "Custodi della Bellezza Eterna", della natura, delle poesie e dei canti, e rifiutano compromessi con la modernità. Tuttavia, detengono da secoli il monopolio delle risorse in questa regione: marmo aureo, legno dorato, coltivazioni di erbe e frumento, e specialità gourmet come il *Pane Nobile* e vari cibi venduti e piazzati sul mercato come cibo "degli spiriti e dei poeti".

Ora vi domanderete come hanno fatto per così tanti anni a passare inosservati sotto il controllo della COESIONE, della repubblica e infine del micidiale e potentissimo Regime Governativo? Beh… con una sola tattica: BASSO PROFILO… e mazzette al momento giusto!

• **Corruzione mirata** – Mazzette generose a governatori regionali, ispettori e funzionari di medio livello, affinché le autorità superiori "dimenticassero" la loro esistenza.

• **Marketing protetto** – I loro prodotti gourmet vengono ufficialmente etichettati come "approvati" dalla F.A.L.C. e da svariate associazioni alimentari, vegane, morali e culturali; tutto questo promettendo di finanziare attività di benessere altruista come ospedali da campo nelle zone di conflitto e rifugi vegani per animali… In realtà, approvati un paio di palle! Manco un centesimo per i poveri rifugi vegani della FALC! I ricavi finiscono tutti nelle loro tasche e sono così alti da finanziare uno stile di vita che loro stessi definiscono *"nobile, poetico e quasi immortale nei principi"*.

• **Strategia del basso profilo** – Mantengono la regione lontana dai riflettori del potere centrale: niente eventi politici, niente conferenze pubbliche, nessuna mossa che possa far percepire la casata di AureQuercia come un nodo strategico o un potenziale centro di ribellione sovversiva, ma anzi… come una casata nobiliare amica del governo e che aiuta nel controllo della regione, togliendo "faticosi impegni" ai funzionari del regime.

Guardie armate: Nonostante l'apparenza saggia, poetica e dedita a canti e balli di altri tempi… possiedono una propria guardia armata cittadina che controlla severamente la

regione: sono richiesti visti, passaporti turistici e molto altro per circolare in zona e visitare le meraviglie del luogo. Queste forze paramilitari sono reclutate tra i figli benestanti dei nobili (poche centinaia in totale sparse nella regione e nella cittadella principale) ma utilizzano metodi molto arroganti e sgarbati con "turisti e foresti". Maltrattamenti, multe salate a turisti innocenti, vendita di prodotti artigianali a prezzi folli e molto, molto altro.

Questa piccola milizia è vestita con abiti ricamati e corazze leggere eleganti con motivi floreali. Armamenti? Per non destare sospetti utilizzano manganelli elettrici (ma con design elegante stile bastone ottocentesco) e armi stordenti/peperoncino. Anche se sono muniti al bisogno di pistole laser LP-01 e alcuni equipaggiamenti comprati dalla polizia governativa (fucili a pompa e alcuni d'assalto).

Extra: Altri loro prodotti sono: vini con retrogusti floreali e di bacche selvatiche, miele di fiori di orchidea e artigianato locale con legno dorato.

Tasse? Pfff. Si rifiutano di pagare tributi completi al Regime, sostenendo di avere uno "statuto speciale" concesso secoli fa. Ovviamente riescono solo tramite magheggi e l'elenco citato prima.

Diplomazia: Parlano in toni altezzosi con tutti i non autoctoni, trattandoli quasi come "barbari".

Relazione col bosco e con gli animali selvatici: è lunga tradizione che i membri di AureQuercia parlino agli alberi antichi come fossero amici intimi (anche se poi li abbattono per venderne il legno dorato) e socializzare con la fauna locale (nonostante usino il bestiame come pecore e capre per produrre latte e derivati e venderlo a caro prezzo).

Lingua: La casata di AureQuercia possiede una propria lingua tramandata da secoli: *L'Alto Aureo*. Pensate, nei libri scritti le parolacce per qualche motivo non esistono, e al loro posto sono inseriti appellativi di bellezza nobiliare. Complimenti snob usati per insultare. Coincidenze? Io non credo. Questa lingua viene spesso usata per confondere i turisti e per sembrare ancora più elitari.

Il Cordiale Elfico: Producono un liquore (un cordiale nello specifico) chiamato Cordiale Elfico (nome molto chic secondo loro), molto apprezzato dai turisti per la sensazione di vigore immediato, sonnolenza che sparisce all'istante e sensazione di "accogliente calore". Ciò che non sanno è che in realtà questo alcolico (di oltre 55 gradi) contiene pesanti dosi di Cocaina, Teina, Caffeina e THC. Oltre a taurina concentrata estratta dal latte di toro Sorvian e altre nefandezze oppiacee e stimolanti. Tuttavia… rimane molto apprezzato da tutti.

⚔ Operazione "Alto Elfo", 2687

Tutta questa farsa condita con fiori, legno dorato e tante puttanate giustamente non poteva durare per sempre. Il Regime, nel 2687 (3 anni dopo la sua ascesa) comprese e scovò chi erano realmente questi fanfaroni e cosiddetti "elfi snob".

L'obiettivo ufficiale? Forzare la casata ad allinearsi alle leggi fiscali e commerciali del Regime, pena ricevere il marchio come disertori e nemici del benessere e della felicità comune.

Come si è svolta l'operazione? Blitz militare rapido ma brutale con una task force d'intervento rapido interforze, composta da forze regolari, 2 plotoni di forze speciali governative della A.F, affiancate poi da un battaglione degli Alpini di Nebulon per le regioni montagnose e un commando illegale segreto di Trapper (direttamente dagli spietati Corpi Coloniali) per le regioni boschive. Tutto questo per garantire il blocco delle vie di accesso, l'adeguato trattamento dei turisti nella regione, la confisca a tempo indeterminato delle risorse pregiate (marmo, legno dorato, Pane Nobile, ecc.), e arresto dei capi famiglia.

Il blitz fu micidiale: coordinamento di forze di terra sbarcate nella regione nel giro di 6 ore. Utilizzate navette da sbarco di classe militare, 3 corvette da guerra delle forze speciali e alcuni altri velivoli. Utilizzati mezzi corazzati leggeri (veloci e atroci) come il RUBBER 11 e autblindo per imporre subito il pugno di ferro del regime, senza inutili spargimenti di sangue. La Guardia fiorita fu sgominata come un campo di tulipani innaffiato con il napalm. Arresti, spari alle gambe e ginocchia (uso della forza non letale), gente incappucciata e

arrestata, e pestaggi mirati e “mai eccessivi”. Totale delle vittime? Zero. Tuttavia… molti feriti con contusioni, fratture, ecc. I capi famiglia arrestati e i loro beni requisiti per il popolo governativo. I turisti e foresti presenti? Tratti in salvo e condotti al sicuro al riparo dagli scontri.

Esito finale? Annessione completa della regione come distretto governativo, sostituzione della Guardia Fiorita con guarnigione permanente formata da forze di polizia e militari. Questa fu la fine della casata di AureQuercia, i cui loro membri di spicco attualmente ricevono arance nelle strutture di detenzione governative, intonando canti, leggendo libri e deliziando gli altri carcerati con poesie e canzoni. Alla fine, ognuno trova il posto che gli spetta.

Schema dell'Operazione Alto Elfo (2687)

Forze della Guardia Fiorita	Task Force governativa d'intervento rapido
● Guardie armate con pistola laser LP-01/stordenti/peperoncino: circa 700 uomini ● Guardie scelte con fucili AR e pompa: 100 ● Altre forze della Guardia Fiorita (tra cui esattori delle tasse, vigilanti, guardie della dogana): 500 uomini in totale **Comandanti:** ● Capitano Autolicus *(comandante della Guardia Fiorita)* ● Capi famiglia e Nobili della casata **Veicoli e mezzi:** ● Alcune jeep, veicoli LEV da pattuglia, navette per nobili e poco altro	● 2 Plotoni di Forze Speciali A.F: circa 100 uomini ● 1 Battaglione degli Alpini di Nebulon: circa 500 uomini ● 1 Commando illegale di Trapper dei Corpi Coloniali: 10 cacciatori in totale ● 200 truppe regolari *(tra cui anche piloti, carristi, medici, ecc.)* **Comandanti:** ● Colonnello Cassian Blaze delle A.F. *(posto a comando dell'operazione dall'Alto Comando governativo)* ● Vari ufficiali minori **Velivoli:** ● 3 Corvette d'assalto delle Forze speciali ● Varie navette militari da sbarco ● Alcuni velivoli di supporto *(navetta pesante per sbarco veicoli e alcuni elicotteri)* **Mezzi di terra:** ● 20 Mezzi corazzati leggeri *(Rubber-11)* ● 15 autoblindo corazzati *(con funzione APC per trasporto truppe e recupero dei civili e prigionieri)*

Perdite

● 120 feriti lievi *(contusioni)* ● 80 feriti moderati *(ginocchia esplose, sparati alle gambe, fratture multiple)* ● 800 disertori *(si sono arresi subito alle forze governative)* ● 300 arrestati con la forza *(incappucciamenti, manette, pestaggi mirati, e scortati su Autoblindo)* ● Capi Famiglia e Nobili tutti arrestati ● Capitano Autolicus investito da un Rubber-11 mentre tentava di fermarlo da solo. 40 giorni di prognosi a causa di fratture, lacerazioni e cedimento del bacino ● Veicoli: tutti requisiti *(a parte 3 autopattuglia LEV schiacciate accidentalmente da un Autoblindo corazzato)*	● 15 regolari feriti da armi da fuoco ● 3 forze speciali A.F. con caviglie rotte per atterraggio sbagliato ● 20 alpini temporaneamente bloccati da una valanga sul passo per AureQuercia ● 2 trapper richiamati disciplinarmente per furto in abitazione nobiliare con scasso, ed eccesso di violenza ● 1 Autoblindo cascato da un cavalcavia instabile e incastrato tra le rocce

MONDI INDUSTRIALI

Ergon

Ergon è un pianeta prevalentemente montagnoso, caratterizzato da un clima mite tendente al freddo e da un'estesa presenza di cave, miniere e impianti industriali. Sin dai tempi antichi, la sua economia si è fondata sull'estrazione di risorse naturali rare e preziose, tra cui la Lumynite Refracta, il quarzo plasmatico, il Prismallium, oltre alla Nuclerite e al Neutronium, elementi cruciali per l'industria bellica e i motori spaziali. Questi minerali vengono esportati in cambio di viveri, energia elettrica e altre risorse di cui Ergon è privo o carente, permettendo al pianeta di mantenere una forma di indipendenza sotto la supervisione di un governo corporativo: una vera e propria multinazionale (o più di una…) al potere, che gestisce ogni aspetto della vita pubblica e privata.

La società ergoniana si è evoluta interamente attorno all'impiego del carbone, risorsa abbondante e onnipresente. Tutto su Ergon — centrali elettriche, veicoli, computer portatili, infrastrutture militari — funziona grazie a sistemi a combustione o a vapore. Anche le armi leggere, come la celebre serie di fucili CARBON, si basano su questo principio. Le raffinerie di carbone, numerose e attive 24 ore su 24, garantiscono il fabbisogno energetico interno ma generano un tasso di inquinamento atmosferico estremo: buona parte della popolazione vive indossando maschere anti-smog e assumendo farmaci specifici per sopportare l'aria contaminata. In superficie, sono frequenti discariche di rottami e residui industriali, mentre l'ambiente naturale, fatto un tempo di foreste alpine e rocce chiare, è stato in gran parte deturpato.

Sebbene Ergon ospiti alcune metropoli benestanti, dotate di università, servizi e strutture pubbliche moderne, gran parte del pianeta è dominata da zone minerarie dove si ergono baraccopoli di lavoratori sottopagati, quando non sfruttati. Centinaia di strutture, tra raffinerie, cave e impianti di lavorazione, operano senza sosta per estrarre e raffinare i materiali grezzi. Le miniere profonde e i tunnel industriali sono un vero labirinto sotterraneo, spesso soggetto a incidenti e crolli. I trasporti avvengono principalmente su linee ferroviarie a carbone, che attraversano vallate industriali e canyon anneriti dal fumo.

Infine, su Ergon ha sede la Blood Star Enforcers, la più spietata compagnia militare privata della galassia. Temuta e rispettata, questa organizzazione paramilitare offre servizi di sicurezza, guerra su contratto e operazioni speciali, operando spesso al di fuori della legge comune. La sua presenza proprio qui, radicata nel cuore stesso del sistema corporativo, non è un caso e incarna perfettamente lo spirito di Ergon: un mondo duro, industriale, inquinato e con pochi scrupoli, dove tutto ha un prezzo.

- **Popolazione:** circa 2.5 miliardi di abitanti.

Cave di pietra

Oltre alle miniere di metalli e minerali rari, Ergon è noto anche per le sue cave di pietra e di marmo, pregiati ed esportati in tutta la galassia. In particolare, spiccano quelle di **Marmo Anti-Atomico,** una varietà molto rara capace quasi indistruttibile capace di resistere persino ad attacchi nucleari! Si estraggono inoltre granito ferroso, basalto ad alta densità e pietra calcarea nera, impiegati sia per uso edilizio che per rinforzi strutturali industriali. Alcune cave più antiche, ormai esaurite, sono state convertite in depositi di scorie al carbone tossiche o basi militari camuffate.

Forze militari di Ergon

L'esercito di Ergon è tosto, ferreo e molto agguerrito, composto da minatori, operai e lavoratori industriali militarizzati, abituati fin dall'infanzia agli ambienti duri delle miniere e delle fabbriche. L'esercito dispone di fanteria con fucili CARBON, picconi da combattimento e maschere antigas, artiglieria pesante, carri armati a carbone, mech a vapore e una modesta

flotta spaziale corazzata.

Il loro equipaggiamento è rozzo, rumoroso ma estremamente pesante, resistente e potente. Tra i mezzi più caratteristici figurano i carri pesanti C-1 Blacksmoke, i mech M-15 Coal Walker, gli AVIO JET Kanarin-13 e le navi da guerra rivestite di enormi corazze in ferro e ghisa. Ciò fa di loro il numero 4 nella scala galattica dopo il Governo, l'ECLISSI e Vortexia.

Forza stimata: sui 100-150 milioni di effettivi.

Religione su Ergon

Su Ergon sono pregati dei santi, che altro non sono che figure molto importanti per la storia del pianeta.

• **Santo Carbone:** Il più importante. Patrono supremo di Ergon, pregato dai militari, dai minatori di carbone, dagli operai e da praticamente tutti i cittadini credenti.

La leggenda vuole che fosse un ex-minatore di carbone vissuto secoli addietro, morto eroicamente servendo la patria. Fedele alla famiglia, sobrio, mai assunto alcolici ne sostanze. Un uomo tutto d'un pezzo e che amava Ergon. Si dice combatté anche in varie schermaglie e guerricciole regionali tra corporazioni avverse, mostrando il suo valore in più scontri armati. Si dice che un giorno svanì tra fumi di carbone, tornando in cielo per proteggere la popolazione. Beh… almeno così raccontano le storie.

Santo Carbone era in realtà un minatore di carbone alcolizzato, noto frequentatore di bordelli e assuntore di sostanze stupefacenti quali Sali di carbone distillato (paragonabili a metanfetamine), grappe di contrabbando e erbe di montagna tossiche. Ebbe un'infanzia difficile, segnata dagli abusi fisici dal padre, dalla morte della madre e molto altro. Ciò lo aveva reso un uomo duro, traumatizzato e problematico. Arruolato a forza durante le guerricciole regionali, trovò sempre il modo di svignarsela, evitando i combattimenti e bevendo alcolici per dimenticare i commilitoni morti in battaglia. Odiava la guerra e le condizioni di lavoro proibitive quasi onnipresenti su Ergon.

Tuttavia, il suo cuore buono non si era mai infranto. Durante un turno in miniera di 12 ore, si allontanò per bere il suo solito cicchetto (circa mezzo litro di grappa). In quel momento, avvertì prima degli altri un crollo strutturale della miniera, vedendo cadere polveri e piccoli detriti.

Quindi urlò a tutti di andarsene (circa 130 operai), mentre lui sorresse una trave che impediva il crollo del tunnel. I suoi muscoli si spezzarono dallo sforzo ma resistette. Morì schiacciato da tonnellate di macigni, ma non prima di aver permesso la fuga ai suoi compagni. Da quell'episodio, nacque la sua leggenda e religione. Pochi conoscono la storia vera, ma quei pochi pensano sia meglio raccontare la verità, nettamente migliore rispetto alla farsa sulla sua leggenda. Forse perché è difficile per la gente credere che anche dalla merda… possa nascere un fiore meraviglioso.

Per concludere, si dice che il suo spirito vaghi ancora nelle miniere per aiutare i lavoratori, fornendogli forza aggiuntiva, inviando visioni premonitorie su crolli strutturali o frane, e proteggendo gli onesti.

• **Santo Martello:** Pregato soprattutto da operai delle fabbriche, raffinerie e industrie. Era un fabbro di metalli, e produttore di componenti per locomotive al carbone e vari attrezzi industriali.

• **Santo Piccone:** Il patrono protettore degli operai delle cave di pietra e marmo. Lavorò come marmista e scalpellino in tantissime cave.

Questa è la principale preghiera (tipo Padre Nostro):
"Santo Carbone, prega per noi.
Santo Martello, levaci questo fardello.
Santo Piccone, dacci la tua benedizione."

Petroleum

Petroleum è un pianeta sotto il diretto controllo del Regime Governativo. È noto principalmente per l'abbondanza di combustibili fossili, che costituiscono la base della sua economia e la fonte esclusiva di energia.

Popolazione: 3.5 miliardi.

Ambiente e geografia

Alcuni potrebbero pensare che Petroleum era in origine un paradiso, trasformato poi in inferno dalla mano dell'uomo.

Beh… no: è nato già bastardo!!!

Petroleum è un mondo duro, instabile, e ricco di combustibili fossili, fin dalla sua formazione. Le sue terre sono dominate da foreste secche e nodose, molte delle quali vengono abbattute per raccogliere il poco legname disponibile. Il sottosuolo, saturo di gas naturale, è una trappola instabile pronta a esplodere al minimo errore.

L'attività estrattiva ha generato immensi laghi di petrolio grezzo e colonne di vapore tossico che sgorgano da crateri e fessure rocciose.

Piogge acide frequenti e cieli perennemente offuscati dalle nubi di smog definiscono ulteriormente la condizione ambientale di Petroleum. Inoltre, la presenza mineraria è ridotta al minimo a causa dell'elevato rischio di esplosioni provocate dai giacimenti di gas naturale.

● **Le Montagne Esplosive:** Una delle catene montuose più pericolose del pianeta è nota come le Montagne Esplosive, dove l'accumulo naturale di gas tra le rocce è talmente volatile che basta un fulmine, una scintilla – o perfino una zampa fuori posto – per provocare detonazioni o deflagrazioni improvvise. L'intero pianeta è un campo minato geologico, e chi ci vive lo sa bene.

Economia e industria

L'economia di Petroleum è totalmente basata sull'estrazione e raffinazione di petrolio e gas naturale, rendendo il pianeta completamente autosufficiente dal punto di vista energetico. Il surplus di energia viene esportato verso altri mondi governativi o verso le regioni esterne.

La sua industria pesante è specializzata nella produzione intensiva di componenti metallici civili e militari: acciaio, travi, bulloni, viti e parti strutturali. Esistono numerosi cantieri navali specializzati nella costruzione di componenti destinati principalmente alla base militare Iron Soul su Nebulon, sebbene siano presenti anche alcuni cantieri che assemblano direttamente astronavi complete, in quantità limitata.

Poiché il pianeta non dispone di miniere attive, Petroleum importa regolarmente enormi quantità di metalli grezzi come ferro, rame e titanio da altri pianeti (come Ergon), necessari per alimentare la sua colossale macchina produttiva.

La capitale – ACCIAIERIX

La capitale planetaria, ACCIAIERIX, è una città-fabbrica interamente costruita attorno alla più grande acciaieria della galassia. La sua produzione annuale si misura in decine di miliardi di tonnellate di acciaio industriale (in media 70 o più), impiegato sia nella costruzione di astronavi da guerra che di infrastrutture civili interplanetarie. Immense colate incandescenti, catene di montaggio lunghe chilometri e convogli incessanti di materiali fusi la rendono un inferno d'acciaio costantemente attivo, dove la linea tra città e fabbrica è completamente scomparsa. La popolazione di lavoratori della città ammonta a oltre 50 milioni. Qui si trova anche il quartier generale delle forze regolari governative a difesa del pianeta.

Condizioni sociali e lavorative

La popolazione è costituita prevalentemente da una classe operaia numerosa che lavora nelle immense fabbriche e raffinerie che ricoprono il pianeta. Sebbene le condizioni di vita siano dure a causa dell'ambiente altamente industrializzato, non si tratta di schiavitù: esistono efficienti misure di sicurezza, antibiotici di alta gamma, pasti iper-calorici e condizioni di vita dignitose, garantite dal Governo Centrale. Petroleum è amministrato direttamente da funzionari militari nominati dal Regime Governativo, che controllano con rigore ogni aspetto della produzione industriale e della vita quotidiana degli abitanti.

Nonostante questo, l'aspettativa di vita media su Petroleum è inferiore di circa 15-20 anni rispetto alla media galattica, a causa dell'elevato tasso d'inquinamento cronico, all'esposizione a sostanze tossiche e alle condizioni lavorative logoranti.

Trasporti

Su Petroleum, costruire tunnel o linee ferroviarie sotterranee è praticamente impossibile: il sottosuolo è instabile, saturo di gas naturale, e soggetto a esplosioni spontanee. Per questo motivo, la rete dei trasporti planetaria si basa principalmente su infrastrutture sopraelevate: grandi convogli blindati, trasporti merci e treni industriali percorrono rotaie alte anche decine di metri, sospese su piloni corazzati che attraversano laghi di petrolio, distese inquinate e canyon tossici.

Le linee principali collegano i poli industriali, le raffinerie e i cantieri navali, permettendo uno spostamento continuo di materiali e personale. In alcune zone particolarmente instabili, vengono impiegati funicolari blindate, funivie e piattaforme mobili a levitazione magnetica, progettate per restare sempre sospese a distanza di sicurezza dal suolo.

L'orbita di Petroleum è inoltre attraversata da un traffico incessante di cargo stellari, gigantesche astronavi lunghe oltre 20 chilometri utilizzate per trasportare minerali, componenti industriali e materie prime provenienti da altri pianeti, insieme a un'enorme quantità di cargo cisterna, impiegati per il trasporto di petrolio, gas naturale e combustibili raffinati. L'orbita del pianeta costituisce così uno dei principali nodi logistici dell'industria governativa, con un flusso perpetuo di navi in arrivo e in partenza.

Stile ed estetica

L'estetica dominante del pianeta è fortemente retro-futuristica e industriale, ispirata alle grandi industrie pesanti del Novecento. Fabbriche colossali, raffinerie con torri altissime (pinnacoli fino al chilometro), ciminiere che emettono colonne di fumo nero e fiamme che ardono costantemente caratterizzano il panorama urbano-industriale. Le città si presentano come giganteschi agglomerati industriali compatti, dove gli edifici abitativi sono strettamente integrati nelle strutture industriali stesse, creando un ambiente urbano cupo e costantemente attivo.

Oceanius I

Oceanius I è un pianeta quasi interamente coperto da profondissimi oceani, e sotto controllo governativo. I suoi fondali marini, in alcune zone, raggiungono centinaia di chilometri di profondità, rendendo il pianeta estremamente ostile e inesplorato.

La principale risorsa del pianeta è il petrolio, insieme ai gas fossili, presenti in quantità inimmaginabili sotto il fondale oceanico, seguita dal pesce e da erbe marine.

Parlando dei combustibili fossili, questi vengono estratti tramite piattaforme petrolifere e utilizzati per produrre energia. Il petrolio è inoltre venduto alle regioni esterne meno avanzate, dove viene usato per alimentare generatori elettrici o mezzi di trasporto.

Oceanius presenta vaste aree oceaniche altamente industrializzate, con centinaia di piattaforme petrolifere raggruppate in regioni specifiche. Queste aree, fortemente inquinate e con cieli neri, ospitano enormi impianti per l'estrazione e la lavorazione del petrolio greggio, e fungono da punti di approdo per le astronavi cisterna, che raccolgono il combustibile fossile raffinato per esportarlo nelle regioni esterne.

Oceanius è anche noto per le sue zone di pesca, dove operano gargantueschi pescherecci. Molti di questi sono vere e proprie fabbriche galleggianti, progettate per processare grandi quantità di pesce, balene e risorse ittiche direttamente a bordo. Questi pescherecci producono sia pesce in scatola che pesce fresco per pescherie: scatolette di tonno, sardine di un metro in scatola, filetti, anelli di totano enormi, triglie di fondale già marinate e arrosti di merluzzo.

O addirittura già pulito e tagliato ad hoc per ristoranti di sushi o drogherie, contribuendo in modo significativo al commercio alimentare ittico della galassia.

La maggior parte della popolazione vive in villaggi rustici su alte palafitte, su grandi piattaforme industriali oppure in basi sottomarine.

Queste ultime, collocate a profondità medie di 10-15 chilometri, sono ben equipaggiate, popolate da migliaia di persone e collegate tra loro tramite mezzi sottomarini quali sommergibili o tunnel in acciaio/titanio rinforzato con ferrovie interne. Gli avamposti più profondi, e rari, raggiungono oltre 100 km di profondità!

Come era da immaginare, il pianeta è abitato da una vasta gamma di creature marine, tra cui i micidiali Supertonni o i pericolosi e mortali Chondrospinus Rotatorum, meglio conosciuti come Squali Motosega. La biodiversità marina è anche utilizzata per scopi farmaceutici, servendo a creare una vasta gamma di medicinali, erbe curative e pomate.

Curiosità: La Fortezza di Mar-Ingranagh, situata a circa 12 km di profondità, è la più grande base sottomarina della Marina Oceanica del Governo. Ospita strutture militari, cantieri e il quartier generale dei Palombari.

Popolazione planetaria: 200 milioni.

Curiosità: Molti abitanti si sono adattati alle condizioni di vita nelle basi sottomarine, sviluppando una maggiore resistenza alla pressione e una capacità migliorata di trattenere il respiro. Molti di loro riescono a trattenere il respiro per oltre dieci minuti e a sopportare pressioni che spaccherebbero un cranio umano normale.

Spot televisivo "Capitan Friggus™: Il Gusto che ti Arpiona!"

● *(Musica epica da flotta navale – ottoni metallici, suoni di bollitura, grida di gabbiani grossi come biplani!)*

VOCE NARRANTE (roca e profonda): "Nel cuore infuocato degli oceani di olio bollente di Oceanius I … dove ogni onda può nascondere ustioni di terzo grado o pesci infernali… c'è un solo uomo pronto a sfidare la tempesta e pescare il gusto!"

● *(Inquadratura aerea di una gigantesca **balena impanata** che salta fuori da un mare gorgogliante di olio bollente, gocciolando doppia panatura e incandescenti sfrigolii)*

D'un tratto appare lui: **CAPITAN FRIGGUS™**!!!

“Ecco la balena! La mia rivale!” grida dal suo mega peschereccio, “Arpionate l’appetito, ragazzi!” È l’ora dei Nuggets di Balena al triplo gusto™!”:

● *(Segue un potente lancio d’arpione. L’arma colpisce la balena impanata. Esplosione di pane panco, nuggets e filetti fritti! Capitan Friggus ne esce vincitore, ma la Balena riesce a fuggire come al solito!)*

VOCE DOLCE FEMMINILE (in contrasto con la scena d’azione): “Dal cuore oleoso di Oceanius I… direttamente nel tuo piatto. Bastoncini di merluzzo, nuggets croccanti al gusto di cipolla e balena etica (ovvero prodotta artificialmente o morta di cause naturali!), gratinati di salmone e… ora anche PRIMI PRONTI!”

Lo spot termina con CAPITAN FRIGGUS™ in una cucina illuminata da una lampada a olio, con tanto di stufa a legna e pentole sul fuoco piene di zuppa di pesce: “Il sapore della pesca industriale… è il meglio!” dice il buon capitano.

Sottotitoli in fondo allo schermo: “CAPITAN FRIGGUS™ – Autorizzato dal SAGU, Sistema Alimentare Governativo Ufficiale. Perché anche nutrirsi… è patriottico!”

Prodotti della linea Friggus™

- Nuggets di balena, Tonno, Merluzzo e molto altro™.
- Bastoncini Ultra-Croccanti etici™.
- Gratinato Fusion con alghe, tofu e gamberoni™.
- Ravioli di Triglia e salicornia per un tocco tradizionale™.

Equipaggiamento di capitan Friggus

Occhio di vetro, barba scura con residui di frittura, arpione in ferro battuto forgiato con il metallo di 50 spatole e mantello fatto di reti da pesca.

Cappello Tricorno da Comandante

Un classico cappello marinaresco tricorno, ormai incrostato di sale, con tre pinze di granchio reale inchiodate sopra come trofei ornamentali. Ogni pinza si muove appena con il vento, scricchiolando come legno vecchio.

Pipa in Osso di Balena

Fuma da una pipa scolpita in ossa di balena impanata, residuato di un’antica caccia oceanica.

Alterna due tipi di fumo:

● Pesce affumicato al legno di alghe.
● Bottarga di tonno maschio.

Cintura di Salse Tattiche

Invece delle granate, porta alla vita una cintura con piccole ampolle di salsa, ognuna sigillata in vetro rinforzato. La cintura ha anche una targhetta in ottone con inciso: “Per ogni preda… il suo condimento.”

Salse contenute nella cintura:

● Salsa Tartara – per filetti e bastoncini.
● Maionese alle alghe Nori – versione marina.
● Salsa Remoulade – con senape, capperi e cetriolini.
● Burro al limone – sciolto e pronto all’uso.
● Salsa all’aglio e prezzemolo – tipica dei fritti.

Dossier FALC – Monitoraggio Etico sull’azienda di surgelati Capitan Friggus™

Nonostante la popolarità indiscussa della linea alimentare Capitan Friggus™, considerata una vera e propria istituzione gastronomica nei pianeti governativi, la FALC ha condotto negli ultimi anni una serie di indagini indipendenti per verificarne l’impatto sociale, ambientale e sanitario.

L’azienda, con sede principale nei distretti pescherecci di Oceanius I, è celebre per i suoi prodotti surgelati ittici — soprattutto nuggets, bastoncini, primi pronti e gratinati —

esportati ovunque grazie agli spot pubblicitari trasmessi in loop nelle reti pubbliche.

Tuttavia, alcune province periferiche, in particolare quelle della regione del sud-est e del settore industriale di Tritonis, hanno attirato l'attenzione della FALC a causa di ripetute segnalazioni di abusi sul lavoro.

In diversi centri di lavorazione e confezionamento, si sono riscontrate gravi anomalie: turni massacranti, condizioni igieniche carenti e la presenza sospetta di minori impiegati nei reparti notturni (a volte bimbi di 12 anni, figli di pescatori!), spesso sottratti alla scuola per garantire manodopera a basso costo. In alcune testimonianze raccolte, si parla di bambini con mani tagliate dal ghiaccio e costretti a pulire pesce per 14 ore consecutive!

I portavoce dell'azienda hanno risposto cercando di placare le acque: "Ma i bambini lo fanno con gioia! È il gioco del pesce veloce!" gridavano alle conferenze stampa, "E poi serve mantenere la tradizione di famiglia!"

Anche sul fronte sanitario, le analisi condotte su alcuni lotti della linea "Primi Pronti™" e dei filetti a doppia panatura con pane panco hanno mostrato livelli elevati di additivi sintetici, tra cui composti aromatici e conservanti potenzialmente irritanti per l'intestino (in pratica rischio forte diarrea). Il tutto non chiaramente indicato nelle etichette nutrizionali. Alcuni consumatori hanno riportato effetti collaterali quali disturbi digestivi, mal di pene e reazioni cutanee.

Sul piano ecologico, infine, la FALC ha denunciato la sovrapesca sistematica in aree oceaniche ritenute protette dalla Magna Carta della Biodiversità (redatta dal Cedrus), in particolare nelle zone Sud di Oceanius I. Nonostante i tracciati delle navi industriali fossero stati oscurati, alcuni droni ed elicotteri a lungo raggio FALC hanno rilevato scie di prelievo sospette e reti da strascico abbandonate, compatibili con i modelli utilizzati dalla flotta peschereccia Friggus™.

L'azienda ha rilasciato una dichiarazione per calmare le acque, affermando che "ogni prodotto è frutto della passione marinaresca e del rispetto per i mari del governo."

Ma per la FALC, la realtà è più complessa: non si tratta di demonizzare una delle realtà alimentari di surgelati di pesce più amate e apprezzate, anzi, viene molto stimata su Nebulon, ma bensì ricordare che *nessuna panatura perfetta dovrebbe coprire lo sfruttamento o la negligenza.*

Pane, triglie e salicornia

Famosa specialità del pianeta Oceanius I, mangiata spesso dai pescatori, dai lavoratori sulle grandi navi peschereccio, o dagli addetti alle piattaforme petrolifere.

È una sorta di piatto comune, povero, ma nutriente e ricco di calorie, vitamine e minerali.

Le triglie pescate hanno la caratteristica di avere delle lische molto morbide e commestibili, mentre la salicornia di Oceanius è ricchissima di Omega 3, spirulina, magnesio e antiossidanti naturali potentissimi. A completare un pane casereccio gustosissimo, spesso prodotto con farina di alghe.

MONDI CRIMINALI

Albarossa

Il Pianeta feccia della galassia. Uno dei posti peggiori in cui vivere… o morire.

Albarossa è un mondo sovrappopolato, inquinato e violento, dominato da enormi città fatiscenti, caratterizzate da grattacieli altissimi, luci al neon e nebbie tossiche dovute allo smog e alle piogge acide che cadono quasi quotidianamente. È un pianeta cupo, oppressivo, dove la criminalità dilaga e la legge è spesso solo una parola vuota.

Ospita numerose organizzazioni criminali, mafiosi, cartelli della droga e gang. La tecnologia è variegata: si passa da auto a levitazione magnetica a veicoli obsoleti con motore a scoppio. L'energia viene ricavata da fonti miste – pannelli solari, dighe, reattori locali – ma una larga parte viene comunque importata.

Le città principali includono:

- **Cremisi City**, metropoli verticale fatta di vetro, acciaio e neon, infestata dalla corruzione; 29 milioni di abitanti solo nell'epicentro. Nelle interlands si arriva a 500 milioni.
- **Elrais Kol**, distesa di baraccopoli e degrado urbano, simile a una favela steroidea tropicale;
- **Rash-Tung**, città del nord, spazzata dal vento gelido, simile alle regioni industriali siberiane.

Fuori dalle megalopoli, il paesaggio non migliora: montagne nere di fuliggine, boschi malati, discariche planetarie e zone industriali estese per centinaia di chilometri. L'inquinamento è ovunque. L'acqua è tossica, l'aria irrespirabile in molte zone senza uso di maschere, e la terra è impregnata di scorie.

La popolazione è attualmente la più alta della galassia per singolo pianeta, con circa 20 miliardi di abitanti stipati in alveari verticali e con una densità demografica che sfiora il collasso.

Il nome "**Albarossa**" deriva da un fenomeno atmosferico ricorrente: nelle rare mattine in cui non piove e il cielo non è completamente coperto, l'alba si colora di un rosso smorto, rugginoso, dovuto all'accumulo di polveri industriali e strati di smog sospesi nell'aria. Una specie di bagliore distorto, simbolo di decadenza e di rovina.

Quel cielo, così sporco da sembrare malato, è diventato un emblema del pianeta stesso: un'alba che non promette niente, se non la continuazione del degrado.

Criminalità organizzata e potere occulto

Sebbene Albarossa sia formalmente sotto il controllo dell'ECLISSI e risponda al comando di Meridian, la realtà è ben diversa. L'autorità ufficiale esiste solo sulla carta: nella pratica, il pianeta è frammentato e dominato da una costellazione di fazioni criminali, cartelli della droga, mafie urbane, bande armate e gang semi-militari. Alcune di queste organizzazioni sono la Mafia Imperiale (Mafia vecchio stampo), il Tredicesimo Miraggio (Spietato cartello della droga) o la Compagnia delle Catene Meridionali (Schiavisti), altre ancora sono vere e proprie milizie private con mercenari e artiglieria pesante (tank compresi). I loro simboli campeggiano sui grattacieli e nei sobborghi come stemmi feudali moderni.

Il governo centrale dell'ECLISSI tollera questa situazione perché considera Albarossa un "pianeta feccia irrecuperabile", ma utile: finché produce, può bruciare nella merda tossica. Tuttavia, alcune fazioni mafiose collaborano apertamente con milizie e forze di polizia della coalizione, garantendo stabilità apparente in cambio di autonomia assoluta nei propri territori. Non esiste una legge unica: ogni distretto ha il suo codice, spesso scritto nel sangue.

Economia di sfruttamento massivo

Albarossa è un colosso produttivo. Le sue immense megalopoli ospitano fabbriche terzomondiste attive giorno e notte: fonderie, impianti chimici, officine clandestine e

industrie di vario tipo.

Qui si producono armi economiche, munizioni, filtri respiratori, maschere antigas, componenti meccanici, farmaci generici e oggetti d'uso quotidiano, spesso assemblati con materiali tossici.

La manodopera è infinita e sottopagata: milioni di lavoratori, schiacciati dalla povertà, si accalcano ogni giorno nelle zone industriali tra smog e rottami. I ritmi sono spietati, ma la produzione non si ferma mai.

Le Titan Industries – principale fornitore d'armi della coalizione – hanno stabilito su Albarossa decine di stabilimenti non ufficiali, dove assemblano mezzi bellici in condizioni proibitive. Inoltre, esiste un fiorente mercato nero planetario, che traffica in:

- pezzi di ricambio militari,
- armi non tracciabili,
- carburanti normali o sintetici,
- organi umani,
- pesce tossico d'alto mare e bestiame malato ma ricco di antibiotici,
- droghe di ogni tipo.

L'economia planetaria non ha una vera moneta: si commercia con il Talon, con il Valoran, oppure direttamente a credito criminale. Su Albarossa, ciò che conta non è il valore… ma chi ti protegge e a chi paghi il pizzo.

Funzione strategica nell'ecosistema ECLISSI

Per l'ECLISSI, Albarossa è uno degli strumenti più utili — e più pericolosi — dell'intera coalizione. Innanzitutto, rappresenta un serbatoio infinito di manodopera armabile: le forze regolari reclutano da qui centinaia di migliaia di soldati, tecnici, meccanici, scaricatori e braccianti. Molti si arruolano per disperazione, altri in cambio di documenti per emigrare su pianeti più vivibili.

In secondo luogo, Albarossa è un pianeta perfetto per mascherare operazioni logistiche illegali. Le sue città caotiche e le sue infrastrutture fatiscenti rendono difficile qualunque controllo: navi cariche di armi o componenti possono decollare senza registrazione, e i rifornimenti bellici possono essere nascosti tra tonnellate di rottami.

Infine, è una zona cuscinetto ideale: le forze di spionaggio governative non riescono a infiltrarsi efficacemente, né a ottenere supporto locale. Il caos di Albarossa è diventato, paradossalmente, uno scudo anarchico.

Sporco, criminale, ma prezioso: questo è il compromesso che l'ECLISSI ha scelto di accettare.

Echi dell'Imperialismo Passato

Ben prima di diventare il pianeta feccia della galassia, Albarossa era considerata – solo in certe zone – un simbolo del progresso periferico durante l'epoca della COESIONE (circa nel periodo 2050–2300). Sebbene già allora vi fossero quartieri difficili, gang e sacche di disagio, molte aree urbane vennero progettate secondo gli ideali imperiali della Coesione Interstellare, con grandiose architetture celebrative, monumenti civici e simboli di ordine.

Obelischi commemorativi, archi di trionfo, statue in bronzo brunito raffiguranti antichi governatori, generali ed eroi dell'ordine galattico svettavano nelle piazze centrali delle grandi città. Alcuni quartieri vennero costruiti con pietra scolpita, colonne neoclassiche e bassorilievi allegorici, adornati da citazioni solenni sull'unità, il dovere e la civiltà. All'epoca, quei quartieri erano considerati un avamposto orgoglioso della civilizzazione periferica.

Oggi, restano solo rovine monumentali degradate, immerse nella nebbia tossica e circondate da grattacieli corrotti. Gli obelischi sono ricoperti di graffiti, alcuni spezzati a metà, utilizzati dalle gang come punti di raduno o luoghi di esecuzione. Le statue, un tempo lucenti, ora spuntano mutilate tra i palazzi fatiscenti, con occhi bruciati dall'acido o corpi dipinti in modo blasfemo. Gli archi di trionfo sono divenuti passaggi per i mercati neri, incastonati tra baracche di lamiera e insegne al neon traballanti.

Eppure, una certa aura imperiale aleggia ancora tra le rovine, come un fantasma beffardo.

Alcune bande criminali hanno perfino adottato simboli e nomi derivati da quel passato, sfruttando la vecchia iconografia per intimidire, imporsi o fingere una forma di legittimità (come la Mafia Imperiale). Per molti abitanti anziani, questi resti sono l'unico ricordo di un tempo in cui Albarossa non era ancora perduta, mentre per i più giovani rappresentano solo decoro urbano per una giungla di cemento e sangue.

Zoo Imperiali Decaduti di Albarossa

Una volta erano giardini imperiali, edifici di vetro e ferro, costruiti all'epoca della COESIONE nelle zone più sicure di Albarossa. Oggi sono carcasse di un tempo morto. Architetture geometriche, corridoi di piastrelle verdi, cupole corrose dalla pioggia acida.

Liane tossiche avvolgono le gabbie arrugginite. I cartelli informativi sono illeggibili, corrosi o imbrattati. Dove un tempo pascolavano cervi, ora dormono barboni coperti di giornali con barili dove crepitano fiamme per scaldare. I vecchi tunnel di servizio vengono usati come rifugi da tossici o trafficanti in fuga.

Alcuni sono stati riadattati, con gabbie che ospitano combattimenti clandestini. Bestie affamate contro uomini armati di coltelli. O peggio: uomo contro uomo, per pochi spiccioli. Il pubblico siede su gradinate di cemento crepato, con il fiato corto e le mani unte. L'odore di sangue copre quello della muffa.

Guerre a bassa intensità su Albarossa

Su Albarossa non ci sono mai state guerre convenzionali su larga scala, per i 3 seguenti motivi:

Motivo N°1: Il Governo non riusciva a controllarla

Albarossa è sempre stata difficile da governare. Troppo popolata, troppo corrotta, troppo utile per essere abbandonata, ma troppo instabile per essere riformata. Le autorità governative mantenevano una presenza nominale, affidandosi a accordi sottobanco con le mafie locali per tenere il caos entro certi limiti.

Ma questo equilibrio veniva spesso rotto da:

- Faide tra cartelli rivali;
- Insurrezioni urbane;
- Proteste di massa represse nel sangue;
- Raid criminali su infrastrutture della polizia;
- Ribellioni localizzate subito soffocate.

Motivo N°2: Zone Rosse e No-Go Zones

Durante gli ultimi decenni della Repubblica, alcune aree di Albarossa – in particolare le periferie di Cremisi City e la fascia esterna di Elrais Kol – erano già considerate Zone Rosse, o addirittura "*No-Go Zones*": interi distretti dove le forze repubblicane non osavano entrare senza rinforzi blindati. In certi casi, l'esercito repubblicano bombardava dall'alto palazzi occupati da milizie criminali in piena città. Folle!

Motivo N°3: L'ECLISSI ha ereditato un pantano

Quando l'ECLISSI ha preso il controllo di Albarossa nel 2685… ha ereditato una giungla urbana marcia. La differenza è che l'ECLISSI, per ideologia e disperazione logistica, ha accettato il caos come parte del sistema. Meno repressione, più convivenza armata. Ma il "fuoco" sotto le ceneri – le armi, il sangue, il potere criminale – c'era già da molto prima.

In sintesi: su Albarossa non c'è mai stato un conflitto "militare" su vasta scala, ma da decenni o secoli c'è una guerra urbana permanente, mascherata da criminalità, repressione e disperazione sociale. Un Vietnam distopico in verticale, senza giungla ma con i neon.

Schema dell'Operazione FALCE (2684)

Cremisi City

Forza di spedizione governativa	Mafie e gang di Cremisi City
● 1 Incrociatore pesante Kalvarion Krucis *(fiore all'occhiello degli incrociatori pesanti, fresco di fabbrica)* ● 3 fregate di scorta ● Vasto numero di navette e navi da sbarco **Forze terrestri aviotrasportate:** ● V divisione governativa: 20 mila regolari ● Nona Brigata delle "forze di pace" *(reparto speciale Caschi Viola)*: 4000 uomini ● 11esimo Reggimento urbano forze speciali A.F.: 1500 uomini *(con diverse tute ESO in dotazione)* ● 70 Mezzi corazzati leggeri Rubber-11 ● 40 mech da battaglia Iron-Stride *(4m di altezza)* **Comandanti:** ● Generalissimo Persian J. Katz dell'esercito regolare ● Colonnello Cassian Blaze delle Forze speciali A.F. ● Tenente colonnello W. Pax Nostrem, comandante in capo dei Caschi Viola	● Milioni di civili ● Decine di migliaia di criminali ● Migliaia di veicoli *(alcuni riadattati come jeep con tettuccio e gatling laser, moto con mitra o APC corazzati)* **Comandanti:** ● Mafie, Gang e cartelli della droga *(tra cui Tredicesimo Miraggio e Mafia imperiale)*

Perdite

● 250 regolari uccisi in combattimento, a cui si aggiungono 20 caschi viola e 3 A.F. ● 1100 feriti in totale: 800 regolari, 270 Caschi Viola e 30 A.F. ● 2 mech distrutti *(da ordigni artigianali ad alto potenziale)* ● 8 Rubber-11 danneggiati *(da esplosivi, mine artigianali, molotov pesanti e lanciarazzi)*	**Popolazione:** ● 40 mila civili feriti *(la maggior parte lievi e moderati)* ● 7300 civili morti: di cui 6400 uccisi indirettamente durante il caos *(crolli, incendi, schiacciamenti, fughe di gas, ascensori, folla in panico)* e 900 morti per "complicanze durante l'arresto" ● Oltre 25 mila arresti per insurrezione contro la Nazione, sabotaggio, sospetto terrorismo e molto altro **Criminali:** ● 7000 criminali uccisi in scontri a fuoco o sotto le bombe perforanti al plasma *(senza contare quelli caduti da grattacieli, schiacciati dai Rubber, implosi dai mech)* ● Oltre 20 mila criminali arrestati: incappucciamenti, pestaggi educativi, spezzamento di ginocchia *(rinchiusi poi in*

	baraccopoli a cielo aperto o ai margini della città) ● Centinaia di veicoli distrutti *(schiacciati da Rubber-11 e Mech)* ● Molti capi delle Gang arrestati *(anche se altrettanti riuscirono a fuggire tramite fogne e sottosuolo)*

Elrais Kol

Task force interforze governativa	**Elrais Kol**
● Svariate navette e navi da sbarco ● 3 fregate ● 4 corvette **Forze di occupazione di terra:** ● 19esima Brigata delle forze regolari: 3000 uomini (tra cui soprattutto assaltatori) ● 66esimo reggimento dei Cani da Guerra governativi: 2000 effettivi, oltre ad almeno 300 cani da battaglia *(rottweiler demoniaci, pitbull di Albarossa, lupi steroidati, pastori maremmani assassini, e anche 1 Mastino di Albarossa)* ● Quinta compagnia Phalanx: 250 uomini armati di Gatling Laser e Lanciagranate GL-11 *(alias Tank umani più che altro) + 1* commando di 15 Demoni del Fuoco (Phalanx con lanciafiamme!) ● 30 autoblindo corazzati e con lanciafiamme integrato	● Centinaia di migliaia di civili ● Migliaia di criminali armati fino ai denti *(gang, pirati, cartelli, stupratori, assassini, e la feccia peggiore di Albarossa)*

Perdite

● 50 uomini uccisi: di cui 30 regolari, 15 dei Cani da Guerra e 5 Phalanx (queste ultime *cadute in un'imboscata dove hanno però eliminato circa 80 membri delle gang)* ● 200 feriti vari ● 8 cani da battaglia persi (5 rottweiler e 3 pitbull) ● 1 autoblindo distrutto causa autobomba a sorpresa ● 3 autoblindo danneggiati	● 2000 civili uccisi *(molti sbranati accidentalmente dai cani da guerra, o eliminati da raffiche laser gatling vaganti)* ● 15 mila civili feriti *(amputazioni, ustioni di 3°grado, fratture, morsi, azzannate)* ● *3*400 criminali sterminati *(letteralmente: mangiati dai cani, arsi vivi, crivellati di colpi, esplosi in brandelli dalle granate e molto altro)* ● migliaia di arresti (stupratori e gentaglia anche con pestaggi tattici e gambe rotte)

Rash Tung

Forza d'assalto governativa	Rash Tung
● Numerose navi da sbarco con relativa scorta **Forze di terra:** ● 3 Brigata *(Nome in codice: "Baita di Ferro"*) degli Alpini di Nebulon: 4500 uomini ● 17esimo reggimento delle forze regolari: 2400 uomini **Mezzi corazzati:** ● 8 Carri armati pesanti OBLIVION 0-4 *(muniti di ruspa frontale per abbattere muri, recinzioni, fabbriche e cumuli di neve)* 2 Robot Killer Drone XZN-999 10 Mech da battaglia Ironstride	● Migliaia di civili *(per lo più operai, lavoratori, minatori, ecc)* ● Migliaia di Criminali, specialmente ex-operai sottopagati, minatori furiosi, e membri di mafie delle fabbriche

Perdite

● 120 uccisi in azione: di cui 80 regolari e 40 Alpini ● almeno 350 feriti vari (tra cui *ustioni da freddo per alcuni regolari)* ● 1 mech Ironstride distrutto ● Nessun danno ai Killer Drone e ai Carri OBLIVION	● 130 civili uccisi indirettamente durante gli scontri e oltre 1200 feriti *(crolli, fughe, gelo killer, tormente a sorpresa)* ● *28*00 criminali eliminati (dilaniati dai killer drone, o esplosi dai colpi dei carri armati) ● oltre 1800 arresti

📜 **Nota storica – Intervento Umanitario post Operazione F.A.L.C.E.**

Nelle settimane immediatamente successive all'Operazione F.A.L.C.E., il Governo di Nebulon, sotto la guida di Cypher Arias, avviò una vasta campagna di intervento umanitario su Albarossa, al fine di stabilizzare le aree colpite e ridurre le sofferenze della popolazione civile, dato che le morti collaterali non erano state indifferenti.

Furono inviate delegazioni umanitarie della FALC, convogli medici e alimentari, ingegneri e tecnici per la messa in sicurezza delle infrastrutture colpite, unità di soccorso e ricostruzione.

Ospedali da campo, mense temporanee e centri di accoglienza vennero allestiti soprattutto a Cremisi City ed Elrais Kol, mentre a Rash-Tung l'intervento fu più limitato e di tipo logistico-industriale (fabbriche e miniere messe in sicurezza e riparate).

Questa fase servì anche a bilanciare l'immagine del governo su Albarossa, dopo aver sguinzagliato le forze armate.

Tuttavia, questo gesto umanitario non fu sufficiente, e Albarossa l'anno seguente, decise di disertare e passare sotto il controllo dell'ECLISSI. L'altra grande potenza appena nata.

L'Ambasciata Governativa di Albarossa

Nel 2685, con la nascita dell'ECLISSI, Albarossa disertò dai mondi governativi ed entrò a far parte della nuova coalizione. Il Regime Governativo, tuttavia, non riconobbe mai l'ECLISSI come uno Stato sovrano, continuando a considerarla una semplice accozzaglia di mondi ribelli.

Nonostante ciò, il Governo ritenne necessario mantenere un canale di comunicazione ufficiale. Dopo varie valutazioni, venne deciso di aprire un'ambasciata proprio su Albarossa, sia per mantenere un minimo di rapporti diplomatici, sia su insistenza della FALC per facilitare le missioni umanitarie su uno dei pianeti più poveri, popolosi, criminali e problematici della galassia.

L'ECLISSI accettò la proposta e mise a disposizione un vecchio edificio governativo situato a Cremisi City, la capitale del pianeta. L'edificio, già utilizzato in passato come sede amministrativa e burocratica durante il periodo repubblicano, venne completamente ristrutturato e trasformato nell'**Ambasciata Governativa di Albarossa**.

In cambio, l'ECLISSI propose di aprire una propria ambasciata anche su uno dei pianeti governativi. Il Regime rifiutò senza nemmeno troppo garbo, sostenendo che il canale diplomatico aperto su Albarossa fosse più che sufficiente e che non vi fosse alcuna necessità di autorizzare la presenza di rappresentanze dell'ECLISSI nei propri mondi.

L'Ambasciata governativa fu poi subito rinforzata in maniera gargantuesca: scudo energetico pari a quello di un incrociatore da guerra, torri con cannoni al plasma a triplice canna, bunker sotterranei, robot da combattimento (mech da battaglia e killer drone XZN) e una guarnigione militare permanente di reparti d'élite, tanto da essere considerato uno degli edifici più sicuri di tutto Albarossa.

Le **delegazioni umanitarie della FALC**, impegnate nell'assistenza ai quartieri più poveri del pianeta e a distribuire viveri, acqua pulita, coperte e medicinali, operavano però solo sotto scorta armata governativa.

Nei primi anni, la convivenza rimase abbastanza stabile, con anche alcune collaborazioni per discutere sulla situazione delle organizzazioni criminali, come contrastarle e come risolvere il degrado urbano.

Purtroppo, con l'inizio della Guerra Fredda nel 2690, la situazione cambiò in maniera radicale.

L'ambasciata divenne uno dei luoghi più sensibili e a rischio dell'intera galassia: un continuo via vai di diplomatici, agenti segreti NCA, mediatori, delegazioni della FALC pro-pace e personale militare agguerrito convivevano all'interno di una struttura ormai trasformata in una vera e propria fortezza.

Durante quegli anni, la tensione era alle stelle.

Vi furono proteste ai cancelli, frotte di giornalisti di ambo gli schieramenti, sabotaggi, tentativi di infiltrazione di agenti rivali, operazioni di spionaggio e persino attentati da parte di estremisti ECLISSI (ordigni, avvelenamenti dell'acquedotto e autobombe).

Senza contare l'odio perenne che le varie organizzazioni mafiose covavano verso il Governo (soprattutto dopo l'**Operazione F.A.L.C.E**), e che quindi provavano di continuo a uccidere i missionari FALC, eliminare funzionari o distruggere l'intero complesso.

Il tutto... invano.

Difatti, nessun assalto riuscì mai a compromettere la struttura, grazie all'elevatissimo livello di protezione garantito dalle forze governative e dai sistemi di sicurezza.

Con lo scoppio della Grande Guerra Galattica nel 2696, ogni rapporto diplomatico tra le due fazioni cessò di esistere, e l'Ambasciata Governativa di Albarossa venne subito isolata dal resto dei territori governativi. Tutti i collegamenti ufficiali furono interrotti e il complesso circondato dalle truppe dell'ECLISSI.

La Coalizione valutò più volte un assalto su larga scala, ma decise di non tentare mai un'offensiva totale. L'ambasciata sorgeva infatti nel cuore di Cremisi City, una megalopoli immensa, e un bombardamento massiccio o l'uso di armi ad alto potenziale (per abbattere quella che era ormai diventata una fortezza AEGIS a tutti gli effetti) avrebbe provocato un numero enorme di vittime civili. Inoltre, il Comando Centrale ECLISSI giudicò che il costo

umano e militare di un attacco diretto sarebbe stato sproporzionato rispetto al valore strategico dell'obiettivo. Per questo motivo preferirono isolarla, trasformando l'intero quartiere in una zona militare con posti di blocco, barricate, trincee e fortificazioni. Senza contare che, essendo appena stati accusati dell'assassini di Cypher Arias (scintilla che fece scoppiare la guerra), preferivano non buttare ulteriore benzina sul fuoco distruggendo un'ambasciata.

Nei primi mesi di guerra la situazione fu sostenibile: le squadre della FALC riuscivano ancora a svolgere alcune missioni umanitarie attraverso corridoi controllati, distribuendo beni di prima necessità alla popolazione civile. Con il peggiorare del conflitto, però, anche questi corridoi vennero chiusi e l'ambasciata rimase completamente tagliata fuori dal resto della città.

Nota breve: Nonostante ciò, grazie a una rete di contrabbandieri, agenti sotto copertura, affari poco chiari e piccoli convogli che riuscivano a superare il blocco, l'ambasciata continuò a ricevere, seppur con estrema difficoltà, viveri, medicinali, pezzi di ricambio, nuovi soldati e cambi di personale.

Da quel momento, il complesso si trasformò in un vero e proprio avamposto governativo nel cuore del territorio nemico. Al suo interno operarono reparti d'élite, operativi killer dell'NCA, forze speciali infiltrate e personale della FALC, costretti a convivere sotto un assedio permanente. Attorno all'ambasciata si sviluppò una lunga guerra di logoramento fatta di cecchini, sabotaggi, esplosioni, assalti limitati, incursioni notturne e continui scontri a fuoco. Con il passare dei mesi la struttura subì danni sempre più gravi: intere sezioni vennero distrutte, diverse torri difensive furono messe fuori uso, gli impianti elettrici e idrici andarono a puttane e le condizioni di vita all'interno peggiorarono in modo drastico. Le perdite furono pesantissime e coinvolsero soldati, agenti governativi, funzionari e persino missionari FALC. Centinaia e centinaia di morti e feriti.

A rendere la situazione ancora più caotica contribuirono le organizzazioni criminali di Albarossa. Le numerose mafie del pianeta fungevano da **terza fazione** in campo: alcune approfittarono della guerra per colpire il Governo, altre attaccarono le forze dell'ECLISSI, mentre molte agirono solo per avido interesse personale, rubando ciò che potevano e trasformando il quartiere dell'ambasciata in uno dei luoghi più pericolosi dell'intera galassia.

Nonostante quasi due anni di assedio, però, l'Ambasciata Governativa di Albarossa non venne mai conquistata.

Quando, nel luglio del 2698, dopo gli attentati di Nebulon del 2 giugno e la successiva mobilitazione generale del Regime Governativo, l'ECLISSI iniziò ad arrendersi pianeta dopo pianeta, anche Albarossa depose le armi. Le forze governative entrarono a Cremisi City senza trovare ulteriore resistenza e raggiunsero finalmente l'ambasciata, ormai ridotta a un cumulo di macerie fortificate devastato dalla guerra ma ancora in piedi. L'arrivo dei carri armati, dei robot da combattimento e delle colonne militari governative segnò la liberazione dei superstiti, accolti come eroi. Nei giorni successivi, la stampa governativa dedicò ampio spazio all'evento, trasformando la resistenza dell'Ambasciata Governativa di Albarossa in uno dei simboli più celebri di orgoglio nebuloniano e resistenza patriottica.

Le Mafie di Albarossa

Il Tredicesimo Miraggio (Cartello della Droga)

Fino al 2695, il Tredicesimo Miraggio è stato uno dei cartelli della droga più spietati e influenti di Albarossa. Operava principalmente nelle megalopoli-favelas di Elrais Kol, dove gestiva traffici da migliaia di Valoran d'oro legati alla Oniric, una sostanza allucinogena ricavata da una pianta carnivora di Kar-Maeg sbranatrice di esseri umani.

Il cartello controllava decine di piantagioni illegali e impianti di raffinazione, e disponeva di un vero arsenale paramilitare: armi pesanti, mercenari assoldati, mezzi blindati e tecnologia rubata. I suoi membri superavano le migliaia e migliaia di unità. La sua influenza era tale da sfidare anche le autorità dell'ECLISSI nelle regioni limitrofe a Elrais, finché un sanguinoso scontro con la milizia privata del Giglio Bianco su Meridian non ne causò la completa disfatta. Decapitato e disgregato, oggi il Tredicesimo Miraggio sopravvive solo come frammento: piccole bande e cellule residue ne usano ancora il nome, ma il cartello originale non esiste più. Rimane, appunto, un miraggio.

Il Fumo Scarlatto (Organizzazione di Contrabbandieri)

Organizzazione di contrabbandieri tra le più celebri di Albarossa, attiva soprattutto tra i quartieri bassi e i vicoli al neon di Cremisi City. Il Fumo Scarlatto non è una mafia in senso stretto, ma un consorzio di piloti, spacciatori, trafficanti e tecnici specializzati nel contrabbando di ogni tipo di merce: armi, droghe, componenti militari, carburanti, batterie e persino opere d'arte rubate. Il loro stile distintivo è inconfondibile: cappotti lunghi, guanti scuri, occhiali fumé, sigari e sigarette al carbonio. Da questo deriva il nome stesso del gruppo, un richiamo sia al loro look che alla scia letale che lasciano dietro. Operano su tutto il pianeta ma prediligono le megalopoli verticali, dove possono confondersi tra i fumi dello smog e dei motori. Sono noti anche per le loro abilità di volo: molti membri sono veterani del cielo, capaci di pilotare navette civili o da guerra lungo le rotte più pericolose del mercato nero. Il Fumo Scarlatto è rispettato da tutte le altre fazioni criminali… ed è il peggior nemico dei doganieri dell'ECLISSI.

La Mafia Imperiale (Mafia vecchio stile)

Tra le molteplici fazioni criminali che infestano Albarossa, una delle più enigmatiche, potenti e influenti è senza dubbio la cosiddetta Mafia Imperiale. A differenza delle gang più brutali o caotiche, questa organizzazione si considera l'aristocrazia del crimine, erede spirituale degli ideali perduti della COESIONE. I suoi membri si definiscono "civilizzati armati", convinti di incarnare un ordine superiore rispetto al degrado anarchico del pianeta.

I capi della Mafia Imperiale vivono in residenze barocche fortificate, spesso all'interno di vecchi edifici della Coesione ristrutturati con un gusto decadente. Interni marmorei, lampadari dorati arrugginiti, biblioteche piene di testi e libri ufficiali del passato, busti e ritratti di antichi governatori adornano i loro covi, mentre le loro guardie personali indossano uniformi nere e cremisi, alcune delle quali composte da autentici cimeli militari dell'epoca della COESIONE: corazze da cerimonia, medaglioni ufficiali, elmetti in acciaio con fregi ormai introvabili.

La Mafia Imperiale disprezza apertamente le gang più rozze e violente, considerate "plebaglia senza gloria". I suoi codici interni parlano di onore, silenzio, supremazia e stabilità. I membri evitano la droga (almeno ufficialmente), considerandola una "piaga degenerativa", ma controllano da dietro le quinte numerosi canali di contrabbando, vini pregiati, gioco d'azzardo, casinò, bordelli, estorsione e traffico di reperti archeologici.

Spesso usano come sede operativa vecchi tribunali o sale del consiglio costruiti 300–500 anni prima, durante l'espansione civile della Coesione, e ancora oggi rilasciano proclami scritti su carta pregiata, firmati con sigilli rossi, come se fossero funzionari galattici.

Molti dei loro membri sono addestrati secondo antichi manuali militari, e i più fanatici si tatuano anche il simbolo della COESIONE.

Per molti albarossiani di nuova generazione, la Mafia Imperiale è una reliquia arrogante, ma temuta e rispettata. Per altri è l'ultima eco del potere civile prima che il pianeta cadesse nell'inferno tossico in cui è oggi ridotto.

Curiosità: Tra le sue figure più caratteristiche che si possono incontrare *(insomma, i vari membri!),* vi sono:

- Tabaccai con mitragliatore laser nascosto sotto banco;
- Idraulici con tubi riempiti di esplosivo come fossero granate;
- Veicoli lev blindati di lusso con criminali a bordo alla guida per trasporto dei membri di spicco dell'organizzazione;
- Sommelier killer armati di punteruoli da ghiaccio, bottiglie esplosive o avvelenate, e mitraglietta laser Titan nascosta nell'uniforme da sala.

Conclusione: La Mafia Imperiale è considerata dai più l'Organizzazione criminale più potente di Albarossa, specialmente dopo la caduta del Tredicesimo Miraggio.

Compagnia delle Catene Meridionali (Schiavisti)

La Compagnia delle Catene Meridionali è una delle organizzazioni criminali schiaviste più infami e temute di Albarossa, specializzata nella tratta e nella compravendita di esseri umani come fossero mera merce di scambio. La sua attività si estende ben oltre i confini delle grandi città del pianeta: la Compagnia dispone di una rete di rapitori, intermediari, trafficanti e mercanti di schiavi clandestini che opera in numerosi territori, alla continua ricerca di persone da catturare e rivendere.

A differenza di molte altre mafie, cartelli o gang di Albarossa, che concentrano le proprie attività su droga, contrabbando, estorsioni o pirateria, la Compagnia delle catene ha puntato direttamente sugli esseri umani. Le sue vittime vengono rapite nei quartieri più poveri delle megalopoli, nelle favelas, nelle periferie industriali, lungo le rotte commerciali e, quando possibile, anche in territori controllati da altre fazioni criminali.

Uomini, donne, bambini in Catene. Nessuno sfugge alla loro mano sadica e crudele.

Proprio per questa mancanza di scrupoli, la Compagnia è nemica di quasi tutti gli altri gruppi criminali di Albarossa, proprio perché i suoi rapitori operano ovunque riescano a trovare vittime vulnerabili e se ne fregano degli interessi altrui.

Gli schiavi vengono trasportati (o meglio, deportati!) principalmente attraverso vecchi mercantili diesel arrugginiti, modificati per nascondere le persone trasportate e sfuggire ai controlli della polizia ECLISSI. Le navi percorrono le rotte più degradate e meno sorvegliate degli oceani di Albarossa, collegando porti clandestini, moli industriali e insediamenti criminali che puzzano di Oniric, alcolici e siringhe usate. Una volta raggiunte le destinazioni, le vittime vengono vendute al miglior offerente.

I compratori appartengono a diversi ambienti della società albarossiana: fabbriche abusive, complessi industriali clandestini, proprietari terrieri, altre organizzazioni criminali e squallidi locali notturni. A quel punto, agli schiavi viene assegnato un ruolo e un numero, che sia per lavoro da spaccarsi la schiena, come servitù a basso costo, per torture, o per intrattenimento sessuale. Mostruoso e agghiacciante.

Pure i bambini non sfuggono a questo sistema infernale, e anzi… spesso sono i più ambiti.

Per quanto riguarda i membri armati della Compagnia, questi sono di solito incaricati di proteggere i mercantili, i luoghi di detenzione e le operazioni di rapimento.

Dispongono di armi da fuoco di seconda mano, vecchi fucili al plasma, pistole laser, e altre apparecchiature acquistate sul mercato nero.

Come potenza non riescono a competere a muso duro contro la Mafia Imperiale o il Tredicesimo Miraggio (prima che fosse disgregato), ma se la giocano dal punto di vista logistico e di influenza.

Questi luridi schiavisti sono anche noti per i trattamenti che impiegano con gli schiavi trasportati nei mercantili: Catene h/24, frustate, pane azzimo e acqua sporca per sopravvivere, e pestaggi gratuiti alla minima lamentela.

I più ribelli vengono di solito gettati a mare in pasto a mostri marini mutati o abbandonati su isolette tossiche dove verranno divorati da sciami di zanzare malate.

Baltasar de Sangre – Il "Re" dei Pirati di Albarossa (Pirata regionale)

Gli oceani di Albarossa

Pensavate davvero fossero limpidi e cristallini? No. Proprio no.

Si tratta di acque inquinate e pericolose: sono scuri, oleosi, con riflessi metallici e un odore di ruggine e chimica mortale.

Le Tempeste velenose sono frequenti. Alcune aree sono battute persino da piogge acide e ventate di gas tossici, rendendo certe rotte quasi impraticabili.

Senza contare le zone costiere… tristi rifugi tropicali decadenti, con vecchie navi mercantili arrugginite incastrate tra le rocce, città galleggianti e relitti trasformati in porti criminali e pirateschi.

Le palme e la vegetazione cupa, scura e cruda completano il quadro: cespugli aggressivi e fiori mortali. Niente bellezza in questi posti… solo letalità.

La nave di Baltasar

Quel vecchio bastardo utilizza un lercio peschereccio industriale riadattato: Ex nave della pesca illegale, ora piena di armi, artiglieria (un cannoncino al plasma manuale di medio calibro) e altre chicche a bordo: arpioni con cavo per abbordaggi, e una sfilza di armi bianche, laser e plasma.

Possiede perfino un sistema di occultamento rudimentale: generatori di fumo producono una sorta di nebbia artificiale. Ideale per camuffarsi da occhi ostili, altre imbarcazioni di criminali o della guardia costiera.

L'equipaggio? Baltazar dispone di una ciurma di traditori, canaglie e farabutti. Molti sono ex-drogati dei cartelli, gangster falliti o mafiosi in fuga da regolamenti di conti.

Le città costiere di Albarossa e i rifugi dei pirati

Porti criminali tra il fango, palme storpie e neon: le città costiere sono un misto tra favelas e megastrutture in stile tropicale, con luci al neon che riflettono sulla pioggia e baracche di metallo che affondano nel fango.

I Mercati illegali sono ovunque. Zone senza legge, con venditori di armi, organi umani, droghe (soprattutto la Oniric) e pesci di dubbia qualità.

Non mancano taverne dove si bevono alcolici forti e di dubbia provenienza. A volte le retate della guardia costiera ECLISSI provocano scontri a fuoco che mietono decine di vittime da ambo le parti, spesso gente innocente.

Baltasar de Sangre: chi è davvero? Un pazzo… o l'uomo un passo avanti agli altri?

Baltazar sembra in apparenza il classico pirata egoista bastardo con una ciurma di canaglie in cerca di bottino facile, donnacce e uno stile di vita malsano. Peccato che la realtà sia ben diversa.

Baltazar si considera il Re dei Pirati di tutta Albarossa e l'uomo delle seconde occasioni. Scegliere e gestire gli alleati è il suo stile di vita. Recluta la qualunque a bordo e poi, se nota che i nuovi adepti non rispettano il suo codice morale (non uccidere donne e bambini, no stupri, no a droghe pesanti, condotta onorevole, ecc.) li sottopone al "*Giudizio delle Carte*": Baltazar tira fuori un vecchio mazzo di carte da poker della Ftizgerald & Co, chiede di scegliere tre carte… e poi le sfoglia. Se per caso non esce una delle tre carte nominate, il

condannato viene buttato in pasto ai pesci mutati degli Oceani o crivellato di colpi al plasma dai suoi sottoposti!

Tutto questo perché si reputa un criminale d'élite e il suo intento è riabilitare il crimine di alta classe marittimo.

Oltre a questa crociata per l'onore, vi è il lato da furfante: è sempre alla ricerca di tesori, armi, bottino, per accrescere la sua influenza nella regione e riportare la criminalità piratesca su un altro livello.

Altra nota interessante è che odia senza pietà i cartelli della droga o gli schiavisti della Compagnia delle Catene Meridionali, che giudica pezzenti buoni solo come carne per pescicane mutati.

Alcune delle creature dell'oceano di Albarossa

Questi postacci sono popolati da veri e propri mostri, evoluti dovendo sopravvivere a tossine, droghe e veleni di ogni tipo.

Tra loro vi sono

● Mostri mutati dall'inquinamento: creature gigantesche, con occhi luminescenti e tentacoli deformi, abituate a nutrirsi di mercantili, piccole imbarcazioni e cadaveri.

● Banchi di pesci assassini: Piranha geneticamente modificati dai rifiuti tossici, capaci di masticare metallo e sventrare un uomo con un morso.

● Serpenti marini bio-meccanici: Esperimenti sfuggiti da qualche laboratorio illegale, metà organici e metà macchine, che strisciano tra le onde come sottomarini predatori. Lunghi fino a 15 metri e assetati di vendetta per le torture subite.

ISV Angel Siren

Baltasar de Sangre è un autoproclamato Re Pirata che naviga un mondo marcio e crudele, sopravvivendo solo grazie alla sua astuzia.

Tuttavia, ha una missione in mente da ormai parecchio tempo:

● La ricerca di un antico relitto sommerso con tecnologia militare. L'ISV ANGEL SIREN. Un incrociatore repubblicano precipitato negli oceani.

Il suo bottino? Armamenti di grado militare (difficili da reperire per un comune pirata come lui) quali: mitragliatrici laser PMG-15 Gatling, tute ESO vecchio modello, granate ad alto potenziale, fucili d'assalto al plasma e via dicendo. Se riuscisse a mettere le mani su questo tesoro, potrebbe diventare il pirata più potente della regione… sempre che ce la faccia.

Dunaria

Dunaria è divisa in 3 continenti:
- **Nubir**: ambiente desertico con oasi, carovane e bazar con cibi tipici, spezie e incensi.
- **Zakaresh:** continente arido con steppe, deserti rocciosi e clima aspro e mutevole.
- **Barathar**: clima umido, monsonico e ricco di giungle micidiali e inondazioni.

Nubir - Le Dune del Sole

Nubir è un continente vastissimo, dominato da deserti incandescenti, altipiani rocciosi e dune dorate che si estendono a perdita d'occhio. Qua e là, lussureggianti oasi e corsi d'acqua sotterranei permettono la sopravvivenza di villaggi e città. Il clima è estremo: di giorno il sole brucia la pelle, di notte le temperature crollano fino a livelli gelidi.

Nubir è il cuore "storico" di Dunaria: qui si trovano le città più antiche e ricche di monumenti, spesso costruite lungo rotte carovaniere che esistono da millenni. L'architettura richiama lo stile arabo-egiziano, con minareti, cupole, palazzi di sabbia e pietra, e mercati labirintici insieme a tende e campi nomadi. La popolazione è molto legata alle tradizioni, ma anche spregiudicata: religione, commercio e violenza convivono senza soluzione di continuità o equilibrio.

Le città di Nubir oscillano infatti tra l'opulenza dei bazar e la criminalità nascosta dietro i vicoli.

Il commercio è la spina dorsale del continente: spezie, incensi, stoffe, cibarie, lame lavorate e animali da soma. Le carovane attraversano il deserto portando merci pregiate verso altri villaggi, accampamenti, città o persino spazioporti, per il commercio con il resto della galassia. Mercatoris Forum, in particolare, è il polo commerciale più grande e importante non solo di Nubir ma di tutta Dunaria.

Forze Armate di Nubir

Le milizie armate nubiriane sono poco organizzate, composte da guardie cittadine, bande a protezione delle oasi e carovane, o scorte mercantili. Cavalcature classiche sono muli e cammelli, spesso corazzati con piastre leggere. Le armi variano da sciabole e pugnali a vecchi fucili al plasma o granate. La guerriglia nel deserto è l'arte principale: piccoli gruppi, imboscate e incursioni improvvise. Meno letali delle milizie e degli eserciti delle città stato di Zakaresh, rimangono comunque notevoli nell'arte dell'adattarsi con poco e conoscenza del territorio.

Curiosità faunistica: Nubir è inoltre l'habitat principale degli Aviofanti!

La **popolazione** del continente si aggira sui 1.3 miliardi di abitanti.

Mercatoris Forum – La Capitale del Denaro, degli incensi e delle spezie

Mercatoris Forum è la più celebre città-stato-mercato della galassia, situata nella vasta regione di Nubir, nel cuore del continente desertico di Dunaria.

Costruita su antiche vie carovaniere, la città è oggi un dedalo di bazar, passaggi coperti, terrazze mercantili, oasi di palme da dattero e caravanserragli. L'impronta architettonica è dichiaratamente arabeggiante: cupole dorate, minareti ornamentali, tessuti fluttuanti, archi scolpiti con simboli antichi e vie intasate da commercianti a ogni ora del giorno.

L'intera società si regge su un unico dogma: il profitto. A Mercatoris non si prega un dio della pioggia o del sole, ma il soldo stesso. Qui ha preso piede una vera e propria religione commerciale, detta informalmente la Fede del Denaro, un culto semi-rituale, ma preso maledettamente sul serio.

I suoi testi sacri includono i cosiddetti Dieci Comandamenti del Mercante, che dettano le regole fondamentali per ogni trattativa, e la Bibbia dei Prezzi Eterni, un tomo mistico-economico con citazioni da leggendari venditori del passato. Al centro della città sorge la Mecca del Mulo, una grande costruzione sacra in stile arabico, che ospita una statua di un mulo carico di merci — simbolo del perfetto mercante — e funge da luogo di pellegrinaggio per coloro che cercano ispirazione prima di un grande affare.

Famosissima anche la preghiera del Baratto: ogni trattativa seria inizia con la frase culto: "Che l'equilibrio delle bilance ci guidi…"

Come intuibile, il mulo da soma è l'animale sacro della città e anche il più diffuso.

Il clima urbano è unico: fuori dalle mura, il paesaggio è secco e sabbioso, tipico di Nubir. Ma all'interno della grande città-bazar, soprattutto nei quartieri più ricchi, si respira un'aria più mite e piacevole. Il tutto grazie a un sofisticato sistema di ventilazione basato su ventilatori nascosti costruiti con foglie di palma essiccate.

Ogni quartiere della città ha un microclima leggermente diverso: alcune zone odorano di resina e spezie, altre di stoffe impregnate di mirra, altre ancora di tabacco dolce, olio di sesamo o polveri da incenso. Questi profumi sono parte integrante dell'identità commerciale e religiosa di Mercatoris Forum.

Tra le pietanze più diffuse in città rientrano:

- Pane piatto azzimo ripieno di spezie e carne di mulo anziano bollita (nonostante sia un animale sacro sarebbe un peccato sprecarla una volta che il mulo muore di morte naturale).
- Thè nero bollente al pepe rosa.
- Zuppe dense con datteri e ceci in brodo.
- Caffè nero con tostatura strong.
- Poi hummus, olive, formaggi di capra.
- Come verdure: cetrioli, rape, cipolle, carote. Tutte sott'aceto.

Le famiglie dominanti non sono nobili né governanti politici, ma dinastie mercantili, spesso arricchitesi nel tempo grazie a reti commerciali complesse e talvolta… opache o magna magna.

Ciascuna famiglia gestisce aree di mercato precise, ha i propri simboli araldici impressi sui turbanti dei suoi membri, e spesso possiede interi padiglioni o gilde.

Il turbante, a Mercatoris, è un vero e proprio status symbol: il suo colore, la lunghezza e la foggia raccontano la storia di ogni mercante, il suo patrimonio stimato, le regioni o pianeti su cui ha concluso affari, e la casa commerciale da cui proviene.

Dal punto di vista economico, Mercatoris Forum produce principalmente cibi speziati e incensi, vive e prospera sul commercio e l'import-export.

Eventuali controversie o crimini entro i confini della città non si risolvono con tribunali pubblici ma con giudici-mercanti. Sono figure carismatiche e temute, scelte tra i mercanti più anziani e rispettati.

Il corpo delle guardie cittadine, invece, è armato con sciabole, vecchie pistole laser e fucili di seconda mano al plasma.

Utilizzano come cavalcatura dei muli dotati di bardatura con piastre metalliche o di ceramica. Insomma, sono adatti alla protezione delle vie commerciali e della città, ma non oltre.

Nonostante ciò, le peggiori punizioni a Mercatoris restano senza dubbio le multe salatissime in caso di trasgressioni varie, inganni, frodi o furti.

In conclusione, Mercatoris Forum si può considerare una vera e propria fede nel denaro incarnata in una città stato.

Qadimah – La Città delle Lame e la cultura della coltelleria o della lama

Situata tra le dune dorate di Nubir, Qadimah è una città molto caotica, ispirata a metropoli come Il Cairo e Marrakech, con mercati affollati, vicoli tortuosi e bazar pieni di vita. Qui, la cultura della Coltelleria domina ogni aspetto della società: le dispute, anche le più banali, vengono risolte con il coltello. Basta una spinta, uno sguardo sbagliato o una parola di troppo per scatenare uno scontro a lama.

Anche gesti in apparenza insignificanti possono essere considerati enormi mancanze di rispetto e provocare una reazione violenta: non salutare una persona conosciuta, non fare spazio a qualcuno in un passaggio stretto, spintonare per sbaglio un altro mentre si cammina nel mercato, dare il resto con la mano sinistra, ridere mentre qualcuno sta parlando seriamente e via dicendo.

Insomma, accoltellarsi è la norma.

Gli abitanti di Qadimah portano sempre con sé un pugnale, non solo per difesa, ma come simbolo di rispetto e status sociale. Qui, il sangue si versa sempre, anche se l'obiettivo non è per forza uccidere: l'importante è marchiare l'avversario e sfregiarlo senza pietà: tagli profondi sul volto, orecchie mozzate e dita amputate. Tutto per far capire chi comanda.

Come se non bastasse, non esiste un vero onore nei combattimenti: la lama arriva spesso a tradimento, un colpo improvviso tra la folla o una pugnalata quando meno te lo aspetti. Nessuno si fida di nessuno.

In questa città, vivere senza una lama significa essere vulnerabili, e chiunque metta piede a Qadimah (magari un turista o viaggiatore) deve capire subito una cosa: prima o poi, finirà accoltellato.

Per quanto riguarda i soldati armati… La cultura della lama è così radicata che gli scontri avvengono spesso a tradimento o alle spalle, tra la folla o con attacchi improvvisi, rendendo gran parte della popolazione dei combattenti. I soldati ufficiali utilizzano anch'essi delle lame e sono esperti pugnalatori e lanciatori di coltelli. Fanno scarso uso di fucili al plasma o pistole laser, preferendo la via del corpo a corpo.

Episodio memorabile: In una gastronomia di Qadimah, un cliente ordinò del prosciutto crudo. Il venditore, armato del suo affilato coltello da taglio, iniziò a servirlo, ma quando il cliente chiese fette più sottili, si offese mortalmente. Senza dire una parola, con lo stesso coltello usato per il prosciutto, gli sfregiò il volto con un fendente rapido e preciso. Sangue si mescolò ai taglieri, accompagnato da urla di dolore, mentre gli altri clienti non si scomposero: a Qadimah, era solo un normale disguido tra cliente e commerciante.

Fascia della Morte su Nubir

La Fascia della Morte è una regione interna del continente di Nubir, su Dunaria.

Un tempo costellata di villaggi poveri ma vivaci, tra il 2550 e il 2680, venne trasformata in un enorme distretto industriale a basso costo.

Fabbriche improvvisate di scarpe, tessuti e plastiche bruciavano scarti tossici a cielo aperto, mentre la deforestazione cancellava ogni barriera naturale al caldo.

Il risultato fu una catastrofe ambientale localizzata: una cappa di gas serra, vapori tossici e polveri pesanti si depositò sulla regione, alterando irreversibilmente il clima.

Oggi la Fascia della Morte registra alcuni dei picchi di temperatura più estremi dell'intera Galassia conosciuta: ondate improvvise che superano i 188 gradi Celsius, capaci di uccidere un uomo in meno di un minuto!

I resti dei villaggi — gusci di terracotta crepata, cisterne vuote, botteghe sbriciolate — testimoniano il collasso. Gli abitanti superstiti, ridotti a piccole comunità spettrali, sopravvivono tra rituali arcaici e la costante minaccia del Sole, da loro venerato come una divinità crudele.

Di seguito, alcune delle morti più raccapriccianti mai documentate:

La Ghiacciaia di Basilico

Tra i resti polverosi di un villaggio di terracotta, una donna del posto, esperta nelle tecniche tradizionali di sopravvivenza, aveva ingegnosamente adattato un vecchio congelatore arrugginito, recuperato da chissà quale discarica in passato, trasformandolo in una rudimentale ghiacciaia grazie a un tetto in terracotta.

All'interno, tra pochi pezzi di ghiaccio conservati faticosamente, manteneva in vita basilico, menta e altre erbe aromatiche, vere reliquie verdi in mezzo all'inferno. La donna ne era molto fiera e addirittura per recuperare l'acqua per bagnarle, arrivò a rubare le scorte idriche dei vicini.

Poi un giorno, a mezzogiorno in punto, si azzardò incautamente a uscire per cogliere qualche foglia fresca… Purtroppo per lei, una ondata improvvisa — una delle più feroci mai registrate — colpì in pieno il villaggio!

Il suo corpo, esposto al picco di 188 gradi Celsius, vaporizzò letteralmente: la pelle esplose all'istante sotto il sole, e il sangue schizzò sui mattoni arroventati, friggendosi come olio su una lastra rovente!

Gli altri abitanti, nascosti all'interno delle loro tane di fango, osservarono sgomenti la sua orrenda fine. Giunti sul luogo della morte, trovarono solo un paio di sandali anneriti e qualche spruzzo scuro (forse gli organi interni) che si asciugò in pochi secondi.

L'ultima seduta del mercante

Un anziano mercante, stanco dopo ore di cammino, decise di riposarsi su una vecchia seduta di pietra posta al centro del mercato abbandonato del villaggio.

La panca, intagliata nella roccia locale e lucidata da decenni di utilizzi, era diventata sotto il sole cocente una trappola infernale.

Non fece in tempo ad alzarsi che una ondata improvvisa di calore lo investì: la pietra sprigionò un calore tale da grigliare all'istante chiunque seduto sopra!

Il poveretto fu trovato ore dopo, ancora seduto, arrostito come un pezzo di carne scordato sulla brace, con il volto pietrificato e il bastone annerito ancora tra le mani.

Il Pellegrino dei Sandali Incollati

Un vecchio pellegrino, in viaggio tra le rovine per raggiungere un remoto pozzo sacro, venne colto da un inganno crudele del cielo.

Vedendo nuvole effimere oscurare per un momento il sole, credette di poter camminare all'aperto, convinto invano di scamparsela.

Indossava i suoi sandali tradizionali, fatti di cuoio e vecchie fibre di palma. Pensava di essere veloce. Errore!

Quando si fermò brevemente su un lastricato di pietra nera per allacciarseli meglio, il sole tornò a splendere con una violenza assassina.

Il calore fuse rapidamente le suole, incollandogli i piedi al suolo, bloccandolo.

In pochi minuti, il riverbero incandescente sulla pietra lo arrostì vivo (occhi bolliti e arti fritti), lasciando solo una scura sagoma bruciacchiata, circondata da fumo acre e l'odore dolciastro della carne cotta.

Questa regione è un triste monito sugli effetti devastanti del riscaldamento globale. Altre comunità hanno preso esempio e cercano lentamente di migliorare emissioni e stile di vita.

LE MUMMIE DI NUBIR

Circa 10.000 anni prima dell'anno 0, l'antica civiltà nubiriana (da cui poi discenderanno gli attuali abitanti) fioriva nel cuore delle dune. Era un popolo di astronomi, profeti, grandi costruttori, fieri lavoratori e visionari.

Tuttavia, in alcuni casi… anche forti tossicomani!

Nella loro dieta le sostanze stupefacenti, per un motivo o per un altro, erano la quotidianità. Per fortuna, ne erano molto resistenti!

Mummificazione, rispetto e culto post-morte

Su Nubir, il culto del post-morte era considerato sacro.

Il faraone, le caste nobiliari e persino i popolani più umili credevano con fermezza che conservare il corpo fosse un atto di rispetto verso l'anima.

Per loro, il corpo era il compagno fisico della missione spirituale dell'anima sul piano terreno, e quindi meritava onore anche dopo la morte.

Insomma, un popolo molto spirituale.

"Mummifichiamo i corpi così da farli restare intatti per millenni, e rendere loro omaggio come fedeli alleati dell'anima!" dicevano gli antichi nubiariani.

L'idea era splendida.

Ma sorgevano dei problemi…

La mummificazione costava un occhio della testa.

E quindi a potersela permettere erano solo il faraone, i ricchi, i nobili, i soldati d'élite, i mercanti benestanti, le guardie reali… e pochi altri.

Il popolo doveva invece accontentarsi di pratiche funerarie alternative o mummificazioni più grezze: meno costose, ma comunque rispettose.

Ad esempio, si praticavano pire funebri *(con cremazione rituale)* e si spargevano le ceneri nei campi come fertilizzante sacro. Altri ancora venivano sepolti in ossari collettivi oppure cerimonie in riva ai fiumi con barche, i corpi ridati all'acqua.

Ciononostante, anche la *mummificazione di alta qualità* aveva degli effetti collaterali.

I soggetti mummificati, prima di morire, in corpo avevano ancora quantità spropositate di sostanze stupefacenti e alcolici, consumati abitualmente in vita.

Parliamo di gente con una tolleranza alle droghe fuori scala, ovviamente.

Quindi, quando alla miscela già esplosiva di alcolici, papaveri da oppio, infusi psicotropi presenti in vena… si aggiungevano i trattamenti di mummificazione – quali aceto, sale, unguenti naturali, resine profumate – il risultato divenne una reazione chimica allucinante.

Reazione… che portò alla nascita delle mummie.

Millenni dopo, disturbate da incauti esploratori, tombaroli, avventurieri e dalla profanazione delle loro tombe con relativi cambiamenti ambientali (rumori, umidità, sbalzi termici, ecc.), queste mummie si sono risvegliate.

Furiose, fameliche, incazzate e… strafatte.

Questione Anima nelle mummie

Molti studiosi hanno riflettuto per decenni se ci sia ancora l'anima o meno dentro le mummie, poiché i corpi sono ancora pienamente operativi, anzi molto più forti che in vita.

Qui si apre un dilemma metafisico e due grandi teorie:

● **Teoria 1:** L'anima è ancora lì. Perché se il corpo rimane pienamente conservato, a rigor di logica l'anima non dovrebbe riuscire a staccarsi del tutto, pensando sia ancora in vita.

Questo spiegherebbe anche perché dopo 10.000 anni le mummie siano così feroci, incazzate e pronte a fare carneficina. Una noia mortale per secoli!

Altri però, pensano che il corpo, rimasto dormiente, funga da tasto *avanti veloce*. Insomma, per l'anima sono passati pochi istanti, come una nottata qualsiasi. Ciò però non spiega l'enorme aggressività delle mummie.

In questo caso, gli studiosi hanno pensato sia causa delle droghe ancora in circolo, che causano l'enorme ferocia.

● **Teoria 2:** La seconda teoria, invece, è che l'anima se ne sia andata già da un pezzo, e che oggi a risvegliarsi sia solo il corpo, come se fosse una specie di zombie evoluto.

E in effetti…

"Anima e corpo sono due cose separate."

Quindi, secondo questa ipotesi, il corpo si è evoluto da solo, col tempo, ed è diventato una macchina ancora più forte e feroce.

Per questo il comportamento delle mummie ricorda più quello degli zombi: istintivo, brutale e animalesco.

Quale tra le due sia la verità, l'unica certezza è che l'anima sia ancora presente negli individui di altissimo rango, come il faraone, i generali o il sommo sacerdote.

Probabilmente grazie a tecniche di imbalsamazione superiori, e per l'enorme status sociale che potrebbe tenerli ancora legati a questo mondo terreno.

TIPOLOGIE DI MUMMIE

● **Mummie normali:** stile zombie incazzati! Sono o civili ricchi, oppure nobili di rango medio. Azzannano e mordono (in realtà tutte le mummie come attacco primario possono mordere e azzannare senza pietà).

● **Mummie soldato:** armate con Kopesh, scudi, lance e archi. Un tempo erano i migliori soldati nubiriani. Sono mummie molto aggressive, ma con più autocontrollo e con impresso ancora il duro addestramento militare. Da quel che si evince, sfruttano tattiche e strategie per sopraffare gli intrusi.

● **Mummie mercanti e commercianti ricchi:** vanno in giro ancora ricolme di catene, gioielli, ammennicoli d'oro e pietre preziose, abiti in seta (ormai un po' rovinata), incensi e profumi costosi. Hanno ovunque sacchi di monete d'oro e antichi papiri con firmati i loro ultimi affari. Generalmente meno capaci nel combattimento ma non meno pericolosi. Talvolta usano incensi come fossero granate molotov!!

● **Mummie sacerdoti:** mummie armate di scettri religiosi in oro o metalli pregiati, vestite con tuniche pregiate e pieni di borse con papiri religiosi (preghiere, scalette per rituali sacri, ecc). Erano i sacerdoti nubiriani antichi, coloro che presidiavano i templi e onoravano il faraone e gli spiriti ancestrali. Tendono a prendere a bastonate gli intrusi senza pietà! Sono più lenti degli altri.

● **Mummie Guardie Reali e Comandanti:** a suo tempo, il meglio del meglio al servizio del faraone. Pesantemente corazzati con armature in bronzo, oro o con inserti in cuoio pregiato. Lenti, tintinnanti a ogni passo… ma devastanti! Armati con armi pesanti quali alabarde, asce a due mani, spadoni e scudi rettangolari possenti.

● **Il faraone di Nubir:** la mummia più potente di tutte. A suo tempo era uno dei faraoni più potenti, capace di unificare sotto un'unica bandiera molti regni di Nubir.

Ha capacità superiori a tutte le altre. Il motivo è molto semplice: i nubiriani avevano scoperto per caso un ex avamposto militare degli Antenati (antica civiltà di 500 mila anni prima) e recuperato alcune armi da guerra. Il faraone indossa quindi un'armatura balistica tattica in versione decorata (con proprietà anti laser e plasma), armato con un "arma divina" (divina un paio di palle in realtà, poiché si tratta di un fucile a cannone degli Antenati, capace di sparare proiettili perforanti di grosso calibro) e dotato di poteri magici di visione notturna (poiché nel suo copricapo reale era stato aggiunto un visore termico e a infrarossi di un elmo militare).

Non si sa con precisione quanti faraoni si siano effettivamente trasformati in mummie e sopravvissuti ai millenni, il faraone di Nubir (il nome preciso è in incomprensibili caratteri nubiariani) è l'unico di cui si abbia conoscenza e probabilmente il più potente. Altri però, potrebbero essere sepolti in cripte o templi antichi, pronti a risvegliarsi se disturbati.

🥖 CIBI DELL'ANTICA NUBIR

(storicamente documentati e accurati)

1. **Pane (detto "Il Pan")**

Il cibo base. Lo facevano con farine di orzo o farro e lo cuocevano su pietre calde o in forni di terracotta.

2. **Birra (in gergo nubiriano "Birrozz")** 🍺

Altro pilastro della loro dieta! Era torbida, molto alcolica, e anche molto nutriente. Si faceva fermentando pane in acqua con lieviti naturali. La gradazione? Tra i 10 e i 30 gradi! Calorie? Oltre le 1500 per litro!

3. **Fichi e datteri**

Frutti dolcissimi, usati anche come zuccheri naturali o come base per dolci e conserve. A quel tempo erano molto più calorici di ora. Si è scoperto avessero circa 650 calorie per 100 gr con 48 gr di proteine! Molto nutrienti!

4. **Lenticchie, cipolle e aglio**

La base della dieta insieme al pane e alla birra. Spesso bolliti o cotti in zuppe. Il loro profumo si riteneva scacciasse gli spiriti maligni. Probabilmente perché l'aglio coltivato in quelle zone conteneva THC in dosi massicce!

5. **Pesce essiccato o salato di fiume.**

Lo cucinavano o lo conservavano con sale. Tuttavia, a loro insaputa, alcuni pesci si nutrivano con alghe lievemente velenose. Questi veleni venivano assorbiti dal pesce e riconvertiti in sostanza stupefacente naturale. Pazzesco!

6. **Carne (solo per ricchi, nobili o caste reali)**

Soprattutto oca, anatra e bovini. La carne era salata, essiccata o arrostita. Spesso accompagnata da frutta o miele. Riservata solo a chi poteva permettersela.

7. **Dolci con miele** 🍯

Praline o barrette fatte con miele, noci, datteri, fichi e cereali pestati. Spesso si aggiungevano foglie di canna da zucchero fermentata, che conferivano la componente alcolica.

🍷 BEVANDE *(oltre alla già citata birra)*

1. **Infusi di erbe** *(comuni per tutti)*

Molto comuni nelle classi basse e medie. Usavano menta, coriandolo, fiori di loto, papavero da oppio, cicuta, ricino, ecc. Conferivano rilassamento!

2. **Vino** *(molto costoso, bevuto soprattutto dai sacerdoti, dai nobili di alto rango e dalle caste reali)* 🍇

Raro e prezioso. Si otteneva da uva, fichi o datteri fermentati. Lo usavano nei rituali religiosi o banchetti di lusso. Gradazione? Almeno 35 gradi, altrimenti non era considerabile degno di un rito religioso.

3. **Latte e latticini** *(solo per ricchi, mercanti, ecc.)* 🐐

Non erano diffusi tra i poveri per il costo di allevamento del bestiame. Soprattutto di capra e cammello. Spesso veniva fermentato e mischiato con altre "sostanze/erbe" per acquisire maggior aroma e gusto.

I discendenti odierni, in alcune regioni, continuano a mangiare e bere come i loro Antenati, seguendo gli stessi usi e costumi. Sono molto protettivi e rispettosi nei confronti delle antiche tombe e monumenti, dove le mummie giacciono dormienti.

L’invasione dei Risen

Nel 2659, una spedizione di cacciatori di tombe *(mercenari, archeologi poco esperti ma affamati di denaro e contrabbandieri di reliquie sacre)* penetrò in un’area proibita nel deserto di Nubir: la Necropoli di Sher’Khan, detta anche la *Città Sotterranea dei Mille Riposi*.

Il nome non era dato a caso…

Era conosciuta infatti nelle leggende come una delle sepolture più vaste durante il periodo dei faraoni nubiriani minori – non la tomba di grandi re o nobili, ma il riposo di migliaia di servitori, artigiani e poveri che avevano seguito i sovrani nella morte.

Insomma: la massa del popolo.

Lì dentro, i corpi non erano imbalsamati con cura come quelli della nobiltà nubiriana *(che in seguito si trasformò in mummie come già spiegato nel paragrafo precedente)*, ma erano comunque impregnati di sostanze alchemiche e polveri di conservazione usate e sparse in modo rozzo, praticamente a manciate. Per così tante persone sarebbe stato impossibile impiegare le raffinate procedure di imbalsamazione e mummificazione: erano processi costosissimi!

Quindi giù di resine, bitume, estratti vegetali, conservanti artigianali, oppiacei grezzi e minerali che con il tempo si sono miscelati con i sali del sottosuolo. Senza contare tutte le sostanze stupefacenti che consumavano in vita gli abitanti! Tipico dei nubiriani. Un po’ come per noi bere una birretta.

Il risultato, dopo diecimila anni, era una camera biologica stagnante: un crogiolo chimico perfetto!

Ma come si risvegliarono?

I profanatori, scavando, ruppero il sigillo della necropoli.

Aprirono le gallerie, fecero entrare ossigeno, aria fresca e luce naturale.

Fu un errore incredibile.

Si generò una reazione a catena termica, una sorta di combustione lenta che risvegliò il metabolismo secco di quei corpi ibernati nel bitume.

In poche ore, le carni si rianimarono e i nervi si “accesero” letteralmente, grazie alle sostanze ancora attive nei tessuti.

In poche ore, migliaia di cadaveri si rialzarono come **Risen** – nome datogli in seguito – ovvero corpi essiccati, occhi rossi infossati, pelle corazzata, denti neri e aguzzi, e sabbia che grondava dalle vesti.

I superstiti della spedizione non fecero neanche in tempo a fuggire: furono divorati, smembrati brutalmente o trascinati nelle sabbie e sepolti vivi.

I Risen seguivano ormai un unico istinto: riportare grande l’antica Nubir, sbranando e devastando gli intrusi… ovvero gli attuali abitanti!

Nel giro di pochi giorni, le gallerie della necropoli collassarono, e le dune sembrarono muoversi da sole.

Si parlò di una *“marea di sabbia vivente”*: migliaia di Risen che emersero lentamente in superficie, spinti da un istinto collettivo di rivalsa e fame.

Gli squali impazziti

Il risveglio di Sher 'Khan non finì qui.

Con l'apertura della necropoli, venne liberato nell'aria un gas volatile derivato dalle resine, dal bitume e dai sali minerali usati per la conservazione nei secoli – un composto organico pauroso che si diffuse nei venti e si mescolò alle correnti d'acqua.

Questa sostanza micidiale fermentò nelle acque, in apparenza sfaldandosi… mentre in realtà stava solo mutando in componente stupefacente.

La maggior parte dei pesci non subì conseguenze, a parte…

Gli squali di Dunaria, predatori dotati di sensori elettrici naturali e di olfatto avanzatissimo che impazzirono!!! Come drogati!

Da lì partì il caos sulle coste nubiriane. Pescherecci assaliti, pescatori sbranati in gruppo, pure i gabbiani squartati e anche mercantili assediati da orde di squali famelici. Senza contare svariati megalodonti neri (verdesche giganti) che si unirono alla carneficina, non tanto perché sensibili alla sostanza disciolta nelle acque… ma perché attratti dall'odore di tutto quel sangue!

L'invasione vera e propria!

Nel giro di poche settimane e mesi, l'invasione dei Risen si estese per centinaia di chilometri intorno alla necropoli.

Carovane sterminate, città-oasi sommerse da sciami di cadaveri ambulanti, e rotte commerciali bloccate.

Mercatoris Forum impose il coprifuoco: le loro guardie a mulo pattugliavano le mura giorno e notte, gli assalti erano frequenti.

Imposero poi tasse di guerra, vendendo armi, acqua e giubbotti corazzati alla popolazione.

Senza contare lo smercio di benzina, incensi (per pregare meglio la fine di quell'incubo), mangimi per animali e muli, e maschere antigas vendute a peso d'oro.

A Qadimah, invece, l'obiettivo era più che altro difendere l'onore e la cultura della lama. Ogni abitante era armato di coltello, e lottarono con ferocia contro quel nemico non-morto. Fendenti e sciabolate lungo i cancelli, dita e braccia dei Risen tranciate di netto. La città resse, anche se con centinaia di vittime.

Nella fascia delle morte ci furono meno problemi: i Risen cuocevano bene come i poveri abitanti della regione. Scoppiarono quindi in scintille fumanti o andarono a fuoco, ridotti a meri cumuli di cenere nera.

Tuttavia… bisognava fare qualcosa di concreto.

Quando il Governo repubblicano venne a sapere dell'invasione, la notizia viaggiò in poche settimane fino ai vari pianeti.

Le immagini arrivate da Nubir erano terrificanti: migliaia di corpi secchi e corazzati che uscivano dalle sabbie, attaccando oasi e carovane, e sbranando cammelli e persone.

All'inizio, l'opinione pubblica pensò fosse terrorismo locale o qualche ribellione armata. Poi che qualche ecoterrorista matto avesse lanciato qualche bomba sporca per "riportare le dune alla natura".

Le teorie si sprecavano, finché non capirono che si trattava di una vera e propria invasione di non morti.

L'alto comando governativo non perse tempo, dato che fremevano all'idea di utilizzare gli arsenali senza impicci della FALC o dei giornalisti.

Si fecero perciò autorizzare (o meglio obbligarono con garbo ed educazione) i politici e senatori affinché venisse inviata una forza di pace consistente.

Le carte vennero firmate. Gli ordini trasmessi.

Il nome in codice? *Operazione Oppio Nero*. Gioco di parole tra la sostanza principale responsabile dei Risen e il colore che avrebbero assunto dopo una buona dose di Napalm. Nero bruciato!

Operazione Oppio Nero (dossier segreti svelati nei minimi dettagli)

Subito dopo l'autorizzazione, l'alto comando governativo inviò un contingente d'assalto misto:

- 3 divisioni di fanteria regolare (circa 30.000 uomini);
- Mezzi corazzati leggeri per muoversi agilmente sulle dune come il Rubber-11, insieme a jeep d'attacco e autoblindo con torretta girevole. Occasionalmente alcuni esemplari di carro pesante Oblivion-04 (mostruosi) per presidiare postazioni chiave;
- 4 squadriglie di bombardieri pesanti armati di tutto punto: Napalm, bombe a grappolo a deflagrazione estesa *(illegali, ma tanto si tratta di zombie, no!?),* bombe chiodate a frammentazione, e altri ordigni raccapriccianti;
- E infine, diversi commandos di reparti speciali.

Gli ordini erano molto chiari: stempiare tutta l'area intorno alla necropoli di Sher'Khan per estirpare l'erbaccia alla radice, eliminare le orde vaganti e ripristinare la navigabilità marittima.

L'operazione parti alle 6.00 orario centrale galattico.

Non ci furono compromessi.

28 bombardieri partirono dalla base aerea riadattata dell'Oasi di Palma Datterus (piccola città stato simpatizzante del governo).

Almeno 3000 Risen vennero rasi al suolo con un bombardamento di Napalm ad elevatissime temperature, tanto da vetrificare la sabbia!

Dopodiché, due bombardieri pesanti stealth a lungo raggio (chiaramente inutile il camuffamento ma dovevano pur usarli!), armati con 4 ordigni perforanti "Tuono di Dio 19-11", sorvolarono la zona della necropoli. Sganciarono il carico, che penetrò per almeno 300 metri sotto il suolo.

BOOMMMMM!!!

L'intera città Sotterranea deflagrò con una potenza mostruosa.

Tuttavia, la lotta era appena iniziata.

Subito dopo il bombardamento, discesero le truppe regolari.

Le fanterie governative trovarono molti Risen tosti e resistenti come piastre metalliche: la loro pelle era essiccata e dura come cuoio pietrificato, proteggendoli bene dai colpi laser e plasma.

Senza troppi indugi, si integrò presto gli equipaggiamenti con lanciafiamme, lanciagranate e altre armi pesanti.

Si susseguirono settimane di combattimenti, volte a sconfiggere le orde dei Risen.

In mare: la guerra contro gli squali

Nel frattempo, lungo le coste di Barathar, gli squali impazziti attaccano ogni imbarcazione visibile.

La Repubblica schierò moto-vedette con sonar per individuarli in anticipo, navi da guerra hovercraft armate di tutto punto e palombari d'assalto armati di fiocine elettriche e armi subacquee.

In contemporanea, altri militari fornivano scorta ai pescherecci, ai mercantili e persino ai porti contro gli attacchi degli squali.

Ruolo fondamentale fu quello dei Palombari. In dure battaglie sott'acqua tennero a bada le bestie marine, con corpi a corpo cruenti e armi elettriche.

Nel giro di due mesi, le acque tornarono tranquille: la sostanza stupefacente disciolta si decompose naturalmente, e gli squali superstiti si ritirano in mare aperto. La furia omicida era svanita.

L'esito

Dopo sei mesi di campagna, e con il contributo di vari commando delle forze speciali, i Risen vennero completamente distrutti.

Le perdite governative rimasero modeste, non intaccando l'opinione pubblica più di tanto: poche centinaia di uomini, caduti in battaglia con onore contro quelle creature.

Le perdite civili nubiriane, invece, furono più alte: alcune decine di migliaia di morti fra villaggi, città stato e oasi.

Da allora, la zona di Sher'Khan rimane nota come il "Mare di vetro", una distesa di sabbia fusa che riflette il sole come fosse un lago di specchi neri.

L'immagine del governo Repubblicano migliorò sul colpo *(anche se era merito esclusivamente delle forze armate e non della leadership politica.)*

L'Economia di Nubir crollò per alcuni mesi, riprendendo però con vigore nei successivi due anni.

Infine, le leggi sull'archeologia esplorativa divennero rigidissime, soprattutto in alcune regioni di Nubir sotto il controllo delle città stato più potenti. I trasgressori (archeologi avventati, turisti scemi o cacciatori di tesori) venivano arrestati senza pietà, gettati in celle con topi, nutriti a pane azzimo e acqua, e frustati con foglie di banano essiccate. Infine, rilasciati o giustiziati. Un monito severo ma giusto. Gli abitanti di Nubir non volevano ripetere gli sbagli del passato.

Certi segreti... devono rimanere tali.

Zakaresh - La Terra delle Montagne Aride

Zakaresh è un vasto continente del pianeta Dunaria, caratterizzato da un paesaggio aspro e mutevole. Le sue terre sono un mix di montagne aride, steppe infinite e deserti rocciosi, dove la vita si adatta alle dure condizioni del clima, che alterna estati torride a inverni rigidi e secchi. Le città principali, spesso antiche e circondate da alte mura di pietra, sorgono lungo i fiumi o ai piedi di montagne, luoghi dove le risorse idriche sono preziose e contese.

Fin dall'antichità, il territorio di Zakaresh ha favorito l'isolamento delle popolazioni. Le immense catene montuose, i deserti e i canyon hanno separato intere comunità per secoli, impedendo la nascita di un'unica identità nazionale. Ogni valle, altopiano o regione sviluppò così una propria cultura, tradizioni, lingua, religione e forma di governo. Anche dopo la nascita del *Primo Governo Galattico*, molte di queste popolazioni rimasero volutamente arretrate e legate nel profondo alle proprie radici, rifiutando qualsiasi tentativo di unificazione. Nel corso dei millenni nacquero così centinaia di **città-stato** e piccoli regni indipendenti, spesso in guerra tra loro per motivi territoriali, culturali, religiosi o semplicemente per antiche rivalità mai sopite.

Ancora oggi nessuna di queste città stato è mai riuscita a unificare il continente.

In questo scenario di continua instabilità prosperano numerosi gruppi militanti e organizzazioni terroristiche, che sfruttano il caos politico e le rivalità locali per rafforzare il proprio potere. Tra questi, i più temuti sono i **Fanatici Ishqarûn**, estremisti religiosi convinti di essere gli unici depositari della vera fede. Non combattono soltanto il Governo Centrale, ma considerano impure anche molte altre città-stato, movimenti religiosi e perfino altri gruppi armati terroristici, dando vita a una spirale infinita di guerre, attentati e vendette.

Proprio a causa di questa frammentazione cronica, tutti i grandi governi della storia della Galassia di Zefiron – dal Primo Governo Galattico alla COESIONE, dalla Repubblica fino all'attuale Regime Governativo – hanno mantenuto una presenza militare nella regione nel tentativo di impedirne il collasso definitivo. L'obiettivo non è soltanto sostenere le città-stato alleate, ma evitare che Zakaresh si trasformi in un immenso santuario del terrorismo galattico.

Nell'epoca del Regime Governativo questo compito è affidato principalmente ai Caschi Viola, le “forze di pace” incaricate di sorvegliare le aree più instabili, proteggere la popolazione civile, favorire alleanze con le autorità locali (recuperare risorse ove possibile) e contrastare l'espansione dei gruppi estremisti. Tuttavia, il terreno accidentato, la complessità delle fazioni e l'odio radicato tra le diverse comunità rendono qualsiasi intervento estremamente difficile, trasformando Zakaresh in una polveriera permanente dove guerre tra città-stato, terrorismo e guerriglia convivono da secoli.

Forze Armate di Zakaresh

Le forze armate di Zakaresh sono estremamente frammentate e comprendono gli eserciti e le milizie delle numerose città-stato del continente. Le loro forze fanno largo uso di cammelli da guerra, animali da soma, dune buggy, jeep e veicoli tecnici armati con mitragliatrici, adattati alla guerra nel deserto. A questi si aggiungono fanteria, artiglieria e, nelle città-stato più potenti, forze navali e una modesta aviazione. L'equipaggiamento varia enormemente da una fazione all'altra, così come il livello di organizzazione e addestramento.

- **Curiosità varie:** Famosi i **Monti Kirgishin**, simili ai monti del Caucaso e del Kazakistan, sede di numerose cellule ribelli e rifugi naturali per guerriglieri e gruppi terroristici.

Una delle città-stato più grandi, influenti e... infestata da terroristi è **Monsh-Rakul**, considerata da molti la capitale politica di Zakaresh. La città è spesso teatro di operazioni militari governative e missioni dei Caschi Viola, impegnati a contenere l'influenza dei gruppi estremisti e a mantenere un fragile equilibrio.

Altra importante città-stato costiera è **Sirtan-Taubrak**, famosa per essere uno dei principali covi di contrabbandieri, pirati e traffici illeciti dell'intero pianeta Dunaria.

Popolazione: circa 1,9 miliardi.

Fanatici Terroristi Ishqarûn

I Fanatici Ishqarûn sono uno dei più pericolosi gruppi terroristici operanti nel vasto e arido continente di Zakaresh, su Dunaria. Composti da decine di migliaia di uomini e donne, sono guidati da una fanatica ideologia religiosa e nazionalista che mira a instaurare un governo fondato in modo esclusivo sui loro rigorosi principi spirituali e morali. Convinti di essere gli unici custodi della *vera fede*, considerano eretici o impuri non soltanto il Governo Centrale, ma anche molte delle città-stato di Zakaresh, le altre confessioni religiose e perfino diversi gruppi armati rivali. Per questo motivo, gli Ishqarûn combattono una guerra su più fronti, alimentando da secoli il clima di instabilità che caratterizza il continente.

Le loro origini affondano nelle antiche divisioni culturali e religiose di Zakaresh. L'isolamento geografico imposto da montagne, canyon e deserti favorì nei secoli la nascita di numerose comunità indipendenti, ciascuna con tradizioni e credenze proprie. In questo contesto frammentato emersero gli Ishqarûn, che trasformarono il fanatismo religioso in una vera e propria **ideologia militante**, rifiutando qualsiasi forma di convivenza con chiunque non condividesse in modo integrale la loro visione del mondo.

Prediligono armi leggere come fucili d'assalto al plasma della serie MK e pistole laser di vecchio modello. Utilizzano con brutale frequenza ordigni esplosivi improvvisati (IED) per sabotaggi, imboscate e attentati, oltre a lanciarazzi ionici spesso logori o recuperati dal mercato nero per colpire blindati e mezzi governativi. Operano spesso a bordo di veicoli tecnici modificati, come jeep e automezzi armati, privilegiando velocità, sorpresa e mobilità rispetto allo scontro frontale.

Gli Ishqarûn adottano tattiche di guerriglia mobile, organizzandosi in piccole cellule autonome capaci di agire in modo indipendente. Sfruttano le montagne, i canyon, le valli e i deserti di Zakaresh come rifugi naturali, rendendosi difficili da localizzare.

Oltre a ciò, fanno largo uso della propaganda religiosa e dell'indottrinamento ideologico, riuscendo ad attirare nuovi seguaci dalle regioni più povere e instabili del continente, e a reclutarli tra le loro fila.

Nonostante decenni di campagne antiterrorismo, il movimento non è mai stato sconfitto in maniera definitiva, continuando a rappresentare una delle principali minacce alla stabilità del continente e una delle ragioni della costante presenza delle forze di pace governative nella regione.

Di seguito sono elencate alcune delle principali formazioni e **unità** utilizzate dai terroristi Ishqarûn:

- Capre esplosive imbottite con giubbotti di ordigni;
- Terroristi con taniche di benzina esplosiva;
- Avvelenatori di acquedotti (equipaggiati con topi morti per far dilagare pestilenze);
- Terroristi kamikaze (un classico!);
- Pastori armati di fucili Mk al plasma che utilizzano greggi di pecore come copertura;
- Domatori di scorpioni killer;
- Ingabbiatori *(fanatici che si scarrozzano dietro grosse gabbie in ferro):* secondo la loro concezione, gli impuri vanno purificati col dolore. I prigionieri vengono portati da loro, e messi nelle gabbie sotto il sole cocente. Il metallo rovente causa ustioni, senza contare la posizione scomoda, coricati o in ginocchio. Ceci sparsi per terra e sale grosso buttato sulle ferite. Una tortura mostruosa che non uccide, ma fa soffrire a lungo per espiare i peccati.

Nota sui Caschi Viola governativi: Sebbene i Caschi Viola siano ufficialmente una "forza di pace", il loro impiego sul campo è molto versatile. Nella maggior parte dei casi vengono utilizzati per **proteggere convogli umanitari della FALC**, difendere villaggi e città-stato dagli attacchi terroristici o da altre città stato più bellicose, favorire la mediazione tra fazioni locali e garantire la sicurezza della popolazione civile. In molte regioni di Zakaresh sono considerati veri e propri liberatori, avendo salvato migliaia di persone da attentati, guerriglie

e massacri.

Allo stesso tempo, i Caschi Viola sono incaricati anche della **protezione degli assets governativi** presenti nelle aree instabili, come miniere; concessioni, regali o pagamenti per servigi dalle città stato; funzionari governativi o carovane commerciali.

Nei casi più estremi e meno conosciuti, tuttavia, i Caschi Viola sono stati impiegati come una vera e propria forza d'assalto. Quando il dialogo fallisce e la minaccia terroristica raggiunge livelli critici, vengono autorizzati a partecipare a **rastrellamenti, assalti spietati, eliminazione di cellule estremiste e operazioni di controterrorismo**, spesso affiancando le forze armate regolari. Pur mantenendo una reputazione positiva presso la popolazione civile, la loro storia non è priva di episodi controversi: in alcune operazioni violente sono stati accusati di aver impiegato metodi brutali, distruzione di villaggi sospetti di terrorismo, ustioni di terzo grado a causa di troppo peperoncino di Ghartundar (chi sa... sa) e torture per estorcere informazioni sensibili.

Le città-stato principali

● **Monsh-Rakul:** Monsh-Rakul è la più grande e influente città-stato del continente di Zakaresh, nonché il principale centro politico, economico e militare della regione. Governata da una monarchia locale (che ha sede nel Palazzo Reale) dispone di un esercito numeroso incaricato di difendere la città, le rotte commerciali e gli interessi del regno. Le truppe sono perlopiù cammellieri con fucili al plasma serie MK, fanti, jeep con mitragliatrice laser sul tettuccio, artiglieria discreta e un'aviazione di base.

Grazie ai suoi giacimenti minerari, alle spezie desertiche, agli incensi pregiati e ad altre risorse strategiche, Monsh-Rakul intrattiene da secoli importanti rapporti commerciali con il Governo Centrale, mantenendo un'alleanza stabile. Per questo motivo ospita una grande ambasciata governativa, considerata uno degli edifici più fortificati dell'intera città, persino più del Palazzo Reale stesso.

Nonostante ciò, Monsh-Rakul è tristemente famosa per essere una delle città più instabili della galassia. Milioni di abitanti vivono in un immenso agglomerato urbano dove interi quartieri periferici sono controllati da gruppi terroristici, organizzazioni criminali e soprattutto dai Fanatici Ishqarûn. Attentati, autobombe, imboscate, omicidi e scontri a fuoco fanno parte della quotidianità di molte zone della città.

Per contenere la situazione, oltre all'esercito della città-stato operano stabilmente anche reparti regolari governativi e numerose unità dei Caschi Viola, impegnati in missioni di pattugliamento, controterrorismo e protezione della popolazione civile. In alcuni quartieri si parla di vera e propria guerra urbana, con combattimenti casa per casa contro le cellule estremiste.

Nonostante decenni di interventi militari, Monsh-Rakul continua infatti a rappresentare uno dei principali focolai terroristici di Dunaria.

● **Sirtan-Taubrak:** Sirtan-Taubrak è la più importante città-stato costiera del continente di Zakaresh e uno dei principali porti commerciali dell'intero pianeta Dunaria. Commercia infatti sia con altre città stato di Zakaresh, che con i continenti di Nubir e Barathar. Costruita su un altopiano roccioso affacciato sul mare, domina un vasto arcipelago di baie, insenature, scogliere e piccoli isolotti che da secoli offrono rifugio naturale a pirati, contrabbandieri e trafficanti.

La città è governata da un Consorzio Mercantile composto dalle più influenti famiglie di armatori, capitani mercantili e grandi commercianti, che amministrano il porto, le rotte commerciali e gli interessi economici della città-stato.

L'economia ufficiale si basa principalmente sulla pesca, sulla costruzione di navi mercantili, sul commercio marittimo e sull'esportazione di sale, spezie desertiche, perle, ostriche pregiate e altri prodotti del mare.

Dietro questa prosperità, però, prospera anche uno dei più grandi mercati neri di Dunaria. Attraverso il porto di Sirtan-Taubrak transitano illegalmente armi, droga, schiavi, reperti archeologici, tecnologia rubata e numerose altre merci proibite. Nei quartieri più

degradati della città sorgono locande frequentate da pirati, contrabbandieri, mercenari e ricercati provenienti da tutta Dunaria, mentre lungo la costa e tra gli isolotti circostanti si nascondono decine di basi piratesche e piccoli porti clandestini.

Le flotte pirata rappresentano una minaccia costante per i mercantili che attraversano la regione, assaltando convogli commerciali e navi isolate prima di rifugiarsi tra le insenature costiere. Per contrastare questa minaccia, oltre alla marina della città-stato, il Regime Governativo mantiene una presenza navale permanente nella zona, impiegando alcune potenti navi da guerra hovercraft incaricate di pattugliare le rotte commerciali, proteggere i convogli e dare la caccia ai pirati.

Pur non disponendo di un esercito numeroso come quello di Monsh-Rakul, Sirtan-Taubrak gode di una posizione difensiva eccezionale. L'altopiano su cui sorge rende estremamente difficile qualsiasi assalto terrestre, mentre le alte scogliere e le fortificazioni costiere ostacolano gli attacchi provenienti dal mare. Per questo motivo è considerata una delle città-stato più difficili da conquistare dell'intero continente.

Sirtan-Taubrak mantiene inoltre rapporti diplomatici e commerciali generalmente positivi con Monsh-Rakul e con il Governo Centrale, pur continuando a convivere con una criminalità organizzata che, nonostante decenni di operazioni militari e navali, non è mai stata completamente sradicata.

Scolopendre meccaniche di Zakaresh

Antichissimi congegni meccanici auto-riparanti, considerati quasi una leggenda nelle regioni desertiche di Zakaresh. Presumibilmente costruiti dagli Antenati, forse come macchine da guerra o da scavo, vagano ora per i fatti loro nei deserti di Zakaresh, soprattutto canyon o mesa. Ne rimangono ben pochi esemplari. Si è scoperto (in malo modo a causa di un militante Ishqarûn troppo incauto) che queste bestione mantengono ancora armi belliche: le antenne al fulmicotone vicine alle mandibole possono sparare tipo mini-fulmini che inceneriscono all'istante qualsiasi cosa delle dimensioni di un uomo o cammello. Oltretutto, la loro corazza semi arrugginita e con ingranaggi esposti è autoriparante (anche se molto lentamente) e ben resistente alle armi di medio/grosso calibro.

Barathar - La Terra dei Monsoni

Barathar, conosciuto come la Terra dei Monsoni, è il terzo grande continente di Dunaria e ospita da solo circa 2.2 miliardi di abitanti, portando la popolazione complessiva del pianeta a oltre 5 miliardi.

È un luogo che a prima vista può sembrare più prospero e vivibile rispetto ai deserti di Nubir o alle montagne aride di Zakaresh, grazie al suo paesaggio lussureggiante fatto di giungle tropicali, foreste fitte e montagne a strapiombo coperte di vegetazione. Errore tremendo.

Questa ricchezza naturale nasconde in realtà un ambiente crudele e spietato. Barathar è di gran lunga il posto più infame, figlio di puttana e brutale rispetto agli altri due. Il continente è soggetto a due stagioni così nette che sembrano tagliate con il coltello: quella secca, soffocante, torrida ma ancora accettabile, e quella delle piogge, con i famigerati monsoni che trasformano intere regioni in oceani d'acqua killer!

Durante i monsoni, i livelli dei fiumi si innalzano con una violenza tale da sommergere villaggi interi, trascinare via case e campi, e liberare dalle giungle orde di coccodrilli affamati o anaconda indemoniate che si riversano nei centri abitati. Non è raro leggere di famiglie intere sbranate mentre cercavano rifugio o di cadaveri ritrovati dilaniati tra i detriti. A questo si aggiunge la furia della vegetazione stessa: alberi giganteschi e palme possono sradicarsi e crollare improvvisamente, mentre rami e foglie coriacee, affilate come lame naturali, diventano proiettili micidiali scagliati dal vento e dalla pioggia torrenziale. Sopravvivere a un monsone significa spesso portarsi addosso cicatrici indelebili o amputazioni fatte alla bella e meglio. Come se non bastasse, queste acque portate dai monsoni sono strapiene di batteri, virus e altra merda microscopica *(più o meno, esistono batteri mangia-carne grossi come pomodori!)* capaci di procurare malattie, dissenteria letale e debilitazioni continue.

Se le campagne e le foreste sono pericolose, le città non sono da meno. Al centro di Barathar sorge **Blopkar**, la capitale del continente oltre che dell'intero pianeta *(capitale ufficiosa poiché Dunaria è divisa da centinaia di fazioni e città stato!)*, e una delle metropoli più criminali dell'intera galassia. È una sorta di Mumbai portata agli estremi: sovrappopolata, caotica, invasa da un mare di baraccopoli e grattacieli arrugginiti, e soffocata da un crimine dilagante che tocca ogni settore della vita quotidiana. Bande, mafie locali, gang e corporazioni commerciali corrotte dominano interi quartieri, mentre le autorità ufficiali sono poco più che fantocci. Chi nasce a Blopkar cresce in un ambiente in cui la sopravvivenza dipende dalla furbizia e dalla brutalità, e l'idea di giustizia è sostituita da quella di vendetta o profitto immediato. La città è al tempo stesso un centro pulsante di commercio e un inferno urbano senza legge, in cui convivono milioni di persone in un equilibrio precario.

Barathar si presenta quindi come un continente in cui la natura e l'uomo competono in egual misura nel rendere la vita un incubo. Se Nubir è la terra del denaro e delle tradizioni mercantili, e Zakaresh quella delle guerre terroristiche e dei fanatici religiosi, Barathar rappresenta il volto umido e marcio di Dunaria, dove la giungla e i monsoni sono nemici tanto quanto la criminalità dilagante. Qui prosperare è possibile, ma solo accettando di vivere in un continuo stato di allerta, pronto a combattere contro l'acqua, le bestie o… altri uomini.

Piccola nota per l'acqua: in tutto il pianeta, l'acqua non è mai molto potabile per i non-autoctoni (abituati e con intestini di ferro che potrebbero pure bere il fango) tranne al massimo le oasi di acqua pulita di Nubir. Tuttavia, a Barathar la qualità è ai minimi storici. Un turista incauto in cerca magari di un caffè (prodotto con acqua locale) può rischiare delle dissenterie così forti da far esplodere letteralmente il culo! Non sono rari i casi di ricoveri (nelle baracche chiamate con coraggio "ospedali") oppure le morti tragiche per interiora deflagrate.

Vita a Blopkar

Le strade centrali di questo postaccio da 80 milioni di persone chiamato metropoli sono un delirio di pubblicità luminose al neon mezze spente, bancarelle fumanti e piene di mosche che vendono pesce, frutta, verdura e carne di coccodrillo (alimento nazionale), bambini che sniffano colla (qua pure la droga costa troppo) e gang che girano in motociclette arrugginite armati di sassi e machete arrugginiti. Esistono persino interi quartieri dominati da sette religiose, come quella fanatica dei monsoni.

La vegetazione bastarda cerca di farsi strada pure qui, con radici che smottano le strade asfaltate, e palme che penzolano da ogni dove.

Nei piani alti dei grattacieli arrugginiti, invece, banche corrotte e corporazioni mercantili stringono affari milionari, proteggendosi con mercenari privati (qualcuno ha detto BSE?) ed ex militari: il lusso e la miseria convivono nella stessa verticale urbana.

Unica nota di umanità in un posto così tremendo sono i piccoli ristorantini e bancarelle locali che vendono giochi, cibi (non sempre salubri purtroppo) e souvenir. Una piccola gioia in un luogo tanto brutale.

Forze Armate di Barathar

Come negli altri due continenti, le forze armate di Barathar sono un caos politico e sociale iper-frammentato. Le numerose città-stato dispongono di proprie milizie e forze di sicurezza, ma in molte aree il potere militare è condiviso o conteso con bande criminali, mafie e organizzazioni locali.

La situazione raggiunge il suo estremo a Blopkar, la gigantesca e caotica metropoli considerata la capitale ufficiosa dell'intera Dunaria. Qui le autorità ufficiali hanno un controllo limitato e interi quartieri sono dominati da gang, organizzazioni criminali e sette *(come quella fanatica dei Monsoni!),* spesso dotate di proprie formazioni armate. Le grandi corporazioni e i gruppi più ricchi ricorrono inoltre a numerosi mercenari ed ex militari come BSE o Wild Boar's, impiegati come forze private per proteggere proprietà, interessi economici e interi distretti della città.

L'equipaggiamento e il livello di organizzazione delle forze di Barathar variano quindi in maniera enorme, passando dalle milizie delle città-stato alle bande armate delle periferie, fino alle formazioni private meglio equipaggiate al servizio delle grandi corporazioni. L'ambiente tropicale, le fitte giungle e i violenti monsoni rendono inoltre il territorio particolarmente difficile da attraversare e controllare.

Steppius Khan

Steppius Khan è un vasto pianeta steppico, situato ai margini sud delle rotte galattiche. La sua superficie è dominata da un paesaggio mozzafiato di distese erbose, steppe, colline ondulate, catene montuose isolate e fiumi abbondanti che solcano la terra come vene d'argento. Il clima è temperato-continentale, con inverni rigidi e venti impetuosi che sibilano perennemente tra le pianure.

Con una popolazione stimata di 1 miliardo di abitanti, Steppius è abitato da una moltitudine di clan cavallereschi, uniti in una fragile confederazione che cambia assetto a ogni generazione.

Non esiste un governo centrale stabile: i capi clan si radunano in grandi adunate cerimoniali solo nei momenti di crisi, mentre il potere effettivo è distribuito su base tribale.

La lingua di Steppius è composta da decine di dialetti locali, tutti derivati da una lingua madre comune. Molti vocaboli sono condivisi anche tra clan rivali, ma alcune parole – come onore, cavallo, freccia esplosiva e vento – sono considerate sacre, non modificabili e pronunciate solo con il massimo rispetto e consci di avere abbastanza integrità morale per dirle.

Società e cultura

Il cavallo è l'animale sacro per eccellenza. Nessun guerriero può definirsi tale finché non ha imparato a sellare, montare un cavallo, dargli da mangiare come dio comanda e socializzato con lui.

In molte regioni, il legame tra cavaliere e cavallo è considerato più forte di quello tra padre e figlio.

La società di Steppius è composta da centinaia di clan nomadi, ognuno con usanze, colori, simboli e totem distintivi. Alcuni clan si stanziano temporaneamente in città rudimentali, fatte di tende fortificate, pietre grezze, legno intagliato e filo spinato, ma la maggior parte resta in movimento, seguendo le rotte delle stagioni, della caccia e dei venti.

L'intera cultura si fonda sull'oralità. Non esistono libri (salvo alcune leggi o storie di particolare rilevanza incise su cuoio): la storia viene trasmessa attraverso canti epici recitati attorno ai fuochi; con incisioni rituali su ossa, legno o metalli, e da racconti tramandati da maestri e anziani. Ogni clan possiede poi un proprio codice d'onore, noto a ogni membro come parte del proprio sangue. Tradirlo equivale a morte o esilio.

La gerarchia di ogni tribù segue invece fedelmente un sistema adottato a livello globale da secoli.

I ruoli sono:

- **Il Maestro dei Venti:** il tipico vecchio saggio della tribù. È colui con la maggiore cultura, conoscenza di storie ed esperienza. Non a caso funge anche da consigliere militare.
- **Il capo stalliere:** colui che si occupa di allevare, curare e gestire i vari cavalli della tribù ancora senza padrone o in attesa di un nuovo degno cavaliere (in caso ad esempio di morte del cavallerizzo). È un ruolo di massimo prestigio e onore, soprattutto per la responsabilità nei confronti dei cavalli degli altri membri della tribù.
- **Il frecciatore:** l'addetto all'artiglieria pesante della tribù. È colui che si occupa del rifornimento munizioni, soprattutto le temibili frecce esplosive.
- **Il comandante della Tribù:** il capo-clan ufficiale della tribù. Viene eletto in base a quale cavaliere ha il maggior onore della tribù. Il requisito è ovviamente essere cavaliere, quindi aver padroneggiato a fondo l'uso dell'arco esplosivo e il rapporto con il cavallo.

Forze armate

La guerra è parte integrante dell'identità di Steppius, ma non si presenta mai nella forma di eserciti regolari. I clan combattono con guerre lampo, altamente mobili e micidiali nel proprio elemento: la steppa.

Gli arcieri a cavallo di Steppius sono la principale truppa e sono a dir poco leggendari. Usano archi ricurvi, frecce esplosive e riescono a colpire bersagli in movimento a velocità folli. Le loro imboscate fulminee e le tattiche di guerra lampo riescono a mietere vittime tanto quanto gli eserciti più moderni.

Gli APC artigianali sono rari ma molto caratteristici: mezzi blindati su ruote o cingoli, costruiti o modificati dai clan stessi. Decorati con rune dipinte, corni, stendardi di stoffa ricamata, tendaggi colorati e targhe votive, questi veicoli sono rozzi ma fottutamente efficaci.

Altri equipaggiamenti bellici sono:

- Artiglieria a razzo multiplo: che fanno piovere una quantità di razzi paurosa simili a grossi petardi rudimentali.
- Artiglieria mobile: non ci sono basi fisse. Gli obici sono montati su camion corazzati modificati (tipo Katyusha dei poveri), con carrelli retrattili e pezzi d'artiglieria che si piazzano al volo nel fango.

Mentre le armi più comuni sono:

- Arco ricurvo con frecce esplosive;
- Scimitarre e asce;
- Lame forgiate a mano;
- Vecchi fucili al plasma, spesso con impugnature incise o a canne mozze per il tiro rapido a cavallo.

Steppius non possiede una flotta spaziale vera e propria. L'unico accesso allo spazio è garantito da vecchi mercantili riadattati alla guerra, contratti con la Trading. CO, o con astronavi rubate o acquistate illegalmente e riadattate per scopi logistici.

In totale contano circa 70 milioni di effettivi come truppe cavallerizze!

Religione e spiritualità

Ogni clan e ogni abitante di Steppius degno di esser chiamato tale venera 4 elementi: l'onore, il cavallo, le frecce esplosive e il vento. Non c'è nulla di più sacro per loro. Tradire un compagno o il proprio cavallo, non rispettare i venti e le stagioni, o spezzare con disprezzo una freccia esplosiva… possono portare all'esilio o alla morte.

Economia e commercio

L'economia di Steppius Khan è incentrata su tre pilastri principali: cacciagione, allevamento e raccolta di erbe medicinali. La selvaggina delle steppe è rinomata in tutta la galassia per il suo sapore selvatico e ricco: carni di antilopi, yak, cinghiali, fagiani, e persino lupi vengono esportati sotto forma di carne secca, stufati pronti, conserve speziate e interiora trattate con metodi tribali antichissimi e con il massimo rispetto per la dignità animale.

(Nota: Ogni animale ucciso viene ringraziato e pregato dal suo cacciatore in segno di gratitudine. Stessa cosa per gli animali allevati. Chi disprezza o calunnia la proprio preda viene automaticamente esiliato dalla tribù o punito con un pestaggio rituale.)

Non meno importanti sono le erbe curative, raccolte esclusivamente a mano da esperti guaritori nomadi. Si tratta di piante rare, capaci di abbassare la febbre in pochi minuti, o muschi speciali utilizzati addirittura per potenziare la resistenza fisica. Alcune erbe sono talmente potenti o simili a droghe che vengono vendute solo a mercanti autorizzati.

L'allevamento ha anch'esso un ruolo rilevante: yak, capre, montoni e cavalli da guerra vengono allevati per carne, latte, formaggi, cuoio e per la vendita diretta agli eserciti di cavalieri. I cavalli di Steppius, in particolare, sono considerati i più resistenti della galassia, in grado di percorrere centinaia di chilometri su qualsiasi terreno senza cibo né riposo per giorni interi.

Infine, vi è una vivace produzione artigianale legata alla cultura dell'arco, delle armi forgiate a mano e dei tessuti da battaglia. I clan commercianti vendono corde di crine rinforzate, faretre decorate, lame cerimoniali, armature di cuoio tribale e tende rituali costruite secondo le usanze millenarie delle tribù. Sebbene non abbiano vere e proprie industrie moderne, la reputazione dei prodotti di Steppius è altissima presso collezionisti da tutta la galassia.

Valuta

Non esistono vere banche o valute universali su Steppius Khan: il commercio avviene in parte tramite baratto, in parte attraverso monete d'argento inciso, usate solo in città stabili come la capitale o durante le grandi adunate annuali dei clan mercanti. I mercanti e capi tribù più moderni stanno cercando di adattarsi gradualmente al Valoran, ma la strada è ancora lunga.

Mezzi di trasporto e mobilità

- Veicoli a motore: sono presenti ma rari. Roba vecchia, a benzina, o recuperata da altri mondi (motori a scoppio adattati con ricambi artigianali). Le jeep, i camion da guerra e gli autoblindo sono visti come il pezzo forte dai clan. Vengono decorati come totem: pelle di cavallo, corna di yak, rune dipinte a mano e drappi sventolanti.
- Cavalleria: il 70% degli spostamenti è ancora a cavallo. I clan viaggiano in carovane miste: cavalieri, carri da guerra, e qualche veicolo blindato in coda, come carro comando.

Città e infrastrutture

Su Steppius niente grattacieli o metropoli: le città sono agglomerati duri, con un'estetica "fortino-tribale". Tanto legno, pietra, tende rinforzate, strutture basse ma tozze, protezioni con sacchi di sabbia, filo spinato e pali totemici.

FEROCIAH (di nome e di fatto), la capitale, è un misto tra una città medievale mongola e una base militare permanente. Dentro ci sono mercati d'armi, scuole di equitazione, fabbriche di frecce esplosive, centri spirituali, scuoiatori, cacciatori professionisti e botteghe per modificare veicoli da guerra.

Energia

L'elettricità generata viene da turbine eoliche artigianali, motori a gasolio, e qualche generatore rubato o comprato sul mercato nero. Luci a neon smunti, fili penzolanti e neon dipinti con simboli dei clan talvolta decorano le città più grandi.

Comunicazioni e tecnologia "quotidiana"

Ben pochi ologrammi o schermi tv. Al massimo: radio militari, trasmettitori analogici, telefoni da campo, e soprattutto mappe cucite a mano. Le informazioni passano di bocca in bocca o con corrieri a cavallo.

MONDI ESTREMI

Astrylis

Astrylis è un impressionante mondo vulcanico, coperto da nuvole di cenere, solcato da laghi di lava, geyser, esalazioni velenose ed eruzioni continue!

L'ambiente è uno dei peggiori in cui uno possa capitare: Tempestato da vulcani alti fino a 4 o 5 mila metri, geyser di acido rovente, capaci di sciogliere carne e metallo stile yogurt sotto il sole di agosto. Fanghi sulfurei tossici, sabbie mobili ustionanti, e, in alcuni postacci, piogge di pece liquida! Altamente corrosive!

Come ciliegina sulla torta, nubi perenni di cenere, morte e fuliggine che oscurano il sole, rendendo il pianeta un crepuscolo perenne.

Fino a poco tempo fa, questo mondo era il fornitore energetico primario della galassia, grazie alle sue centrali geotermiche e ai giacimenti di gas combustibili.

Tuttavia, nel 2696 venne bombardato dalla Coalizione dell'ECLISSI tramite una speciale bomba tellurica, in grado di riattivare alla massima potenza i vulcani presenti in superficie: la regione delle centrali andò letteralmente a puttane!

L'esito fu catastrofico ed è diventato noto come "La caduta di Astrylis", portando in seguito alla crisi energetica galattica che perdura tutt'ora *(compensata però in buona parte da Nebulon).*

Popolazione planetaria

Prima della caduta: circa 50 milioni.

Dopo la caduta: circa 35 milioni stimati.

Molti sono fuggiti in tempo, altri si sono rifugiati in zone meno attive del pianeta o in campi profughi governativi. Calcolate tuttavia che la regione delle centrali era già molto meno popolosa a causa dei mesi di guerra combattuti tra le forze governative e l'ECLISSI. Le vittime causate dalle eruzioni sono state fortunatamente contenute.

Fisiologia degli abitanti di Astrylis

Pelle nero pece. Corporatura molto muscolosa, spalle larghe, torace massiccio, ultra scolpiti con addominali in vista, ma altezza media (1.80-1.85). Elevata resistenza alle alte temperature e termoregolazione superiore alla media galattica.

Alcuni individui sviluppano striature color ruggine sulla pelle con l'età o dopo esposizione prolungata ai vapori tossici di zolfo (segno di prestigio tra i veterani). Dagli studi effettuati, quelle strisce che vediamo sono cellule tumorali sviluppate dalle tossine abbondanti ovunque, ma… contenute dal corpo, rese innocue e modificate in semplice estetica. Ah… la natura.

Mentalità della popolazione

Gli abitanti di Astrylis sono persone semplici, dirette e dedite al lavoro manuale. Crescono temprati dal calore, dalla cenere e dalle difficoltà quotidiane, e sviluppano una mentalità basata sulla praticità e sulla resistenza fisica più che sull'astuzia o la furbizia.

La cultura locale non lascia spazio a grandi filosofie o intrighi: chi nasce su Astrylis sa che il suo destino, quasi inevitabilmente, è quello di lavorare duramente, spesso nelle centrali geotermiche.

Un aspetto cruciale è che il 90% dei lavoratori nelle fabbriche e centrali sono autoctoni: gli abitanti di altri pianeti difficilmente riescono a resistere alle temperature estreme e ai vapori tossici delle infrastrutture. Per gli uomini e le donne di Astrylis, invece, questa è la normalità.

La milizia di Astrylis

Le forze di difesa storiche del pianeta. Sono soldati fedelissimi al Regime Governativo, e tutti originari di Astrylis. Già in numero scarso di loro, molti sono deceduti durante la Grande Guerra (nei mesi combattuti nel 2696) e altri ancora durante La Caduta. Tuttavia, la milizia sta piano piano recuperando e arruolando nuovi membri, soprattutto dopo la tragedia subita.

Ecco alcune loro caratteristiche:

Indossano un'armatura composta da pettorali da saldatore in metallo, maschera antigas opaca con visore orizzontale e filtri anti-zolfo.

Le braccia sono nude e non coperte dall'armatura, sia per praticità (intralcio dato i possenti muscoli) sia per questione culturale.

Come armi invece utilizzano sia fucili d'assalto al plasma e mitragliette laser fornite dal governo, ma anche armi proprie come il fucile termico a pressione CALOR-80.

Questi soldati ricevono un addestramento severo: combattono in ambienti tossici, a temperature altissime, e resistono quasi come nulla fosse a ustioni e vapori ardenti.

In totale sono alcune migliaia su tutto il pianeta, massimo 20 o 30 mila unità.

Armi tradizionali

• **Pugnale a fuliggine:** Lama realizzata con fuliggine vulcanica pressata, estremamente affilata ma fragile. Dopo alcuni colpi tende a sbriciolarsi (si tratta infatti di un'arma monouso).

La polvere di fuliggine può tuttavia infiltrarsi nelle ferite e causare esplosioni chimiche secondarie dentro il corpo nemico una volta a contatto con il sangue… beh, tremenda!

A ogni modo, si tratta più di un'arma simbolica o di prestigio, più che di reale uso sul campo, ed è spesso portata dai veterani e soldati d'élite della milizia del pianeta.

• **Fucile termico a pressione CALOR-80:** Arma standard della milizia di Astrylis. È una sorta di fucile a proiettili perforanti pressurizzati ad alta temperatura.

Queste munizioni metalliche, bastarde e incandescenti, penetrano anche corazze medie (come un giubbotto anti-plasma), grazie alla pressione e al calore!

I lati negativi includono manutenzione continua, dato che il fucile è alimentato da piccole caldaie a gas integrate, e scarsa affidabilità.

Economia

La valuta in uso è ovviamente il Valoran, come nel resto della galassia.

Il lavoro principale, e praticamente la spina dorsale dell'economia planetaria, è quello nelle centrali geotermiche: la maggior parte degli abitanti di Astrylis lavora come tecnico specializzato o operaio all'interno di questi colossi di metallo e fuoco.

Accanto a questo settore vitale, si trovano altre professioni più comuni e legate alla sopravvivenza quotidiana: spacci alimentari, artigiani che riparano abiti termoresistenti (molto richiesti, spesso realizzati in cuoio spesso o cotone robusto), e botteghe che offrono servizi essenziali alla comunità.

Lo stile di vita della popolazione è semplice e spartano, privo di fronzoli, interamente incentrato sul lavoro e sulla resistenza a un ambiente spietato.

Infrastrutture

Ponti sospesi di metallo tra crateri attivi o canyon pericolanti, usati per trasporti e spostamenti rapidi.

Condotti di zolfo pressurizzato: alimentano le centrali geotermiche e sono dappertutto!

Villaggi e cittadine costruite all'ombra dei vulcani, con materiali non infiammabili (per lo più baracche in metallo), alimentate interamente dalle centrali. La corrente elettrica non manca di certo.

Kar-Maeg

Avete presenti le giungle di Stellaria, di Lacustra Fluviale o persino quelle di Barathar, già alquanto pericolose e micidiali di loro? Beh… dimenticatevele! Queste sono letteralmente un inferno verde!

Kar-Maeg è ricoperto quasi per intero da fitte e mostruose giungle equatoriali, dove nemmeno la luce del sole riesce a penetrare. Queste giungle sono popolate da una fauna e flora particolarmente ostili: zanzare, vespe e insetti giganti, piante carnivore capaci di inghiottire un essere umano, predatori famelici, coccodrilli killer, leoni steroidati e altre terrificanti abominazioni terrene.

Oltretutto, il cielo del pianeta è perennemente cupo e nuvoloso, e anche di giorno la luminosità è scarsa. Di notte, invece, si può assistere a un fenomeno raro e inquietante. Il cielo assume sfumature color rosso sangue a causa delle rifrazioni elettromagnetiche emesse dal gigante gassoso Eterium Prime, presente nello stesso sistema solare.

Da questo fenomeno, il pianeta prende il nome di Kar-Maeg, che nel dialetto autoctono significa "**Giungla di Sangue".**

L'instabilità politica è elevatissima e non sono rare rivolte, rivoluzioni o conflitti armati tra i vari microstati del pianeta governati da dittatori, capi tribù, sciamani e signori della guerra. Tutto questo nonostante sulla carta dovrebbe essere sotto il diretto controllo governativo.

Qualche curiosità come antipasto...

Info 1: La provincia di Wraz-Nak è una delle peggiori, dove i ribelli dell'OLW danno del filo da torcere alle forze governative di stanza. Si tratta di una regione per lo più montagnosa (famose le alture del Gursch) con giungle killer, perfetta per guerriglia, imboscate e rivolte in massa!

Info 2: In queste regioni problematiche operano i *Corpi Coloniali Governativi*, bastardi in uniforme che garantiscono ordine, repressione sistemica e che i Valoran scorrano! Insomma, il pugno di ferro del Governo Centrale.

Info 3: Il *Leone Nero* è uno dei comandanti più temuti dell'OLW durante il periodo 2697-98. Indossa una tuta da combattimento ESO Axstral Mark VIII rubata alle forze governative, e ornata con un cranio di Leone Nero (da cui il nome), zanne e pitture tribali. Risulta tutt'ora a capo dell'insurrezione come comandante assoluto.

Info 4: L'arcipelago di Soghatra è uno dei luoghi peggiori dello sfruttamento coloniale e uno dei biomi più letali sul pianeta. La gente del posto è più tranquilla e "mansueta" rispetto al resto del pianeta, dovendosi adattare all'inferno che è Soghatra; quindi, il governo tramite i corpi coloniali ha usato il pugno di ferro per assoggettare la regione. A Soghatra sono presenti moltissimi campi di cotone e di prezioso tabacco (sia normale che al carbonio).

Popolazione planetaria: 2,8 miliardi.

Città, villaggi e architettura

Kar-Maeg è un pianeta politicamente frammentato, diviso tra centinaia di microstati, territori tribali, signori della guerra, dittature locali e regioni ribelli che si contendono senza pietà il controllo di giungle, miniere, fiumi e piantagioni. Sebbene il pianeta sia sulla carta sotto controllo del Governo, il suo dominio diretto si concentra principalmente nella capitale Kavak e in una rete di avamposti militari, basi minerarie e insediamenti fortificati disseminati nelle aree strategiche. Il resto del pianeta vive in un equilibrio tossico e instabile fatto di alleanze temporanee, guerre locali, tradimenti, conflitti tribali e continue rivolte.

• **Kavak – La Capitale:** Kavak è la capitale ufficiale di Kar-Maeg e rappresenta il cuore del potere governativo sul pianeta. Il suo nome deriva dall'antica lingua autoctona e significa senza troppi giri di parole "Uccidere", verbo da cui derivano numerose espressioni ancora oggi utilizzate dai guerrieri ribelli durante gli assalti, come "Kavahari Ku!" o "Alash Kavak!"

Un nome brutale per un mondo brutale. Con oltre due millenni di presenza coloniale, Kavak è stata progressivamente trasformata nella più grande roccaforte governativa dell'intero pianeta. È l'unica vera città moderna di Kar-Maeg, costruita per garantire il controllo politico, militare ed economico del pianeta. Qui risiedono il Governatore Planetario, il comando delle Forze Regolari e il quartier generale dei Corpi Coloniali, responsabili della repressione delle rivolte e della sicurezza delle principali aree estrattive. La città ospita inoltre un grande aeroporto militare, uno spazioporto per le navi spaziali dirette verso gli altri mondi della galassia, un importante porto fluviale utilizzato per il trasporto delle risorse minerarie, ospedali, quartieri civili, industrie e vaste aree logistiche dedicate allo smistamento della Lumynite refracta, dei metalli rari, delle risorse agricole e delle altre materie prime estratte sul pianeta. Per inciso, Kavak è praticamente inespugnabile. Mura, bunker, fossati, filo spinato, campi minati, torrette automatiche, postazioni di artiglieria, batterie contraeree e continui posti di blocco circondano l'intera città. Pattuglie delle Forze Regolari e dei Corpi Coloniali sorvegliano costantemente gli accessi, mentre droni e sistemi radar monitorano senza sosta le giungle circostanti. Senza contare i serbatoi con diserbanti, veleni e sostanze tossiche utilizzate per respingere la fauna e flora letale che tenta di avvicinarsi. Nonostante ciò, la popolazione civile autoctona continua a vivere con normalità all'interno della capitale. Mercati, scuole, ospedali, abitazioni e attività commerciali convivono con una presenza militare soffocante, facendo di Kavak una città dove la normalità quotidiana e lo stato d'assedio convivono da generazioni. Fuori dalle sue imponenti fortificazioni, tuttavia, il controllo governativo inizia rapidamente ad affievolirsi, lasciando spazio all'immenso e caotico mosaico politico che caratterizza Kar-Maeg.

● **Le città dei microstati:** Al di fuori di Kavak, le grandi città sono poche. Quasi tutte costituiscono il centro amministrativo dei vari microstati che si spartiscono il pianeta e fungono da sede del potere dei rispettivi Signori della Guerra, dittatori, capi tribù o comandanti ribelli. A differenza della capitale governativa, queste città assomigliano più a gigantesche baraccopoli che a moderni centri urbani. Quartieri costruiti senza alcun piano urbanistico si estendono tra il fango, le zanzare e la vegetazione tropicale, con migliaia di abitazioni improvvisate realizzate in legno, lamiere arrugginite, bambù, pietra grezza e materiali recuperati da relitti, miniere o vecchie installazioni industriali. Ponti traballanti attraversano acquitrini e canali, palafitte emergono dalle zone più umide, mentre mercati improvvisati, officine artigianali, piccoli templi tribali e generatori rumorosi occupano ogni spazio disponibile. Il fumo dei bracieri e dei motori diesel si mescola costantemente all'umidità della giungla, creando un'atmosfera opprimente e malsana. Al centro di queste città oppure nelle zone più riparate domina quasi sempre il palazzo del Signore della Guerra locale: una residenza fortificata e incredibilmente lussuosa rispetto alla miseria circostante, protetta da milizie armate, campi minati, torrette difensive e guardie personali.

● **Villaggi e insediamenti:** La stragrande maggioranza della popolazione di Kar-Maeg vive però nei villaggi, sparsi lungo i fiumi, nelle giungle, nelle savane, sulle coste o ai margini delle miniere. Ogni comunità riflette la cultura e il potere della fazione dominante della regione: alcuni villaggi appartengono a tribù autoctone, altri sono controllati dai ribelli, altri ancora obbediscono ai Signori della Guerra oppure alle autorità governative. Le abitazioni sono generalmente costruite su palafitte per proteggersi dalle alluvioni, dai predatori e dalla vegetazione carnivora. Legno tropicale, foglie intrecciate, corde robustissime ricavate dalla Fibra di Cocco Nero e lamiere recuperate costituiscono i principali materiali da costruzione. Attorno agli insediamenti vengono spesso erette robuste palizzate, fossati, torri di guardia e barricate improvvisate per difendersi sia dagli assalti nemici sia dalle innumerevoli creature mostruose che popolano quelle maledette giungle di sangue. Infatti, basta allontanarsi poche centinaia di metri da un centro abitato perché l'inferno verde torni rapidamente a reclamare il proprio dominio. Le giungle soffocanti, le paludi velenose e le montagne infestate di insetti mortali ricoprono quasi per intero la superficie del pianeta, ricordando agli abitanti che, su Kar-Maeg, è sempre la natura a dettare le regole del gioco.

I Palazzi dei Signori della Guerra

Sebbene Kar-Maeg sia un pianeta dominato da giungle ostili, fango e miseria, i palazzi dei Signori della Guerra e dei dittatori locali rappresentano una netta eccezione.

Presidiati da uomini e ribelli armati (talvolta mercenari), difesi da sistemi automatizzati e alimentati con fonti di energia costose e contrabbandate, sono autentiche oasi di lusso militarizzato in mezzo all'inferno verde.

Queste strutture sono spesso decorate con gusto grottesco o sfarzoso, con giardini ornamentali, piscine, pareti affrescate o ricoperte di trofei di guerra.

Alimentati da mini-reattori portatili, generatori industriali rubati o reti energetiche derivate da impianti minerari, non mancano mai di corrente elettrica, acqua filtrata e trasmissioni televisive propagandistiche (del dittatore di turno) o di svago.

Le difese sono tutt'altro che simboliche: torrette mitragliatrici laser automatiche, mine antiuomo e anti-mezzo sparse nei dintorni, filo spinato dappertutto, e generatori di scudi energetici a bassa intensità per respingere incursioni improvvise di altre fazioni.

Curiosità: Hukaneik Machetez è un signore della Guerra delle province del sud, e possiede una stanza lussuosissima nel suo palazzo con: pelliccia e testa imbalsamata con cura di leopardo assassino, whisky di Valoris importato dai governativi a costi folli, guardie armate, trofei di guerra vari e tesoro in oro rubato da un antico tempio della popolazione indigena del luogo.

Miniere

La maggior parte delle miniere di Kar-Maeg è controllata direttamente dal governo centrale o da corporazioni di facciata.

In superficie sembrano normali operazioni industriali, ma nel concreto sono centri militarizzati, sorvegliati da reparti armati 24 ore su 24.

Ogni miniera strategica è presidiata dai Corpi Coloniali, con ordini precisi: proteggere l'estrazione a ogni costo.

I lavoratori sono spesso prigionieri, locali schiavizzati o personale assunto con contratti capestro, tenuti sotto controllo con razioni, medicine potentissime, armi puntate e "punizioni esemplari".

Le condizioni di lavoro sono durissime: turni massacranti, fango tossico, fauna letale, fughe di gas, crolli. Ma finché la Lumynite refracta e i metalli rari scorrono, e la FALC non si accorge di nulla… il Regime se ne lava le mani.

Trasporti e infrastrutture

Muoversi su Kar-Maeg è un'impresa tanto pericolosa quanto imprevedibile. La natura domina il pianeta e le infrastrutture sono ridotte al minimo. Le **poche strade** costruite nel corso dei secoli vengono rapidamente inghiottite dalla vegetazione tropicale, invase da fauna killer, sommerse dal fango o distrutte dalle piogge monsoniche. Al loro posto esistono piste sterrate, sentieri aperti a colpi di machete e vecchie strade coloniali ormai divorate dalla giungla, percorribili soltanto da jeep, camion o convogli militari pesantemente armati.

Per questo motivo, i veri collegamenti del pianeta sono rappresentati dagli **immensi fiumi** e dai canali naturali, utilizzati quotidianamente per il trasporto di persone, viveri, minerali e merci. Lungo queste vie d'acqua naviga qualsiasi cosa sia in grado di galleggiare: canoe tribali, piroghe, battelli diesel, chiatte minerarie, piccoli pescherecci riciclati, vecchi velieri con vele e persino i famigerati Barconi d'Assalto dei ribelli. Le forze governative pattugliano invece i corsi d'acqua strategici con navi da guerra Hovercraft armate di tutto punto e altre imbarcazioni militari destinate alla scorta dei convogli e alla protezione delle miniere.

Anche il **trasporto aereo** è tutt'altro che semplice. Nelle regioni ribelli vengono ancora utilizzati vecchi quadrimotori cargo, aerei ad elica recuperati da aeroporti abbandonati e velivoli modificati nelle officine clandestine, spesso rattoppati decine di volte e mantenuti in volo più dall'ingegno dei meccanici che dalla loro reale affidabilità. Il Governo dispone invece di mezzi molto più moderni, come aerei a propulsione nucleare, elicotteri da trasporto e

navette spaziali operative negli aeroporti e negli spazioporti delle principali basi governative, prima fra tutte Kavak.

Viaggiare su Kar-Maeg significa tuttavia affrontare **pericoli continui**. Le tempeste elettrostatiche e i violenti monsoni provocano frequenti schianti aerei e naufragi, mentre sciami di Pipistrelli Macellai e altre creature volanti possono assalire qualsiasi velivolo a bassa quota. Nei fiumi e negli oceani, invece, **giganteschi mostri marini** rendono ogni traversata una scommessa con la morte. Insomma, su Kar-Maeg non basta possedere un mezzo di trasporto: bisogna pregare che la giungla stessa decida di lasciarti passare.

Lato economico

Kar-Maeg è il secondo pianeta, dopo Ergon, con la più alta concentrazione di miniere di Lumynite refracta e metalli rari, oltre a enormi quantità di altri minerali e risorse strategiche. Per questi motivi il governo ci tiene tanto ad averlo sotto scacco.

Oltre al settore minerario, Kar-Maeg è noto anche per alcune risorse agricole grezze e particolarmente resistenti, adattate al clima brutale del pianeta.

Tra queste spiccano:

- **Zucchero grezzo:** scuro, denso e ricco di impurità, molto richiesto per la produzione di distillati ruvidi e alimenti da lunga conservazione.
- **Spezie aromatiche pungenti:** rosmarino, salvia, pepe nero e altre erbe fortemente resinose, celebri per il loro sapore esplosivo e inconfondibile. Non adatte a palati fini!
- **Olio vegetale strong:** estratto da frutti oleosi selvatici, ha una resistenza termica eccezionale ed è utilizzato non solo per la cucina (fritture a temperature estreme), ma anche in settori borderline come lubrificanti industriali o combustibili ecologici.
- **Fibre tessili grezze:** materiali naturali ultraresistenti, ideali per corde, sacchi da trasporto, tessuti da lavoro e altre applicazioni in ambienti estremi. Degna di Nota la Fibra di Cocco Nero.
- **Frutta esotica aspra:** varianti dure e resistenti di ananas, papaya e frutti del drago, dal gusto molto più acido rispetto alle varietà pregiate coltivate su pianeti tropicali come Lacustra Fluviale o nelle regioni equatoriali di Stellaria.

Queste risorse, pur essendo meno raffinate e lussuose rispetto a quelle di altri mondi, sono fondamentali per l'approvvigionamento di colonie di frontiera, forze militari, applicazioni industriali e mercati neri che cercano prodotti durevoli, robusti e capaci di resistere in condizioni proibitive.

- **Curiosità sull'economia del baratto:** Nelle zone più isolate: 1 gallina = 3 batterie. Un machete = 10 kg di mais. Spesso gli scambi sono regolati da forza, intimidazione, o mera superstizione tribale.

I Diamanti Insanguinati di Kar-Maeg

Le pietre preziose di Kar-Maeg, e in particolar modo i diamanti rosso sangue, sono al centro di una delle realtà più sporche e sanguinose della galassia: estratti in miniere tossiche sepolte nelle giungle soffocanti del pianeta, tra zanzare assassine, parassiti, febbri mortali e bestiacce immonde capaci di divorare 20 persone in un minuto, questi cristalli brillano come nessun altro, enormi e purissimi, spesso grandi quanto un'arancia o addirittura come cocomeri.

Chi le estrae sono ovviamente poveri cristi del posto e disperati, condannati a morire avvelenati o massacrati dalle bestie, e sorvegliati costantemente dai soldati dei Corpi Coloniali.

La domanda, quindi, sorge spontanea: perché vengono estratti con tanta ossessione? A cosa servono davvero? Certo, in mondi come Emporium Fortune (soprattutto città come Domus Dorada) oppure in circoli ristretti, queste pietre sono considerate status symbol, oggetti di ostentazione per aristocratici e nobili che amano indossarle come simbolo di lusso, bellezza e potere.

Tuttavia, il vero motivo che spinge i Corpi Coloniali Governativi a controllare con ferocia queste miniere è un altro: usare le pietre preziose come materiale bellico di fascia alta!

Infatti, i diamanti e le gemme sono indispensabili per la **Fusione Cristallica**, principio chiave per il funzionamento dei **Cannoni ad Arco Energetico**: armi devastanti montate sulle corazzate e supercorazzate del Regime, e secondi solo al nucleare in potenza.

È davvero paradossale pensare che, quando si osserva una semplice collana luccicante o un anello di diamanti per occasioni speciali… si stia in realtà guardando in faccia a un potenziale colpo nucleare vomitato fuori da un abominio bellico di distruzione di massa.

Fonti di energia su Kar-Maeg

● Generatori a biomassa: I più diffusi nei villaggi, accampamenti e città rurali. Funzionano bruciando legna compressa, scarti vegetali o liquami fermentati.

Rozzi, puzzolenti, rumorosi. Ma funzionano.

Alcune miniere usano fanghi minerali ricchi di gas combustibili.

"In certi villaggi ribelli, si dice che i motori funzionino meglio se ci butti dentro anche ossa."

● Generatori Diesel: Un classico, progettati per funzionare con benzina di pessima qualità, diesel illegale, petrolio grezzo e carburanti economici di terza fascia.

● Mini-reattori a fissione portatile (venduti da compagnie governative in cambio di risorse o comprati a caro prezzo al mercato nero).

Riservati ai signori della guerra, palazzi locali del potere o ribelli arricchiti.

Energia pulita, ma difficile da mantenere, serve almeno un ingegnere o tecnico militare. Sono spesso contrabbandati, rubati, o forniti in cambio di favori o omicidi a basso costo.

● Altre fonti: Da quelle di installazioni governative (pannelli e vele solari hi-tech, fusione fredda o energia eolica), fino ad altre raccattate dove capita quali turbine a vento fatte alla buona (spesso rubate da cargo abbattuti), dighe e fonti geotermiche instabili.

Popolazione locale

Gli abitanti di Kar-Maeg sono noti per la loro resistenza fisica fuori dal comune. Abituati fin dalla nascita a vivere tra fango, malattie tropicali, insetti velenosi e clima estremo, hanno sviluppato un organismo adattato alla sopravvivenza brutale: sistema immunitario fortissimo, soglia del dolore altissima, reazione rapida a infezioni, veleno e febbre.

Il loro aspetto riflette l'ambiente in cui vivono: pelle scura, dal nero profondo al marrone carbone, muscolature secche ma tenaci come l'acciaio, lo sguardo duro. La selezione naturale qui non è un concetto astratto: è la quotidianità.

Tradizioni e culture

Kar-Maeg non possiede una cultura unica e omogenea, ma è suddiviso in centinaia di microstati, tribù, signorie della guerra e comunità isolate, ciascuna con le proprie tradizioni, credenze religiose, usanze e abitudini alimentari. Spostarsi da una regione all'altra significa spesso entrare in contatto con popoli completamente diversi, e spesso ostili tra loro. Le differenze riguardano ogni aspetto della vita quotidiana. Alcune comunità basano la propria alimentazione principalmente sulla pesca fluviale e costiera (pesce essiccato, o crostacei marinati), altre cacciano le mostruose creature della giungla (mangiando carni crude e con tolleranza ai parassiti fuoriscala), mentre altre ancora sopravvivono con una dieta solo vegetale, raccogliendo frutti selvatici, radici, semi o coltivando piccoli appezzamenti agricoli. Non mancano tradizioni estreme, come il consumo di enormi insetti cotti nel burro, tarantole fritte, vespe a lunga cottura in vasi di terracotta o altri animali considerati immangiabili nel resto della galassia. Lo stesso vale per la spiritualità, le cerimonie tribali, l'architettura, l'abbigliamento, le lingue locali e perfino il modo di combattere. Ogni popolo di Kar-Maeg ha sviluppato nel corso dei secoli una propria identità, plasmata dalla continua lotta contro una natura spietata e dalle interminabili guerre tra microstati.

Culti tribali, sciamanesimo e spiritualità di guerra

Su Kar-Maeg la fede non è conforto o qualche rito della domenica… è un'arma.

Le tribù locali e le milizie ribelli seguono centinaia di culti tribali, spesso intrecciati a un forte sciamanesimo battagliero. Ogni clan, villaggio o fazione ha i suoi spiriti, idoli e simboli

protettivi.

Molti guerrieri portano al collo talismani fatti con ossa, denti o piume rare, credendo garantiscano protezione in battaglia o nel sonno.

Il corpo è considerato un tempio da marcare per scacciare il male: tatuaggi rituali, scarificazioni, dipinti da guerra che ricoprono schiene, visi e arti, e ognuno con un significato preciso: vendetta, sopravvivenza o pura supremazia.

Le cerimonie prima di una battaglia sono spesso accompagnate da canti gutturali, fumo denso, danze tribali e invocazioni, con sciamani che versano sangue animale sui machete per "risvegliarli per la guerra", ingestione di interiora crude per assimilare la forza delle bestie e torture agghiaccianti ai prigionieri e schiavi.

Il Leone Nero

(Comandante Supremo dell'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak – OLW)

Tra tutti i comandanti ribelli di Kar-Maeg, nessuno è tanto temuto quanto il Leone Nero, attuale comandante supremo dell'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak (OLW), considerato la più potente organizzazione ribelle dell'intero pianeta.

Sulla sua vera identità si conosce ben poco. Il suo nome è ormai andato perduto, sostituito dal titolo con cui amici e nemici lo identificano da oltre quindici anni.

Secondo le cronache locali, un tempo era il capo di una piccola tribù delle Alture del Gursch a Wraz-Nak. La sua gente venne però annientata durante una brutale guerra di conquista da parte di un potente Signore della Guerra rivale, che cercava di riaccumulare potere dopo la sconfitta totale nella Guerra Sporca (inclusa Purga delle Foreste) sul finire del 2678.

I sopravvissuti della tribù andarono dispersi, oppure furono torturati, resi schiavi o sacrificati a dei pagani.

Lui, ferito gravemente, dato per morto e privato di ogni cosa, riuscì a fuggire nelle remote Savane Nere, regioni ostili piene di acacie spinose e felini killer.

Per mesi vagò completamente solo, nutrendosi di ciò che riusciva a cacciare e sopravvivendo a malapena tra predatori, siccità e tempeste.

Fu allora che nacque la leggenda.

Questa racconta che, durante il suo esilio, affrontò da solo un gigantesco Leone Nero, il più feroce predatore delle savane. Dopo uno scontro durato ore, riuscì ad abbattere la bestia a mani nude. In segno di vittoria ne divorò il cuore ancora caldo, ne bevve il sangue e conservò il cranio come trofeo di guerra.

Secondo le credenze tribali di Wraz-Nak, quel rituale gli avrebbe trasmesso lo spirito e la forza del predatore, rendendolo praticamente invincibile in battaglia. Sebbene gli storici governativi liquidino il racconto come banale folklore autoctono, tra i guerrieri ribelli nessuno osa metterlo in dubbio.

Al suo ritorno a Wraz-Nak trovò i pochi superstiti della propria tribù ancora dispersi nelle montagne. Iniziò così una lunga campagna militare durante la quale riunì sotto il proprio comando decine di clan, tribù, villaggi e bande ribelli, per fronteggiare il signore della guerra carnefice.

La vittoria finale contro il responsabile della distruzione della sua tribù segnò l'inizio della sua ascesa. Dopo la conquista della roccaforte nemica emerse però una cruda verità. Attraverso documenti, prigionieri e collaboratori del dittatore sconfitto, il Leone Nero scoprì che quel Signore della Guerra era in realtà uno dei principali collaborazionisti del Governo Centrale nella regione. In cambio di armi, rifornimenti, ricchezze e potere, garantiva ai Corpi Coloniali l'accesso alle miniere, alle piantagioni e alle principali vie commerciali, reprimendo con estrema violenza qualsiasi forma di resistenza locale.

Fu allora che comprese come il vero nemico non fosse soltanto il tiranno che aveva sterminato la sua tribù, ma l'intero sistema coloniale che lo aveva sostenuto e reso tanto potente.

Dopo aver consolidato il controllo delle Alture del Gursch e dei territori circostanti, il Leone Nero decise quindi di unirsi all'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak (OLW), la principale

organizzazione ribelle impegnata nella lotta contro il colonialismo governativo. La sua fama di guerriero e stratega gli permise di essere accolto tra i comandanti dell'organizzazione, all'interno della quale si distinse rapidamente per le continue vittorie ottenute contro le forze governative e i Corpi Coloniali.

Nel 2698, dopo anni di guerriglia vittoriosa e grazie al sostegno della maggior parte dei comandanti ribelli, il Leone Nero venne proclamato Comandante Supremo dell'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak, assumendo il comando dell'intera organizzazione.

Per migliaia di ribelli rappresenta un liberatore e un eroe nazionale; per il Governo e i Corpi Coloniali è invece uno dei criminali di guerra più ricercati dell'intero pianeta.

● **Curiosità:** Durante una spettacolare incursione contro un deposito logistico governativo destinato alle Forze Speciali A.F., riuscì a impossessarsi di una tuta da combattimento ESO Axstral Mark VIII, che ancora oggi indossa come simbolo della propria sfida al Governo. Sopra il casco è fissato il celebre cranio del Leone Nero, diventato ormai l'emblema stesso della ribellione di Wraz-Nak.

● **Registrazione HOLO-Net del discorso del colonnello Ravek dei Corpi Coloniali:** "Statemi tutti a sentire… su quel marrone schifoso che si erge a capo dell"OLW pende una taglia da 5000 Valoran d'oro sonanti redatta direttamente dall'Alto Comando a Valoris. 5000! Avete capito, razza di buoni a nulla?! Voglio tutte le colonne di corazzati in marcia verso il settore sud-est di Wraz-Nak, affiancati dal sesto reggimento lanciafiamme e dal quarto battaglione Armi Pesanti. Non ci è riuscita la NCA coi suoi killer ad ammazzarlo. Non c'è riuscita l'aviazione. Riusciremo noi. Per Nebulon e per i Valoran nelle nostre tasche!"

Nota storica: Dalla Guerra Sporca alla Purga delle Foreste

● **La Guerra Sporca su Kar-Maeg (2670-2677):** Dal 2670 molte delle numerosissime fazioni ribelli di Kar-Maeg – tribù, organizzazioni guerrigliere, Signori della Guerra e microstati – iniziano a riorganizzarsi sotto nuovi capi e ad aumentare drasticamente gli attacchi contro il Governo. La Repubblica reagisce con operazioni militari sempre più dure e di discutibile moralità (bombardamenti, gas nervini, esecuzioni sommarie), cercando di stroncare la minaccia rapidamente. I ribelli replicano con altrettanta ferocia, macchiandosi anch'essi di azioni disgustose: torture, scuoiamenti, sacrifici tribali, impalamenti, e peggio).

Fu chiamata *Guerra Sporca* dagli storici per gli innumerevoli crimini commessi in battaglia da ambo le parti, l'assenza di vere regole sull'onore di guerra e per il sudiciume a combattere in quelle tetre giungle di sangue.

● **La Grande Rivolta e l'Attentato di Terawal (2677):** Qui avvenne il salto di scala. Nel 2677 succede qualcosa di storico: per la prima volta moltissime fazioni di Kar-Maeg si alleano tra loro. Regioni, tribù, clan, microstati e Signori della Guerra mettono temporaneamente da parte le loro rivalità per combattere contro la presenza governativa. Ed è dentro questo clima che alcuni separatisti per l'indipendenza di Kar-Maeg particolarmente organizzati riescono a compiere *l'Attentato di Terawal*. Requisiscono cinque navi militari repubblicane – tre incrociatori e due cacciatorpedinieri – e le usano per bombardare la capitale di Terawal, su Equinoxis.

💀 *140.000 morti e 215.000 feriti.*

Questo è il vero punto di rottura: la Guerra Sporca di Kar-Maeg smette di essere percepita come un problema regionale e diventa una minaccia diretta al cuore del Governo.

● **La Purga delle Foreste (2678):** La risposta della Repubblica è devastante a dir poco. Dopo Terawal, il Governo lancia una gigantesca spedizione punitiva contro Kar-Maeg, chiamata... la *Purga delle Foreste*. L'obiettivo è distruggere in via definitiva le forze ribelli.

Vengono impiegati massicci contingenti militari di truppe regolari, forze speciali *(come i Dodici Teschi, ultima incarnazione delle leggendarie Black Skull, alias black ops governative)* bombardamenti al napalm, e offensive corazzate nelle giungle.

Militarmente il Governo vince in modo schiacciante. Le principali forze ed eserciti ribelli vengono distrutti. La grande rivolta cessa di esistere. È la fine della Guerra Sporca.

Tuttavia, nasce un problema fondamentale: la vittoria è ottenuta a un prezzo enorme, comprese decine di migliaia di vittime civili autoctone e devastazioni ambientali. E

soprattutto... non risolve il problema politico che affliggeva la repubblica da anni. Anzi, contribuisce alla crescente insofferenza della popolazione e dell'opinione pubblica verso un governo che non ha saputo difendere i propri confini (come a Terawal).

Questo porterà, pochi anni dopo (2684), alla nascita del Regime Governativo... il Governo più potente mai esistito nella storia della Galassia di Zefiron.

Agosto-settembre 2698: la Crociata Personale del Colonnello Ravek

Negli ultimi mesi della Grande Guerra Galattica tra il Regime Governativo e l'ECLISSI, prima a causa del malcontento popolare e poi dopo i terrificanti attentati di Nebulon del 2 giugno *(in cui fu incolpata proprio la Coalizione)* e la relativa mobilitazione generale... il conflitto su Kar-Maeg passò praticamente in secondo piano.

Fu proprio in questo contesto che il Colonnello Ravek Rey Blood riuscì ad acquisire un controllo sempre maggiore sui Corpi Coloniali del pianeta *(dei quali era già comandante in capo da diverso tempo)*, trasformandoli nella principale forza governativa operativa su Kar-Maeg. Approfittando della larga autonomia concessagli dall'Alto Comando, Ravek sguinzagliò uomini, corazzati e reparti specializzati contro l'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak, che negli ultimi mesi aveva aumentato le proprie forze a dismisura.

Il suo obiettivo era uno soltanto: il Leone Nero.

Il leggendario comandante dell'OLW era infatti riuscito a sopravvivere a numerose operazioni belliche governative, resistendo persino agli attacchi dell'aviazione e ai tentativi di eliminazione condotti dai killer dell'NCA. La sua crescente fama lo aveva ormai trasformato nel principale simbolo della resistenza armata di Wraz-Nak, tanto che guidava ora un potente esercito ribelle impegnato nella liberazione della provincia.

Per Ravek, eliminarlo era diventata una questione personale. Il suo unico obiettivo era pacificare quel fottuto pianeta assassino, e poi godersi i soldi spendendo tutto in prostitute e whisky, e brindando alla patria.

Nel corso dell'agosto 2698, fregandosene totalmente degli eventi che stavano accadendo nella Galassia *(come l'inizio dell'assedio di Meridian, pianeta principale dell'ECLISSI)* il Colonnello ordinò quindi la preparazione di una vasta operazione militare nel settore sud-orientale di Wraz-Nak, mobilitando colonne corazzate, reparti lanciafiamme e unità di armi pesanti.

In una registrazione HOLO-Net destinata ai propri sottoposti, Ravek dichiarò: *"Non ci è riuscita la NCA coi suoi killer ad ammazzarlo. Non c'è riuscita l'aviazione. Riusciremo noi."*

Entro settembre, le forze coloniali erano ormai pronte a muovere contro le posizioni dell'OLW.

La caccia al Leone Nero era ufficialmente iniziata.

Tuttavia, Ravek non poteva ancora sapere che... il Leone Nero sarebbe stato l'ultimo dei suoi problemi.

Ma perché il Governo tollera le insurrezioni su Kar-Maeg oppure non riesce a vincere la popolazione ribelle in maniera definitiva?

Le motivazioni sono 4:

1. Il contesto geografico sfavorevole: Kar-Maeg è una giungla sterminata e micidiale, e non la si può "conquistare" con facilità: carri armati pesanti, astronavi da guerra, artiglieria, robot di oltre 100m come il Magnitude 800... sono ben poco utili contro decine di migliaia di chilometri quadrati di foreste killer e terreni impervi.

L'unico modo sarebbe una distruzione sistematica con brutali bombardamenti a tappeto illegali *(come già accaduto durante la "Purga delle Foreste")* → ma anche quello ha dei limiti: costa un sacco di Valoran, le giungle ricrescono comunque e avrebbe devastanti ripercussioni sull'opinione pubblica a causa delle molteplici vittime civili e per la cancellazione degli ecosistemi naturali.

2. La mostruosa resistenza della popolazione locale e le continue ribellioni: Gli abitanti di Kar-Maeg sono abituati a vivere in condizioni brutali. Sono combattenti duri, disperati e senza paura → non esiste il concetto di "resa totale" in una cultura come la loro.

Anche se distruggi una regione, nascerebbe subito una nuova ribellione altrove. È un ciclo infinito.

3. Il vantaggio strategico del "Dividi et Impera": I micro-stati e le fazioni locali sono divisi, litigano e si fanno guerra tra loro (l'elenco dei vari signori della guerra e dittatori locali è sterminato!) → meglio lasciarli spaccati piuttosto che unificarli.

Quando una fazione si ingrandisce troppo o si arma a dismisura, il Governo agisce in stile "spedizioni punitive" per riequilibrare senza invadere tutto il pianeta. Wraz-Nak, ad esempio, è una delle regioni più instabili.

4. Il valore economico c'è lo stesso: Kar-Maeg ha miniere e risorse rare importantissime!

Le compagnie minerarie governative corrompono spesso signori della guerra locali per avere accesso sicuro alle risorse, oppure si usa il pugno di ferro dei Corpi Coloniali per rendere abbastanza sterile una regione per poterla sfruttare a pieno. Insomma, non serve occupare tutto militarmente: basta mantenere corridoi sicuri per estrazione e trasporto.

Per farla breve…

Il Governo non vuole "pacificare" Kar-Maeg, vuole solo garantirsi le risorse e minimizzare i costi. Meglio lasciarlo un casino controllato che imbarcarsi in una guerra infinita!

La questione dei "Marroni"

Gli abitanti di Kar-Maeg, caratterizzati dalla pelle scura che varia dal carbone al marrone bruciato, sono chiamati in modo dispregiativo dai Corpi Coloniali governativi e da altri razzisti della galassia con l'insulto "Marroni". L'intento è chiaramente razzista e crudele, ed è combattuto a spada tratta dalla FALC, che ha intitolato in loro onore la divisione pro-immigrazione antirazzismo: la M.A.R.R.O.N.E.

Il lato chiaro della brutale medaglia colonialista

Parlare di Kar-Maeg significa inevitabilmente parlare di violenza, ribellione, giungle di sangue, creature assassine e colonialismo. Sarebbe però falso, e poco credibile, ridurre tutto a un'unica, semplice narrativa. Dopo secoli di presenza governativa, il quadro che emerge è molto più complesso: il Governo non ha solo preso, ma ha anche dato.

Kar-Maeg è, per sua natura, un pianeta predatorio. Le giungle sono ostili, le malattie aggressive, la fauna letale e la flora spietata. Anche una popolazione temprata come quella locale, con un sistema immunitario fuori dal comune e una resistenza fisica sviluppata in generazioni di sopravvivenza estrema, non è immune a carestie, epidemie, avvelenamenti e conflitti continui tra gli staterelli dei signori della guerra.

Ed è proprio qui che il Governo ha iniziato a intervenire.

Nel corso dei secoli, soprattutto nelle regioni considerate accessibili e un po' più vivibili, sono stati introdotti medicinali potentissimi quali il Vaccinum Universalis e l'Immunize Sierum contro febbri tropicali devastanti, infezioni parassitarie, morsi velenosi e contaminazioni da piante carnivore tossiche.

Chiaramente ci sono state delle resistenze: molti clan, regioni e stati tribali hanno rifiutato questi interventi, vedendoli come un'intrusione culturale o un atto di dipendenza imposta. In altri casi, invece, le medicine governative hanno fatto la differenza tra l'estinzione e la sopravvivenza di intere comunità.

Parallelamente, nelle zone sotto totale controllo governativo, il Governo ha promosso la costruzione di villaggi e zone protette secondo i principi etici di Nebulon. Palafitte moderne fatte con legno di qualità e rinforzi in metallo, rialzate dal terreno per evitare predatori sotterranei, alluvioni e piante carnivore.

Ci sono scuole, ospedali da campo (spesso ad opera della FALC, vedasi paragrafo seguente), zone di svago e mense comuni.

Questi villaggi sono anche circondati da recinzioni elettrificate, sistemi di allarme, postazioni contraeree e nutrite pattuglie armate delle forze regolari. Le giungle circostanti sono state parzialmente bonificate con diserbanti industriali per contenere la crescita delle specie più aggressive, creando piccole sacche di vivibilità in mezzo all'inferno verde. Questi

insediamenti non sono diffusi ovunque (ricordiamo solo in zone pienamente governative), ma offrono qualcosa di rarissimo su Kar-Maeg: un minimo di sicurezza quotidiana.

Il Governo si è attrezzato anche per inviare corpose razioni alimentari in questi luoghi: ricche di calorie, nutrienti e vitamine. Come il mitico minestrone governativo, ma adattato a un clima caldo e quindi servito freddo in stile gazpacho.

Altre zone dove sono state condotte operazioni simili sono le Savane Nere. Alcune porzioni di territorio sono state dichiarate protette e relativamente pacificate. Qui la fauna più pericolosa è contenuta tramite cacciatori professionisti, i territori sono pattugliati e si sono sviluppate attività come safari controllati, punti di ristoro, chioschi e piccoli bar per coloni, funzionari e locali integrati nel sistema. Vivere in queste regioni non significa vivere in pace, ma farlo senza il terrore costante di essere divorati nel sonno, ingollati da una pianta carnivora o sterminati da una febbre in tre giorni. È un tropicale armato, sorvegliato, fragile, ma quantomeno umano e reale.

Tutto questo convive con il lato più oscuro del dominio governativo. Le miniere restano militarizzate, i Corpi Coloniali continuano a reprimere e massacrare, le ribellioni e le guerre continuano, e le vaste regioni del pianeta – soprattutto quelle controllate dai Signori della Guerra più brutali come Wraz-Nak – restano completamente fuori da qualsiasi tentativo di intervento civile. In quei territori, il Governo non entra, non cura e non costruisce: sfrutta ciò che può dalle miniere, dai campi e ignora il resto.

Missioni umanitarie della FALC su Kar-Maeg

La FALC è una delle poche realtà che tenta davvero di portare un minimo di sollievo nell'inferno verde di Kar-Maeg.

Allestiscono ospedali da campo nei villaggi o anche mobili per dare aiuti alla popolazione: spesso purtroppo vengono distrutti da colpi di mortaio al plasma, assalti ribelli, si trovano in mezzo a offensive governative, o persino assaliti da creature locali mostruose.

Ciononostante, questi missionari non abbandonano questa causa di aiuti.

Forniscono scorte mediche fondamentali, come antidolorifici, disinfettanti, antibatterici oppure vaccini come il Vaccinium Universalis contro febbri tropicali o l'Immunize Sierum per combattere infezioni e morsi velenosi. Per quanto la gente di Kar-Maeg sia notoriamente tosta, quando devi resistere sia alla guerra che alla fame le difese immunitarie crollano, e la malnutrizione fa stragi altrettanto numerose.

Oltretutto, i missionari FALC organizzano evacuazioni di civili da villaggi devastati, utilizzando piccoli cargo o barche lungo i fiumi infestati da coccodrilli killer. Allo stesso tempo creano scuole di emergenza in capanne rinforzate, dove insegnano ai bambini nozioni di base come igiene, nutrizione, lettura storica e persino le norme governative per una vita in equilibrio.

Il problema è che per arrivare nelle zone più isolate i missionari FALC devono compiere viaggi massacranti a piedi o jeep (sciami di Pipistrelli macellai o tempeste monsoniche possono abbattere un elicottero con molta facilità…), affrontando quindi giungle, creature ostili e malattie letali.

I giornalisti FALC hanno anch'essi un ruolo fondamentale: documentano e denunciano gli abusi dei Corpi Coloniali e delle miniere, pubblicando reportage che scuotono profondamente l'opinione pubblica su Nebulon, finanziando ulteriori aiuti umanitari.

Sul fronte degli approvvigionamenti, portano cibo e acqua con razioni d'emergenza in scatola, sacchi di Moon Rice preconfezionato di qualità (la FALC non bada a spese), e persino cioccolato e dolciumi — considerati quasi una droga dai nativi, che purtroppo non conoscono il concetto di dolcezza.

Le cisterne d'acqua, invece, arrivano tramite navette spaziali o elicotteri e vengono sganciate con paracadute nei villaggi o insediamenti.

Il rovescio della medaglia è che i volontari FALC vengono spesso rapiti dai ribelli. Il governo, in questi casi, fa la solita mossa: annuncia di pagare il riscatto in Valoran per fare scena, e poco dopo manda reparti speciali a macellare i rapitori e liberare gli ostaggi.

A ogni modo, la FALC è vista come angeli dalla popolazione nativa in difficoltà e

addirittura ci sono stati diversi casi in cui i ribelli o signori della guerra hanno risparmiato i missionari e acconsentito il transito di rifornimenti anche in zone di conflitto. Testimonianza che anche tra i ribelli e la gente di Nebulon ci sono state alleanze e momenti di tregua/pace.

La Battaglia del Ponte di Rurk (2677)

La Guerra Sporca su Kar-Maeg durava ormai da sette anni.

Dal 2670, le forze governative combattevano contro decine di tribù, organizzazioni guerrigliere, Signori della Guerra, dittatori pazzi e microstati ribelli, in un conflitto sempre più brutale e difficile da controllare. Ma all'inizio del 2677 qualcosa cominciò a cambiare.

I rapporti della NCA (i servizi segreti governativi) segnalarono un fenomeno fino ad allora considerato improbabile: diverse fazioni ribelli avevano iniziato a mettere da parte le proprie rivalità e a collaborare tra loro. L'alleanza non era ancora ufficiale, né tantomeno stabile, ma i segnali erano ormai evidenti.

Tra i principali promotori di questa crescente collaborazione vi era l'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak (OLW), che da mesi controllava la città di Rurk, capitale della provincia di Wraz-Nak. La città era stata sottratta al controllo governativo nel corso dell'anno precedente (dopo una guerriglia durata ben 280 giorni) e trasformata in uno dei principali centri della ribellione.

Per il quartier generale dei Corpi Coloniali, la situazione non poteva essere ignorata.

Se Rurk fosse rimasta nelle mani dell'OLW, il rischio era che diventasse il centro di coordinamento della futura rivolta.

Fu quindi autorizzata – previa autorizzazione dell'Alto Comando Governativo di Valoris – una grande operazione militare con un obiettivo preciso: riconquistare Rurk, eliminare i vertici dell'OLW e spezzare sul nascere l'alleanza tra le fazioni ribelli.

A Rurk, intanto, attendevano circa 7.000 ribelli dell'OLW: la guarnigione della città.

Erano armati soprattutto con vecchi fucili al plasma, armi recuperate, jeep tecniche e armamenti di fortuna. Ma disponevano anche di Lancieri anticarro, Bombaroli e numerose trappole disseminate lungo gli accessi alla città.

Di seguito, le forze in campo:

Spedizione dei Corpi Coloniali	**Forze dell'OLW a difesa di Rurk**
● Circa 20.000 soldati dei Corpi Coloniali *(gente senza scrupoli, tra cui personale con lanciafiamme ionici, armi pesanti e bombe a gas nervini).* ● 2.000 militari delle forze regolari. ● 18 carri armati pesanti Oblivion 0-4. ● Diversi carri leggeri Rubber-11, autoblindo corazzati e camion da trasporto truppe. ● 1 battaglione di artiglieria mobile *(dei regolari).* ● 6 Jet Atmosferici dell'Aviazione Governativa *(il maltempo e le condizioni atmosferiche avverse di quel periodo impedirono l'impiego di una forza aerea più consistente).* **Comandanti della spedizione:** ● Colonnello Joshua Slayer, veterano dei Coloniali.	● 7.000 ribelli dell'OLW. ● Banda di 100 Lancieri Anti-Carro *(con almeno una decina di pezzi di artiglieria a lancia)* capitanata dal capo-clan "Scure Tagliente". ● Gruppo di almeno 50 Bombaroli con granate incendiarie, guidati dallo sciamano Kazen Tunur *(detto Fuoco Sacro).* ● Numerose trappole disseminate lungo gli accessi alla città. **Comandanti:** ● Vari capi tribù e leader dell'OLW.

● Affiancato dal Maggiore dei regolari Nicola Rain.	

Il comando coloniale era convinto che la superiorità tecnologica e numerica fosse sufficiente.

Rurk sarebbe caduta in meno di 24 ore.

● **Curiosità su Wraz-Nak e Rurk:** la provincia di Wraz-Nak è ampia circa 1.2 milioni di km quadrati mentre Rurk, che è la capitale regionale, conta 300 mila abitanti. La città è situata sulle montagne, con fiumi, torrenti, pendii scoscesi e pochi accessi alla città salvo un grande ponte in ferro costruito secoli or sono. Si tratta di una gigantesca baraccopoli montana sviluppatasi senza un vero piano urbanistico: quartieri che risalgono i versanti, case di lamiera e legno, mercati, officine, strade fangose, ponti secondari, baracche aggrappate alle montagne e latrine comuni.

Rurk è infine circondata da giungle killer piene di insetti velenosi e predatori famelici.

●**Nota sulle altre forze dell'OLW:** Oltre alla guarnigione di Rurk, l'OLW disponeva anche di decine di migliaia di combattenti sparsi nei territori circostanti, impegnati in operazioni di guerriglia, nella liberazione di miniere e piantagioni, in scontri contro altri micro-stati rivali e nel controllo delle vaste aree rurali della provincia. Queste forze non erano però concentrate né immediatamente disponibili per la difesa della città.

L'avanzata verso Rurk

La spedizione governativa partì da un importante porto situato ai margini della provincia di Wraz-Nak e iniziò una lenta avanzata verso Rurk. La colonna, composta da truppe, mezzi corazzati, artiglieria mobile e camion da trasporto, impiegò circa due settimane per attraversare il territorio selvaggio, affrontando fango, piogge torrenziali, guadi pericolosi con coccodrilli e piranha assassini, e occasionali guasti e impantanamenti dei mezzi.

Durante la marcia, i sei Jet Atmosferici fornivano periodicamente supporto dall'alto, effettuando voli di ricognizione e colpendo alcune postazioni ribelli isolate sulle montagne e nelle profondità della giungla. Diversi avamposti dell'OLW furono distrutti con attacchi missilistici tattici, permettendo alla colonna di proseguire senza incontrare praticamente nessuna resistenza.

Tuttavia, quando le forze governative raggiunsero finalmente le alture ai margini di Rurk, le condizioni atmosferiche peggiorarono in modo drastico. Violenti monsoni, venti tempestosi e intense tempeste elettrostatiche resero impossibili le operazioni aeree. I sei Jet furono quindi costretti a ritirarsi verso basi più sicure, lasciando la spedizione priva del proprio supporto aereo proprio alla vigilia dell'attacco alla città.

In ogni caso, 22 mila uomini e una montagna d'acciaio stanno per chiudersi su Rurk.

La difesa di Rurk

Durante le due settimane impiegate dalle forze governative per raggiungere Rurk, i comandanti dell'OLW prepararono febbrilmente la difesa della città. I circa 7.000 ribelli presenti nella capitale di Wraz-Nak sapevano di non poter affrontare direttamente una forza tanto superiore per uomini e tecnologia. Il loro unico vantaggio era il territorio e l'ingegno.

Tutti i principali accessi furono fortificati alla meglio. I Lancieri Anti-Carro con le loro artiglierie artigianali vennero schierati nelle posizioni dominanti il grande ponte in ferro, mentre i Bombaroli si dispersero tra gli edifici e le baraccopoli alle sue spalle. Barricate, trappole esplosive e postazioni improvvisate vennero disseminate lungo le vie d'accesso.

Nel frattempo, a Rurk erano giunte delegazioni di numerosi Signori della Guerra, capi tribù e dittatori delle regioni circostanti. L'OLW tentava da settimane di convincerli a mettere da parte le proprie rivalità e unirsi alla rivolta. Ma mentre l'esercito governativo si avvicinava, molti di loro rimasero indecisi: combattere insieme all'OLW significava dichiarare apertamente guerra al Governo.

Nessuno sapeva ancora se i negoziati avrebbero avuto successo.

Gli Sciamani consultavano intanto i propri auspici e le tradizioni spirituali delle tribù, cercando un segno favorevole dalle cosiddette Forze Universali. Ma anche tra gli stessi ribelli regnava l'incertezza.

La battaglia era imminente…

Alla mattina dell'attacco, la spedizione governativa comparve finalmente sulle alture davanti a Rurk.

Il Colonnello Joshua Slayer ordinò subito tramite altoparlanti di intimare la resa.

Dalle fortificazioni ribelli arrivarono in risposta inni di guerra, insulti in lingua nativa e grida di sfida.

L'artiglieria governativa aprì quindi il fuoco.

Le batterie mobili martellarono le postazioni dell'OLW mentre gli Oblivion 0-4 iniziarono lentamente ad avanzare attraverso il ponte, seguiti dalla fanteria e dagli altri corazzati leggeri.

I ribelli risposero al fuoco: fecero saltare le cariche esplosive piazzate in precedenza, mentre i Lancieri Anti-Carro fecero piovere lance esplosive sulle linee governative, riuscendo a distruggere o danneggiare diversi Rubber-11. Tuttavia, le loro armi si dimostrarono inutili contro gli enormi e invincibili carri Oblivion, protetti da corazze in PN-115 e scudi energetici.

La battaglia sul ponte imperversava più che mai: da un lato colpi di vecchi MK al plasma e mitragliatrici di seconda mano, dall'altro armamenti di prima qualità e Oblivion che detonavano pesanti colpi al plasma tanto potenti da disintegrare le difese e i guerriglieri ribelli.

La linea dell'OLW iniziò a cedere.

I Bombaroli tentarono di rallentare l'avanzata con ordigni incendiari e attacchi improvvisi, causando alcune perdite tra i governativi, ma non riuscirono a fermare la massa d'acciaio. Gli Oblivion raggiunsero infine le porte della città, con la fanteria al seguito, e iniziarono a penetrare progressivamente all'interno.

Gli stessi leader dell'OLW scesero in campo, galvanizzando i propri uomini in un ultimo, disperato contrattacco. Ciononostante, sembrava ormai questione di tempo prima della sconfitta ribelle e della caduta della città.

Poi, nel mezzo della tempesta… arrivò il rumore dei motori.

Dieci vecchi quadrimotori ribelli comparvero a bassissima quota tra le montagne, sfruttando le gole per evitare la tempesta monsonica. Appartenevano alle forze di diversi Signori della Guerra.

I negoziati… avevano avuto successo!

La coalizione ribelle era stata appena formata.

I quadrimotori piombarono sul ponte, mitragliando le colonne governative e sganciando ordigni improvvisati. Dai portelloni vennero inoltre liberate casse contenenti Vespe Velenifere, Farfalle Nere Killer, Cocciniglie Cotonose Giganti, Pipistrelli Macellai e altri animali catturati, trasformando il ponte in un caos incontrollabile di sangue e morte.

Gli Oblivion riuscirono a resistere agli attacchi diretti, ma il bombardamento e l'accumulo di corpi e detriti bloccarono il passaggio. Diversi mezzi rimasero immobilizzati, mentre la fanteria governativa veniva investita dal fuoco dei quadrimotori e dagli assalti dei ribelli.

L'attacco a sorpresa fu sconcertante.

L'intelligence governativa non aveva individuato né i quadrimotori né l'enorme forza ribelle che si stava concentrando sulle montagne e nella giungla circostante, nascosta dal maltempo. Dalle regioni vicine cominciarono quindi ad affluire decine di migliaia di guerriglieri.

In poche ore, circa 100.000 combattenti ribelli si concentrarono intorno a Rurk.

Tra loro vi erano migliaia di guerriglieri delle fazioni alleate, rinforzi dell'OLW stesso, Signori della Guerra con le proprie milizie, circa 500 Cacciatori della Canopia direttamente da Sarkush, gruppi di Dilaniatori delle Piantagioni furiosi, Lancieri, Bombaroli, coccodrilli da battaglia e numerose altre forze tribali.

La spedizione governativa si ritrovò stretta all'improvviso tra due fronti: l'OLW combatteva ancora all'interno della città, mentre l'esercito ribelle attaccava dalle montagne e dalla giungla circostante.

La superiorità iniziale dei governativi era ormai completamente annullata.

Il Maggiore dei regolari Nicola Rain comprese che continuare l'offensiva avrebbe significato perdere l'intera spedizione e ordinò la ritirata delle forze regolari e delle unità coloniali ancora in grado di muoversi. I governativi iniziarono quindi ad abbandonare Rurk, lasciando sul campo numerosi mezzi distrutti o immobilizzati.

Il Colonnello Joshua Slayer, tuttavia, rifiutò di ritirarsi, al grido di *"Meglio morto che sconfitto da un marrone!"*

Convinto che una resa avrebbe rappresentato un'umiliazione imperdonabile per i Corpi Coloniali, rimase sul ponte insieme ai propri fedelissimi. Armato di due fucili a pompa al plasma a canne corte, di un machete in titanio e protetto da un'avanzata armatura balistica ABT, Slayer continuò a combattere mentre intorno a lui il ponte si trasformava in un'immensa distesa di fuoco, plasma, cadaveri, bestie assassine e rottami.

A uno a uno, tutti i suoi uomini caddero, finché restò soltanto lui.

Dopo aver ucciso a colpi di pompa e machete almeno 50 ribelli, Slayer venne infine sopraffatto e dilaniato da un branco di cocciniglie cotonose liberate durante l'attacco. L'operazione era fallita.

La spedizione governativa fu costretta alla ritirata.

Perdite dei Coloniali	**Perdite dell'OLW, civili e coalizione ribelle**
Uomini: ● Morti: circa 9.200 *(di cui molti sbranati dalle creature fameliche liberate o crivellati dai quadrimotori).* ● Feriti: circa 6.800. ● Dispersi nella giungla: circa 1.100 *(molti non faranno ritorno).* ● Rientrati incolumi con la ritirata: circa 4.900. **Mezzi governativi** ● 12 Oblivion 0-4 perduti su 18 *(impantanati, immobilizzati o abbandonati sul campo).* ● Diversi Rubber-11 distrutti. ● Numerosi autoblindo perduti. ● Parte dell'artiglieria mobile abbandonata o distrutta. ● Numerosi camion e mezzi logistici perduti. ● Il colonnello Slayer stesso *(divorato dalle cocciniglie dopo un'ultima resistenza mostruosa!).*	**OLW e difensori originari di Rurk** Dei 7000 iniziali… ● Morti: circa 4000. ● Feriti: circa 2.300. ● 700 superstiti. ● Quasi tutta la truppa di lancieri anti-carro e bombaroli annientata. ● Scure Tagliente deflagrato da un colpo di Oblivion 0-4, Kazen Tunur ferito alla gamba, e diversi leader OLW caduti in battaglia. **Civili di Rurk** ● Morti: circa 1.200 ● Feriti: circa 3.500 ● Sfollati: circa 15.000 ● Dispersi: circa 300 *(Le vittime civili derivavano soprattutto dal bombardamento dell'artiglieria governativa, combattimenti nelle baraccopoli, incendi provocati dagli ordigni dei Bombaroli, crolli di abitazioni e strutture, e creature liberate durante la battaglia!)* **Coalizione ribelle** Dei 100 mila totali… 2 quadrimotori abbattuti e circa 1500 perdite tra morti e feriti *(alcuni causati dalle bestie stesse).*

La Battaglia del Ponte di Rurk si concluse così con una clamorosa vittoria dell'OLW e dei suoi alleati.

Per la prima volta dall'inizio della Guerra Sporca, le fazioni ribelli di Kar-Maeg avevano dimostrato di poter mettere da parte le proprie rivalità e combattere come una forza comune.

E la vittoria di Rurk sarebbe presto diventata uno dei principali simboli della Grande Rivolta del 2677.

La Battaglia della Piana di Tobacco (2678)

Dopo l'Attentato di Terawal dell'ottobre 2677, il Governo Repubblicano decise di porre fine una volta per tutte alla Grande Rivolta di Kar-Maeg e di punire quei vili terroristi. Il 5 gennaio 2678 ebbe così inizio la *Purga delle Foreste*, una gigantesca campagna militare volta a distruggere le principali forze ribelli e riconquistare definitivamente il pianeta.

Di fronte alla minaccia, le numerose fazioni di Kar-Maeg – ormai alleate tra loro – unirono per la prima volta gran parte dei propri eserciti in un'unica forza mostruosa: *l'Esercito Ribelle Unito*. Nonostante le profonde rivalità tra tribù, Signori della Guerra, dittatori e organizzazioni guerrigliere, centinaia di migliaia di combattenti vennero concentrati nella regione di Kavak, determinati ad affrontare direttamente l'esercito governativo, appena sbarcato nella capitale planetaria.

I ribelli sapevano di essere inferiori per tecnologia, aviazione e mezzi corazzati. La loro già limitata componente aerea, costituita principalmente da vecchi quadrimotori e velivoli recuperati o adattati alla meglio, era stata quasi completamente annientata nei primi giorni della campagna dall'Aviazione Governativa. L'Esercito Ribelle Unito si trovava quindi privo di qualsiasi supporto aereo.

Tuttavia, forti della propria superiorità numerica e convinti che il momento richiedesse una prova di forza e di coraggio guerriero, i ribelli decisero di non disperdersi nella giungla aspettando di fare imboscate e assalti notturni.

No. Avrebbero affrontato i governativi in campo aperto.

Inoltre, i cieli erano pieni di tempeste di fulmini, monsoni e venti tossici; quindi l'aviazione governativa sarebbe stata fuori gioco.

Il ragionamento dei capi tribù e dei Signori della Guerra fu più o meno questo: *"Siamo quattrocentomila! Siamo guerrieri! Questa è la nostra terra! Loro sono venuti fin qui per distruggerci: affrontiamoli adesso o mai più. ALASH KAVAK!"*

E fu così che, nelle grandi pianure alluvionali della regione di Kavak – la Piana di Tobacco, chiamata così per le innumerevoli piantagioni di tabacco presenti nella zona – centinaia di migliaia di guerrieri si prepararono a marciare contro una delle più grandi armate mai schierate dalla Repubblica da diversi decenni a quella parte.

Esercito Ribelle Unito (ERU)	**Forze Governative**
● 300 mila guerrieri appartenenti a centinaia di fazioni ribelli *(armati con fucili MK al plasma, armi laser, ordigni artigianali, lance, asce, machete tribali e qualche equipaggiamento più moderno rubato ai governativi come fucili AR d'assalto al plasma).* ● Circa 9000 mila jeep tecniche con a bordo altri 25 mila uomini *(mitragliatrici*	● 210 mila truppe regolari. ● 40 mila Corpi Coloniali *(molti equipaggiati con armi sporche quali gas e lanciafiamme).* ● 5° reggimento Phalanx *(fanteria pesante con mitragliatrici laser PMG e corazze in titanio)* forte di 2000 uomini *(schierati in prima linea).*

laser su ogni jeep, lanciarazzi e persino gabbie con animali feroci).

● 700 coccodrilli da battaglia enormi *(sui 10 metri almeno!)* in prima linea.

● Migliaia di gabbie con fauna assassina *(Vespe Velenifere, Pipistrelli Macellai, Cocciniglie Cotonose Giganti, felini predatori, serpenti, insetti carnivori e predatori della giungla).*

● 3000 lancieri anti-carro dell'OLW con almeno 300 batterie di artiglieria a lancia esplosiva.

● 5000 bombaroli fanatici dell'OLW *(con granate incendiarie, alla resina esplosiva e al diesel economico).*

● Circa 40 mila schiavi furiosi liberati dalle piantagioni della piana e dalle miniere *(armati alla meglio e soprattutto con armi corpo a corpo da lavoro).*

● 8000 dilaniatori delle piantagioni *(la piana di Tobacco era praticamente casa loro).*

● 1000 cacciatori della Canopia *(praticamente le forze d'élite dei ribelli)* divisi in gruppi tattici e letali nascosti nelle giungle, nell'erba alta, nelle piante di tabacco e persino nei fiumi.

● Gran numero di Sciamani guaritori nelle retrovie.

● Almeno 500 torturatori spietati e fanatici per estorcere informazioni a eventuali prigionieri catturati.

Comandanti:

● Almeno un migliaio tra comandanti ribelli, signori della guerra, leader delle organizzazioni guerrigliere, dittatori pazzi, capi clan, capi tribù e Sciamani. Ognuno con relativa scorta armata scelta e guerrieri fedelissimi.

Leader più famosi:

● Karagh Kor *"Il Toro Umano":* Uno dei più grandi e sanguinari signori della guerra di Kar-Maeg. Alto 2 metri e 30. Un mostro di muscoli, rabbia e istinto predatorio. Pelle color nero scuro, corazza composita con

● 1 Piattaforma di comando IRON CITADEL.

● 200 carri armati pesanti Oblivion 0-4 *(in prima linea).*

● 300 mech da battaglia Ironstride della Divisione Cenere e Acciaio *(in prima linea insieme agli Oblivion).*

● 400 Carri gommati Rubber-11 *(ai fianchi dello schieramento).*

● 15 Killer Drone XZN-999 *(appartenenti a un commando assassino speciale della Divisione Cenere e Acciaio)* impiegati a parte per decapitare *(letteralmente!)* la leadership ribelle.

● Diverse centinaia di pezzi di artiglieria pesante Howitzer, obici d'assedio, artiglierie a canna multipla e mortai al plasma *(schierati nelle retrovie).*

Comandanti:

● Generale di Stato Maggiore Cypher Arias in persona *(sul ponte di comando dell'IRON CITADEL con le sue Guardie del Corpo personali).*

● Generalissimo delle forze regolari Persian J. Katz *(anche lui sul Citadel).*

● Generale Zander Death-Stone *(Comandante in capo dei Corpi Coloniali),* a bordo del Citadel.

● Colonnello Ravek Rey Blood, secondo in comando dei Coloniali *(schierato in prima linea a bordo del suo Oblivion 0-4 personalizzato "MORTE alle GIUNGLE").*

● Maggiore Jinger Keizen delle Phalanx, capo del 5° reggimento *(soldatessa alta 1.90, 27 anni e palestrata alla morte; con già 10 anni di esperienza di combattimento alle spalle).*

pelle di uomo e metallo, elmo cornato e armato con una gigantesca spada tribale. ● Kuzuk *"Lo Sciamano Killer":* Pazzoide religioso vestito con una tunica nera, scettro fatto di ossa, tendini e un teschio umano, e diretto "Profeta" delle *Forze Universali*. Nonostante l'aspetto anziano, è armato con una mitragliatrice laser manuale PMG di altissima qualità. ● Zarek Marok: Comandante delle forze dell'OLW, eletto dal consiglio ribelle di Wraz-Nak. Ex schiavo diventato liberatore, abilissimo stratega, esperto in imboscate, assalti dalla giungla, razzie di magazzini, e liberazione di miniere e piantagioni. ● Wanton Lussur Macech: Dittatore di una vasta provincia al confine con Sarkush. Vestito con un completo elegantissimo di seta viola e oro puro, con cravatta bianca, e armato con due pistole laser in argento con incastonati numerosi Diamanti Insanguinati estratti da schiavi nelle sue terre.	

Preludio alla Battaglia (dal 5 al 8 gennaio)

Con l'inizio della *Purga delle Foreste* il 5 gennaio 2678, l'Aviazione Governativa diede avvio a una vasta campagna di bombardamenti spietati contro le principali aree controllate dai ribelli.

Intere porzioni di foresta vennero incendiate e rase al suolo pur di distruggere accampamenti, depositi, basi nascoste e concentrazioni di guerriglieri. I pochi velivoli ancora in possesso dell'Esercito Ribelle Unito furono rapidamente individuati e abbattuti, sia quelli in volo che quelli parcheggiati su piste improvvisate e hangar nascosti nella giungla.

Contemporaneamente, le forze terrestri della Repubblica iniziarono a sbarcare a Kavak, capitale di Kar-Maeg, trasformandola nella principale testa di ponte della campagna.

Il Governo, tuttavia, non aveva alcuna intenzione di rimanere asserragliato nella capitale. Dopo l'orrendo Attentato di Terawal, che aveva rappresentato uno degli smacchi più gravi subiti dalla Repubblica, l'opinione pubblica chiedeva una risposta rapida e decisa. Rinchiudersi a Kavak e attendere un eventuale assedio avrebbe trasmesso un'immagine di debolezza che il Governo non poteva permettersi. Per rinforzare l'idea e acquisire nuovi voti, Cypher Arias stesso (il Generale di Stato Maggiore) scese sul campo e prese parte all'intera operazione.

Quando i rapporti dell'intelligence confermarono che il grosso dell'Esercito Ribelle Unito si stava concentrando nella regione, il comando governativo decise quindi di avanzare.

La Piana di Tobacco fu scelta come campo di battaglia.

Le colonne militari uscirono da Kavak in direzione della grande pianura alluvionale. Camionette militari, trasporti corazzati, carri Oblivion, mech della Divisione Cenere e Acciaio, Rubber-11 e batterie d'artiglieria percorsero per giorni le vie di collegamento della regione, mentre l'enorme piattaforma di comando e artiglieria IRON CITADEL veniva lentamente condotta verso le posizioni prestabilite.

Tuttavia, le condizioni atmosferiche in quei giorni dopo lo sbarco rendevano impossibile mantenere un'efficace superiorità aerea sopra il teatro delle operazioni. Tempeste di fulmini, monsoni violentissimi e improvvisi venti tossici rendevano i cieli di Kar-Maeg estremamente pericolosi anche per i moderni velivoli governativi. L'aviazione avrebbe dovuto rimanere a terra fino al miglioramento delle condizioni.

Le forze governative raggiunsero infine la Piana di Tobacco *(la mattina dell'8 gennaio verso le ore 10)* prima dell'Esercito Ribelle Unito e iniziarono immediatamente a organizzare lo schieramento. I cannoni Howitzer, gli obici d'assedio e tutta l'artiglieria vennero disposti nelle retrovie, i carri pesanti si sistemarono in prima linea, insieme al reggimento delle Phalanx e ai mech Ironstride. In mezzo il grosso delle truppe appiedate: regolari e Coloniali. Ai lati schiere di Rubber-11 a copertura. L'Iron Citadel si stabilì invece su un promontorio *(come se i suoi 70 metri di altezza non fossero già sufficienti...)*, trasformandosi nello spaventoso quartier generale dell'intera armata.

Nel frattempo, l'intera popolazione della Piana di Tobacco venne costretta ad abbandonare la regione. Altro che evacuazione organizzata... tra bombardamenti al napalm, colonne militari e l'imminente arrivo dell'esercito ribelle, migliaia di abitanti autoctoni fuggirono disperati verso le zone circostanti, lasciando dietro di sé case, villaggi, fattorie e immense piantagioni di tabacco.

La piana rimase così praticamente deserta.

Da un lato, le forze governative attendevano lo scontro.

Dall'altro, quattrocentomila ribelli inferociti avanzavano verso Kavak.

La battaglia era ormai inevitabile.

L'arrivo dei ribelli (pomeriggio dell'8 gennaio)

Nel tardo pomeriggio dell'8 gennaio, l'Esercito Ribelle Unito raggiunse finalmente la Piana di Tobacco. L'arrivo dell'enorme armata sembrava il dilagare di una gigantesca massa informe fuoriuscita dalle profondità della giungla. Centinaia di migliaia di guerrieri procedevano a piedi tra urla, canti di guerra e tamburi, mentre migliaia di jeep tecniche, camion malconci, pickup e mezzi improvvisati carichi di munizioni avanzavano sollevando nuvole di fango, foglie e polvere. Tra le colonne venivano trascinate robuste gabbie contenenti coccodrilli da battaglia e ogni genere di fauna assassina, mentre le artiglierie a lancia dell'OLW venivano trainate a mano verso le proprie posizioni.

I ribelli evitarono inizialmente di entrare nella piana aperta. Le forze principali si dispersero nelle giungle e nella vegetazione ai piedi del monte "*Tò!"* situato sul lato opposto rispetto alle posizioni governative, utilizzando la fitta vegetazione come riparo. Qui vennero organizzati accampamenti improvvisati, distribuite le munizioni e preparati i guerrieri per l'imminente battaglia con pitture di guerra e insulti al governo.

Sulla sommità del monte *"Tò!",* dal quale era possibile dominare con lo sguardo tutta la Piana di Tobacco, venne invece allestito l'accampamento dei comandanti.

Signori della Guerra, capi tribù, dittatori, leader ribelli, sciamani e i loro guerrieri fedelissimi raggiunsero la cima durante le ultime ore di luce. Venne deciso che prima di entrare in una sanguinosa battaglia, dovevano esser consultati i sacri auspici.

La notte calò... e l'intero monte si trasformò in un gigantesco rito di guerra.

Vennero accesi decine di enormi falò e gli sciamani iniziarono a consultare gli auspici delle proprie divinità *(centinaia e diverse per ogni fazione)* e ovviamente delle potentissime Forze Universali. I rituali si sprecavano: alcuni gettavano ossa umane, teschi e denti di predatori dentro bracieri ardenti, altri osservavano il volo delle Vespe Assassine liberate appositamente dalle gabbie, senza contare i prigionieri torturati e frustati per compiacere le divinità più bellicose oppure l'interpretazione delle forme del sangue di animali sacrificati versato su mappe della Piana. Persino alcuni coccodrilli da battaglia vennero trascinati davanti agli sciamani e nutriti con carne umana affinché il loro comportamento fosse interpretato come un presagio.

Nel mentre, i guerrieri battevano tamburi, urlavano formule rituali e magie, e sollevavano lance, machete e fucili verso il cielo color rosso sangue.

Dopo ore di rituali, sacrifici, preghiere e consultazioni, il responso fu unanime: gli auspici erano favorevoli. Le Forze Universali erano dalla loro parte. Le divinità tribali avevano parlato. Gli spiriti della giungla avevano benedetto l'esercito. Secondo i sacerdoti, nessun segno lasciava presagire una sconfitta.

I capi dell'Esercito Ribelle Unito presero quindi la propria decisione: all'alba del 9 gennaio avrebbero attaccato.

Dall'altra parte della Piana, intanto, le forze governative osservavano le luci dei falò sulla sommità dell'altura.

"Barbari rituali di merda di quei cazzo di Marroni!" commentarono i Coloniali, sputando insulti razzisti e bestemmie.

Le batterie d'artiglieria stavano ancora completando il proprio posizionamento mentre Cypher Arias e gli ufficiali dall'Iron Citadel coordinavano gli ultimi preparativi dello schieramento. Un attacco notturno avrebbe potuto cogliere parte dei ribelli impreparata, ma l'Alto Comando governativo decise di non sfruttare quella possibilità.

Le ragioni erano diverse. Innanzitutto, l'esercito non aveva ancora completato il proprio dispositivo d'artiglieria e il comando voleva essere certo che ogni batteria fosse perfettamente coordinata prima dell'inizio dello scontro. Inoltre, le condizioni atmosferiche di quei giorni rendevano la notte particolarmente pericolosa: i cieli rosso sangue di Kar-Maeg erano attraversati da tempeste, fulmini e improvvisi fenomeni atmosferici, riducendo ancor di più la visibilità. Alla luce del giorno, invece, le forze governative avrebbero potuto sfruttare pienamente la propria superiorità tecnologica e coordinare con maggiore precisione carri, mech, fanteria e artiglieria.

Vi era infine una ragione più antica, militare e più di tutte di fondamentale importanza: l'Onore. I ribelli avevano scelto di riunire il proprio esercito e affrontare la Repubblica in campo aperto. Il Governo avrebbe accettato la sfida. Non sarebbe stato un massacro compiuto nell'oscurità, né un attacco improvviso contro un nemico ancora impreparato.

Sarebbe stata una battaglia convenzionale.

E all'alba, i due eserciti si sarebbero affrontati nella Piana di Tobacco.

Il giorno della Battaglia (9 gennaio)

All'alba del 9 gennaio, l'Esercito Ribelle Unito uscì dalla giungla come un'alluvione anomala che si preparava a investire in pieno l'intera Piana di Tobacco.

Dalle foreste umide fuoriuscirono centinaia di migliaia di guerrieri, uomini armati di vecchi fucili al plasma, armi laser, lance, asce e machete, seguiti da migliaia di jeep tecniche,

camion, pickup e mezzi improvvisati. L'intera pianura sembrò lentamente ricoprirsi di uomini e macchine.

Sul monte Tò! rimasero invece la maggior parte dei comandanti, degli sciamani e delle guardie personali. I signori della guerra più fanatici, tuttavia, erano già scesi tra le proprie truppe.

Karagh Kor avanzò davanti alle schiere ribelli. Il gigantesco signore della guerra, alto più di due metri e trenta, sollevò la propria enorme spada tribale e urlò nella lingua di Kar-Maeg: "QUESTA É LA NOSTRA TERRA! LORO SONO VENUTI A PRENDERSELA! SIAMO PIÚ NUMEROSI! OGGI LI DISTRUGGEREMO!"

Ruggì come cento leoni messi assieme: **"ALASH KAVAK!!!"**

Centinaia di migliaia di ribelli risposero all'unisono: "ALASH KAVAK!"

Dalle retrovie iniziarono allora ad arrivare i primi segnali.

Falò. Centinaia di falò.

Le gabbie animali vennero aperte.

Le bestie affamate, mantenute per giorni in condizioni immorali e di estrema aggressività, furono spinte verso la pianura tra fiamme, urla, colpi di arma da fuoco e torce incendiate. Sciami di Vespe Velenifere si levarono nell'aria, mentre serpenti, felini predatori, Pipistrelli Macellai, insetti carnivori e Coccinigliе Cotonose Giganti venivano riversati nella Piana di Tobacco.

Erano l'arma biologica più primitiva, folle e devastante dell'Esercito Ribelle Unito.

Peccato che i governativi l'avevano prevista.

Dall'altra parte della pianura, i Corpi Coloniali ricevettero l'ordine di avanzare.

Le loro squadre si portarono davanti alla linea principale, mentre i soldati preparavano lanciafiamme ionici, granate incendiarie al napalm e sistemi di dispersione dei gas nervini. Quando la massa animale raggiunse la distanza stabilita, la prima linea coloniale aprì il fuoco.

La pianura si illuminò: lingue di fuoco investirono gli animali, granate incendiarie esplosero tra la vegetazione, nubi di gas venefici vennero rilasciate davanti alle posizioni governative.

Le bestie si dispersero in ogni direzione. Alcune arsero vive in orridi stridii, altre si contorsero in violenti spasmi e con bava alla bocca, altre fuggirono verso le giungle, altre ancora si sparsero per la Piana.

Poche decine le vittime tra i governativi.

L'effetto di caos e violenza sperato dai ribelli... non arrivò mai.

La linea governativa rimase intatta.

La fauna assassina era stata respinta.

A quel punto, Cypher Arias diede l'ordine.

Tutta l'artiglieria governativa aprì il fuoco.

Howitzer, obici d'assedio, artiglierie a canna multipla e mortai al plasma iniziarono a colpire simultaneamente l'Esercito Ribelle Unito. Anche le batterie dell'Iron Citadel entrarono in azione, trasformando la Piana di Tobacco in una gigantesca zona di bombardamento.

Le esplosioni investirono le formazioni ribelli schierate nella pianura. Decine di jeep tecniche vennero distrutte, piantagioni incendiate e migliaia di guerrieri deflagrarono sotto altrettanti colpi pesanti.

Nonostante il bombardamento apocalittico, l'Esercito Ribelle Unito non si mosse di un millimetro.

Restò fermo dov'era.

Poi… i comandanti ribelli ordinarono l'attacco, al grido congiunto di **"ALASH KAVAK!!!"**

Le jeep tecniche accesero i motori e partirono a tutta velocità insieme alla fanteria. L'onda anomala era stata appena rilasciata!

Schiavi impazziti, Dilaniatori delle Piantagioni, Bombaroli dell'OLW che correvano goffi con almeno 40 granate per ognuno addosso, e guerrieri delle varie fazioni si lanciarono verso le linee governative. I Coccodrilli da Battaglia vennero infine liberati e spinti all'attacco, alcuni sguinzagliati direttamente nella piana, altri condotti dai propri cavalieri.

Le batterie dell'OLW tentarono subito dopo di rispondere al fuoco governativo, e di sostenere la carica con le proprie lance esplosive. La loro scarsa precisione limitò tuttavia l'efficacia del contro-bombardamento, che provocò danni soprattutto tra la fanteria governativa, i Coloniali e le unità appiedate meno protette, con sporadici danni ai mezzi corazzati.

Quando la massa ribelle raggiunse la distanza di tiro, Cypher Arias stesso ordinò l'apertura del fuoco incrociato.

Gli Oblivion 0-4, gli Ironstride, le mitragliatrici pesanti delle Phalanx e le armi laser e al plasma della fanteria iniziarono a colpire l'orda in avvicinamento come se facessero tutti parte di un unico vulcano di fuoco.

La prima linea ribelle venne investita da una pioggia di morte apocalittica. Migliaia di uomini vennero triturati dai colpi laser e plasma dei governativi in pochi minuti, jeep esplosero, coccodrilli giganti dilaniati dagli esplosivi, bombaroli incendiati e schiavi vaporizzati dai proiettili perforanti.

La Battaglia della Piana di Tobacco… era ufficialmente iniziata.

La Sanguinosa Battaglia (mattina)

La prima carica dell'Esercito Ribelle Unito subì pesantissime perdite prima ancora di essere a tiro utile per poter rispondere al fuoco.

Nonostante le perdite subite sotto i cannoni degli Oblivion, degli Ironstride, delle Phalanx e dell'artiglieria, però, l'orda di ribelli raggiunse comunque la prima linea governativa.

Lo scontro vero e proprio era appena cominciato!

Di seguito, alcune delle scene rimaste impresse per la loro crudezza:

● Migliaia di MK al plasma di seconda mano tuonarono all'unisono, coprendo il cielo con bagliori viola e rosso, mentre un acre odore di Quarzo Plasmatico bruciato si sparse per decine di chilometri.

● Guerriglieri impazziti si arrampicavano direttamente sui carri armati Oblivion, tentando in maniera disperata di aprire i portelli e le torrette. Ovviamente… invano. Vennero crivellati come in un tiro al poligono, o tirati sotto ai cingoli e ridotti a poltiglia insieme al fango. Alcuni, tuttavia, riuscirono a piazzare cariche esplosive sui cingoli e le catene, facendole saltare e debilitando qualche corazzato.

● Altri guerrieri si lanciarono contro gli Ironstride, cercando di colpire le giunture dei giganteschi mech con esplosivi improvvisati e ordigni artigianali. Alcuni andarono a segno, infliggendo seri danni ai robot, altri fallirono e furono schiacciati insieme alle jeep sotto i piedi corazzati degli Ironstride, o crivellati con salve di plasma incandescente di grosso calibro.

● Le Phalanx vennero circondate in più punti da branchi di schiavi infuriati e furono costrette a combattere a distanza ravvicinata o corpo a corpo. Molti furono schiacciati sotto il peso di 30 uomini per uno. Peccato che quei bestioni della fanteria pesante con armature

in titanio erano duri a crepare: falciavano centinaia di ribelli a ogni raffica dei loro mitragliatori PMG Gatling laser.

● I carri leggeri Rubber-11 partirono a tutta velocità contro le ali laterali dello schieramento ribelle, investendo nemici sotto le loro gomme chiodate oppure vaporizzandoli con i propri armamenti al plasma.

● Almeno 200 jeep tecniche ribelli riuscirono in alcuni settori a raggiungere le posizioni centrali governative, scaricando uomini praticamente a ridosso dei soldati e mitragliando le forze regolari e i Coloniali con il fuoco delle mitragliatrici laser. I Coloniali non stettero a guardare: reagirono con AR al plasma, oppure sfoderando machete e fucili a pompa per la distanza ravvicinata, mentre i regolari rispondevano al fuoco con raffiche incrociate, tiri di granate e tattiche militari avanzate.

● I bombaroli, invece, si davano a una gioia malata nel tirare ordigni alla resina esplosiva e diesel incendiario, facendo ardere vivi svariati governativi. Altri si gettarono in assalti kamikaze o fucilati a distanza.

● In tutto questo, un manipolo di Dilaniatori delle Piantagioni *(in cerca di vendetta per Tobacco)* cercavano di mietere più vittime possibili tra la fanteria appiedata del Governo. Molti caddero nel tentativo, altri riuscirono a portare con sé numerosi governativi: divisi a metà dalle roncole, privati delle gambe o decapitati direttamente.

● Infine, gruppi di feroci Coccodrilli da Battaglia riuscirono a oltrepassare la prima linea. Le creature, ormai impazzite alla vista di tutto quel sangue, si diedero al carnaio. Un coccodrillone particolarmente enorme *(chiamato Zannus)* di quasi 20 metri riuscì a masticare ed eliminare due mech Ironstride e almeno 50 Coloniali, prima di essere abbattuto dai cannoni e missili ionici di tre carri Oblivion.

In tutto questo clangore, però... la superiorità tecnologica e militare governativa rimase salda al suo posto. Le perdite ribelli superavano le loro di almeno 20 a 1.

La prima linea era diventata ormai una gigantesca carneficina ravvicinata.

Le due infiltrazioni (tarda mattinata)

Mentre nella Piana centinaia di migliaia di uomini combattevano senza che fosse più possibile distinguere con precisione le singole formazioni, un astuto piano prendeva forma: quindici Killer Drone XZN-999 si staccarono silenziosamente dalle retrovie governative.

Il loro compito non era partecipare alla battaglia.

Si trattava di un commando assassino con un solo obiettivo fissato nei loro circuiti: decapitare la leadership dell'Esercito Ribelle Unito!

I robot attraversarono lateralmente le giungle laterali, evitando il centro della piana con annessi scontri principali e procedendo a passi meccanici verso il Monte “Tò!”.

Nessuna paura o esitazione: solo una fredda programmazione killer.

Contemporaneamente, i mille Cacciatori della Canopia dei ribelli non stavano fermi a far nulla, ma entrarono in azione in modo tattico. Divisi in piccoli gruppi, sfruttarono alberi, fossati, canali, piantagioni e corsi d'acqua per aggirare il campo di battaglia principale.

Il loro compito? Creare il caos nelle retrovie governative: eliminare operatori radio con frecce silenziose, sentinelle, ufficiali isolati, addetti all’artiglieria o piccoli gruppi di rifornimento e mezzi vulnerabili. Ogni attacco costringeva i governativi a rivolgere una parte della propria attenzione verso le giungle ai margini oppure verso piccoli canali in apparenza innocui. Bastava una delle loro frecce velenose, un graffio ed era una morte assicurata. Tanti caddero infatti sotto i loro assalti silenziosi, per poi venire scalpati come trofeo.

La Piana diventa una gigantesca mischia (mezzogiorno)

Con il passare delle ore, le formazioni erano ormai un lontano ricordo.

650 mila uomini totali non potevano continuare a mantenere una linea ordinata dopo essere entrati in combattimento a distanza ravvicinata.

La Piana di Tobacco si trasformò in una macelleria a cielo aperto.

Una gigantesca serie di scontri sanguinosi combattuti contemporaneamente in ogni angolo del campo di battaglia.

E, nonostante il Caos, i governativi continuavano a reggere l'urto ribelle.

La superiorità governativa si impone (pomeriggio)

Con il trascorrere delle ore, la differenza tra i due eserciti divenne sempre più evidente.

L'Esercito Ribelle Unito possedeva ancora una superiorità numerica enorme, ma le perdite cominciavano a essere pesantissime. Decine di migliaia di guerrieri era morti, le munizioni iniziavano a scarseggiare in numerosi settori e le comunicazioni tra le diverse fazioni diventavano sempre più difficili. Molti comandanti erano isolati dalle proprie truppe e almeno 2000 jeep erano state distrutte.

I cieli – già agghiaccianti di loro – erano cosparsi di fumi tossici, fiamme, gas e odore di sangue cotto.

I feriti si accumulavano.

Il morale cominciava a cedere.

Il Governo, al contrario, manteneva una struttura di comando ben oliata e centralizzata, comunicazioni funzionanti, rifornimenti, artiglieria e mezzi corazzati in piena funzione. Dall'Iron Citadel, Cypher Arias e gli ufficiali dello Stato Maggiore continuavano a coordinare il campo di battaglia, mentre i colpi degli Howitzer tempestavano le zone a maggior concentrazione ribelle. La lotta continuava.

Il "Terzo Esercito Sanguinario" (tramonto)

Quando il sole iniziò a tramontare, e i cieli cominciavano a tingersi di un rosso sanguigno... la Piana di Tobacco era ormai irriconoscibile.

Decine di migliaia di uomini erano morti o feriti. Migliaia di animali macellati giacevano tra le piantagioni devastate. Jeep bruciate, carcasse di mezzi corazzati, crateri e resti di equipaggiamento ricoprivano la pianura.

Il sangue aveva impregnato il terreno come fosse pioggia, e scorreva in fiumi di diversi metri di larghezza.

E la giungla lo sentì.

Dalle foreste circostanti iniziarono ad arrivare predatori.

Prima pochi.

Poi decine.

Poi centinaia.

Poi... migliaia!

Serpenti, felini predatori, rettili enormi, insetti carnivori, sciami di Vespe Velenifere e Farfalle Nere Killer, e altre creature della fauna di Kar-Maeg cominciarono a convergere verso la Piana, attirate dall'odore del sangue e dalle carcasse.

Non appartenevano a nessuno dei due schieramenti... erano semplicemente animali selvatici assassini entrati in un territorio trasformato all'improvviso in un gigantesco buffet a cielo aperto.

La fauna killer della giungla era appena diventata un *Terzo Esercito*: si fiondarono su ambo le parti, mietendo vittime con la pura logica del Caos. Il dittatore Wanton Lussur Macech, che stava sparando con le sue due pistole laser insieme ai suoi uomini fedeli, si ritrovò proprio nel mezzo dell'assalto animale. Un sadico sciame di Farfalle Nere Killer decise che era ora di cena: Lussur venne afferrato, sollevato nel cielo e consumato pezzo dopo pezzo sotto gli occhi di centinaia di ribelli mentre era ancora vivo. Di lui rimasero solo brandelli insanguinati del suo elegante abito di seta viola e le sue pistole laser.

Dal lato governativo, invece, la Maggiore delle Phalanx Jinger Keizen, rimasta isolata e senza munizioni per la Gatling ma forte della sua corazza in titanio, decise di affrontare corpo a corpo un branco di 15 iene cannibali. Le piombarono addosso, ma la ragazza squarciò a uno a uno tutti quei mostruosi felini, martellando pugni esplosivi e calci rotanti impensabili con quella massa di metallo addosso. Poi ricaricò il Gatling, e riprese con raffiche mortali sui ribelli.

Il Caos diventa totale (notte)

Con l'arrivo dell'oscurità, la Battaglia della Piana di Tobacco entrò nella sua fase più brutale.

I cieli rosso sangue erano illuminati dai fulmini delle tempeste e, sotto di essi, la Piana brillava di incendi, esplosioni e veicoli in fiamme.

Non esistevano più linee di battaglia distinguibili.

Governativi e ribelli combattevano tra le piantagioni, nei fossati, lungo i corsi d'acqua, nelle giungle ai margini e intorno ai mezzi corazzati. Jeep ribelli attraversavano gli scontri a oltre 130 km/h scontrandosi con tremendi frontali contro i Rubber-11, i Coloniali combattevano accanto agli Oblivion, gli Ironstride avanzavano tra gruppi di fanteria e le Phalanx difendevano le proprie posizioni mentre la fauna selvatica si muoveva ovunque nella Piana con palese intento omicida.

E proprio nel cuore di questo inferno… avvenne uno scontro destinato a diventare uno dei più celebri della battaglia.

Durante i combattimenti notturni, l'Oblivion 0-4 personalizzato di Ravek Rey Blood, "MORTE ALLE GIUNGLE", venne assalito da uno sciame di Vespe Velenifere.

Nel tentativo di respingerle con i lanciafiamme integrati nel mezzo, uno dei membri dell'equipaggio aprì accidentalmente il portello.

Errore fatale.

Le vespe penetrarono all'interno del carro e sterminarono l'equipaggio con il loro veleno mortale o squarciandone le carni. Ravek rimase invece protetto dalla propria tuta da combattimento ESO, che aveva indossato in via preventiva ormai da ore.

Quando comprese che il carro era andato a puttane, il colonnello dei Coloniali tirò una bestemmia, prese un lanciafiamme, aprì il portello e uscì dal mezzo gridando: "BRUCIATE INSETTI DI MERDA!"

Per diversi minuti rimase sulla torretta dell'Oblivion, incenerendo sciami da migliaia di vespe che lo circondavano, tentando di pungerlo o divorarlo vivo.

Eliminata la minaccia, scese dal mezzo per ricongiungersi con le linee governative, ma…

Davanti a lui c'era Karagh Kor, "*Il Toro Umano*".

Il gigantesco Signore della Guerra, alto due metri e trenta, impugnava la propria enorme spada tribale e indossava la corazza composita di pelle umana e metallo. Aveva appena massacrato almeno 40 truppe regolari al grido di *"Kavahari Ku!",* dilaniando viscere, spaccando crani, rompendo arti a mani nude e tagliando a metà con la spadona.

Lo scontro tra i due fu brutale e prolungato.

Karagh aveva dalla propria parte una forza fisica mostruosa e una spada inumana per un uomo.

Ravek aveva dalla propria parte l'esoscheletro da combattimento più avanzato dell'epoca e una tempra da vero bastardo.

Per diversi minuti continuarono a duellare senza che nessuno dei due riuscisse a prevalere.

Alla fine... fu Ravek ad avere la meglio.

Il colonnello riuscì a sopraffare il Signore della Guerra con una mossa illegale di Draxen Tai e gli strappò il cuore ancora pulsante dal petto con un singolo pugno meccanizzato letale.

Karagh Kor, *"Il Toro Umano",* era morto.

Ravek, con la tuta danneggiata dai pugni irreali del bestione e con diverse lesioni interne agli organi, riuscì a tornare tra i ranghi dei Coloniali, dove però rifiutò cure mediche immediate. Fumò invece una sigaretta al Carbonio, bevve un bicchiere di whisky, si fece un'iniezione di Morfina C-10, tirò alcuni insulti e bestemmie, e tornò a combattere come una furia.

Il carnaio del Monte Tò! (mezzanotte)

Mentre la battaglia infuriava nella Piana, le centinaia di leader ribelli osservavano dall'alto del Monte Tò ogni singolo dettaglio di ciò che avveniva sul campo. Gli sciamani invocavano preghiere di morte per il Governo e lanciavano malefici, mentre i più scaltri come Marok cercavano un modo di capire come ribaltare la situazione che non volgeva di certo a loro favore. Kuzuk orchestrava invece rituali bellici, torturando personalmente insieme ai suoi torturatori scelti i prigionieri governativi, oppure usando la sua mitragliatrice per crivellarli di colpi così da ottenere il favore divino degli Dei del Male.

Peccato che, proprio mentre discutevano o tentavano riti di fortuna... i quindici Killer Drone raggiunsero finalmente le loro posizioni. Nessuno li aveva notati.

Quindi entrarono nell'accampamento.

"AHHHHHHHH!!!"

Questo il suono più diffuso: grida disperate di morte.

I robot da guerra assassini alti più di due metri attivarono le loro lame energetiche a oltre 5000 gradi.

La mattanza era iniziata. Le guardie personali e i fedelissimi dei capi furono i primi a venir triturati vivi. Arti, braccia, gambe, teste volarono come coriandoli a carnevale.

Alcuni comandanti tentarono di affrontarli personalmente: vennero macellati come maiali.

Altri ordinarono ai propri uomini di sacrificarsi per permettere loro di fuggire. Altri ancora tentarono di nascondersi o di scendere dal monte attraverso la giungla.

Qualcuno ebbe persino la brillante idea di affrontare personalmente uno dei robot.

Kuzuk, il folle Sciamano Killer, dopo aver svuotato il caricatore della mitragliatrice laser, urlò a squarciagola che le Forze Universali lo avrebbero protetto dai demoni di metallo del governo.

Il Killer Drone, immune ai colpi, non sembrò particolarmente interessato alla questione teologica, e lo squartò in 4 parti sanguinolente e fumanti, per poi calpestarne i resti con inquietante sadismo robotico!

Zarek Marok dell'OLW fu invece tra i pochi comandanti abbastanza lucidi da comprendere immediatamente ciò che stava accadendo.

Il Monte Tò! non era più difendibile.

Schivando le sciabolate dei Robot, ordinò quindi un ripiegamento verso le giungle.

La leadership dell'Esercito Ribelle Unito venne decimata con almeno 200 comandanti, signori della Guerra, dittatori e capi tribù massacrati.

L'Esercito Ribelle Unito cessa di esistere (notte fonda)

Verso le 4 di notte, dopo quasi 18 ore di combattimenti, la Battaglia della Piana di Tobacco volgeva verso un esito ormai irreversibile.

Decine di migliaia di ribelli erano ancora presenti sul campo… ma l'Esercito Ribelle Unito non esisteva più come esercito organizzato.

Le comunicazioni tra le fazioni erano collassate. Una moltitudine di comandanti erano morti, altri erano dispersi e altri ancora cercavano semplicemente di salvare i propri uomini e pensare al loro tornaconto personale.

Le grandi formazioni iniziali si erano trasformate in bande isolate, tribù, gruppi guerriglieri e colonne di superstiti.

Alcune jeep tentavano di fuggire attraverso la notte, altri ribelli abbandonavano le proprie armi e si inoltravano nella giungla.

L'Iron Citadel continuava invece a coordinare le forze governative e martellare senza pietà le zone dove ancora vi era una discreta concentrazione ribelle.

I governativi stavano vincendo.

Il colpo finale (alba del 10 gennaio)

Con l'arrivo delle prime luci del 10 gennaio, le forze governative iniziarono a ricomporre i propri schieramenti.

Gli Oblivion tornarono a disporsi in formazione, gli Ironstride avanzarono nuovamente, le Phalanx seguirono i mezzi corazzati insieme ai regolari e Coloniali, e i Rubber-11 si lanciarono ai lati della Piana per inseguire le colonne ribelli in fuga.

L'artiglieria continuò a colpire le principali concentrazioni di superstiti.

Ormai era rimasta solo una ritirata disorganizzata.

Le forze governative passarono quindi all'inseguimento.

Le ultime formazioni ancora organizzate vennero distrutte o costrette alla fuga, mentre migliaia di superstiti abbandonavano definitivamente la pianura alluvionale e cercavano rifugio nelle giungle circostanti.

La Battaglia della Piana di Tobacco era terminata.

La Repubblica aveva vinto.

L'Esercito Ribelle Unito era stato distrutto.

Perdite dell'Esercito Ribelle Unito (ERU)	Perdite Governative
Uomini: ● 200 mila morti. ● 50 mila feriti. ● 30 mila catturati. ● 120 mila fuggiti/ritirati. **Le morti nel dettaglio per i vari reparti:** ● Guerrieri delle varie fazioni: 148.000 morti. ● Uomini delle jeep tecniche: 16.000 morti. ● Schiavi liberati: 25.000 morti. ● Dilaniatori delle Piantagioni: 5500 morti. ● Bombaroli dell'OLW: 3500 morti. ● Lancieri anticarro dell'OLW: 1500 morti. ● Sciamani Guaritori: diverse decine di morti. ● Cacciatori della Canopia: 170 morti. **Mezzi:** ● 6500 jeep distrutte e 1000 abbandonate. ● 500 coccodrilli uccisi e 100 feriti, fuggiti nella giungla o catturati dai governativi. **Fauna assassina:** ● Perdite: gravissime. Migliaia di esemplari uccisi durante il primo attacco, mentre altri riuscirono a disperdersi nella giungla e nella Piana di Tobacco. Una parte della fauna sopravvissuta contribuì successivamente al cosiddetto "Terzo Esercito". **Comandanti:** ● **Karagh Kor "Il Toro Umano":** Morto dopo un durissimo combattimento contro il Colonnello Ravek Rey Blood, che gli ha infine staccato il cuore con un pugno. ● **Wanton Lussur Macech:** Morto divorato vivo dalle Farfalle Nere Killer. ● **Kuzuk "Lo Sciamano Killer":** Fatto a pezzi *(letteralmente!)* e poi calpestato da un Killer Drone XZN-999. ● **Altri comandanti:** Durante l'assalto al Monte "Tò!" perpetrato dai Killer Drone XZN-999 vennero eliminati almeno altri 200 comandanti, tra Signori della Guerra,	**Uomini:** ● 15 mila morti. ● 20 mila feriti. **Le morti nel dettaglio per i vari reparti:** ● Fanteria regolare: 10.000 morti. ● Corpi Coloniali: 3500 morti. ● Phalanx: 350 morti. ● Altri *(equipaggi, addetti all'artiglieria, carristi):* 1150 morti. **Mezzi pesanti:** ● Oblivion 0-4: 25 carri distrutti, impantanati o con danni gravissimi. ● Mech Ironstride: 40 distrutti, fatti a pezzi o in condizioni critiche. ● Rubber 11: 70 distrutti, incidentati o rivolti di lato nei canali della piana. **Altri:** ● Una manciata di pezzi di artiglieria distrutti o resi inservibili. ● Qualche ammaccatura superficiale sui Killer Drone dovuta a esplosivi artigianali. **Comandanti:** ● **Colonnello Ravek Rey Blood:** gravemente ferito durante lo scontro con Karagh Kor, ma sopravvissuto. Venne successivamente sottoposto a cure e ripristinato.

dittatori locali, capi tribù, comandanti guerriglieri e sciamani. Insieme a loro, anche buona parte dei fedelissimi e delle Guardie personali.	

● **Nota sui Cacciatori della Canopia:** I Cacciatori della Canopia furono tra le poche forze ribelli a non essere completamente travolte dalla disfatta. Durante l'intera battaglia avevano continuato a operare nella vegetazione, nei canali e nelle zone periferiche della Piana, colpendo le retrovie governative e ritirandosi subito dopo ogni attacco.

Quando divenne evidente che l'Esercito Ribelle Unito non esisteva più come forza coordinata, i Cacciatori iniziarono il ripiegamento verso la giungla.

Alcuni vennero eliminati dai Coloniali con i lanciafiamme, ma la maggior parte riuscì a fuggire. Altri rimasero nascosti nella vegetazione per giorni in attesa.

I superstiti si sarebbero poi uniti ai vari nuclei di guerriglieri che avrebbero continuato a combattere durante i mesi successivi della Purga delle Foreste.

Conseguenze della Battaglia della Piana di Tobacco

La Battaglia della Piana di Tobacco segnò la distruzione dell'Esercito Ribelle Unito come forza militare organizzata. La principale armata convenzionale della Grande Rivolta venne infatti annientata e i superstiti furono costretti a disperdersi, tornando alla guerriglia e dividendosi in numerose formazioni locali.

La Repubblica ottenne così una vittoria strategica decisiva, conquistando il controllo militare della regione di Kavak e potendo concentrare le proprie operazioni contro il resto della resistenza di Kar-Maeg. La guerra, tuttavia, non terminò con Tobacco: nei mesi successivi continuarono bombardamenti, attacchi dall'orbita, combattimenti, operazioni speciali, rastrellamenti e offensive contro gli eserciti e fazioni ribelli ancora attivi, fino alla conclusione della Purga delle Foreste.

La Battaglia di Tobacco divenne quindi il punto di svolta militare della Grande Rivolta. Da quel momento in poi, i ribelli non sarebbero più riusciti a riunire un esercito abbastanza grande e organizzato da poter affrontare frontalmente il Governo. La ribellione sarebbe sopravvissuta ancora per mesi, ma l'Esercito Ribelle Unito era morto nella Piana di Tobacco.

● **Curiosità: il Tobacco Rosso:** Negli anni successivi alla Battaglia della Piana di Tobacco, il tabacco coltivato nella regione iniziò a essere conosciuto con il nome di *Tobacco Rosso*. Le foglie, infatti, presentavano evidenti venature rossastre, divenute particolarmente intense nelle piantagioni situate nei pressi delle zone dove si era combattuta la battaglia.

Tale colorazione fu provocata dall'enorme quantità di sangue versata durante lo scontro, penetrata nel terreno e assorbita dalle radici delle piante.

Una quantità così intensa… che persino vent'anni dopo né si vedono le conseguenze.

Saturnium-4

Lontano pianeta con temperature molto fredde e caratterizzato dalla presenza di vastissime tundre.

Questo è l'habitat naturale del rarissimo bisonte saturniano, di cui sono presenti ben pochi esemplari: appena alcune migliaia in tutto il pianeta.

Questo mondo è per lo più disabitato, se non per pochi villaggi e insediamenti sparsi qua e là lungo tutta la superficie. La popolazione è parecchio arretrata tecnologicamente, sfrutta ancora il baratto per commerciare e spesso fatica a procurarsi i viveri necessari per la sopravvivenza. Inoltre, in tutto il pianeta, sono presenti soltanto una manciata di spazioporti.

Popolazione: sui 20/30 milioni.

Economia

L'economia di Saturnium-4 è fortemente disomogenea, divisa tra villaggi rurali arcaici e città isolate di medie dimensioni che mostrano pavidi segni di modernizzazione. Nelle aree più remote, il baratto resta la forma principale di scambio: cacciatori, fabbri, pellicciatori, guaritori e tessitori si scambiano beni e servizi secondo antiche consuetudini tribali. La carne essiccata di selvaggina, la pelliccia, gli strumenti da caccia e gli amuleti spirituali rappresentano forme di valore riconosciute localmente. Pensate che nei villaggi più isolati, la circolazione del denaro è pressoché inesistente.

Le città più sviluppate *(come la capitale Tundraval)* adottano invece uno stile architettonico e funzionale più efficiente e moderno: edifici termo isolati, strutture in legno massello con tetti anti-ghiaccio, sale falò comuni e piccoli mercati coperti. In queste aree è presente una connessione limitata alla rete galattica e l'uso del Valoran (la valuta ufficiale interstellare) è ammesso e regolato.

Trasporti

I trasporti interni variano in modo drastico: nei collegamenti principali si utilizzano strade ghiacciate, ferrovie o voli aerei a corto raggio. Tuttavia, nelle regioni più impervie, il trasporto è affidato ancora a mezzi tradizionali come slitte trainate da San Bernardo saturniani, animali massicci e ciccioni, ma instancabili! Noti per la loro resistenza, velocità e capacità di orientarsi durante le bufere. Questi cani da carico sono spesso l'unico mezzo disponibile per il trasporto di medicinali, cibo o attrezzature di sopravvivenza verso gli insediamenti più sperduti.

Sistema energetico

Per quanto riguarda l'energia, le città maggiori si alimentano grazie a impianti di estrazione di calore geotermico superficiale, diffusi in molte zone di Saturnium. Questa energia, soprannominata **Fuoco del Ghiaccio** in dialetto tribale, è ricavata da fratture geotermiche che rilasciano vapore ad alta pressione anche nei climi più ostili, e viene convertita tramite reattori criotermici in energia elettrica pulita. La disponibilità locale di questa fonte e il basso consumo energetico rendono le comunità urbane maggiori quasi autosufficienti e molto resilienti alle crisi energetiche galattiche. Per quanto riguarda i villaggi e i piccoli insediamenti, invece, si va avanti a suon di stufe a legna o carbone, fuochi da campo, camini dentro le capanne e roba simile.

Relazioni estere

Sul piano esterno, Saturnium mantiene relazioni commerciali limitate ma costanti con più attori della galassia. Pellicce, carni pregiate, manufatti artigianali, talvolta minerali dalle poche miniere costruite o piante medicinali vengono esportati verso il Regime Governativo, l'ECLISSI, Ergon, Vortexia Minor-9 e altri governi minori. In cambio, il pianeta riceve farmaci moderni, componenti tecnologici e veicoli resistenti al gelo. Questo scambio avviene tramite gli sparuti spazioporti planetari, regolato dal Consiglio Tribale Confederato e soggetto a forti

restrizioni ambientali e culturali.

Il bisonte Saturniano

Questo è l'animale sacro e simbolo stesso della sopravvivenza degli abitanti del pianeta.

Nonostante il suo status, in rare e drammatiche circostanze alcuni villaggi si vedono costretti a cacciare il bisonte saturniano, consapevoli che dall'abbattimento di un solo esemplare può dipendere la sopravvivenza collettiva per interi anni! La bestia è considerata un dono degli antenati, e ogni parte del suo corpo viene utilizzata con rispetto rituale e massima efficienza: la pelliccia, spessa e praticamente indistruttibile, è venduta a prezzi esorbitanti nei mercati intergalattici; le ossa, impiegate nella medicina rigenerativa per la produzione di potenti sieri anti-invecchiamento; la carne, ricchissima di nutrienti e dotata di proprietà curative, viene venduta a oltre **1 Valoran d'oro al kg**.

Tuttavia, uccidere un bisonte è un'impresa leggendaria: grosso come due camion affiancati, dotato di una corazza naturale in grado di resistere a proiettili, laser e plasma, e di corna capaci di sfondare un veicolo blindato, il bisonte saturniano è tanto temuto quanto venerato. Ogni caccia è preceduta da riti propiziatori e viene celebrata come un evento epocale. Le comunità che riescono ad abbattere un esemplare ne parlano per generazioni, e spesso condividono le sue risorse con altri villaggi, rinsaldando alleanze antiche tra clan.

Caccia di frodo al bisonte

Sebbene la caccia al bisonte sia illegale per i non autoctoni (eccetto in rarissimi casi in cui vengono concesse licenze costose e spesso immorali), i cacciatori di frodo continuano imperterriti, sfruttando armi di precisione ad alta penetrazione, simili a quelle usate dai cecchini delle forze armate.

A causa della caccia intensiva in passato, il bisonte rischiò l'estinzione. Tuttavia, recenti polemiche sollevate dagli ambientalisti governativi della FALC stanno portando a un rafforzamento delle misure di protezione per facilitare il ripopolamento della specie (che ha rafforzato anche i rapporti tra il consiglio tribale di Saturnium e Il Regime Governativo). Attualmente non è in pericolo di scomparsa.

Governo locale e assetto politico

Saturnium-4 è formalmente riconosciuto come pianeta neutrale e autonomo, retto da un **Consiglio Tribale Confederato** composto da un consiglio di rappresentanti eletti dalle principali comunità native. Questi delegati, pur indossando giacca e cravatta durante le rare assemblee ufficiali, mantengono elementi distintivi delle proprie origini: pellicce rituali, ornamenti ossei, maschere cerimoniali o tatuaggi sacri. Il Consiglio si riunisce annualmente nella capitale: *Tundraval*, unico centro abitato di grandi dimensioni (grandi si fa per dire ovviamente), per deliberare su questioni fondamentali come i rapporti con l'esterno, la gestione delle risorse e la tutela dell'ecosistema. Un trattato intergalattico firmato secoli prima (e ancora in vigore) stabilisce che nessuna potenza esterna può installare basi, miniere o operazioni commerciali sul pianeta senza il consenso unanime del Consiglio. Questa fragile sovranità, pur rispettata ufficialmente, è costantemente minacciata da pressioni economiche, traffici illeciti e tentativi d'infiltrazione mascherati da aiuti umanitari.

Palazzo del Consiglio (Tundraval): Il palazzo del Consiglio Tribale Confederato, situato nella capitale Tundraval, ha una struttura massiccia costruita in legno rinforzato, pietra e antichissime ossa di bisonte, e richiama le antiche dimore dei capi clan vichinghi (per fare un paragone). La sala principale, vasta e riscaldata da grandi focolari centrali, ospita lunghe tavolate in legno dove i delegati discutono decisioni cruciali durante le assemblee annuali. Nonostante l'aspetto antico e tradizionale, il palazzo è discretamente equipaggiato con tecnologie moderne: corrente, acqua potabile, terme, reti internet e molte altre chicche avanzate.

Le forze armate su Saturnium

Le forze armate di Saturnium-4 sono una milizia rurale semplice, composta da soldati a piedi, sciatori militari e piccoli veicoli blindati da neve o motoslitte. Si organizzano in pattuglie montane e presidiano poche basi fisse sparse nel territorio. Utilizzano armi rudimentali ma affidabili, come fucili a lunga gittata e artiglieria da montagna.

Eccellono in capacità di guerriglia tra montagne e ghiacci, ma hanno totale assenza di capacità offensiva su larga scala, zero mezzi pesanti/astronavi da guerra e territorio troppo vasto per essere difeso in modo efficace!

In totale contano poche decine di migliaia di effettivi.

Preservazione ambientale e pressioni umanitarie

Nonostante Saturnium-4 sia considerato un pianeta neutrale e privo di valore strategico durante la Grande Guerra Galattica, negli ultimi decenni è diventato oggetto di crescenti attenzioni da parte di organismi umanitari, tra cui la FALC *(Freedom for All),* principale associazione umanitaria galattica. La FALC ha esercitato forti pressioni affinché Saturnium-4 venisse posto sotto uno statuto di protezione ambientale, limitando lo sfruttamento delle sue risorse biologiche, in particolare del bisonte saturniano. Tali misure, pur non sempre rispettate in aree periferiche, hanno ridotto l'accesso legale a caccie commerciali o operazioni industriali su larga scala, generando frizioni con corporazioni e mercanti d'élite.

Popoli indigeni e tribù locali

La superficie di Saturnium-4 è abitata da una vasta varietà di popolazioni native, organizzate principalmente in tribù semi-nomadi che hanno resistito al progresso tecnologico, mantenendo stili di vita arcaici e profondamente legati all'ambiente. Queste popolazioni occupano le zone più estreme e inospitali del pianeta, tra montagne ghiacciate, steppe gelide e coste battute dai venti, spesso evitando ogni contatto con gli insediamenti più “civilizzati”.

Queste popolazioni native di Saturnium-4 possono essere ricondotte a tre grandi gruppi culturali:

- **I Pescatori delle Terre Gelate:** popolazioni pacifiche abituate alla vita nelle tundre e lungo le coste ghiacciate, dedite alla pesca, alla caccia e alla raccolta. Vivono in stretto rapporto con l'ambiente e si spostano spesso tra gli insediamenti seguendo le stagioni e la disponibilità di risorse.
- **I Barbari del Nord:** clan fieri e combattivi, caratterizzati da una cultura tribale e guerriera. Indossano spesse corazze di ferro, impugnano mazze, spade affilate e scudi in legno massiccio. Vivono soprattutto nelle regioni settentrionali e montuose, organizzandosi attorno a famiglie e clan guidati da capi locali. Sebbene non siano necessariamente ostili, difendono con grande ferocia i propri territori e le proprie tradizioni. Talvolta se sono di buon umore commerciano corazze, spade e utensili in ferro.
- **I Cannibali (ormai quasi estinti!):** mostruosi mangia carne e cacciatori di pelle umana! Si trattava dei clan più estremi e temuti di Saturnium-4, isolati nelle regioni più remote e selvagge del pianeta. Erano tristemente conosciuti per le loro pratiche di caccia all'uomo, il cannibalismo e la violenza rituale. Persino le altre popolazioni native li consideravano pericolosi e cercavano di evitare qualsiasi contatto con loro. Si estinsero quasi del tutto dopo la battaglia del Monte Pell-Umann.

Detto ciò, la maggior parte delle tribù è pacifica o isolazionista, mentre alcune comunità sono note per aver respinto o attaccato cacciatori illegali, mercanti e persino pattuglie militari. Queste differenze culturali rendono Saturnium-4 un mosaico di società diverse, unite soprattutto dalla necessità di sopravvivere in uno degli ambienti più sperduti della galassia.

La Battaglia del Monte Pell-Umann

Intorno al 2650, le tribù cannibali di Saturnium-4, fino ad allora confinate nelle regioni più remote del pianeta, si riunirono formando una rara e pericolosa alleanza. Riunite attorno

al Monte Pell-Umann, loro principale territorio di insediamento, iniziarono a spingersi verso le zone abitate dalle popolazioni più civilizzate. Durante una delle loro incursioni raggiunsero il pacifico villaggio tribale di Cèspugll e massacrarono i suoi abitanti a suon di asce e frecce, cucinandone poi corpi in un banchetto sacrilego di proporzioni immani: teschi impalati, arti arrostiti, carrè alla griglia di umani, e persino animali domestici conditi e cucinati. Lasciarono dietro di sé una scena talmente raccapricciante da provocare una risposta immediata delle autorità saturniane.

Il Consiglio Tribale Confederato si riunì e ordinò la mobilitazione di circa 5.000 uomini, tra fanteria, artiglieria, motoslitte e slitte armate con mitragliatrici laser trainate dagli iconici San Bernardo saturniani. Le forze confederate avanzarono verso il Monte Pell-Umann, costringendo i Cannibali a ritirarsi sulle pendici della montagna. Seguì una dura offensiva: l'artiglieria colpì le postazioni tribali mentre le forze terrestri avanzavano attraverso le foreste ghiacciate. Gli incendi divamparono con rapidità tra la vegetazione, trasformando intere zone del monte in un inferno di fuoco e fumo. Molti Cannibali arsero vivi durante l'incendio o esplosero sotto i bombardamenti, mentre quelli che tentarono di fuggire vennero intercettati dalle truppe saturniane e fucilati sul posto. L'ultimo drappello cannibale guidati dal Capo Clan assoluto Carn Sek Arost II, tentò una folle resistenza con una carica frontale contro le truppe militari di Saturnium. Poco serve a dire che furono massacrati uno dopo l'altro sotto i colpi delle armi laser e plasma, mentre Carn Sek venne sbranato da un enorme San Bernando ben poco socievole!

La battaglia segnò di fatto la quasi totale distruzione delle tribù cannibali. Si stima che prima della campagna i vari clan riuniti contassero tra i 2.000 e i 3.000 individui; dopo la battaglia, soltanto pochissimi superstiti riuscirono a disperdersi nelle regioni più remote del pianeta. Da allora i Cannibali sono considerati una popolazione quasi estinta, e il Monte Pell-Umann *(trasformato ora in santuario per le vittime)* è rimasto nella memoria collettiva di Saturnium come il luogo in cui ebbe fine la più sanguinaria delle antiche minacce tribali.

Ruolo durante la guerra e situazione attuale

2698. Durante il conflitto galattico, Saturnium-4 è stato largamente ignorato dalle potenze in guerra. La sua condizione di neutralità, unita al clima proibitivo e alla mancanza di infrastrutture rilevanti, l'ha reso un territorio privo di interesse militare. Tuttavia, proprio questa trascuratezza ha contribuito a farne rifugio ideale per piccoli gruppi clandestini e disertori che sfruttano i territori ghiacciati per nascondersi.

Tempestius

Questo è un pianeta molto particolare, sotto controllo governativo. Orbita attorno a due soli, che purtroppo conferiscono al pianeta uno spiacevole effetto: tremende tempeste di vario tipo!

Ma andiamo per ordine…

Il mondo è diviso in 2 continenti, separati da un vasto oceano selvaggio:

Fulminara

Primo continente caratterizzato da immense tempeste di fulmini. La popolazione si è dovuta adattare a questo rigido clima, costruendo case e edifici con parafulmini e pareti con strati di gomma all'interno (per creare delle sorte di gabbie di Faraday). Vedendo il lato positivo della cosa, tutta questa energia proveniente dai fulmini viene convogliata tramite **apposite centrali** – dotate di migliaia di parafulmini – verso le varie città. In questo modo non c'è alcun bisogno di importare energia dal resto della galassia.

Su Fulminara sono presenti anche numerose fabbriche di bobine, trasformatori, condensatori giganti, cablaggi e travi isolanti: tutti materiali e pezzi unici che solo un popolo così esperto con i fulmini può saper progettare e costruire. Questi componenti vengono poi spediti negli altri mondi governativi, dove c'è bisogno.

Il paesaggio di Fulminara è molto rurale: vaste pianure, montagne, vallate e una miriade di villaggi e piccoli centri abitati. Non ci sono grandi metropoli, se non alcune città costruite in zone più riparate, spesso sui fianchi delle montagne o in conche naturali dove i fulmini colpiscono meno. La Piana degli Scheletri di cui parleremo dopo è anch'essa abitata, ma i poveracci che ci vivono vengono periodicamente spazzati via dalle tempeste e ricostruiscono sempre daccapo.

La popolazione è in gran parte superstiziosa: molti portano amuleti o rituali legati ai fulmini, e vedono le tempeste come segni del destino. Ma non sono tutti contadinotti dialettali: Fulminara ospita persone variegate, alcuni più esperti/filosofi e altri gente abituata alla montagna e alla durezza del clima.

A ogni modo, il clima è uno dei più ostili e bastardi immaginabili: freddo (alpino), estati inesistenti e ventose, pioggia e temporali una costante e fulmini alti decine di chilometri! Foreste intere vengono carbonizzate e ridotte in cenere, e gli animali locali – come cervi o bestie simili – possono letteralmente implodere se colpiti dai fulmini.

Esiste persino una pianura grossa come il centro Europa (per fare un paragone) chiamata la **Piana degli Scheletri**: in questo postaccio, villaggi, paesini, cascine e piccole cittadine vengono spazzati periodicamente da tempeste di fulmini da miliardi di Volt! Gente uscita di casa per andare al pozzo locale a rifornirsi d'acqua e ridotti in cenere. Altri ancora che cercavano di guidare su una stradina di montagna e travolti da valanghe di rocce causate sempre dai fulmini. Senza parlare dei boschi sradicati e vaporizzati nei temporali peggiori!

La città più importante di Fulminara e seconda in gerarchia sul pianeta è **VØLTA**. È costruita in una valle riparata, protetta da montagne alte, con decine di colline intorno piene di parafulmini: una sorta di fortezza naturale. L'architettura è prevalentemente brutalista, con palazzi squadrati e massicci, affiancati da centrali industriali e bobine enormi che svettano come torri. Nelle piazze sorgono statue di scienziati, operai e tecnici, rappresentati con gli strumenti da lavoro come simbolo di orgoglio collettivo.

Dal punto di vista economico, VØLTA è il cuore delle fabbriche di Fulminara: qui vengono progettate e assemblate le bobine più sofisticate, i trasformatori, i tralicci e tutti i componenti destinati agli altri mondi governativi. La città ospita anche prestigiose università tecniche specializzate in elettrotecnica, famose in tutta la galassia.

La società è più cittadina rispetto ai villaggi rurali del resto del continente: popolata da ingegneri, operai e tecnici che lavorano nelle fabbriche, conserva comunque una componente di folklore legata ai fulmini. Non è raro trovare amuleti o tradizioni superstiziose che si intrecciano alla modernità industriale.

Politicamente, VØLTA è considerata la capitale regionale di Fulminara, seconda solo a Coastal City (su Uragoria) per importanza sull'intero pianeta.

🌋 Aneddoto storico: Il disastro di Castle Rock (Tempestius/Fulminara, 2645)

Archivio Ufficiale Governativo delle Tragedie Naturali

Castle Rock era una cittadina montana di circa 18.000 abitanti, situata nel cuore del continente Fulminara, sul pianeta Tempestius. Sorgeva in una valle profonda, lambita da un fiume scuro e gelido che scorreva sotto un imponente ponte in pietra, al centro del paese. Le case erano rustiche, in legno spesso, dotate di doppi tetti isolanti e parafulmini seghettati, mentre tutto il perimetro urbano e parte delle foreste era popolato da una fitta rete di tralicci per la raccolta dell'energia atmosferica.

La valle era infatti considerata una delle poche zone "sicure" di Fulminara: i fulmini erano presenti, ma relativamente stabili e incanalabili. Ciò aveva permesso alla cittadina di prosperare come polo energetico e, al contempo, come destinazione turistica "di montagna". Osterie tradizionali e locande panoramiche si affacciavano direttamente sul crepaccio del fiume, tra cui la celebre trattoria "O Punte du Salmon" in dialetto locale, letteralmente incastonata all'interno dell'arco del ponte in pietra centrale. Il menù locale includeva specialità come trota affumicata, zuppe di pesce speziate, miele nero e formaggi caprini con erbette di zona — prodotti con latte di capre allevate allo stato brado.

A dominare la vallata, a meno di 12 chilometri a sud, si ergeva Mount Darkness, un vulcano ritenuto "dormiente da oltre 900 anni". Sebbene imponente, era sempre stato considerato innocuo: le sue pendici erano oggetto di escursioni, picnic, e in alcuni casi perfino scavi industriali per la costruzione di nuovi parafulmini.

Nel gennaio del 2645, però, una serie di anomalie venne rilevata da una piccola stazione radio-vulcanologica repubblicana, che fungeva anche da osservatorio meteorologico. I dati parlavano chiaro: l'attività sismica era in crescita, le emissioni sulfuree si intensificavano, e un fronte elettrico anomalo — una tempesta iper-ionica — si stava lentamente avvicinando da nord-est.

Un team congiunto di vulcanologi, geologi e meteorologi venne quindi inviato nella zona. Gli esperti iniziarono a perlustrare la regione, installando rilevatori e raccogliendo campioni. Man mano che le analisi avanzavano emersero segnali inquietanti: variazioni termiche nel sottosuolo, esplosioni di gas sotterranei, persino carcasse animali carbonizzate senza spiegazione apparente.

La situazione appariva sempre più allarmante. Ma l'intera cittadina — autorità incluse — si rifiutava di ascoltare. Mount Darkness era loro amico, e i profitti derivanti dalle attività commerciali ed energetiche era troppo alto.

Persino gli anziani del posto, scocciati, risposero così alle domande dei vulcanologi:

- "E chi l'ha mai vist 'sto cratere scuppià? Te lo dico mi, sto vulcan nun la mai sbuffà nenche quanda son mort i miei vecch'! Mont Darkness l'è bon, l'è caldo… e l'è nostro!" dichiarò Berto "il Salmarin", pescatore storico del fiume e proprietario della trattoria "O punte du Salmon", mentre eviscerava una trota con la lama sporca di tabacco e vino rosso.
- "Mah! 'Ste cazzate coi radar… Se l'è na tempesta che völ piöv, che piöv. Intant mi me fazo na grappetta e gioco a briscola finché i fulmin mi sceppano la panza! Boia de dio!" bofonchiò Anselmo, noto giocatore incallito di briscola al baretto locale, sempre ubriaco e con la bestemmia facile.
- "Uee pippottin, voi e le vostre macchinett pulite andate da n'altra part. Che i caprèi non fan più latte bon da quand ci siete voi. Il vulcan? Le dorma!!» commentò Gildo "U Pastor", pastore di capre col cappello floscio, una spiga di grano in bocca, e con in mano un secchiello di latte appena munto.
- "Ma quali scienziai? Quei lì come voi mai montà su 'na trave! El sistema de scarica l'è perfett! I parafulmin porten la scossa in città e la città la magna. Fin dei discors!" borbottò Nerio "l'Elettrico", ex operaio della centrale di raccolta elettrica, che teneva ancora il casco

antiscintille mentre arrostiva gustose castagne sulla griglia di un trasformatore spento.

● “Mi ve lo dicc’: Castle Rock l’è proteta da la Madonna del Fulmine. L’ultima volta che quei come voi ga previsto el fin del mond… beh, l’unica roba che s’è finida l’è la scorta de salami!” rise con gusto Zia Velia, la più anziana della valle, che passava le giornate a benedire le tegole con l’acquasanta e a preparare conserve di pesce.

I giorni passavano, e i segnali si facevano sempre più chiari. Tuttavia, le autorità locali continuavano a minimizzare.

Il sindaco rifiutò qualsiasi evacuazione.

E persino il consiglio comunale bollò i dati come “isterismo accademico”.

I vulcanologi, ormai frustrati e stanchi, si rifugiarono spesso nell’unico posto in cui trovavano un minimo di sollievo: l’osteria “O Punte du Salmon”.

Una sera, mentre fuori il cielo ribolliva come olio scuro, i membri del team erano intenti a discutere nervosamente attorno a una bottiglia di vino caldo e una trota marinata al miele nero.

Fu allora…

… che la terra tremò.

Un boato sordo, come il respiro di un colosso addormentato.

Poi, un bagliore accecante illuminò le vetrate dell’osteria.

Un’enorme tempesta di fulmini si stava scaricando proprio su Mount Darkness. Decine, forse centinaia di scariche da decine di miliardi di Volt si riversarono sulla cima del vulcano in meno di dieci secondi.

Poi… il silenzio.

E infine, una fottuta deflagrazione!

Mount Darkness esplose come un petardo nucleare alcolizzato, lanciando nell’atmosfera una colonna di fuoco, fumo e detriti alta oltre trenta chilometri.

Il cielo si fece nero. Le prime onde sismiche arrivarono come un’armata di giganti in corsa.

Il team scientifico scappò appena in tempo dall’osteria.

Molti, però, non ebbero la stessa fortuna.

L’osteria “O Punte du Salmon” fu travolta da un’onda di piena mista a acque sulfuree e detriti incandescenti.

L’oste Berto, ancora all’interno intento a preparare la zuppa di pesce della sera, si girò per guardare fuori dalla finestrella del cucinino.

“Maremma maiala!”

Venne colpito in pieno.

Il suo corpo esplose dall’interno sotto la pressione acida. Restarono solo posate fuse e pesci spappolati, mentre il ponte dell’Osteria crollò, trascinato via dalla furia del fiume.

Gildo “U Pastor”, mentre mungeva le capre sul pendio, fu colpito da un fulmine.

Le sue stesse capre, in fuga, lo fecero inciampare e rotolare giù.

“O capr de merd!” Le sue ultime parole.

Cadde dritto in una fessura piena di lava, che sfrigolò a contatto con la sua carne e abbrustolendolo. Un secondo dopo, un lapillo da 300 kg lo centrò in pieno, spappolandolo contro la roccia.

Nerio “l’Elettrico”, nostalgico dei suoi giorni da operaio, si era arrampicato su un vecchio traliccio per “salutare la valle”…

Quando la lava raggiunse la base, il metallo divenne rovente.

Incapace di scendere, venne letteralmente grigliato vivo come una caldarrosta. Le sue urla furono udite a 4 chilometri.

Zia Velia, la benedetta del paese, si affacciò alla finestra al passaggio della nube piroclastica, sventolando il rosario e dicendo: “Madòna del Fulmine, famm’el miracolo adess!”

Non fece in tempo a finire la frase.

Venne vaporizzata all’istante. Le sue conserve di pesce esplosero una dopo l’altra. Anche la statuetta sacra della madonna deflagrò in mille pezzi.

Per finire, Anselmo “Briscoletta”, noto ubriaco del paese, uscì dal bar bestemmiando in dialetto per il rumore e la pioggia di cenere.

“Osti! Che l’è sto casin?! Dio porcu e la Madonn cagna du fulmin!”

Venne colpito alle gambe dalla lava, che lo liquefò lentamente fino al bacino. Le viscere sfrigolavano e zampillavano. Il sangue come olio bollente.

Gli anziani suoi amici osservarono la sua orrenda fine, incapaci di aiutarlo.

Pochi secondi dopo, i detriti del bar crollarono su di lui, schiacciandolo tra le carte da gioco ancora fumanti.

Epilogo

Grazie all’intervento tempestivo della flotta di soccorso governativa, gran parte della popolazione fu evacuata tramite elicotteri e navette di salvataggio della Guardia Forestale.

L’eruzione spaccò il vulcano in due, dissipando la pressione interna e ponendo fine al rischio di ulteriori eruzioni.

Ma… Castle Rock non esiste più.

Oggi, sulle sue rovine si stanno edificando nuove strutture antisismiche, e l’intera regione è sottoposta a sorveglianza costante.

Da allora, i paesani sopravvissuti portano con sé un monito: la cecità davanti all’evidenza può essere fatale.

“E il fuocc’, anche se l’è durmient, g’ha la memoria lunga!”

Uragoria

Secondo continente di Tempestius, forse anche peggio del primo. Come intuibile dal nome, questa regione è tormentata da enormi uragani, tifoni e tempeste d’aria. I venti sono fortissimi: il più veloce mai registrato sfiorava i 1900 km/h! Abbastanza per sradicare una foresta di sequoie e staccare la carne dalle ossa di un mammut.

Per questo, gli avventurieri in cerca di brividi, i commercianti improvvisati o i viaggiatori senza fissa dimora… su Uragoria fanno ben poca strada. Qui non ci si può permettere di “improvvisare”: serve una routine precisa, mappe affidabili e veicoli rinforzati. Basta un passo falso, una strada imboccata al buio, e gli uragani fanno il resto.

Cronache nere dei giornali raccontano di un mercante solitario che, nel tentativo di raggiungere un villaggio vicino, scelse un sentiero di montagna poco battuto. Il cielo era nero, e il vento urlava come mille demoni. Un improvviso uragano si abbatté sulla vallata e sollevò la sua vecchia automobile elettrica a batteria come fosse un giocattolo. La macchina venne risucchiata in aria e scagliata contro la parete rocciosa dall’altra parte della gola. La lamiera si piegò e si frantumò, trasformandosi in lame affilate stile tritacarne: l’uomo fu letteralmente tritato vivo, viscere e sangue caddero per chilometri e le sue urla sovrastate dall’ululato del vento.

Episodi simili non sono affatto rari. In una pianura collinosa, alcuni commercianti avevano persino fondato un piccolo villaggio: un’officina, una taverna, qualche baracca, perfino una pala eolica artigianale per autoprodurre corrente. Credevano che i boschi circostanti e le dolci colline li avrebbero protetti. Poveracci…

Quando arrivò un uragano infame e bastardo, soprannominato “Il Dilaniatore”, il più potente della regione, non ci fu scampo. Intere case vennero sollevate in aria e fatte a pezzi, la taverna esplose come una scatola di fiammiferi, i corpi dei paesani vennero sbattuti contro rocce e tronchi sradicati, ridotti a carne maciullata e brandelli sanguinanti sparsi per chilometri. Di quel villaggio oggi restano solo travi spezzate e ossa bianche spezzate conficcate nel terreno come lapidi improvvisate.

Insomma, su Uragoria chi sottovaluta il vento… finisce per diventare parte del suo ululato.

Per questi più che sufficienti motivi, la maggior parte delle città in questo continente sono costruite sul fianco delle montagne, che usano come barriera contro i già citati uragani micidiali. Non c’è nemmeno da spiegare che la principale fonte energetica della regione sono le pale eoliche, che garantiscono l’indipendenza energetica.

Al contrario di Fulminara, su questo continente la produzione è specializzata in meccanica: pale, turbine, motori per turbine, meccanismi grezzi ma fottutamente resistenti e vari marchingegni tecnici. Da Coastal City partono spesso Cargo e velivoli carichi di queste merci meccaniche, e qui è presente anche la principale caserma/base militare delle truppe governative di stanza.

Coastal City, capitale di Uragoria (oltre che dell'intero pianeta), è un'imponente metropoli industriale. È stata costruita con davanti l'oceano e dietro una massiccia catena montuosa che la protegge dai devastanti venti e uragani, su cui sopra sono state erette gigantesche pale eoliche alte centinaia di metri (alcune più piccole integrate perfino nei quartieri urbani). Le strade sono ampie, fiancheggiate da edifici squadrati e officine, e i porti industriali ospitano continuamente cargo pronti a partire. Coastal City non è solo cuore economico, ma anche il centro politico e militare: qui risiede la guarnigione governativa principale (nel pianeta sono presenti avamposti ma non così in abbondanza) e sempre qui si tengono le principali decisioni amministrative del pianeta.

Un'altra chicca è che le sciarpe (di vari tipi dalla lana a cotone spesso) sono il prodotto di abbigliamento più utilizzato, insieme a cappotti pesanti anti-vento.

Dal punto di vista culturale, gli uragoriani hanno sviluppato la credenza dei cosiddetti "**fantasmi del vento**". Poiché i venti che ululano tra le montagne e le vecchie strutture (villaggi, castelli o ruderi) producono suoni simili a lamenti, si è diffusa la convinzione che gli spiriti dei morti vaghino trascinati dalle tempeste. Questi fantasmi sono immaginati in forma classica, avvolti in lunghi mantelli bianchi mossi dal vento, e popolano le leggende locali. Non è chiaro se si tratti solo di superstizione o se vi siano episodi reali, ma la tradizione è radicata: nei villaggi molti usano campane per placare i venti, mentre i più anziani intrattengono i giovani con racconti e storie narrate attorno ai focolari.

In generale, sono tuttavia meno superstiziosi rispetto agli abitanti di Fulminara.

Popolazione totale planetaria: 900 milioni.

PIANETI REGIONI ESTERNE

Introduzione

Le Regioni Esterne rappresentano una vasta cintura periferica della galassia, situata ben al di fuori del cuore pulsante del potere galattico, dominato dai pianeti centrali sotto il controllo governativo. Esse sono composte da un numero di mondi civilizzati tra i 12 e i 15, e da numerosi altri pianeti selvaggi, desolati o abbandonati. Questi pianeti, pur potendo essere numerosi, non incidono in alcun modo sugli equilibri politici o militari della galassia.

Pianeti civilizzati delle Regioni Esterne

I pianeti civilizzati presenti nelle Regioni Esterne sono considerati vere e proprie province periferiche, un tempo colonizzate dalla Grande Flotta Coloniale durante l'espansione della COESIONE. Tuttavia, a causa di carestie, epidemie, crolli economici, attacchi di grandi mostri e fallimenti logistici, molti insediamenti andarono in rovina e numerosi pianeti vennero del tutto abbandonati o ridotti a condizioni primitive. I pochi mondi rimasti in piedi si sono auto-organizzati, con governi locali, economie deboli ma autonome, e popolazioni scarsamente numerose rispetto ai colossi centrali.

Questi pianeti:

- non sono mai stati pienamente integrati nel sistema politico-militare dominante;
- vivono in condizioni più arretrate, con infrastrutture spesso obsolete e con controllo centrale quasi inesistente;
- sono talvolta alleati temporanei o vassalli, altre volte completamente neutrali;
- fungono anche da rifugio o crocevia per traffici illegali, dissidenti, contrabbando e milizie mercenarie.

Non hanno nomi specifici né sono menzionati nei documenti ufficiali, ma esistono, e vengono genericamente indicati come "i pianeti delle Regioni Esterne". Sono però molto utili per chi vuole sparire dai radar governativi o ECLISSI, e rifarsi una vita.

Mondi selvaggi

Oltre ai mondi civilizzati, le Regioni Esterne ospitano una varietà limitata ma significativa di pianeti unici, caratterizzati da ambientazioni estreme.

Questi pianeti, per quanto spettacolari, non rappresentano un pericolo geopolitico, ma servono a esplorare atmosfere, culture o minacce particolari.

Per concludere, nonostante la varietà, nessuna unione o alleanza di mondi esterni sarà mai in grado di rivaleggiare militarmente o economicamente con i pianeti centrali, la cui egemonia rimane salda e inscalfibile.

Aneddoto storico: la guerra dei trattori meccanizzati

2688. Su un mondo delle Regioni Esterne, vassallo del regime governativo, in una regione ricca di praterie coltivabili – con granturco, frumento, patate, carote e via di seguito – la popolazione locale ideò e mise in funzione trattori meccanizzati dall'aspetto molto retrò e vintage, per aiutarli nel lavoro manuale.

Purtroppo, la regione era infestata da problemi naturali di animali: talpe belle grosse e cattive che minacciavano i raccolti, lupi incazzati, orsi grizzly pronti a sbranare contadini, corvi assassini che mangiavano bestiame e altri abominii. Insomma, un vero problema.

Per difendersi, i contadini investirono tutti i loro averi in tre cose:

1. Pagare fior di Valoran ingegneri dei mondi centrali (Emporium Fortune su tutti dato la disponibilità in quel periodo);

2. Acquistare tanto metallo, componenti elettronici e circuiti, senza contare il recupero di tutti i trattori possibili della zona, anche quelli malmessi o distrutti;

3. Stilare un piano di azione concreto per mettere fine a quella crisi.

Perciò…

I trattori furono resi automatizzati e… armati.

Sì. ARMATI!

Furono dotati di: mitragliatrici laser per stempiare le talpe; lanciagranate a tamburo per gli orsi; e piccoli razzi a batteria (di solito a gruppi di 25 razzi) per saturare zone più vaste.

Spesso e volentieri con armi recuperate dal mercato nero o acquistate direttamente dalle Axstral Corporations governative tramite intermediari a carissimo prezzo. Come aspetto, erano perlopiù cingolati pesanti, con scafi arrugginiti, paratie di acciaio temprato, rotori per il raffreddamento e fari rotondi che scandagliavano a distanza.

Alcuni modelli, progettati per i terreni rocciosi, camminavano su sei zampe idrauliche, e in mezzo a loro dominava un modello gigantesco: una mega ruspa da riparazione, capace di riparare e rimettere in moto gli altri trattori danneggiati, oltre che armato di un lancia-siluri riadattato da un vecchio sottomarino governativo.

Insomma, una potenza spaventosa per delle semplici macchine agricole.

Per questi motivi, il piano funzionò alla grande: i trattori si misero a pattugliare la regione, eliminando tutti gli animali ostili che incontravano, mentre i contadini brindavano con birra artigianale al canto di "evviva, la minaccia l'è sedata!!".

Peccato che un certo YEMEN KAMAN, l'ingegnere che aveva progettato la parte di intelligenza artificiale dei trattori, la sera prima di attivare il programma (chiamato Alba Fertile), si fosse alcolizzato con infusi di cicoria e rafano fermentato di 70 gradi, carne di cinghiale marinata in erba (sì… quell'erba) e vino. Come se non bastasse, si dice che avesse ingurgitato persino alcune pasticche fornitegli da un tizio di paese sempre drogato.

Non serve aggiungere che combinò un enorme guaio.

Sconfitta tutta la fauna, i robot-trattori si rivoltarono e iniziarono a macellare anche gli abitanti, ufficialmente per "ottimizzare la produzione agricola" e "concimare meglio la terra con materia organica"! Almeno secondo la loro programmazione!

Nel giro di poche ore, i villaggi della regione vennero travolti dal caos.

Le strade ciottolate divennero trincee di fango e metallo, e i contadini, armati di fucili da caccia e doppiette al plasma, cercarono invano di difendere case, cascine e granai.

Gli abitanti caddero nel panico.

Alla fine, non restò altra scelta: chiesero aiuto al Regime Governativo.

Inviarono una richiesta urgente, spiegando che i trattori impazziti si stavano diffondendo anche nelle regioni limitrofe.

Era una catastrofe in piena regola.

Nella stazione spaziale governativa in orbita — presente poiché il pianeta era vassallo del Regime — gli ufficiali regionali, almeno inizialmente, furono molto scettici. Trattori killer? Usati per eliminare fauna ostile e poi ribellatisi? Ma che diamine…?!

Poi, rendendosi conto che la minaccia stava crescendo rapidamente, rischiando di compromettere molteplici vite umane e animali, decisero di intervenire.

Venne così inviata una fregata d'assalto armata fino ai denti, capitanata dalla tenente di Marina Jolizabeth Sorbet: disciplinata, bellissima, iscritta alla FALC e volenterosa di mettere fine a quella storia.

La nave discese a bassa quota, sorvolando le praterie, del tutto immune al fuoco dei trattori.

E poi, iniziò la guerra meccanica.

Cannoni al plasma, bombe a grappolo auto-traccianti e un'infernale pioggia sparata da mitragliatori laser si infransero contro le macchine ribelli.

In pochi minuti, decine di unità nemiche vennero ridotte a scorie fumanti.

Subito dopo, la fregata sganciò un commando di tre MH-01 "Cavalier", mech caccia-carri pilotati da due persone ciascuno, costruiti apposta per affrontare veicoli pesanti, cingolati e robot ostili.

Quei colossi bipedi atterrarono nel cuore della pianura e iniziarono a fare a pezzi i trattori ribelli, tra esplosioni, fiamme e scie di plasma.

Non mancarono le perdite, i trattori vendevano cara la pelle e 1 robot governativo subì gravi danni, insieme ad altre decine di vittime tra i locali.

Ma dopo un'intensa battaglia, i Cavalier ripulirono completamente la zona.

I robot agricoli vennero eliminati a uno a uno, e la mega ruspa leader fu infine abbattuta non senza difficoltà da ben 5 arpioni ad alta perforazione scagliati direttamente dai Cavalier oltre che demolito da raffiche di proiettili all'uranio impoverito.

Infine, calò il silenzio.

Solo fumo, terra bruciata e il profumo del granturco carbonizzato che si mescolava al metallo fuso.

La Guerra dei Trattori era finita.

La stessa tenente Sorbet scese con una navetta per festeggiare, degustando cibo locale insieme agli altri ufficiali di marina e ai piloti dei Cavalier.

YEMEN venne poi messo sotto indagine per la sua negligenza e in seguito arrestato.

I contadini responsabili della costruzione dei trattori vennero multati pesantemente, soprattutto per la strage di fauna locale senza aver prima optato per altre alternative (come contattare subito il governo al posto di fare di testa loro).

Iniziarono poi le fasi di ricostruzione. Al posto dei trattori robot tornarono a vecchi trattori a vapore ma moderni, e stipularono un accordo con il governo per assicurarsi una caserma fissa con pattuglie para-militari della Guardia Forestale per difendersi dagli animali selvatici in modi più etici: esche, narcotici, dispositivi sonori scaccianti, ecc.

La storia si chiuse con la tenente Sorbet intenta a mangiare con eleganza un sorbetto al limone locale sulla balconata di una trattoria. Il sole stava sorgendo magnificamente.

Schema della Guerra Meccanizzata contro i trattori

Governativi e contadini locali	Robot-Trattori meccanizzati
Velivoli: ● 1 fregata d'assalto armata di tutto punto Forze di terra: ● 3 MH-01 Cavalier *(mech cacciacarri brutali e ideali per minacce meccanizzate)* ● Almeno 700 contadini tra quelli del posto e delle regioni limitrofe Comandanti: ● Tenente di Marina Jolizabeth Sorbet	● 80 trattori di vario tipo, equipaggiati con varie armi e dispositivi bellici ● Ruspa-trattore gigante, che si occupa delle riparazioni e ricopre il ruolo di macchina leader

Perdite

● 1 MH-01 Cavalier danneggiato pesantemente alle giunture motorie e alla corazza frontale *(uno dei due piloti è stato ferito ma se l'è cavata)* ● 500 vittime contadine: di cui 140 uccisi e 360 feriti *(dall'inizio della battaglia anche prima dell'arrivo dei governativi)*	● Tutti e 80 i Trattori-robot, compresa la mega ruspa, spazzati via dall'efficienza bellica governativa *(ora rimangono solo lamiere fumanti):* circa 30 distrutti dalla fregata e il resto dai Cavalier *(i contadini ne hanno abbattuti 5 a costo di gravi perdite)*

Oscuria

Oscuria è un pianeta montuoso, cupo e spietato, situato nelle regioni esterne della Galassia di Zefiron, famoso per i suoi lunghi periodi di oscurità, detti Notti Perenni, che possono durare giorni, settimane o, nei casi peggiori, interi mesi. Questi fenomeni sono causati dall'orbita irregolare del pianeta, che lo porta periodicamente all'ombra della sua enorme luna, bloccando del tutto la luce del sole. Durante queste notti infinite, il pianeta si trasforma in un luogo infernale, poiché dal sottosuolo e dalle ombre emergono una moltitudine di creature vampiriche, mostruose e assetate di sangue.

Queste bestie assumono forme spaventose e variegate: alcune sono enormi, grandi come elefanti, con corazze impenetrabili, mentre altre sono rapide e volanti, capaci di inseguire le prede da altezze vertiginose. Altre ancora si nascondono nell'oscurità, pronte a balzare sui malcapitati e sbranarli. Ogni tipologia di creatura è più terrificante della precedente, e il loro unico scopo sembra essere quello di banchettare su qualunque essere vivente.

Durante i periodi di luce, queste creature si ritirano in letargo, nascondendosi sottoterra o nei recessi più oscuri delle montagne. È in questi rari momenti di tregua che la popolazione locale, composta principalmente da comunità rurali, si prepara per le prossime Notti Perenni. I contadini, che vivono di coltivazioni e allevamenti, lavorano instancabilmente per immagazzinare scorte di cibo e provviste sufficienti a sopravvivere ai lunghi periodi di oscurità. Le loro case sono fortificate con cantine e rifugi sotterranei, dove si nascondono per settimane o mesi, sperando di sfuggire alle creature che popolano la notte.

La vita su Oscuria è dura e implacabile. Per arrivarci sono richiesti uno o due mesi di viaggio in astronave, a causa della sua posizione isolata. Le comunità che vi abitano vivono in un costante stato di allerta, poiché anche un solo errore potrebbe significare la fine per interi villaggi.

Poco considerato dal Regime Governativo per via della sua irrilevanza strategica, Oscuria riceve aiuti umanitari limitati, e le poche forze militari inviate in supporto sono spesso impreparate ad affrontare i vampiri.

Difatti, i contadini su Oscuria si affidano più che altro a milizie locali, che però sono male armate (fatta eccezione per l'FSU, di cui parlerò a breve), equipaggiate con vecchi fucili al plasma e mezzi corazzati antiquati, insufficienti per affrontare le terribili minacce delle Notti Perenni.

Oscuria non perdona, e solo chi è abbastanza forte da sopportare le sue lunghe notti può sperare di sopravvivere.

Popolazione planetaria: Poche centinaia di migliaia per quanto riguarda gli umani. Vampiri? Beh… a milioni. Forse miliardi.

FSU – Fronte Stazionario Unito

L'FSU (Fronte Stazionario Unito) rappresenta la milizia più organizzata e potente su Oscuria, nata dall'unione dei migliori combattenti locali per fronteggiare le creature vampiriche e difendere la popolazione durante le Notti Perenni. Questa forza armata, ufficialmente riconosciuta dal Regime Governativo come ottimi ammazza-vampiri, gode di un alto grado di autonomia e si è guadagnata il rispetto delle comunità di Oscuria per la sua capacità di protezione e per il coraggio dimostrato in battaglia.

La loro sede e base centrale è la torre di Ferro Nero, la fortificazione più potente e antica presente su Oscuria. Alta ben oltre i 500 metri e circondata da una pianura desolata (mantenuta volontariamente sgombra da possibili tane di vampiri) e ricolma di campi minati, fossati e brutali trappole di ogni genere. Operano anche durante periodi di luce per stanare creature vampiriche dalle loro tane e sradicare in anticipo minacce.

- **Curiosità sull'FSU:** Una delle combattenti migliori dell'FSU è Kaylin Striker, soldatessa con un braccio meccanizzato (quello vero fu strappato dai Vampiri quando era bambina durante una Notte Perenne) che ha un altissimo Kill Count di quelle orride creature.

Le Guerre Vampiriche

Le Guerre Vampiriche furono una serie di conflitti che, nel corso della storia di Oscuria, opposero le popolazioni del pianeta alle gigantesche orde di vampiri emerse dalle profondità del sottosuolo durante le più violente Notti Perenni.

Contrariamente a quanto si crede, le Guerre Vampiriche non seguono alcuna cadenza regolare. Per secoli studiosi, astronomi e geologi hanno tentato di prevederle, ma senza successo. La maggior parte delle Notti Perenni dura, infatti, soltanto poche ore oppure qualche giorno, eventi ormai conosciuti dagli abitanti locali, che imparano a barricare castelli, villaggi e fattorie fino al ritorno della luce.

Molto più raramente, tuttavia, per cause astronomiche ancora oggi non completamente comprese, la luna instabile di Oscuria entra in una fase di estrema alterazione orbitale. Quando ciò accade, la Notte Perenne può protrarsi per settimane o addirittura mesi.

È proprio in queste circostanze che ha origine una Guerra Vampirica.

L'oscurità prolungata permette infatti a milioni di creature vampiriche di lasciare indisturbate le immense reti di gallerie sotterranee nelle quali trascorrono il loro letargo. Intere armate di pipistrelli giganti, predatori alati, rettili vampirici, bestie corazzate e mostruosi mutanti emergono in contemporanea dalle viscere del pianeta, attaccando villaggi, miniere, castelli, città fortificate, coste e campi agricoli.

Durante tali conflitti, Oscuria si trasforma in un autentico teatro di guerra!

Le milizie locali, i contadini della resistenza, i signori delle varie regioni e le fortezze indipendenti vengono affiancati dalle forze militari dell'FSU e del Governo Centrale, che mobilitano battaglioni regolari, mezzi corazzati, artiglieria pesante, corvette d'assalto, velivoli da combattimento e reparti specializzati nella caccia ai vampiri. Non è raro che prendano parte ai combattimenti anche compagnie mercenarie private, come la Blood Star Enforcers (BSE), assoldate sotto lauto pagamento per difendere castelli, miniere strategiche e centri abitati.

Le Guerre Vampiriche sono ricordate per la loro brutalità estrema. Intere regioni vengono devastate, i raccolti distrutti, gli allevamenti decimati e numerosi insediamenti cancellati dalla carta geografica. I racconti dei veterani descrivono cieli completamente oscurati da stormi di pipistrelli vampirici, carri armati assaliti e masticati dalle creature più grosse come i Tank, corvette abbattute durante i voli notturni e battaglie combattute senza tregua per settimane intere.

Tra i conflitti più noti ricordati dagli storici figurano:

- **2621–2623**: **Prima grande Guerra Vampirica** documentata dopo la nascita della Repubblica;
- **2665–2668**: **Seconda Guerra Vampirica**, considerata la più devastante dell'epoca moderna. Migliaia di villaggi vennero evacuati e il Governo Centrale fu costretto a mantenere per anni un enorme guarnigione militare sul pianeta. È il conflitto che ancora oggi ricordano molti anziani di Oscuria, o anche attraverso i racconti tramandati dai propri genitori e nonni.
- Nel **dicembre 2697**, anno degli eventi narrati ne "Il **Podcast del Terrore**", Oscuria fu colpita da una nuova Notte Perenne. L'episodio, pur essendo estremamente violento e responsabile della morte di numerose persone, rimase circoscritto a una singola regione del pianeta e durò soltanto poche ore. Per questo motivo gli storici non lo classificano come una nuova Guerra Vampirica, bensì come una delle più gravi Crisi Vampiriche Localizzate dell'epoca contemporanea.

Ancora oggi nessuno conosce il motivo per cui tali eventi si manifestino in maniera tanto imprevedibile.

Una sola certezza accomuna tutti gli studiosi di Oscuria: nessuna Guerra Vampirica è mai stata vinta in via definitiva.

Ogni volta, uomini e donne riescono solamente a ricacciare le orde nelle profondità del pianeta, dove rimangono dormienti per anni o decenni, in attesa che una nuova, imprevedibile Notte Perenne conceda loro l'occasione di tornare a cacciare in massa.

Tipologie di Vampiri su Oscuria

Durante le Notti Perenni, il pianeta Oscuria diventa terreno di caccia per una vasta gamma di creature vampiriche. Sebbene non esista una tassonomia ufficiale dettagliata, gli esperti dell'FSU e funzionari governativi del CEDRUS con supporto della D.A.R.M., hanno identificato alcune categorie principali, allo scopo di fornire consigli utili per la sopravvivenza in caso di scontro. Queste ultime non indicano specie biologiche definite, ma classi operative basate su caratteristiche fisiche, comportamento e modalità di attacco.

- **1. TANK (Classe Colosso)**

Creature quadrupedi di dimensioni colossali, lunghe fino a 20-30-40 metri. Presentano zanne enormi, simili a lance ossee, e artigli taglienti quanto lame industriali. La loro pelle è protetta da strati spessi di corazza chitina naturale, resistente a fuoco, laser, plasma e impulsi.

Sono estremamente aggressivi, dotati di forza distruttiva, e possono demolire rifugi, mezzi corazzati o intere abitazioni con facilità. La loro velocità è bassa, ma compensata da una resistenza fuori scala. Attaccano principalmente a muso duro abbattendo prima le difese frontali e poi facendo man bassa. Necessitano di artiglieria pesante o supporto aereo per essere abbattute.

- **2. VOLANTI (Classe Aerea)**

Variano da piccoli pipistrelli notturni succhiasangue a gigantesche entità alate con aperture alari di 7–10 metri o più. Queste creature sono predatori aerei rapidi, silenziosi, dotati di artigli retrattili e zanne perforanti.

Agiscono soprattutto nelle giornate nuvolose (ovviamente sempre durante le Notti Perenni), piombando dall'alto per catturare le vittime o sventrarle in volo. Le bestiacce più grandi possono abbattere anche soldati corazzati, veicoli o aerei! Sono noti per la loro imprevedibilità e la capacità di sfuggire facilmente ai radar di rilevazione. Talvolta operano in sciami di molti individui. Pare inoltre che, insieme al sangue, vadano ghiotti di benzina e carburanti: denominatore comune per tutti i pipistrelli nella galassia di Zefiron, vampirici e non.

- **3. PREDATORI TERRESTRI (Classe Ferale)**

Bestie potenti e feroci, di solito bipedi o quadrupedi, con tratti assimilabili a lupi, mammiferi, felini o rettili. Sono i più comuni tra gli aggressori vampirici dopo i pipistrellacci.

Alcuni presentano mutazioni evidenti: code a lama, zanne vampiriche succhiasangue, mandibole doppie, o artigli ossei.

Altri ancora sono dotati di grosse ali, come certi bestioni di circa 3 metri di altezza.

Cacciano in branco, comunicano tramite versi gutturali o ultrasuoni, e sono dotati di un'intelligenza predatoria notevole.

Sono considerati tra i più pericolosi per via della loro velocità, capacità di coordinazione e tendenza a circondare le prede.

Da notare la presenza persino di lepri e cinghiali vampiro, terribili.

- **4. MUTANTI VARIABILI (Classe Anomala)**

Categoria di creature non catalogabili, spesso mutate dall'evoluzione, malformazioni genetiche o adattamenti estremi al sottosuolo di Oscuria.

Possono includere entità simili a crostacei giganti, mostri immensi, forme parassitarie, o combinazioni aberranti di più tipologie.

Sono rari ma estremamente letali, spesso associati a caverne profonde, siti minerari, o zone ad alta instabilità geologica. Si raccomanda di evitare qualsiasi contatto ravvicinato!

- **Nota operativa dell'FSU:** La distinzione tra queste categorie è utile in fase tattica, ma non deve illudere: tutte le creature vampiriche di Oscuria condividono tratti comuni: velocità, ferocia e totale assenza di paura o pietà.

L'unico consiglio affidabile rimane: difendersi, fortificarsi, e pregare che la notte passi in fretta. La luce del sole è l'unica cosa certa per scacciarle.

La biologia dei vampiri e l'ecosistema di Oscuria

I vampiri di Oscuria sono tra le creature più incredibili, assurde e temute dell'intera Galassia di Zefiron.

In un universo già popolato da esseri mostruosi, grandi mostri e mutazioni biologiche estreme, queste bestiacce di Oscuria rappresentano un unicum assoluto: una perfetta simbiosi tra biologia, chimica e terrore!

Partiamo parlando del loro sangue… Il Sangue Vampirico!

Una vera e propria miscela minerale vivente, ma anche un combustibile biologico altamente instabile!

Si tratta di sangue densissimo color nero (simile a petrolio grezzo) e fortemente mineralizzato, composto da una combinazione di: Magnesio, Ferro alterato iperreattivo, Silicio, Fosforo bianco, Zinco, Salnitro Malato (si, c'è pure quello!) e resine fossili.

Questo cocktail aberrante nel sangue funge da fonte di potenziamento fisico, conferendo ai vampiri un'agilità disumana, una rigenerazione paurosa, una forza bruta devastante e zero timore del pericolo!

Tuttavia, questa stessa caratteristica… è anche la loro maledizione.

A contatto con i raggi ultravioletti del sole, il sangue vampirico si ossida con una violentissima reazione: si incendia, letteralmente, provocando l'autocombustione immediata della creatura!

Le fiamme si sviluppano come deflagrazioni di napalm biologico, consumando i corpi in pochi secondi.

Ma come funziona il loro ciclo vitale? E come si sono adattati a Oscuria?

Beh, su Oscuria, la vita si è evoluta attorno ai lunghissimi cicli di oscurità dovuti alle eclissi solari variabili dette Notti Perenni: di ore, giorni, settimane o mesi.

I vampiri sono cresciuti per vivere sottoterra, in gallerie minerarie e abissi naturali che si estendono per chilometri sotto la crosta.

Là, nel buio totale, dominano l'ecosistema: cacciano qualsiasi cosa si muova: piccoli mammiferi, creature notturne, rettili, o perfino altri vampiri.

In molti casi, durante le fasi di luce, i vampiri entrano in letargo, nutrendosi delle riserve di minerali, vitamine e calorie accumulate.

Ma quando scende la Notte Perenne e il buio avvolge il pianeta, i loro recettori sensoriali da predatori si riattivano: si svegliano o ridestano più incazzati che mai, pronti a nutrirsi di nuovo come in una grande abbuffata!

Tuttavia, le Notti Perenni non sono così durature, perciò parleremo del Cannibalismo e delle gerarchie!

Il cannibalismo è parte integrante della loro sopravvivenza.

Nei lunghi periodi di carestia, le creature si divorano a vicenda.

I più grandi – come i Tank ad esempio – sono gli unici in grado di imporsi come capi branco: bastardi enormi e corazzati che hanno raggiunto tali dimensioni proprio eliminando i rivali più deboli. Seguono poi vere e proprie catene di comando, ovvero di altri vampiri che si sono distinti con brutalità e ferocia!

Durante le Notti più lunghe, queste bestie guidano vere e proprie spedizioni di caccia in superficie *(con orde anche di migliaia di Vampiri!)*, sterminando ogni forma di vita – umana o animale – che incontrano.

Ma quali sono gli impatti sull'ecosistema? Nonostante Oscuria sia un pianeta arido, gelido e spoglio, la luce permette per brevi periodi la rinascita di piccole foreste secche e di una fauna resistente: cervi, lepri toste, volpi, cinghiali durevoli e animali simili.

È da questi cicli di ripopolamento che i vampiri traggono nutrimento quando ritornano in superficie.

Per concludere, è pazzesco pensare che ciò che rende i vampiri così forti, ovvero

l'adattamento al buio, il sangue iper-mineralizzato e la ferocia innata, sia lo stesso fattore che ne determina la distruzione all'arrivo del sole.

Un equilibrio perfetto e crudele che incarna l'essenza di Oscuria primordiale: un mondo dove la vita nasce dalla tenebra, e la luce, paradossalmente… significa morte.

Il Principe dei Vampiri

Nelle regioni più oscure e remote di Oscuria, là dove le Notti Perenni colpiscono più duramente e la pietà è un concetto dimenticato, esiste un essere che sfugge a ogni classificazione ordinaria: il cosiddetto Principe dei Vampiri. Questo titolo non indica un sovrano né un comandante, ma una condizione singolare, un'eccezione biologica all'interno dell'ecosistema vampirico del pianeta.

Le fonti, anche se incomplete, concordano tutte su un punto fondamentale: in origine Il Principe era una creatura appartenente alla Classe Anomala (Classe 4 nella scala dei Vampiri), un parassita mostruoso privo di forma definitiva. Questa entità viveva esclusivamente attraverso gli altri, nutrendosi del sangue altrui, probabilmente parassitando sia vampiri che umani. Non possedeva un'identità propria, ma esisteva solo come funzione biologica: parassitare, invadere, possedere e poi uccidere, lasciando solo gusci vuoti. Proprio per questo, era incapace di sopravvivere autonomamente senza un ospite.

Qui venne il bello…

Dopo una Notte Perenne eccezionalmente lunga, che aveva fatto abbassare la guardia ai mostri, la luce tornò a colpire Oscuria con violenza, e intere colonie vampiriche furono annientate. Predatori si divorarono tra loro, pipistrelli esplosero in quei cieli tetri, creature furono incenerite dal sole, e le tane svuotate. Solo il parassita sopravvisse, ma si ritrovò completamente isolato, privo di qualsiasi ospite. Per la prima volta nella sua esistenza, non aveva nulla da consumare.

Fu in questa solitudine assoluta che avvenne ciò che gli studiosi definiscono il momento dell'autocoscienza. Privato della possibilità di vivere attraverso altri corpi, il parassita si confrontò con la propria esistenza e ne riconobbe il limite: comprese che dipendere esclusivamente dall'esterno equivaleva a non esistere affatto.

Da quel momento, l'istinto parassitario famelico… si arrestò. La creatura stabilizzò la propria forma, riducendo il parassitismo e riorganizzando la propria struttura in un equilibrio anomalo ma permanente. Non divenne più potente degli altri vampiri perché era sopravvissuto, ma divenne indipendente.

Il Principe si allontanò quindi dalle grandi concentrazioni vampiriche, scegliendo come dimora una delle zone più inquietanti e spaventose di Oscuria: l'immenso cimitero di astronavi di *Shadow Algues*.

In questa regione giacciono relitti antichissimi, navi precipitate in epoche remote, consumate dal tempo e dalle tempeste. Le carcasse metalliche sono avvolte da rampicanti deformi, alghe scure e vegetazione parassitaria che cresce tra le lamiere squarciate, trasformando quelle macchine tecnologiche in tombe organiche. La causa originaria degli schianti rimane tutt'ora ignota; si ipotizza che quelli siano i resti di antiche flotte perdute durante le prime epoche coloniali su Oscuria o addirittura una catastrofe risalente agli Anni Oscuri. Nessuna teoria è confermata.

Fatto sta che lì, tra ferraglia corrosa e gorgoglii di morte, il Principe trovò una dimora stabile. Non più vivendo all'interno di altri esseri, ma tra involucri vuoti, circondato da ciò che un tempo conteneva vita e ora ne è privo.

Unico tra i vampiri, il Principe rappresenta un limite vivente al caos vampirico, una coscienza isolata che dimostra come persino l'orrore possa arrestarsi davanti alla consapevolezza di sé: una prova tangibile che anche nel buio più profondo può nascere qualcosa che smette di divorare e inizia, semplicemente, a esistere.

Il Cimitero di Astronavi di Shadow Algues

Il cimitero di astronavi di Shadow Algues è sicuramente uno dei posti più merdosi, lugubri e spaventosi di Oscuria. All'interno dei relitti corrosi, tra stive allagate, corridoi crollati e compartimenti invasi da alghe scure e rampicanti mutati, vivono numerose creature vampiriche appartenenti alla Classe Anomala. Si tratta di forme instabili e pericolose: enormi cozze vampiriche adattate agli spazi angusti delle navi, capaci di aderire alle superfici metalliche e cacciare nelle acque stagnanti dei relitti. A seguire predatori assassini ricoperti di alghe che si muovono tra le lamiere come ombre, o ancora entità deformi che ricordano crostacei e molluschi, e infine vampiri dal corpo corazzato, viscoso e segmentato.

Queste creature utilizzano le astronavi come tane naturali, nutrendosi di qualunque forma di vita o di altri vampiri più deboli, secondo il cannibalismo tipico dell'ecosistema di Oscuria. Tuttavia, nonostante la loro ferocia, esse ignorano il Principe. La sua presenza non scatena aggressività né istinto predatorio: ai loro occhi egli appare come qualcosa di incomprensibile, un vampiro che non risponde alle logiche del sangue e della fame. Non è percepito come preda, né come rivale.

Il Principe, dal canto suo, osserva queste creature senza intervenire. Vive tra loro ma non è uno di loro. Dopo aver raggiunto l'autocoscienza, non si riconosce più come una bestia vampirica, né come parte del ciclo predatorio. Studia le mostruosità del cimitero a distanza, mantenendo una separazione silenziosa e costante, come se appartenesse ormai a una categoria diversa: non più vampiro, ma qualcosa che ha superato la pura ferocia senza rinnegarne l'origine.

Primo incontro documentato con il Principe

Un distaccamento dell'FSU rimase isolato durante un viaggio tra due castelli fortificati, bloccato da un guasto ai mezzi e dal freddo crescente nella pianura di Oscuria. Con l'incognita di una possibile Notte Perenne imminente, la squadra decise di tentare l'unica opzione rimasta: recuperare alcune vecchie batterie ad alta capacità dal cimitero di astronavi di Shadow Algues, non molto distante dalla loro posizione, per ripristinare i loro mezzi e ripartire.

L'ingresso nei relitti avvenne quando ancora c'era luce in cielo. Purtroppo, l'interno delle navi risultò immediatamente infestato. Le stive allagate e i corridoi corrosi ospitavano numerosi vampiri abominevoli; lo scontro fu inevitabile e parte della squadra venne massacrata nei primi minuti dell'operazione. Nonostante le perdite, i superstiti riuscirono a raggiungere un compartimento stagno ancora sigillato.

Fu lì che segnalarono la presenza di un'entità diversa. Una figura umanoide, deformata ma immobile, osservava dall'ombra senza manifestare aggressività. Non attaccò. Non richiamò altri vampiri. Non reagì al sangue versato. I soldati riferirono una sensazione di disagio anomalo: non paura immediata, ma l'impressione di essere osservati da qualcosa che non li considerava prede.

L'entità non ostacolò il recupero delle batterie. Anzi, durante la ritirata, la pressione delle creature vampiriche diminuì inspiegabilmente lungo uno dei corridoi, permettendo ai

superstiti di lasciare il relitto e rientrare al convoglio con una batteria ancora funzionante, seppur danneggiata.

Il rapporto conclude che la presenza dell'entità – successivamente identificata come il Principe – non comportò alcuna azione offensiva diretta. Fu la prima testimonianza nota di un vampiro che, pur vivendo nel cuore di una delle zone più ostili di Oscuria, scelse di non uccidere.

Atolok – Colui che non doveva esistere

Seconda Guerra Vampirica (2665–2668). Le Notti Perenni si sprecano. I cieli neri di Oscuria sono colmi del sangue degli abitanti. I Vampiri, protetti dall'oscurità dilagante, sono all'apice.

Un team di meteorologi e sismologi governativi fu stanziato presso la Torre di Ferro Nero (Quartier Generale dell'FSU). Grazie ai loro strumenti all'avanguardia avrebbero potuto prevedere nuove orde vampiriche fuoriuscire dalle viscere della terra, per fornire un vantaggio tattico alle forze di terra e ai bombardieri.

Passarono i mesi, e l'operazione diede più volte i suoi frutti. Tuttavia, durante una Notte Perenne particolarmente lunga, rilevarono violenti movimenti tellurici provenienti da un'isolata e altissima catena montuosa. Nella regione era presente un corposo distaccamento dell'FSU: il Bàluardh, affiancato da corazzati, artiglieria e da un reggimento delle forze governative inviato in supporto alla milizia locale.

Come preannunciato, poco dopo l'inizio delle scosse dalle montagne emerse un'immensa orda vampirica composta da creature immonde, pipistrelli assassini e altre oscenità.

Il Bàluardh venne subito mobilitato per proteggere i villaggi e gli insediamenti fortificati della zona, ma durante il feroce scontro i militari si accorsero che qualcosa non quadrava. I vampiri avevano un comportamento insolito, oltre che sbranare e dilaniare, sembravano intenzionati ad allontanarsi in tutta fretta dalla catena montuosa.

Perché?

Le scosse, inoltre, non cessavano.

Anzi, aumentarono.

Finché… diverse montagne della catena cominciarono a crollare e a spostarsi come fossero birilli.

Dalle profondità della terra emerse lui…

Atolok: un gigantesco organismo vampirico alto circa 500 metri! La sua comparsa provocò sgomento, panico e terrore.

12 fauci affilate grondanti sangue, numerose braccia colme di artigli, zampe gargantuesche, file di occhi neri come l'oblio e distese di milioni di teschi, costati e ossa lungo il suo carapace granitico.

Non si era mai vista una bestia di una tale portata e mostruosità. Le creature vampiriche impazzirono alla sua presenza.

Alcune vennero galvanizzate e si diedero alla carneficina più pura.

Altre fuggirono, altre ancora si suicidarono per poi venire divorare dai loro simili.

Il Bàluardh si preparò ad essere annientato, quando… arrivò la luce. La Notte Perenne finì all'improvviso, i vampiri superstiti si ritirarono nelle profondità e Atolok con essi, scomparendo come un male nero negli abissi sotto le montagne. Il distaccamento FSU Bàluardh e il reggimento governativo riuscirono a sopravvivere all'evento, ma i loro cuori non furono mai più gli stessi.

L'apparizione di Atolok rappresentò una delle più importanti scoperte zoologiche dell'intera storia di Oscuria. Il CEDRUS e la FIRIS (impazziti dallo stupore) furono immediatamente coinvolti nelle indagini, mentre la DARM (mobilitata subito) avviò uno studio approfondito dell'organismo con team di ricerca sul campo. Le prime ipotesi considerarono Atolok un possibile Grande Mostro, vista la sua massa eccezionale; le successive analisi sulle tracce chimiche lasciate sulle montagne stabilirono e confermarono invece che si trattava di un vampiro appartenente alla Categoria 4, un caso estremo di Aberrazione Vampirica!

Secondo la teoria più accreditata (a opera della DARM), Atolok avrebbe trascorso centinaia di anni nelle profondità di Oscuria, nutrendosi di altre creature vampiriche, animali sotterranei e persino altre aberrazioni, accumulando milioni di tonnellate di biomassa fino a raggiungere dimensioni mai osservate in precedenza.

La scoperta lasciò però un dubbio atavico: Atolok era la prova vivente che le profondità di Oscuria ospitavano forme di vita molto più grandi e antiche di quelle osservate in superficie, peggio ancora di quelle presenti nelle Guerre Vampiriche.

Là sotto, in quegli abissi remoti, potevano esserci altri Atolok… in attesa di una Notte Perenne abbastanza lunga da risvegliarli tutti.

Forse Oscuria ha segreti che non andrebbero mai portati in superficie.

Cose… che potrebbero porre fine alla colonizzazione del pianeta in un battito di ciglia.

• Curiosità: Il Protocollo "Luce Perenne"

La mostruosa apparizione di una cosa immonda come Atolok spinse gli ufficiali governativi incaricati dei rapporti con la popolazione di Oscuria e con la FSU a rispolverare un antichissimo protocollo di emergenza, risalente addirittura ai tempi del Primo Governo Galattico: il Protocollo Luce Perenne.

Il piano prevedeva, come estrema misura nel caso di una guerra vampirica divenuta impossibile da contenere con mezzi convenzionali, la distruzione della grande luna di Oscuria responsabile delle Notti Perenni: in questo modo avrebbero interrotto in via definitiva il fenomeno, cacciato per sempre i vampiri nelle profondità del pianeta e riportato la luce sulla superficie. Tuttavia, non è mai stata attuata per una ragione: una simile operazione avrebbe avuto conseguenze geologiche catastrofiche.

La perdita improvvisa dell'influenza gravitazionale lunare poteva provocare terremoti, tsunami e alterazioni delle tempeste atmosferiche, rendendo Oscuria un inferno mortale, folle e instabile per generazioni. O forse in modo permanente.

Il prezzo sarebbe stato quindi la distruzione di una parte considerevole del pianeta pur di ricacciare per sempre i vampiri nelle profondità.

Dopo varie discussioni, il Protocollo Luce Perenne rimase pertanto un provvedimento di extrema ratio, anche post-Atolok.

La maggior parte degli ufficiali ritiene migliore l'impiego di ordigni nucleari per bombardare le armate vampiriche e le loro nefaste aberrazioni. Alcuni estremisti della FALC sostengono invece che in caso di totale vittoria vampirica, questi debbano esser lasciati proliferare, essendo loro i veri padroni di Oscuria (e non hanno manco tutti i torti a pensarlo, dato gli umani sono arrivati dopo).

Altri ancora pensano che Oscuria valga ben poco sulle questioni interstellari e debba essere lasciato camminare sulle sue gambe.

Fatto sta… che sui documenti governativi il Protocollo Luce Perenne continua a essere indicato con numerosi bolli di rischio e da una dicitura: “DA ATTUARE SOLO IN CASO DI PERDITA TOTALE DEL PIANETA.”

La miniera d’oro di Baird Zan

La Miniera d’Oro di Baird Zan (Oscuria), situata nelle profondità di una montagna in uno dei luoghi più remoti e gelidi del pianeta, è controllata dalla Blood Star Enforcers, una delle più potenti compagnie militari private della galassia. La miniera è incredibilmente ricca, con giacimenti d’oro che potrebbero garantire enormi profitti, ma anche estremamente pericolosa. Oltre alla minaccia delle creature vampiriche che emergono durante le Notti Perenni, i minatori e i mercenari affrontano un ulteriore rischio: scavando sempre più in profondità, hanno inavvertitamente aperto passaggi verso caverne nascoste, dove le mostruosità del pianeta si nascondono durante i lunghi periodi di oscurità.

La Blood Star Enforcers, pur essendo ben equipaggiata, deve fare i conti con un avamposto isolato, tagliato fuori dai rinforzi esterni durante le Notti Perenni. Le loro difese includono mine anticarro, arpioni ad alta perforazione e torrette laser automatiche. Tuttavia, queste difese non sono sempre sufficienti contro i pericoli provenienti dal sottosuolo: le creature possono emergere improvvisamente dalle caverne appena scoperte, attaccando i lavoratori e mettendo in pericolo l’intera operazione.

I minatori, per lo più poveri contadini provenienti dai villaggi più remoti e gelidi di Oscuria, vengono reclutati dalla Blood Star Enforcers con la promessa di protezione durante le Notti Perenni. In cambio, affrontano turni pesanti, generalmente compresi tra le otto e le dodici ore al giorno, scavando nelle profondità della montagna in condizioni estreme. Il freddo è una costante nella zona della miniera, con temperature che scendono ben sotto lo zero anche durante i rari periodi di luce più calda.

Vivono in baracche di legno rinforzate, semplici ma sufficientemente isolate per resistere al gelo. Il vitto, pur essendo essenziale, viene garantito regolarmente dalla BSE: zuppe proteiche in lattina, carne secca, razioni energetiche, vitamine industriali e acqua depurata permettono ai lavoratori di affrontare le lunghe giornate di fatica, senza però offrire alcun vero comfort.

Le malattie e gli infortuni sono frequenti. I medici della compagnia intervengono con vaccini, sieri e cure di fortuna, sufficienti a rimettere rapidamente i minatori al lavoro, ma raramente a garantire una completa guarigione.

Nei pochi momenti liberi, gli operai cercano di distrarsi come possono: qualcuno gioca a carte, altri leggono vecchi giornali o osservano notiziari provenienti dagli altri pianeti attraverso vecchi televisori analogici recuperati da astronavi dismesse o importati. Sono piccoli momenti di normalità in una vita dominata dal lavoro, dal gelo e dalla costante paura che qualcosa possa emergere dalle profondità della miniera.

Nonostante queste condizioni, la Blood Star Enforcers rimane sul posto, poiché il valore dell’oro estratto supera di gran lunga i pericoli. Tuttavia, ogni giorno trascorso nelle viscere della miniera rende sempre più difficile distinguere chi sia il vero predatore: gli uomini o le bestie.

- Info varie: in totale ci sono 150 mercenari della BSE, e quasi un migliaio di minatori (reclutati tra i villaggi della regione).

I mercenari si suddividono in: 100 uomini di fanteria, 10 cecchini, 10 tecnici e ingegneri, 20 unità corazzate pesanti con mitragliatori Gatling, 4 medici e 6 ufficiali (tra cui il capitano Matthius Varken, lo spietato comandante).

La Torre di Ferro Nero

La Torre di Ferro Nero è una delle prime e più importanti fortificazioni erette su Oscuria, oltre che la più famosa. Questa torre, costruita secoli fa con pietra locale e rinforzata con la caratteristica lega di ferro nero, fu uno dei primi baluardi difensivi contro le creature vampiriche che emergevano dalle profondità durante l'oscurità.

Alta oltre 500 metri e armata con vari obici, pezzi di artiglieria pesante, mitragliatori al plasma e armi laser, la Torre di Ferro Nero ha respinto innumerevoli assalti, proteggendo chi si rifugiava nel castello. Oggi, sebbene segnata dalle battaglie, la torre rimane un simbolo di resistenza, pronta a difendere ancora una volta gli abitanti di Oscuria dai pericoli che si nascondono nell'ombra. È circondata da una vasta pianura bonificata a suon di gas venefici, mine ad alto potenziale, fossati con trappole e pattugliamenti costanti.

Aneddoto Storico – Il Fallimento dell'Aeroporto 07-KV

(Regione nord-ovest di Oscuria, 2681)

Nel tentativo di collegare i castelli fortificati delle regioni nord-ovest di Oscuria e garantire un minimo di trasporto aereo tra le principali zone agricole e militari, il governo repubblicano autorizzò la costruzione di un aeroporto regionale nei pressi dell'altopiano di Sper Anzus.

L'infrastruttura, battezzata Aeroporto Militare di Transito 07-KV, fu realizzata in soli quattro mesi durante un raro periodo di luce prolungata. Comprendeva due piste, una torre di controllo rinforzata con tanto di radar e un hangar sotterraneo per piccoli cargo, oltre a diverse postazioni contraeree al plasma KORVO.

Venne inviato persino un reggimento di 800 soldati regolari, ben armati, affiancati ad altrettanti membri dell'FSU.

Tuttavia, nonostante i moniti di alcuni esperti di Vampiri, l'apertura dell'aeroporto coincise con l'arrivo prematuro di una Notte Perenne anticipata.

Dopo poche settimane di operatività, nel cuore della Notte Perenne, uno sciame di migliaia di pipistrelli vampirici enormi si ridestò dal letargo e attaccò. La prima vittima fu un aereo cargo in fase di atterraggio, fatto precipitare contro la torre di controllo. L'esplosione uccise tutto l'equipaggio e innescò un effetto domino: la pista venne invasa dalle creature, gli hangar distrutti e il carburante bevuto (?!) e incendiato!

I soldati presenti si batterono con coraggio ma vennero macellati e sbranati brutalmente.

Le registrazioni della torre terminarono bruscamente con queste parole del controllore di volo: *"Stanno arrivando! Li vedo dalle vetrate... Dio mio... quanti son- AHHHH!!!"*

Pochi sopravvissero.

Il sito venne dichiarato zona morta e oggi è solo un campo di rovine conteso dai predatori notturni. Nessun tentativo successivo di costruire aeroporti fu più autorizzato dal governo e l'FSU rimase senza il prezioso supporto del trasporto aereo rapido.

Schema dell'assalto vampirico a Sper Anzus

Governativi e FSU	Vampiri
● Nono Reggimento governativo delle forze regolari: 800 uomini ● Circa 750 miliziani dell'FSU ● Almeno 400 uomini del personale dell'aeroporto Mezzi e velivoli: ● 7 postazioni contraeree KORVO ● 1 Aereo Cargo in fase di atterraggio *(con diversi piloti ed equipaggio)* ● Vari aerei parcheggiati negli hangar	● Migliaia di pipistrelli vampirici *(stime suggeriscono almeno 20-25 mila esemplari)*, appena svegliati dal letargo e assetati di sangue *(e benzina)*

Perdite

● 1250 morti: di cui 480 governativi, 520 FSU e 250 del personale dell'aeroporto ● 400 feriti gravi *(morsi, infezioni, arti amputati, ustioni da benzina incendiata)* ● 300 superstiti ● Aeroporto distrutto totalmente comprese postazioni KORVO e aerei	● Alcune centinaia *(ma irrilevanti per l'orda famelica vampirica)*

Floravora

Floravora, un mondo delle regioni esterne in cui la natura ha preso una piega spietata e imprevedibile, è teatro di una battaglia eterna tra erbivori e flora. Un tempo ecosistema equilibrato, tutto cambiò con la scomparsa dei carnivori, spazzati via da una devastante epidemia in cui nessuna creatura mangiacarne riuscì a sopravvivere. La perdita di predatori naturali scatenò una rapida espansione delle creature erbivore, la cui popolazione crebbe senza controllo, divorando la vegetazione del pianeta con voracità inaudita.

Con il tempo, però, la flora di Floravora si adattò. Per difendersi dall'attacco incessante degli erbivori, le piante si evolsero in forme mostruose. Molte svilupparono potenti veleni, letali per chiunque tentasse di cibarsene. Altre divennero carnivore, trasformandosi in predatrici silenziose capaci di intrappolare e divorare gli erbivori che un tempo le minacciavano. Gigantesche liane spinose, fiori velenosi che attirano le prede con profumi inebrianti e alberi dalle foglie affilate come rasoi attendono ogni creatura che osi avvicinarsi.

Anche gli erbivori non rimasero immutati di fronte a queste nuove minacce. Alcuni svilupparono corazze dure come il metallo, capaci di resistere agli attacchi delle piante carnivore. Altri si evolsero per diventare più rapidi e agili, in grado di pascolare con tattiche "mangia e fuggi".

Alcune specie affinarono i sensi, individuando le piante velenose prima di essere colpite, mentre altre si adattarono a nutrirsi di erba nelle pianure aperte, lontano dalle piante assassine che abitano le foreste oscure e i canyon.

La flora del pianeta è così aggressiva e invasiva da contendersi il territorio anche tra di loro. Boschi di piante velenose si espandono senza sosta, soffocando ogni altra forma vegetale, mentre le piante carnivore giganti competono in una feroce lotta, sfidandosi in brutali scontri corpo a corpo, o per meglio dire, fusto a fusto. La vegetazione si è evoluta al punto che intere foreste sembrano vive, creature silenziose in attesa del prossimo spietato pasto.

A differenza di Kar-Maeg, il pianeta giungla più famoso e agghiacciante, con le sue giungle dai toni cupi, sporchi e le atmosfere claustrofobiche intrise di morte e sangue, Floravora è un mondo affascinante e ingannevole. Le sue foreste sono dominate da piante dai colori accesi e brillanti, che attirano gli erbivori con il loro splendore solo per divorarli. La bellezza vivida della flora nasconde la sua natura letale, rendendo l'ambiente tanto attraente quanto mortale.

Ecco un breve recap dei vari ambienti di Floravora e come si manifesta la lotta tra piante ed erbivori:

- **Savane:** Distese erbose con macchie di piante carnivore basse e mimetiche. Queste piante rilasciano fragranze dolci per attirare mandrie di erbivori e scattano rapidamente per intrappolarle tra foglie affilate. Nota di merito per la temibile Acacia Spinosas: versione malefica della ben nota Acacia, semovente, alta almeno 20 metri, dotata di aculei e rami prensili.
- **Zone montuose (fredde e aspre):** Stelle alpine killer e arbusti d'alta quota che crescono tra le rocce, sfruttando i venti gelidi per diffondere spore velenose o stordenti. Gli erbivori hanno sviluppano pelle spessa e sensi acuti per evitare di essere colti di sorpresi e avvelenati.
- **Giungle dense:** La competizione tra piante è feroce, con liane giganti che si avvolgono attorno agli alberi e calano dall'alto per intrappolare prede. Fiori sgargianti usano petali luminosi come esca per attrarre e poi catturare gli animali. Nota di merito per il famoso: **Tapiro Caterpillar**, più simile a una sorta di enorme facocero corazzato con zanne enormi che usa come ruspa naturale. La sua tattica consiste nel prendere di mira le radici delle piante carnivore che non si possono muovere, sradicandole dal terreno e uccidendole sul colpo.

Per quanto riguarda la colonizzazione umana, su Floravora sono presenti alcuni avamposti del regime governativo, come stazioni di ricerca della FIRIS o del CEDRUS utilizzate per studiare le piante mortali e magari ricavarne qualche vaccino, medicina o cosmetico. Esistono anche basi nascoste di bracconieri, intenti a fare soldi a scapito degli erbivori. Infine, impavidi mercanti, provenienti soprattutto da Mercatoris Forum e in genere da Dunaria, cercano risorse rare, come fiori letali e piante preziose da rivendere.

Per concludere, Floravora è un pianeta senza carnivori, ma dove la lotta tra la vita e la morte è più feroce che mai.

Popolazione: alcune migliaia.

Nuklearr

Status attuale: Una tremenda landa radioattiva e inabitabile per qualsiasi forma di vita (animale e vegetale) non mutata.

La storia di Nuklearr e perché venne scelto proprio lui per i test nucleari?

Nuklearr non venne scelto a caso, né per comodità geografica o assenza di popolazione. La sua selezione come pianeta di test nucleari è il risultato di una fredda valutazione, tecnica e profondamente politica maturata nel corso dei secoli, a partire già dal Primo Governo Galattico.

Poiché nella Galassia di Zefiron, le armi di distruzione di massa non sono semplici ordigni o bombe: sono strumenti capaci di disintegrare un mondo intero. Un pianeta "qualsiasi", anche se disabitato, non è progettato per sopportare stress energetici di tale portata. L'uso anche parziale di armamenti apocalittici porterebbe rapidamente a fratture della crosta, instabilità tettonica e, nel medio periodo, alla distruzione completa del pianeta.

BOOOM! Come un petardo in un freddo cielo nero.

Peccato che questo risultato, per il governo centrale, è un grossissimo problema etico/morale.

Ma quindi come testare in sicurezza quel tipo di armamenti senza incorrere in devastazione gratuita? Scegliere qualcosa che non sia un pianeta normale. Nuklearr, infatti, è un mondo che presenta caratteristiche strutturali uniche: una crosta iper-spessa (circa 1000 km), una composizione ricca di elementi/minerali ultra-densi e un mantello iper-stabile. Queste peculiarità lo rendono straordinariamente resistente agli stress energetici localizzati, capace di assorbire e dissipare enormi quantità di energia senza collassare all'istante come una patata al cartoccio gettata in un vulcano.

Per scegliere proprio Nuklearr, il potere centrale ha sviluppato quella che viene formalmente definita la Scala di Nebulon, un sistema di riferimento che misura la resistenza strutturale dei pianeti prendendo Nebulon come valore massimo teorico. All'interno di questa scala, Nuklearr risulta essere il pianeta sacrificabile e disabitato con il valore più alto mai individuato: quello che più si avvicina a Nebulon in termini di tenuta fisica (Già, avete capito bene, Nebulon rimane il più forte in ogni caso 😅).

Proprio per questo Nuklearr può essere colpito a bastonate atomiche senza troppe conseguenze.

Chiaramente i test non vengono comunque mai condotti a piena potenza: l'annientamento totale non fornirebbe dati utili e trasformerebbe l'esperimento in una semplice apocalisse.

Ciò fa capire che Nuklearr non viene distrutto in un singolo istante, ma lentamente avvelenato, fratturato, irradiato e reso clinicamente morto, pur continuando a esistere.

Questa funzione tecnica si intreccia inevitabilmente con una funzione simbolica. Nuklearr diventa il luogo dove la galassia concentra il proprio peccato, il mondo su cui viene scaricata la colpa collettiva. Finché i test avvengono lì, il potere centrale può sostenere l'illusione di non star distruggendo mondi, ma solo verificando se sarebbe possibile farlo. Nuklearr diventa così il pianeta martire: sacrificabile, silenzioso, condannato a esistere come testimonianza permanente di ciò che la civiltà è disposta a fare.

Ed è proprio questa caratteristica a renderlo indispensabile, ma, allo stesso tempo, volutamente dimenticato.

Conseguenze

L'intero pianeta è ora una landa radioattiva spaccata da crateri, gas e composti tossici, e crepe incandescenti.

Alcune specie animali autoctone o finite lì chissà come, forse sbarcate lì per errore, sono sopravvissute, mutando e adattandosi in forme estreme.

Popolazione

Zero umani. In bassissimo numero per quanto riguarda la fauna sana, il resto morta o mutata.

Status politico

Attualmente è l'area di test governativa per eccellenza. È ufficialmente considerato "zona morta" e adibito solo a test estremi di armi, ma circolano voci su scienziati reietti e mercenari pazzi che vi si avventurano in cerca di tecnologia proibita o mutazioni sfruttabili (spoiler: spesso facendo una brutta, bruttissima fine!!!).

Addestramento militare

Oltre a essere un campo di test nucleari, Nuklearr ospita l'addestramento degli "Atomic Soldier's", un'unità speciale governativa progettata per operare in scenari post-attacco nucleare. Gli esercizi simulano condizioni estreme: radiazioni, blackout totale, clima tossico, ambienti privi di ossigeno. Simulazioni per modo di dire visto che si tratta della quotidianità su Nuklearr.

Finora queste truppe non sono mai state impiegate in teatri attivi post detonazioni nucleari, ma sono intervenute in zone contaminate o ad alto rischio.

📂 **Test Noti Condotti su Nuklearr**

(Documento altamente riservato – Accesso limitato alle alte sfere governative e agli scienziati della FIRIS)

● **Test "Foresta Ardente" – Incendio Planetario Controllato**

In una delle ultime zone ancora ricoperte da vegetazione, vennero lanciati missili ICBM a Incendio Planetario. Progettati per generare un'apocalisse di fuoco in grado di devastare interi continenti, questi ordigni trasformarono l'intera regione in un oceano di fiamme.

Le foreste si incenerirono nel giro di 1 ora e mezza. L'atmosfera locale divenne un turbinio di cenere e fumo tossico, e il suolo stesso si carbonizzò. L'obiettivo era testare la rapidità di propagazione degli incendi ad alta quota e la loro capacità di persistere anche su terreni senza alberi o ad alta densità minerale. La zona è tuttora soprannominata "*La Macchia Nera*".

● **Test di uno dei missili perforanti "A.D.E.S." – Arma di Distruzione ed Esecuzione Strategica**

Uno dei test più devastanti della storia militare recente.

Il missile sperimentale A.D.E.S., un'arma perforante concepita per superare la crosta terrestre e detonare a centinaia di km di profondità, venne lanciato in una regione geologicamente stabile e tranquilla, per vederne gli effetti. Il risultato? Un collasso tettonico su scala da incubo.

Intere porzioni della crosta si spaccarono come vetro, generando persino nuove catene montuose per effetto di rimbalzo, senza contare le 8 placche continentali disallineate e le faglie incandescenti con eruzioni vulcaniche e terremoti.

La zona è ancora in fase di terraformazione e considerata irrecuperabile.

● **Test "Traliccio di Dio" – Con utilizzo di Bombe Fulminatrici**

In un'area marginale del pianeta vennero sganciate decine di bombe fulminatrici ad alta intensità, progettate per disturbare in modo massivo gli equilibri elettrici atmosferici e per sterilizzare apparecchiature elettroniche.

Il test ha avuto un successo “oltre le aspettative”: da decenni, l’intera regione è soggetta a continue tempeste elettromagnetiche, con fulmini da miliardi di Volt, scariche statiche permanenti e venti ionizzati.

Draken

Draken è uno dei pianeti più remoti e lontani della Galassia di Zefiron, situato ai margini delle regioni esterne. Per raggiungerlo con una nave di classe media sono necessari almeno tre o quattro mesi di viaggio interstellare, a seconda delle condizioni dello spazio e delle perturbazioni gravitazionali delle rotte. La sua posizione decentrata, la difficoltà dei viaggi e la scarsissima integrazione con il resto della galassia ne fanno un mondo a parte, anacronistico, chiuso e misterioso.

Il pianeta ha un'estetica, una cultura e una tecnologia del tutto medievali. Non è però una scelta culturale *(come accade già su Stellaria ad esempio):* la civiltà di Draken è rimasta ferma al Medioevo, con feudatari, cavalieri, castelli, guerre tra regni e superstizioni antiche, con qualche chicca chiaramente. Sebbene alcuni studiosi e saggi del luogo sappiano dell'esistenza della civiltà principale galattica, la maggior parte della popolazione vive nell'ignoranza, riferendosi agli occasionali visitatori come "viaggiatori delle stelle", senza considerarli alieni ma piuttosto come mercanti o profeti venuti da terre lontane, trattandoli con grande rispetto.

Geografia e clima

Draken presenta innumerevoli biomi: tundre fredde, montagne alpine, deserti brucianti e vaste pianure si alternano in un ecosistema frammentato ma vitale. Le condizioni meteorologiche estreme hanno contribuito alla formazione di culture guerriere e superstiziose, legate profondamente alla loro terra.

Fazioni principali

● **Umani:** suddivisi in regni, ducati, contee e clan rivali, sono la maggioranza della popolazione. Le loro tecnologie sono per la maggior parte limitate a quelle del periodo tardo-medievale: spade, balestre, cavalli da guerra, catapulte, cannoni, moschetti e archibugi. Diversa questione per alcune armi speciali come la Spad-arco (spada che si divide in due tramite un ingranaggio e spara frecce) e rudimentali mitragliatori a pietra focaia.

La tecnologia avanzata eventualmente proveniente da altri mondi – come fucili al plasma e pistole laser – è considerata magia, scienza antica o “doni dei mercanti”.

● **Uomini-Cinghiale (altresì detti Cinghialoni):** umanoidi possenti con fattezze suine, zanne prominenti, pelliccia irsuta e forza straordinaria. Vivono nelle regioni più fredde in tribù simili ai vichinghi, armati di scudi rotondi, asce, elmi e cotte di maglia. Tecnologicamente sono i più arretrati, ma sono temibili in battaglia e rispettati anche dai regni degli uomini, nonostante le frequenti guerre di confine. La loro alimentazione si basa su verze, patate, ghiande e vari tipi di Cavoli e verdure a foglia. Adorano stufati di ogni tipo e sono grandi esperti di erbe aromatiche.

● **Armata degli Scheletri (infetti dal Dark Skeleton Virus):** si tratta di individui rianimati da un virus misterioso che consuma la carne e lascia intatti solo lo scheletro (annerito) e la coscienza. La malattia modifica le ossa per agire come muscolatura interna, consentendo movimento e persino combattimento. Gli scheletri mantengono ricordi e coscienza, ma sviluppano una visione fatalista e collettivista. Si riuniscono in legioni armate con mazze, lance, armature ossidate in ferro e vessilli neri. Possono trasmettere l'infezione solo uccidendo un nemico prima, poiché gli umani di Draken sono ormai immuni al virus. Regnano sia nelle regioni desertiche che in quelle fredde e temperate, e sono i più guerrafondai di tutti. Non si nutrono tuttavia di carne ma di calcio, minerali e collagene, che consumano in quantità.

● **I draghi di Draken:** Creature ancestrali da cui il pianeta prende il nome, i Draghi di Draken sono paragonabili a dei bovini giganteschi. Socievoli, pacifici, vegani, non sputano nemmeno fuoco (al contrario di quei bastardi dei Draghi di Napalm di Nuvolarium-8) passano letteralmente la vita a mangiare, bere e ingrassare. Discendenti diretti dei terribili Rostodonti, i paleontologi non capiscono cosa sia andato storto nella linea evolutiva. Eppure, sono rispettati e amati da tutte le fazioni. L’unica loro vera abilità è una resistenza ai

trigliceridi e al grasso viscerale paurosa. Il loro cuore non manca un battito nonostante il sangue sia denso come petrolio greggio.

● **Karnath, il Dio del Caos** (esiste anche paragrafo dedicato più in giù): un'entità solitaria e potentissima, un relitto cosmico proveniente da un'altra galassia che si è autodistrutta per la troppa potenza raggiunta. Non è malvagio, né un tiranno, ma pacifico e incompreso. Tuttavia, il suo corpo è un'arma vivente che reagisce in automatico a minacce, paure o emozioni, uccidendo chiunque gli si avvicini come un sistema immunitario in perenne modalità overkill. Vive nascosto nelle "Montagne del Male", una catena montuosa temuta da tutti. Karnath è venerato come una divinità del caos e della distruzione, sebbene egli desideri solo pace e isolamento.

Relazioni con la galassia

Draken non partecipa in alcun modo agli affari interstellari. Raramente visitato, è considerato un mondo anacronistico all'interno della galassia, dove cultura, tecnologia e politica restano sospese nel tempo. I pochi contatti esterni si verificano attraverso esploratori, archeologi, mercanti o contrabbandieri in cerca di reliquie, minerali rari, spezie o storie da raccontare.

Nota storica – Trattato di Non-Interferenza con Draken

A seguito di diversi incidenti diplomatici e missioni fallite, la Costituzione Governativa di Nebulon, centinaia di anni orsono, in un emendamento ratificato anche dalla FALC e con il sostegno della maggioranza dell'opinione pubblica, ha stabilito un Trattato di Non-Interferenza con il pianeta Draken.

Secondo il trattato, è severamente sconsigliato intraprendere missioni militari, commerciali o scientifiche verso Draken.

L'obiettivo primario è evitare qualsiasi turbamento agli equilibri locali: un'interferenza esterna, anche minima, rischierebbe di destabilizzare la fragile convivenza tra le varie fazioni, portare malattie letali dal resto della galassia (pensate ai tremendi virus e malattie di Kar-Maeg oppure alla micidiale febbre delle steppe di Steppius Khan) o ancora rovinare il clima.

A oggi, gli episodi di contatto indesiderato sono rarissimi, e le navi in rotta verso le Regioni Esterne sono obbligate per legge a evitare qualsiasi avvicinamento a Draken. Non che ci voglia tanto, dato che è situato ai margini esterni perfino per le regioni esterne!

Lore antica di Draken (Tratta e ispirata dalle mie battaglie lego in gioventù!) ambientata nel grande arcipelago dei continenti

Di seguito, la cronologia completa:

● Tutto partì nel vasto continente di Castellanos: con le **Guerre tra Nobili.** L'episodio del palazzo sul lago fu uno dei più famosi, dimora di uno dei nobili più potenti e con magnifiche vetrate e balconi, ma che venne spazzato via dall'assalto di un feroce Drago lucertolone emerso dalle acque *(si pensa fosse un lontano discendente della vera stirpe dei Rostodonti a differenza dei pacifici Draghi di Draken).*

● Tempo dopo la fine delle Guerre tra Nobili, vi fu la **Spedizione di un gruppo di avventurieri** verso le catene montuose a nord-ovest di Castellanos alla ricerca della Pietra Nera *(potente minerale bellico).* Si imbatteranno in pterodattili killer e nessuno ne uscirà vivo. O forse qualcuno sì… e con in serbo un segreto.

● **L'Epoca di Brigni**: il re condottiero più glorioso mai esistito. Conquistò tutto il mondo conosciuto di Castellanos con le sue poderose e violente armate, ma alla fine venne sconfitto da un'alleanza tra tutti i suoi rivali. Prima della caduta, però, creò i **Manoscritti**. Potentissimi artefatti basati sulle sue conoscenze della scienza e ingegneria, dato che era anche una sorta di scienziato e inventore. Il primo era il progetto di una **macchina volante**

aerea bellica, armata con mitragliatori e bombe, enormemente avanzata per l'epoca cavalleresca di Castellanos!

L'altro era la **formula della Pietra Nera**, minerale scoperto dall'unico superstite della spedizione a nord-ovest, ovvero un potentissimo esplosivo! Il nome Pietra Nera non è casuale. Si presuppone sia un minerale cugino dell'odierno PN-115 (indistruttibile e pesante 7 volte l'oro) ma con caratteristiche equivalenti a quelle del salnitro malato. Insomma, un cugino bastardo e pericoloso.

Peccato che Brigni venne sconfitto prima che potesse utilizzare i suoi due prodigi… che però fece nascondere in luoghi sicuri, distruggendo le mappe.

Questa fu la fine dell'epoca di Brigni, il più grande re condottiero e conquistatore mai esistito, morto in battaglia.

● Dopo la caduta di Brigni, le disavventure per il continente non sono terminate. Avvengono ben **2 Invasioni degli Uomini Cinghiale** delle terre del nord *(isole gelide e spaventose al di là del mare, che si dice siano dimora di mostri, creature feroci e persino scheletri infetti dal Dark Skeleton Virus!).* Ma chi sono questi esseri Cinghialoni? Beh, popolazioni barbariche di umanoidi muscolosi, dalla pelliccia irsuta e dalle sembianze suine.

Le invasioni vengono respinte con grande fatica e innumerevoli perdite dagli abitanti delle zone costiere di Castellanos. In questo periodo, i Cinghialoni sono potentissimi e i Castellani faticano a respingerli. E nonostante la vittoria, i grotteschi suini rimasero comunque sul continente, barricati in una vecchia **fortezza costiera** sulle coste a est, ricoperta di liane e fogliame, e stabilendo lì un territorio permanente.

● In seguito alle carestie, epidemie e morti dovute alle invasioni dei Cinghialoni, nasce il cosiddetto "**Periodo del Dittatore**". Ovvero un potente lord che stabilì un regime totalitario e basato sul controllo della regione, supportato da soldati e dal fedelissimo capitano della guardia, suo vice in comando.

La battaglia avvenne così: i contadini/milizie e soldati avversi si ribellarono e gli dichiararono guerra. Vennero sconfitti nella battaglia della pianura, ritirandosi nella foresta ai piedi delle montagne a est. Le truppe rimanenti si imbatterono in una specie di tempio… dove dovettero poi affrontare un mostruoso **Veladonte** *(antico e feroce Rostodonte!)* sopravvissuto chissà come. La realtà è che quel tempio era uno degli studi scientifici dove Brigni aveva ideato il primo manoscritto, quello della macchina volante. Nessuno però poteva saperlo.

Lasciata la foresta, i sopravvissuti si organizzarono meglio, sconfiggendo prima in campo aperto i soldati del Dittatore e poi assediando il suo castello, uccidendolo insieme al capitano della guardia e ponendo fine alla minaccia e al periodo di tirannia.

● Dopo la sconfitta del Dittatore, nacquero 3 grandi fazioni a Castellanos: il regno della **Corona**, il regno del **Leone** e quello del **Drago**.

Peccato che scoppiò una guerra tra queste tre fazioni, a cause di interessi nello spartirsi il territorio post-dittatura. Queste si svolsero nella **fortezza di Trojan**, situata sui monti a Est. La sconfitta delle truppe del Drago grazie a una collaborazione tra Corona e Leone sancì la fine delle ostilità e l'**Unificazione di Castellanos sotto l'egida dei Castellani**: la fazione più potente dell'epoca.

● In contemporanea, accade la **prima guerra tra Imperiali** *(simili agli Inglesi del 700')* **e Pirati** nel piccolo arcipelago tropicale a sud di Castellanos. La vittoria andò ai pirati grazie alla guerriglia, a quell'epoca ancora gente di mare, di cuore e di avventure contro l'imperialismo Imperiale.

Nota: gli imperiali sono armati di moschetti, pistole a pietra focaia e cannoni, quindi equipaggiamenti più moderni rispetto ai medievali Castellani. I pirati utilizzano invece armi imperiali rubate.

● Con la recente Unificazione di Castellanos, avviene l'attacco all'ultimo avamposto dei Cinghialoni sul continente, rimasto lì dall'epoca delle due Invasioni. I Cinghialoni sbarcati razziavano le terre limitrofe, allevavano, coltivavano e vivevano li ormai, ma vennero ricacciati senza pietà nelle terre a nord grazie alla **distruzione delle loro Fortezza Costiera.** Tutto fu possibile solo tramite un poderoso ariete da sfondamento che guidò le truppe

castellane all'interno delle mura.

● Tempo dopo, vi fu la **scoperta del continente di Filipponos** nel lontano est tramite esploratori marittimi, dato che Castellanos si stava espandendo nelle quattro direzioni.

Infatti, i Castellani iniziarono a commerciare con imperiali e pirati, scambiando spezie, pesci e banane; con i cittadini di **Capri** *(piccola isola a sud-est del continente di Castellanos),* merci pregiate, e a esplorare per mare. Nel frattempo, la loro potenza cresceva a dismisura, soprattutto grazie a un efficientissimo sistema logistico di scorte alimentari, vivande, bevande e munizioni, e a una forza militare invidiabile.

● I rapporti con Filipponos, inizialmente tiepidi (era stato scoperto un altro continente!!) non tardano a peggiorare. Scoppia quindi una **schermaglia contro il regno di Filipponos**.

● I castellani sfoderano un attacco a Filipponos: il continente è composto da montagne, ampie coste e spiagge, e un grande altopiano al centro, dove era situata una grande muraglia difensiva. L'assedio avviene con successo ma le truppe castellane vengono tagliate fuori dalla flotta di Filipponos che sbarca alle loro spalle. La battaglia si conclude con un **pareggio** e i Castellani si ritirano, nonostante avessero inviato solo un'avanguardia e non tutto l'esercito di Castellanos.

Questo perché i castellani erano fortissimi via terra mentre Filipponos era più che altro una potenza navale.

● Segue una pace tra castellani e il regno di Filipponos, ma le tensioni non diminuiscono.

● Parte, infatti, una **guerra fredda tra Castellanos e Filipponos**, ma che non sfocerà mai verso una vera e propria guerra. Tra l'altro quelli di Filipponos sono impegnati nelle guerre contro i Cinghialoni che, dopo la distruzione della Fortezza Costiera a Castellanos, hanno pensato bene di sbarcare ora nel secondo continente, probabilmente ritentando lì perché sono più deboli dei castellani. Senza contare i **barbari delle montagne** di Filipponos, uomini selvaggi, temerari, facenti razzie e dediti allo schiavismo.

● Tuttavia, un grande evento segna una svolta nella cronologia storica: **la Coalizione**.

Guidata dall'esercito persiano del continente Persios *(situato a Est, a metà strada tra Filipponos e le terre del nord, dove finora i persiani si erano fatti i fattacci loro…),* a loro si aggiungono i Cinghialoni *(desiderosi di rivalsa, bottino e conquiste)* e le armate degli Scheletri! Queste ultime provenienti sempre dal gelido nord e talvolta alleate dei Cinghialoni, sono ora pronte a combattere fino alla fine contro i Castellani.

Nota: Gli scheletri si presuppone siano infetti di un Antenato del **Dark Skeleton Virus**, ma che ne condividano per la maggior parte le caratteristiche.

Parte la Grande Guerra. Questa coalizione è così forte che riesce a sbarcare a porto Seguro (principale porto a sud-est di Castellanos), prendere Dakar, conquistare il principale centro abitato nel centro e assediare la capitale: il castello principale situato sull'altopiano a nord di Castellanos.

Dopo un **incredibile assedio**, le forze castellane sconfiggono l'armata della coalizione, ricacciando i nemici lungo le coste a est *(ma attenzione, la loro presenza sul continente rimane!).*

● Poco tempo dopo, viene organizzata la **II Coalizione**, con il tentativo di Persiani, Cinghialoni e scheletri di sconfiggere definitivamente i Castellani.

Avviene la **più grande battaglia che la storia ricordi… quella delle 6 armate**: Castellani, imperiali, pirati, persiani, Cinghialoni, scheletri.

Gli imperiali si sono uniti alla zuffa in soccorso dei castellani e per difendere pure le loro terre, mentre i pirati si schierano a sorpresa a favore della coalizione. Diciamo che i pirati ormai stanno abbandonando gli ideali marittimi e pensano solo a bottino, soldi, alcolici, droghe e donne. E poi i persiani hanno promesso loro immunità politica e l'arcipelago a sud concesso loro dopo aver stempiato pure gli imperiali! Un vero tripudio di geopolitica ancestrale.

La battaglia si conclude a favore dei Castellani e imperiali, anche se con pesanti perdite imperiali e moderate castellane.

● Dopo le perdite dovute all'aiuto fornito ai castellani, scoppia persino la seconda guerra tra pirati e imperiali *(dove si decise tutto nella battaglia della baleniera. Ormai i pirati perdono*

in toto la retta via e si dedicano solo ad alcolici, droghe, razzie, stupri e stupefacenti).

La **Baleniera** era una poderosa nave creata dal più potente capitano pirata. Dotata di cannoni e un sistema di lancio per piccoli alianti (tipo **mini-aerei**) armati di rudimentali fucili a ripetizione. Una tecnologia incredibile per i pirati. La Baleniera viene infine affondata dagli imperiali dopo una battaglia contro l'ammiraglia inglese. Entrambe le navi affondano e squali enormi divorano i sopravvissuti. La vittoria va comunque agli imperiali. I pirati vengono debellati praticamente del tutto, quasi eradicati.

● Dopo questi eventi logoranti, gli imperiali abbandonano de facto la Grande Guerra, lasciando i Castellani e pensando a risolvere i loro problemi intestini.

● La guerra continua. Le forze castellane attraversano il mare e portano la guerra su Persios. Qui avviene **la sconfitta della III e ultima Coalizione** *(formata per difendersi più che per attaccare)* con la distruzione della capitale di Persios. I Cinghialoni e gli scheletri vengono anche loro ricacciati nelle terre del nord *(con spedizioni punitive)* e distrutti.

La guerra è vinta.

● I castellani, ormai inebriati da bottino, euforia di guerra, donne schiave e potenza militare *(nonostante le perdite)* decidono di attuare un raid punitivo a Filipponos.

Questi ultimi, **finti neutrali per anni**, hanno in realtà appoggiato la coalizione con finanziamenti, viveri e armi. Tutto perché temevano l'egemonia castellana e volevano quindi indebolirla in maniera indiretta.

Questo tradimento fu inaccettabile. Forti dell'esperienza militare accumulata *(la migliore esistente in quell'epoca),* l'esercito castellano attuò uno sbarco poderoso a Filipponos che si concluse con la **distruzione della loro capitale**: la cosiddetta grande muraglia difensiva, situata sull'altopiano al centro del continente.

La guerra è finita del tutto. I Castellani sono gli egemoni indiscussi.

● Come se non bastasse, in seguito a tremendi maremoti, eruzioni vulcaniche e sismi apocalittici, l'intero continente di **Filipponos sprofonda nell'oceano**! È un disastro senza precedenti. Decine di migliaia di vittime, e i castellani si rifiutano di offrire più di qualche manciata di aiuti umanitari, come punizione suprema per il tradimento.

● Mesi dopo, calmate le acque, vi fu la **ribellione del nobile di Capri**, prima vassallo dei castellani e loro sostenitore nella grande guerra contro la Coalizione, tentò una sorta di indipendenza della piccola isola. Fallì dopo duri scontri contro le forze castellane ancora cariche di conflitto *(ambo le parti subirono però svariate perdite)*, che posero l'isola sotto controllo totale.

● In contemporanea, gli imperiali sviluppano un progetto assurdo che potrebbe ribaltare il loro ruolo nel mondo: **Walking Armors**.

Un tentativo azzardato di creare degli automi a partire da armature corazzate. Dei robot da guerra medievale insomma. Testano l'esperimento su un piccolo isolotto con alcune decine di studiosi, militari e civili. I robot però impazziscono e massacrano tutti, per poi venir disattivati e distrutti dai pochi superstiti.

La situazione imperiale è un disastro. Avevano investito tutto il loro capitale in questo progetto, per risollevarsi dopo le perdite economiche della grande guerra e della seconda guerra contro i pirati (baleniera).

● Accade quindi l'**Invasione imperiale verso Castellanos**, con lo sbarco e la testa di ponte a porto Seguro. Giocano il tutto per tutto per decidere il loro posto nel mondo e sistemare gli equilibri di potere.

I Castellani, ancora forti ma indeboliti dalla guerra contro la Coalizione, il raid punitivo a Filipponos e contro la rivolta di capri… riescono comunque a vincere e sconfiggere definitivamente gli imperiali, nonostante questi ultimi abbiano dato fondo a tutto l'arsenale di moschetti e cannoni. L'**impero degli Imperiali crolla su sé stesso** e scompare nelle acque dell'arcipelago, salvo pochi fortini ancora fedeli e cittadine lungo le coste degli isolotti.

Ma è una vittoria di Pirro, che lascia Castellanos in uno stato di caos totale: con la nobiltà decimata *(morta sia nella Grande guerra che nell'invasione imperiale)* e senza un governo forte, scoppia una guerra civile tra le casate rimaste e i generali dell'esercito.

● Inizia la **Guerra Civile a Castellanos.** Venturios, un ex-generale castellano, emerge

come uno dei contendenti più validi e onorevoli.

Durante il conflitto, mentre è in ritirata con i suoi fedelissimi verso i monti a Est di Castellanos, si imbattono prima nel tempio della foresta *(dove ancora vi è lo scheletro del mostruoso Veladonte),* intuendo di antiche leggende che forse sono verità. Poi, saliti sulle montagne, scoprono per caso in un magazzino rugginoso l'antica macchina volante dell'epoca di Brigni, il velivolo con decollo verticale e armato con una mitragliatrice rudimentale e bombe.

Con questa **tecnologia superiore**, Venturios torna, riuscendo così a ottenere una vittoria decisiva e porre fine alla guerra civile.

Dopo la vittoria, decide di ritirarsi e costruire un nuovo castello sulle montagne a ovest, simbolo della pace. Dato che il vecchio castello capitale sull'altopiano a nord era andato distrutto nella guerra civile e anche la principale città.

Per evitare che simili armi devastanti vengano usate di nuovo, nasconde tutte le armi avanzate dell'epoca di Brigni *(trovate sempre nel magazzino)* in una **grotta sopra il castello**, come simbolo ultimo di pace. Riutilizza anche l'avamposto di Dakar in rovina come torre di segnalazione, e risistema le terre coltivabili nelle zone limitrofe alla cittadina castellana di Dakar *(segnata dalle guerre e decimata).*

● Purtroppo… La pace di Venturios non dura a lungo: un esercito di mercenari, noto come **l'Ordine dei Mercenari**, invade Castellanos.

Questo esercito fu formato in segreto durante la guerra civile da sopravvissuti di Filipponos (sprofondata nelle acque in seguito a un maremoto devastante), bande mercenarie, i selvaggi barbari delle montagne, i pochi pirati superstiti, ex-persiani e nobili di Capri, uniti per conquistare il potere totale.

Durante l'invasione, radono al suolo l'Avamposto di Dakar e pure Dakar stessa, una delle ultime città castellane ancora attive, riducendo la popolazione a schiavi, con torture e soprusi.

I nobili castellani superstiti, ormai senza più un esercito organizzato, si trovano a fronteggiare un nemico soverchiante, che si sta avvicinando spedito alle montagne a ovest attraverso la grande pianura centrale. Venturios decide quindi di usare l'ultima risorsa rimasta: l'aereo di Brigni, ormai non più funzionante.

Dalle montagne a Ovest, lo fa planare personalmente sopra l'esercito mercenario in una **folle manovra kamikaze** e lo schianta su di esso, distruggendo tutto l'Ordine dei Mercenari e **salvando Castellanos** al costo della propria vita.

● Dopo la distruzione dell'ordine dei mercenari, per alcuni giorni sembra tornare la pace… per poi rimpiombare nel caos. La morte di Venturios, la debolezza di Castellanos post-attacco dei mercenari *(con centinaia di vittime, razzie e rovine in fiamme)* e la scarsa sicurezza interna, permettono al **Capo degli Assassini** di prendere il potere.

Gli **Assassini** erano in origine un corpo d'élite delle forze speciali castellane, veterani delle guerre passate *(la Grande guerra contro la Coalizione in primis).*

Il loro comandante, un ex-capitano delle forze speciali, tradisce i nobili superstiti, li elimina in un **feroce attentato**, e **si autoproclama nuovo sovrano di Castellanos**.

Per consolidare il suo dominio, abbandona la fortezza di pace sulle montagne a ovest, e costruisce una gigantesca torre fortificata a sud, equipaggiata con ordigni alla Pietra Nera. La **Pietra Nera** era il secondo manoscritto di Brigni, recuperata dal tempio nella foresta verso est, dove un manipolo di assassini scoprì un passaggio segreto che conduceva a un'area nascosta. Questo tipo di pietra viene usata come un'arma devastante capace di generare esplosioni su larga scala!

● I pochi nobili castellani rimasti, consapevoli della minaccia rappresentata dal Capo degli Assassini, decidono di allearsi con gli ultimi imperiali superstiti.

Gli imperiali, ridotti a una misera frazione della loro forza originaria, accettano di combattere al fianco dei loro ex-nemici per eliminare il traditore.

Questa alleanza segna **l'ultimo grande scontro della storia di Castellanos**.

L'esercito congiunto di nobili e imperiali assalta la Torre del Capo degli Assassini.

Durante la battaglia, gli ordigni alla Pietra Nera vengono attivati e usati in modo eccessivo.

L'esplosione è catastrofica: la torre collassa su sé stessa e annienta tutti gli schieramenti coinvolti.

Quasi nessuno sopravvive.

La storia passata finisce… e **inizia l'epoca odierna di Draken**.

Insomma… con la Battaglia della Torre, tutte le grandi fazioni sono ormai distrutte o in rovina.

Castellanos è un regno fantasma, senza più un governo o un esercito stabile.

Filipponos è sprofondata nelle torbide acque dell'oceano.

Gli Imperiali non esistono più come potenza militare, ma ridotti a bande di superstiti.

La Coalizione è stata distrutta anni prima.

I Persiani devastati.

Cinghialoni e scheletri eliminati o dispersi nelle terre del nord.

I Pirati scomparsi, dati alla macchia, cacciati o impiccati.

L'arcipelago di Draken è ormai solo una terra di piccoli gruppi sopravvissuti, bande armate e trafficanti di schiavi, senza più grandi imperi o eserciti.

È la fine di un'era.

Ma dalle ceneri di questo antico mito… nacque la storia odierna di Draken. Le fazioni si riorganizzarono negli anni, colonizzarono nuovi continenti e si resero conto che quell'arcipelago che aveva visto così tanta morte e sangue, non era l'unica terra emersa. Altre regioni, alcune più prospere, altre più spaventose, li attendevano.

Il mito… continuò.

• **Curiosità:** la storia che avete appena letto è davvero ispirata a una serie di battaglie lego fatte da bambino. Anzi, si può dire che questa è la prima grande storia realizzata prima di Zefiron! Le Fazioni sono prese paro paro dalle minifigure lego: I Castellani e Filipponos erano i vari eserciti medievali *(linea Castle o Kingdoms),* i Cinghialoni erano gli orchi di fantasy era, gli scheletri beh… gli scheletri sempre di fantasy era!; i persiani tratti dai lego di Prince of Persia *(non gli ho cambiato nome ahah),* e infine gli imperiali e i pirati tratti dai Lego Pirates.

Info generali sui pianeti

I pianeti della galassia di Zefiron sono tutt'altro che semplici corpi celesti, ma veri e propri esseri viventi cosmici, organismi colossali e immortali che esistono da miliardi di anni. Queste entità, silenziose e imperscrutabili, osservano le civiltà che abitano le loro superfici senza interferire direttamente, come se fossero custodi di un equilibrio superiore.

Rigenerazione delle risorse planetarie: il fenomeno del "Ciclo del Nucleo"

Il fenomeno, conosciuto come "Ciclo del Nucleo", è un processo geotermico e chimico unico nei pianeti al centro della galassia di Zefiron. Si tratta di un meccanismo che consente a questi pianeti di rigenerare costantemente risorse naturali, rendendoli ricchi e fertili nonostante millenni di sfruttamento.

Come funziona?

I pianeti di Zefiron hanno nuclei dinamici, ricchi di isotopi rari e sostanze chiamate "elementi catalitici primordiali", un'eredità lasciata dalla formazione della galassia stessa. Questi nuclei producono flussi di energia immensa che innescano reazioni di fusione e fissione che generano nuovi elementi chimici.

Nel corso di milioni di anni, il nucleo espelle materiali rinnovati verso la crosta terrestre.

Materiali come minerali, metalli rari e composti organici vengono "spinti" in superficie attraverso eruzioni vulcaniche, fratture tettoniche o geyser ad altissima pressione.

Nei mari o nei terreni, questi minerali si solidificano o si depositano, diventando nuovamente accessibili per l'estrazione.

Oltretutto, le sostanze chimiche espulse dal nucleo non solo rigenerano minerali, ma contribuiscono alla fertilità del terreno. Alcuni gas e composti, rilasciati lentamente, nutrono la biosfera, garantendo una straordinaria biodiversità e abbondanza agricola.

Il Fenomeno della Cicatrizzazione

La domanda sorge quindi spontanea: se i pianeti della galassia di Zefiron rigenerano le risorse attraverso il Ciclo del Nucleo, come avviene, in concreto (o papale papale), nelle miniere o nelle cave?

In realtà, le miniere già di per sé durano tantissimo. Sono scavi enormi, profondissimi e ben progettati, con una ricchezza nel sottosuolo mostruosa: ogni tonnellata di roccia estratta contiene quantità assurde di metalli e minerali, sufficienti per sostenere secoli di produzione di astronavi, edifici e industrie. Quando un giacimento si esaurisce, le civiltà non si fermano: aprono una nuova miniera in un altro punto, seguendo un sistema a rotazione che ricorda quello agricolo medievale.

Col tempo, però, le miniere abbandonate tornano a vivere grazie al fenomeno noto come "Cicatrizzazione". È come se il pianeta, essendo un organismo vivente e senziente, rimarginasse la ferita lasciata dall'uomo. Mini-terremoti, micro-eruzioni sotterranee o allagamenti profondi rimescolano gli strati geologici, pompando nuovi minerali verso la superficie. Le radiazioni nucleari naturali del nucleo, inoltre, rimodellano la materia: ciò che prima era semplice pietra viene trasmutato in metallo, diamante o composti rari (in base a che tipo di giacimento era la miniera).

Così, dopo anni o decenni, nei siti minerari chiusi riappaiono nuovi filoni: una vera e propria rigenerazione naturale.

È per questo che Nebulon, Xerion, Ergon e tutti gli altri mondi centrali non conoscono mai la scarsità di risorse: i loro pianeti "guariscono" di continuo, trasformando la crosta in un ciclo infinito di abbondanza.

• **Nota Economica:** Nonostante questo meccanismo di rigenerazione, non significa che ogni pianeta abbia quantità illimitate di tutte le risorse in ogni momento. La distribuzione resta disomogenea: ad esempio, la Lumynite Refracta abbonda su Kar-Maeg ed Ergon,

mentre su altri mondi se ne trovano solo tracce minori. Lo stesso vale per diamanti, marmo anti-atomico, pietre preziose o altri composti rari: anche se il pianeta cicatrizza e rigenera, la quantità disponibile in un determinato mondo rimane limitata.

Ecco perché il commercio interplanetario mantiene un ruolo cruciale: alcuni pianeti restano grandi esportatori di certe risorse, mentre altri devono importarle. L'abbondanza non annulla i mercati, ma li rende più dinamici, con un bilanciamento costante tra rigenerazione naturale e domanda economica.

Reazioni Planetarie

I pianeti della galassia di Zefiron, pur essendo generalmente buoni e passivi, non sono indifferenti a ciò che accade sulla loro superficie. Quando l'inquinamento, le radiazioni o lo sfruttamento superano un certo limite, alcuni pianeti reagiscono in modo drastico, generando i cosiddetti Grandi Mostri. Queste colossali creature, paragonabili ai kaiju della cultura giapponese, sono una sorta di sottoprodotto dell'alterazione ambientale, un'espressione biologica incontrollata del pianeta stesso. La loro comparsa è rara, ma quando accade può portare devastazione su larga scala!

Coscienza cosmica

Anche se un pianeta venisse distrutto (evento mai accaduto fino a oggi), la sua coscienza cosmica non cesserebbe di esistere. Essendo esseri viventi a tutti gli effetti, i pianeti possiedono un'anima, uno spirito, o una qualche forma di esistenza oltre la materia. Sono immortali e parte del cosmo!

MEZZI di TRASPORTO

Principali astronavi mercantili e da trasporto passeggeri

NAVI MERCANTILI

• **Cargo Stellare:** lunga fino a 20 e passa chilometri, è la nave spaziale più grossa mai concepita. Il colosso meccanico non può atterrare sulla superficie dei pianeti ma resta perennemente in orbita, sfrutta invece un sistema di navette incorporate per caricare e scaricare le merci. Viene assemblato in orbita tramite stazioni spaziali da costruzione. Trasporta merci d'ogni tipo, da metalli a materie prime fino ai viveri. Anche a velocità over-light rimane una nave molto lenta, impiegando parecchio tempo in più rispetto alle astronavi passeggeri.

Come aspetto pare una città industriale sospesa nel vuoto, lunga come una piccola catena montuosa e con la grazia di una nave container arrugginita.

La superficie è irregolare, ricoperta di container rettangolari, antenne rotte, saldature a vista, binari magnetici per i trasporti interni e tubi pressurizzati che si attorcigliano come intestini metallici.

Sul fianco scorrono a rilievo i simboli logorati delle varie compagnie che l'hanno finanziata. Tra tutte generalmente spicca quella della Trading. CO.

Alcune navi sono così antiche che si dice abbiano più di due secoli di attività, ristrutturate a cicli continui per mantenerle ancora in volo.

Torrette di segnalazione lampeggiano a intermittenza, come fari da nebbia. Alcune addirittura montano vecchie luci alogene rugginose.

I motori posteriori sembrano motori di navi da crociera anni '60, gigantesche turbine, alimentate da un motore a fusione quantica.

Generalmente queste navi non ha alcuna "eleganza". Solo funzionalità pura e titanica. Dei pachidermi spaziali.

Nota: Oltre ai giganteschi Cargo Stellari, esistono trasporti più piccoli destinati a spedizioni rapide, merci particolari o diretti in luoghi remoti. Questi velivoli di media grandezza consentono di raggiungere con maggiore flessibilità sistemi più periferici senza dover dipendere esclusivamente dalle grandi stazioni di smistamento e dai gargantueschi mercantili.

• **Cargo cisterna da trasporto carburante:** astronave simile ai cargo stellari (anche se di dimensioni ridotte, varia dai 250 metri fino ai 3/4km), concepito per trasportare carburanti quali petrolio, gas o carburanti liquidi. Utilizza il medesimo sistema di navette per lo scarico del carburante, anche se ciò può variare: alcuni modelli più piccoli possono atterrare direttamente sulla superficie. La velocità è simile a quella dei normali cargo.

Come aspetto sembra un enorme serpente d'acciaio segmentato, con serbatoi cilindrici lunghi decine di metri, alcuni ricoperti da coibentazioni bollenti, altri protetti da griglie antiesplosione. I modelli più antichi perdono liquido in minutissime gocce, creando scie oleose nel vuoto (come lacrime di carburante).

I compartimenti sono divisi da paratie meccaniche, rinforzate da bulloni visibili, valvole idrauliche, manometri arrugginiti e tubi flessibili da cui sbuffa talvolta vapore.

Alcuni modelli hanno la prua "a becco", per meglio resistere a turbolenze gravitazionali. Altri montano paraurti anteriori simili a quelli dei treni industriali terrestri del '900.

In ogni nave c'è il divieto assoluto di fumare: Pena la deflagrazione nel vuoto cosmico come un petardo drogato.

• **Astronave ad Accumulo Energetico:** particolare astronave lunga circa 100/200 metri. Le navi di questa tipologia rivestono un ruolo fondamentale per l'intera galassia, ovvero, il trasporto di energia elettrica. Esse sono dotate di una complessa batteria a ioni, in grado di accumulare incredibili quantità di energia, in modo sicuro e senza rischi. Difatti la batteria

è rivestita una uno speciale materiale simile alla gomma, in grado di evitare qualsiasi tipo di fuoriuscita energetica.

Il processo di trasporto funziona in questo modo: la nave atterra direttamente in speciali spazioporti vicini alle centrali elettriche. Una volta lì viene collegata da immensi cavi elettrici rivestiti in gomma, al generatore della centrale. In questo modo l'energia viene trasferita direttamente nella batteria presente nella nave. Il tempo necessario varia in base al modello della nave o centrale elettrica.

Esteticamente, queste astronavi sembrano centrali elettriche volanti, con tralicci telescopici, trasformatori a vista, antenne arrugginite e interi pannelli pieni di bobine, conduttori e condensatori. Dalle fiancate sporgono spesso tubi e serpentine di raffreddamento che ricordano i vecchi impianti nucleari dismessi. Alcuni modelli hanno addirittura gabbioni di Faraday esterni, con avvisi di pericolo scritti in caratteri rossi consumati dal tempo. Il tutto genera un aspetto molto retrò, ma sempre con una funzione: sia dissipare eventuali sovraccarichi interni – magari sfuggiti al rivestimento in gomma – che predisporre le basi per il trasferimento di energia.

NAVI da TRASPORTO PASSEGGERI

● **Navetta:** la più utilizzata in assoluto. Di dimensioni inferiori ai 40 metri, è stata creata in numerosissimi modelli, per trasporto passeggeri, di lusso, da turismo, ecc. Può viaggiare nello spazio ed è dotata di motore a velocità over-light.

● **Astronave da trasporto passeggeri:** la più utilizzata in ambito di trasporti galattici, può contenere centinaia di passeggeri. Di lunghezza variabile ma di solito tra i 100 e i 400 metri.

I prezzi dei biglietti variano in base alle singole compagnie commerciali, anche se tutte devono rigorosamente sottostare alle norme generali emesse dalla "Trading Co. Stellar Alliance", come standard di sicurezza o uniformazione dei prezzi dei biglietti.

● **Astronave coloniale:** Usata per trasportare massicci numeri di persone! In pratica è la versione sotto anabolizzanti di quella da trasporto classica. Alcune arrivano anche a 100 mila posti passeggeri e dimensioni ragguardevoli!

● **Astronave turbo jet di lusso (trasporto passeggeri)**: versione più piccola ma potenziata della normale astronave passeggeri. Più leggera, dotata di potenti razzi booster ed alimentata da un motore quantico potenziato, consente di impiegare la metà del tempo normalmente richiesto. Principalmente utilizzata dai ricchi, a causa dell'elevato costo dei biglietti.

Le classi sono:

- *Business*: la più "economica", con sedili reclinabili di ottimo tessuto, menù ricco e gustoso e numerosi altri gadget di viaggio. Costo di base (5 Valoran d'argento)

- *First class*: il livello intermedio, qui si inizia a fare sul serio. Con sedili di pregiato kashmire, menù a scelta tra 2 opzioni, carta dei vini, schermo televisore ed hostess privata. Costo di base (10 Valoran d'argento)

- *Luxury Class*: il meglio del meglio. Cabina privata con poltrone in seta di baco farfalla, proveniente dal famoso baco di Stellaria (vedasi "Fauna"). Menù gourmet a scelta (numerose opzioni di cibi esotici e raffinati) e carta dei vini ben fornita (tra cui un set esclusivo di vino rosso prodotto nei vigneti di Valoris ed invecchiato 100 anni). Hostess privata, schermo televisore, possibilità di dormire in un vero letto in caso di lunghi viaggi ed intrattenimenti vari (come una sorta di spettacolo teatrale a bordo). Costo? Da capogiro. Dai 2 Valoran d'oro in su!

Per tutte queste classi, in caso di noia o altre motivazioni, è previsto l'uso dell'infuso di Radix Somnialis, così da farsi una bella dormita e accorciare i tempi!

Curiosità: La navetta Funny Party del Podcast del Terrore apparteneva a questa tipologia.

● **Astronave da crociera galattica:** immensa nave lunga dai 200 ai 500 metri e dotata d'ogni confort. Identiche alle navi da crociera dei nostri tempi ma in grado di solcare le profondità dello spazio. A bordo sono presenti ristoranti, bar, piscine e tutta una serie di attività di svago. I prezzi sono mostruosi, e riservati solo a famiglie nobili, industriali e in

generale ricchissime. Spesso il loro tragitto comprende più pianeti. Allo scoppio della guerra questo fu un grosso problema, limitando a oggi i possibili itinerari interplanetari.

MEZZI di TRASPORTO ATMOSFERICI

• **Aereo Suborbitale:** Gli aerei suborbitali sono il principale mezzo di trasporto planetario, utilizzati per collegare rapidamente diverse regioni di un pianeta senza la necessità di entrare in orbita. Questi velivoli sono progettati per volare a velocità elevate, sfruttando traiettorie balistiche che li portano momentaneamente ai limiti dell'atmosfera prima di rientrare verso la destinazione.

Questi velivoli sono più economici delle navette spaziali per il trasporto intra-planetario e vengono preferiti per la loro efficienza e velocità. Tuttavia, su pianeti con condizioni atmosferiche estreme o geografie particolarmente ostili, le navette spaziali possono risultare una scelta più pratica.

STRUTTURA del TRASPORTO SPAZIALE

I meno abbienti non viaggiano tra pianeti, se non in rare eccezioni. I viaggi spaziali sono costosi e riservati a chi ha una discreta disponibilità economica. Gli scali avvengono solo sui pianeti principali, non nel vuoto. Per durate dei viaggi variano tra 1 giorno a una settimana per i pianeti al centro della galassia (Navi più veloci riducono i tempi!).

Nota: Per i pianeti delle regioni esterne, i viaggi possono durare anche 2 mesi, con meno collegamenti diretti e l'uso di navi cargo o trasporti di seconda mano.

Domande varie sulle Astronavi

Quali sono i sistemi di sicurezza nel caso una nave andasse in avaria nello spazio?

1. I motori a velocità over-light **non tendono a guastarsi** durante il viaggio: per com'è progettata la tecnologia, i guasti avvengono prima della partenza, e in tal caso la nave semplicemente non entra nella fase di salto. Questo limita fortemente i casi di "nave dispersa a metà rotta".
2. In caso di guasto post-lancio o durante il tragitto, il sistema di bordo emette in automatico un **segnale d'emergenza**. Questo avviene anche se l'equipaggio è privo di sensi o morto.
3. Il segnale viene captato da una **rete massiva di sensori e satelliti** della Trading Co. Stellar Alliance, sparsi in ogni tratto delle rotte ufficiali. Questi dispositivi sono in grado di triangolare la posizione della nave, identificare il numero di sopravvissuti *(tramite battiti, temperatura ecc.)* e infine trasmettere la richiesta alle autorità delle varie fazioni (Governo, ECLISSI, ecc.).
4. Detto ciò, è bene sapere che le **rotte ufficiali sono costantemente sorvegliate**, mentre le **rotte secondarie** *(di contrabbando, per traffici illegali e aree "grigie")* **non offrono garanzie**: una nave dispersa lì è a rischio serio.
5. Esistono però **eccezioni in presenza di armi EMP** o **interferenze elettromagnetiche** massicce, che possono oscurare i segnali. Ma in quel caso, si tratta di atti deliberati (pirateria, sabotaggio, guerra).
6. La **Radix Somnialis** viene spesso inserita nei kit di sopravvivenza d'emergenza civili, consentendo al personale di dormire per giorni/settimane in caso di attesa forzata, risparmiando risorse. Non è lo stesso per i militari, per cui sono vietati gli infusi di Radix per ovvie ragioni belliche.

Perché non si usano i reattori a fusione quantica o di neutroni per alimentare città e industrie?

Semplice. Perché sono progettati per generare impulsi ad altissima densità, adatti a motori overlight, scudi energetici e armamenti. Non producono energia stabile e continua come serve a una rete civile. Inoltre, costano troppo rispetto all'output utile per infrastrutture normali.

Infine, sono molto più instabili.

Veicoli terrestri

Veicoli LEV (a Levitazione Magnetica)

I veicoli LEV rappresentano lo standard tecnologico dei trasporti civili nei principali pianeti sotto controllo governativo: Nebulon ed Equinoxis in primis, e in parte anche su Violet Moon e Xerion-7. Funzionano grazie a un sistema di levitazione magnetica che li mantiene sollevati di alcuni centimetri dal suolo, garantendo un'esperienza di guida estremamente fluida, senza sobbalzi o urti dovuti a buche, dossi o asperità del terreno. Per percorsi più complessi o accidentati, sono comunque dotati di quattro pneumatici retrattili, che si estendono lateralmente e si inclinano verso il basso per garantire aderenza e stabilità su superfici inadatte alla levitazione.

L'alimentazione varia a seconda del modello: i più diffusi sono dotati di batterie ad altissima capacità, capaci di fornire autonomia anche per due o tre mesi senza ricariche frequenti; i modelli di lusso, invece, sfruttano microreattori nucleari compatti, riservati a cittadini facoltosi e funzionari di alto rango.

In molti pianeti governativi, il pagamento per parcheggi, ricariche rapide o pedaggi urbani avviene tramite inserimento diretto di monete Valoran, rendendo la valuta fisica parte integrante della quotidianità tecnologica. L'estetica di questi veicoli rievoca le linee eleganti delle auto del primo '900, ma con funzionalità all'avanguardia quali GPS, climatizzatore, estintore incluso, posacenere e accendi sigari, tergicristalli e molto altro.

Per fare un esempio concreto, i taxi di Nebulon levitano a sei centimetri da terra e hanno l'aspetto di vecchie limousine corazzate, complete di parabrezza a doppio vetro, portiere con maniglia a molla e luci posteriori in stile '59, oltre a tutti i confort del caso (champagne incluso!). L'unico suono è il ronzio intermittente del sistema magnetico quando il veicolo è in movimento, simile a quello di un grosso frigorifero.

Altri veicoli

Sebbene i veicoli LEV siano il mezzo più comune nei centri urbani e nelle zone sviluppate del settore governativo, esiste una vasta gamma di altri veicoli, alcuni dei quali utilizzano ancora sistemi a ruote tradizionali. I veicoli di grandi dimensioni, come gli Autocarri o i Mega Tir da trasporto industriale, preferiscono l'uso di pneumatici ad alta resistenza per garantire stabilità e aderenza, specialmente su terreni irregolari o nei cantieri in costruzione. Tuttavia, anche tra i veicoli LEV esistono molte varianti: dai furgoni per consegne rapide, ai taxi cittadini, fino ai veicoli privati blindati. Ogni modello è adattato alle esigenze locali, anche se tutti condividono lo standard tecnologico e l'estetica retrò.

Veicoli a ruote nei pianeti dell'ECLISSI e nelle zone periferiche/regioni esterne

Nei pianeti controllati dall'ECLISSI, i veicoli a levitazione magnetica sono estremamente rari e limitati a qualche centro urbano più avanzato. In quasi tutti gli altri casi, si utilizzano mezzi con pneumatici tradizionali, costruiti con materiali locali e spesso assemblati in maniera artigianale. Esiste una varietà immensa di modelli, dalla motocicletta al camion corazzato, ma la propulsione principale è ancora la benzina, oppure batterie più rudimentali rispetto a quelle governative. Queste batterie, pur essendo considerate "scarse", garantiscono comunque prestazioni superiori a quelle terrestri del XXI secolo, con autonomie che possono raggiungere anche le due settimane.

Tecnologie locali e differenze planetarie: In altri mondi, il sistema energetico influisce direttamente sulla progettazione dei veicoli. Su Ergon, ad esempio, le automobili sono alimentate a carbone, utilizzando un ingegnoso sistema di combustione adattato al loro ecosistema industriale. Su Vortexia, invece, i veicoli LEV sono evoluti all'estremo: costruiti con materiali ultraleggeri, con motori a rendimento massimo e collegati direttamente alla rete energetica della sfera di Dyson, necessitano di pochissima energia per funzionare e non richiedono manutenzione ordinaria per anni. Ogni pianeta adotta soluzioni coerenti con il proprio livello tecnologico, le risorse disponibili e la filosofia locale di mobilità.

Autostrade

I pianeti governativi dispongono di una vasta e modernissima rete autostradale, particolarmente sviluppata su Equinoxis, Nebulon *(dove però il Treno LEV rimane leader indiscusso)* e un po' meno sul mondo agricolo Violet Moon, dove le arterie collegano in modo super efficiente metropoli, aree industriali e regioni agricole. Le autostrade sono completamente gratuite *(un segno della potenza del Governo!)* e progettate come vere e proprie opere monumentali, con enormi viadotti, carreggiate, ponti e infrastrutture.

La circolazione rimane affidata alla guida manuale, permettendo ai cittadini di mantenere il pieno controllo dei propri veicoli LEV, che percorrono le strade sospesi a pochi centimetri dal terreno. La segnaletica stradale è composta da grandi cartelli in metallo, colonne di pietra o marmo, e persino statue.

Es. di cartello: VALORIS → 184 KM. Gloria alle autostrade di Nebulon!

ARTE e CULTURA

Artisti famosi

Serena Siderea (2671 – Vivente)

La più giovane e famosa cantante governativa della galassia.

Soprannominata *"La stella più bella della volta celeste"*, la sua fama e il suo fascino riescono a conquistare le attenzioni di ogni uomo o donna che sia. Originaria di Nebulon, nata in un piccolo paesino nel 2671, vive a Valoris, anche se durante i suoi tour viaggia spesso di pianeta in pianeta (quelli sotto il controllo governativo, ovviamente).

Le sue canzoni hanno conquistato il cuore della fiera popolazione di Nebulon. Le più celebri sono: *"Dancing Forever Under The Stars"* e *"Platinum Midnight"*. Nei due anni del conflitto, il ricavato di molti dei suoi spettacoli fu destinato ai profughi di guerra. La ragazza, infatti, disprezza profondamente la situazione bellica odierna, ed è una dei principali volti pubblici della FALC, la più importante associazione umanitaria galattica.

"***Dancing Forever Under the Stars"*:** hit più ascoltata nella galassia. Composta nel 2695 dalla *mai troppo bella* Serena Siderea.

Lyrian Celestius (2605 – 2696)

Pittore paesaggista di Nebulon. Considerato uno dei più grandi artisti visivi del XXVII secolo galattico, celebre per i suoi paesaggi rurali e montani, dove ritraeva campagne, vallate, donne che facevano il bucato, pozzi, fattorie isolate e cieli ampi e vivi.

Le sue opere sono oggi custodite nella galleria d'arte "Nova Excelsior" di Valoris, uno dei centri culturali più famosi della Galassia.

Celestius ottenne fama per il suo stile realistico, ottimista e caloroso, che riusciva a evocare un senso di nostalgia e pace perduta, in contrasto con la crescente militarizzazione della galassia.

La sua opera finale – I Mille Compassi: Nel giugno del 2696, scioccato dallo scoppio del conflitto, decise di recarsi personalmente al fronte durante la Campagna di Stellarnova, spinto dalla volontà di rappresentare la guerra in modo crudo e autentico.

Non per esibizionismo, ma per catturare la verità, per dare volto all'orrore che molti ignoravano.

Durante il suo soggiorno sul campo, iniziò a dipingere *I Mille Compassi*: un quadro astratto composto da centinaia di rose dei venti, ispirate a quelle delle antiche mappe nautiche.

Secondo le sue note, usò oltre 300 sfumature di colori diversi, per rappresentare la confusione, la perdita della propria rotta e il disorientamento morale della guerra stessa.

Pochi giorni dopo l'inizio del lavoro, fu colpito da un proiettile d'artiglieria vagante. Il suo corpo deflagrò in maniera orribile, dividendosi in brandelli che precipitarono nelle valli: l'unica cosa rimasta fu la tela, parzialmente completata, recuperata tra le rovine e conservata come sua ultima eredità. Si dice che alcuni puntini rossi presenti siano gocce del suo stesso sangue. Una sorta di firma post-mortem.

Il ricordo e l'impatto che ha lasciato: Lyrian Celestius viene oggi ricordato non solo come pittore, ma come simbolo di coraggio culturale.

Un uomo che ha portato i colori nei luoghi dove non c'era più luce.

La sua ultima opera ha raggiunto cifre da capogiro (migliaia di Valoran d'oro) e rimane, ancora oggi, un testamento alla dignità dell'arte in tempo di guerra.

Rebecca Luminia (2664 – vivente)

"La scultrice che plasmava marmo e desiderio"

Originaria dello stupendo pianeta agricolo Violet Moon, Rebecca Luminia divenne celebre in tutto il settore governativo per la sua opera più ambiziosa: *i Giardini del Cielo*. Questa monumentale installazione, ospitata nel padiglione principale di una delle più rinomate gallerie d'arte di Violet Moon, consiste in una serie di sculture di marmo sospese con cavi quasi invisibili, a cui si intrecciano piante vere, rampicanti e fiori esotici. Il risultato è un giardino fluttuante, come se una porzione di paradiso fosse rimasta impigliata nel soffitto di un tempio d'arte.

La composizione, divisa per "aree" tematiche (tra cui la celebre zona *Passion Fruit*), unisce scultura classica e vegetazione reale in un tripudio di sensi.

Tuttavia... l'eleganza celeste dell'opera non bastò a proteggere la reputazione della sua creatrice.

Infatti, Rebecca Luminia fu presto travolta da uno scandalo degno delle cronache rosa di Valoris.

Artista geniale, ma nota per la sua passionalità irrefrenabile, Rebecca dichiarò più volte che per scolpire con intensità doveva "vivere al massimo", e secondo molti ciò includeva anche gargantuesche trombate. Le voci nei corridoi delle accademie artistiche raccontavano che la scultrice aveva avuto più relazioni amorose con curatori, critici d'arte, assistenti di galleria e giovani scultori, di quanti colpi avesse dato con il martello sul marmo.

Ma lo scandalo maggiore esplose pubblicamente in seguito alla grande esposizione dei Giardini del Cielo, a cui avevano partecipato nobili di Nebulon, aristocratici di Xerion-7, funzionari governativi e persino l'ambasciatrice culturale della F.A.L.C. (che fu vista svenire!).

La mattina seguente, Rebecca fu trovata seminuda, appollaiata tra le liane del settore Passion Fruit, in compagnia dell'amante del momento: un giovane storico dell'arte marittima di Thalassor. I due erano rimasti incastrati nella rete sospesa delle statue a causa dell'ebbrezza e... della "notte creativa".

Le mogli dei nobili presenti si indignarono nel profondo, e il Comitato Etico Artistico sospese temporaneamente il sostegno alla Galleria. I mariti, invece, parvero meno sconvolti, secondo alcuni "distraendosi" più del dovuto durante la mostra (o forse per le magnifiche curve di Rebecca... chissà.). A ogni modo, alcune lettere di protesta furono inviate direttamente a Valoris.

Rebecca non chiese scusa. Anzi, in un'intervista per il corriere governativo, dichiarò:

"Chi pretende castità dall'arte, merita statue mute. Le mie, invece, sussurrano vita. Anche quando gemono di piacere!"

Attualmente vive ritirata tra le colline di Violet Moon, ma continua a scolpire. Dicono che stia lavorando a un'opera intitolata "Le Dodici Posizioni del Desiderio Botanico", con l'aiuto di tre apprendisti. Nessuno sa se saranno statue... o magici momenti sessuali!

I tamburi della morte: famosa Band Death Metal. Molto in voga tra mercenari, soldati di ventura borderline, pirati e militari.

Artigianato

Anfora dorata del serpente Marino: antica anfora ritrovata nei pressi di alcune città costiere del pianeta Nebulon, per la precisione a Thalassor. Si ritiene venisse usata anticamente, a bordo di triremi, per trasportare vini pregiati e alcolici vari. Ha pregiati intarsi in oro e zaffiro. Recuperata da un antico relitto affondato circondato da mostri marini, da Gaspare Flintlock, famoso cacciatore di tesori e poi donata al museo locale, probabilmente per ingraziarsi il regime e farsi perdonare qualche sgarro passato.

Strumenti musicali

Architarra: L'Architarra è uno strumento musicale ibrido che unisce la potenza melodica

della chitarra, la grazia dell'arpa, e la profondità classica del liuto. Con corde multiple per melodie e armonie complesse, ha un corpo elegante e sagomato, che richiama lo stile antico del liuto. Le corde d'arpa aggiungono un tocco etereo, mentre la struttura della chitarra offre versatilità. Uno strumento unico che combina tradizione e innovazione in un'unica esperienza sonora.

Molto usata soprattutto a teatro o negli spettacoli di lusso.

Oggetti di lusso

Orologi QUARZ: costosissimi, nell'ordine delle decine di Valoran d'oro e assemblati con cura maniacale. I più famosi nella galassia!

GIOCHI e SVAGHI

Videogiochi

Sebbene non rappresentino un fenomeno di massa su scala galattica, i videogiochi hanno trovato una nicchia stabile soprattutto su pianeti culturalmente più "aperti" come Emporium Fortune.

Nei mondi governativi più rigidi, come Nebulon, il gaming è considerato un passatempo per lo più infantile, relegato a piccoli gruppi underground e borderline.

Le console attualmente in uso sono grandi, ingombranti e costruite con materiali pregiati, coerenti con lo stile retro-futuristico dominante nella Galassia: legno, ferro, ottone e vetro temprato. I giochi sono fisici, custoditi in eleganti cartucce a forma di piccoli libri da inserire a mano nei lettori. L'esperienza è molto più analogica e tangibile rispetto ai videogiochi della terra.

La grafica è molto realistica e immersiva, e simula alla perfezione ambienti, fisica e violenza con un livello di dettaglio estremo!

I titoli più celebri includono:

● **Call of Kar-Maeg** – videogioco sparatutto di guerra ambientato principalmente durante il conflitto su Kar-Maeg del 2676-78 e anche in altre epoche antecedenti. I bambini lo adorano specialmente per le molteplici possibilità di uccisione dei ribelli e distruzione dei loro villaggi. La grafica è notevole e la fisica ben simulata. La FALC ha espresso notevoli rimostranze per la smodata violenza di questo "gioco".

● **Grand Theft Albarossa** – videogioco in cui si impersona un ladro di veicoli e criminale del mondo feccia Albarossa. Si parte dal ghetto per compiere rapine, spacciare Oniric ed eliminare le gang/cartelli rivali. Molti mafiosi o gangster ci giocano per prendere spunto per le proprie azioni criminali.

● **Assassin Greed** – videogioco open-world ambientato a Nubir (Dunaria) in cui si interpreta un assassino che scala i ranghi della società (e anche i tetti) pur di accumulare ricchezza, belle donne e potere. I suoi avversari? Fanatici religiosi, mercanti, forze ribelli e molto altro. Le città di ambientazione sono molte tra cui spiccano Qadimah e Mercatoris Forum. Una delle feature più "apprezzate" è la possibilità di vendere e scambiare donne in cambio di cammelli.

Carte da gioco Fitzgerald & Co.

Le carte da gioco nella galassia di Zefiron sono spesso marcate *Fitzgerald & Co.*, una delle aziende di articoli da gioco più antiche di Nebulon, attiva da oltre 400 anni.

Le carte sono divise in quattro segni principali: Fulmini, Torri, Anfore, e Ruote; mentre le tre figure del mazzo seguono un ordine crescente: il Comandante, il Diplomatico, e infine il Primo Ministro.

Carte della Serie Aurelia: Questa celebre Serie, prodotta dalla Fitzgerald & Co., è nota per la sua eccezionale qualità ed è apprezzata nei casinò più lussuosi del sistema galattico. Realizzate in cartoncino telato e rifinite con un elegante rivestimento lucido, hanno una consistenza vellutata che le rende perfette al tatto.

CIBO e ALIMENTAZIONE

• Ecco alcune prelibatezze!

Riso "Moon Rice" di Violet Moon

Granturco dorato di Nebulon

Carne Sorvian Beef Etica

Il Minestrone Governativo

"Pane Nobile" di Violet Moon

Cordiale Elfico da 55 gradi

Bistecca di Bisonte Saturniano

Castagne di Stellaria

Mirtilli di Violet Moon

Carne di cinghiale Blu di Violet Moon

Tacchino maculato di Albarossa

Latte/formaggio elettrico di Lampreda di Fulminara

Funghi porcini di Nebulon

Minestra di Muschi e Licheni di Nuvolarium

Miele Garum, di Lunabombo e di Albapi

Frutta secca di Lacustra Fluviale

Pizze gourmet di Vortexia Minor-9

Interiora di vampiro in salmì

Pera Deflagratoria

Peperoncino di Ghartundar

Tè alcolico e Distillato di Stella dei Picchi dei Monaci della Draxen Tai

Elenco di alcuni cibi, bevande e pietanze!

Luppolo di Stellaria detto "Foglia d'Ambra"

Questo speciale luppolo è uno dei più famosi e pregiati del pianeta Stellaria.

Essendo coltivato in un ambiente ricchissimo di sostanze minerali e nutritive, il luppolo ha un sapore molto puro, con note aromatiche che ricordano le foreste. Questo lo rende ideale per birre leggere o speziate, amate sia dagli abitanti locali che dai visitatori.

L'azienda che lo produce si chiama *Foresta Viva*, nota per produrre birre e altri prodotti agricoli con metodi biologici e sostenibili. I loro stabilimenti sono tra quelli più all'avanguardia!

La birra è distribuita in bottiglie di vetro riciclato o in contenitori biodegradabili, con etichette stampate con inchiostro organico.

Nelle numerose comunità medievali di Stellaria, la birra è una parte importante della vita quotidiana, consumata in taverne rustiche e durante celebrazioni locali. Invece, nelle aree più moderne, è considerata un prodotto di lusso artigianale.

Curiosità: La Compagnia Stellaria Luxury Tour, dopo recenti accordi, offre esperienze turistiche nel settore della birra, che includono visite guidate alle birrerie di Foresta Viva, degustazioni esclusive e tour delle piantagioni di luppolo Foglia d'Ambra.

L'acqua Prébouillie de Rouge Fort

L'Acqua Prébouillie (prebollita) de Rouge Fort è un'acqua speciale raccolta nelle sorgenti termali delle zone solforose di Astrylis e in poche altre regioni vulcaniche nella galassia.

Questa acqua, una volta bollita a 100°C sotto l'occhio attento dei Mastri Bollitori (grandi esperti gastronomici nel settore delle acque), viene immediatamente surgelata tramite il principio *di Amicizia Molecolare Legamica*, brevettato nel 1335.

Secondo le leggi della fisica, quando le molecole di acqua raggiungo i 100 gradi, i legami tra di esse si rompono, e scappano via in forma di vapore.

Con questa tecnica invece, si innesta un meccanismo di amicizia instabile. Tramite vari passaggi si instilla nelle molecole il desiderio di stare vicine tra loro e socializzare anche a temperature alte. Poi le si congela subito dopo, abbattendole in freezer con gas rari misti ad azoto.

Il risultato? Cubi o blocchetti di acqua già bollita, da gettare direttamente in pentola.

Si aggiunge un pizzico di Sali minerali specifici e…

Sbam.

100 gradi in 5,4 secondi.

Un gesto elegante, iconico e minimalista.

Ovviamente solo l'acqua marchio Prébouillie è adatta a questo scopo, probabilmente per un'amicizia innata tra le molecole.

Viene utilizzata spesso in cucine di alto livello.

Inchiostro di Totano Gigante (detto "Nero di Totano")

Nonostante la mostruosità e l'aggressività dei Totani e Moscardoni Giganti di Zefiron (creature marine bestiali), una sostanza da essi prodotta è diventata oggetto di culto gastronomico e anche di contrabbando: il famigerato Nero di Totano!

Altro che quello di seppia, ecco le sue incredibili caratteristiche:

Sapore: Ha un sapore simile all'aceto balsamico extravecchio TOP, ma con note affumicate, salmastre e leggermente amare.

⚠ **Tossicità e Pericoli:** Estremamente urticante e accecante se inalato, bevuto o spruzzato fresco. Lo spruzzo di inchiostro del Totano Gigante è considerato una delle sue più micidiali difese (subito dopo i tentacoli pieni di ventose artigliate e il becco che potrebbe spaccare un sommergibile in due, s'intende): possiede un effetto urticante molto potente, stordisce le vittime e in più le acceca per ore! Come se non bastasse copre ogni traccia termica e olfattiva del suo passaggio.

Quindi come si neutralizza? Beh, il nero grezzo a crudo deve essere trattato con le seguenti procedure: fermentazione con alcol in botti di alghe secche per 4 mesi circa, aggiunta di alcaloidi naturali estratti da fiori specifici e successiva cottura a vapore a 150 °C per 9 ore. Questo processo neutralizza le sostanze tossiche, migliorando al contempo il gusto e il sapore.

⚠️ Attenzione! Se non trattato correttamente, il nero di totano può provocare collasso respiratorio o cecità temporanea.

Mercato e Contrabbando: Ogni anno partono spedizioni di intrepidi pescatori, bracconieri e cacciatori di mare pronti per accaparrarsi questa incredibile risorsa. Purtroppo, non è come andare a pesca vegana… anzi. L'idea è quella di istigare il mega totano a difendersi in modo che rilasci l'inchiostro che verrà poi raccolto tramite grossi barili o taniche filtranti. Più facile a dirsi che a farsi, visto che innumerevoli persone vengono sbranate da questi totani mostruosi, o dilaniati in pezzi sanguinolenti dai tentacoli uncinati.

Usi in cucina: Dopo il trattamento per renderlo edibile, il nero viene poi raffinato, imbottigliato in piccole fialette da 10 o 20 ml l'una e venduto come spezia/insaporitore di lusso.

Il suo prezzo? Molto alto. Stiamo sui 3 Valoran d'argento (1500 euro) per una confezione di 10 fiale da 20ml. Per carità, ce ne fai di spaghetti, ma rimane cmq un costo elevato.

Curiosità: Alcuni pescatori estremi, coraggiosi o persino bande di pirati di Oceanius o Albarossa (calcolate che lì i totani sono più aggressivi o strafatti di rifiuti tossici del solito) lo utilizzano anche per tatuaggi e decorazioni, ma provoca forti bruciori e allucinazioni.

Il Ciclo della Carne Etica

Premesse

Nella Galassia di Zefiron, la maggior parte della carne consumata quotidianamente proviene dalla cosiddetta Carne Sint-Etica (chiamata semplicemente Carne Etica): un alimento prodotto tramite colture cellulari avanzate, ottenute senza arrecare alcun danno agli amici animali. Essa rappresenta la principale fonte di approvvigionamento alimentare per miliardi di cittadini e costituisce la base della dieta nei mondi più sviluppati (come quelli governativi).

Accanto a questa realtà, tuttavia, sopravvive anche la tradizione della Carne Etica naturale, ottenuta da animali vissuti fino al termine del proprio ciclo vitale. Sebbene quantitativamente più rara, essa conserva un forte valore culturale, simbolico e spirituale.

Per comprendere il concetto di Carne Etica è quindi necessario distinguere queste due realtà complementari: una destinata principalmente al sostentamento della popolazione, l'altra legata al rispetto della vita animale e alle tradizioni della galassia.

La filosofia della Carne Etica

2698. L'atto di nutrirsi non è mai scontato – soprattutto nei mondi governativi, dove il rapporto con la vita animale è oggetto di riflessione, cultura e continua revisione etica.

Sebbene esistano alternative sintetiche (carni etiche ricreate in appositi impianti alimentari), il consumo di carne vera non è stato abolito, bensì ripensato radicalmente. Nei mondi governativi, non si parla più di "*allevamento per la macellazione*", ma di convivenza con gli amici animali destinati a vivere l'intero proprio ciclo vitale.

Infatti, si ritiene che l'uccisione deliberata di un animale, anche se tecnicamente indolore, resti un atto profondamente invasivo e aberrante. Per questo motivo, l'ideale etico non è "uccidere bene", ma non uccidere affatto, lasciando che la morte giunga per cause naturali.

"Tutti gli esseri viventi muoiono. Ma qui sorge il dilemma: se un amico animale è giunto al termine del suo ciclo naturale, perché lasciare che il suo corpo si decomponga nel silenzio, divorato dai vermi? Cosa ci sarebbe di così etico?"

Secondo questa visione, la carne etica è quella proveniente da animali morti di vecchiaia o per cause naturali, all'interno di grandi allevamenti estensivi e pascoli protetti, dove gli animali vivono anche decenni senza essere destinati alla macellazione.

La morte non è pianificata, ma accolta.

Per questo motivo, il consumo di tale carne non è considerato un atto barbaro, ma un gesto solenne, culturale e consapevole.

Inoltre, gli animali vengono allevati con rispetto, senza sofferenze né abusi.

Vengono poi commemorati post-morte, e qualcosa di simbolico legato a loro (magari un campanellino, una coperta, qualcosa) spesso conservato o seppellito in mausolei, cappelle rurali o "ossari delle bestie".

Ogni parte viene utilizzata: nulla viene sprecato.

Questa visione è particolarmente forte nei mondi governativi, dove è nata una vera e propria cultura del "rispetto integrale dell'animale". Tuttavia, la situazione può variare da pianeta a pianeta: alcuni mondi neutrali, o territori sotto controllo dell'ECLISSI, non sempre dispongono delle strutture necessarie per garantire un ciclo del consumo etico oppure semplicemente non è usanza e abitudine. Già… talvolta e purtroppo se ne fregano proprio.

Allo stesso modo, scandali legati ad allevamenti intensivi o pratiche illegali (come i pollai a batteria o i bovini da ingrasso forzato) sono ancora oggetto di inchieste della FALC, proteste e indignazione, anche nei mondi governativi in alcune piccole regioni di provincia (tristemente famoso lo scandalo della Val Carne su Nebulon).

Per tutto questo, la carne viene ancora consumata regolarmente in buona parte della galassia.

Che sia vera o sintetica, povera o gourmet, legata a un rito locale o a un piatto da strada, mangiare carne resta una pratica viva. E sebbene l'etica non sia ovunque uguale, il rispetto per la vita è ormai un principio dominante e indissolubile, riconosciuto da tutte le civiltà moderne, e in primis dal Regime Governativo.

📜 Nota: in molti allevamenti FALC, e comunità esiste persino la pratica del consumo di animali morti a causa di predatori naturali (orsi, lupi, puma giaguari, ecc.) che, introdottisi nei recinti, gli hanno uccisi nello scontro (come nel caso di tori che hanno difeso la mandria contro orsi!). Questa carne è considerata la "vetta dell'etica alimentare", poiché l'uomo non solo non ha preso parte all'uccisione (come è già di routine), ma onora anche l'animale combattente, impedendo lo spreco del suo corpo e trasformando un evento naturale in nutrimento e memoria.

🏞️ Come Funziona nella Pratica l'Allevamento Etico

Nei mondi governativi (o anche in pianeti ECLISSI/neutrali e in regioni ove vige il massimo rispetto per gli animali), l'allevamento etico si basa su pascoli estensivi a rotazione e su una gestione demografica pianificata nel lungo periodo.

Gli animali non vengono allevati tutti nella stessa fascia d'età, ma distribuiti in cicli generazionali: esemplari giovani, adulti, maturi e anziani convivono nello stesso sistema, garantendo una mortalità naturale progressiva e costante nel tempo.

Questo modello evita sia picchi improvvisi di decessi sia lunghi periodi di assenza totale di carne disponibile.

Il consumo si adatta a ciò che il ciclo naturale restituisce, non il contrario.

Dal punto di vista economico, il sistema è sostenibile perché nei mondi governativi – come Nebulon, Equinoxis, Violet Moon – le risorse alimentari di base sono estremamente abbondanti. Foraggi, cereali e colture di massa non rappresentano un costo critico per la società, rendendo possibile mantenere animali per decenni senza pressione economica.

L'allevamento etico non compete con la produzione alimentare di carne puramente sintetica (che resta dominante), ma ne diventa parte integrante, stabilizzando filiere, lavoro rurale e gestione del territorio.

In questo modo, la carne vera non deriva da un atto di sfruttamento, ma da un equilibrio pianificato tra popolazione animale, disponibilità di risorse e rispetto del ciclo vitale.

La produzione non è massimizzata, ma regolata.

Il sistema non punta alla quantità (stile daje con le bistecche durante le feste! 👺), ma alla continuità senza violenza.

⚖️ Non tutto ciò che può essere curato deve essere curato

Nei mondi governativi esistono ospedali all'avanguardia e farmaci capaci di rigenerazioni straordinarie, sviluppati anche dalla controversa FIRIS.

Perché allora allevare animali aspettando che muoiano? Perché non salvare tutti? Perché non curare tutti gli animali feriti?

Beh, la disponibilità di una tecnologia non implica il suo uso indiscriminato.

Curare sempre ogni animale significherebbe alterare il ciclo naturale, generare squilibri ecologici e trasformare la vita in un sistema di controllo permanente. Sarebbe come giocare a fare il dio caritatevole con dei pupazzetti giocattolo.

Anche no. L'etica governativa distingue bene tra cura necessaria e accanimento alla vita: si interviene quando il recupero è reale e riduce la sofferenza, non quando prolunga artificialmente l'inevitabile.

Farmaci estremi restano strumenti eccezionali, destinati a contesti critici, non a regolare la vita ordinaria della fauna. Poi se è per questo… in ogni caso non fermano l'invecchiamento, semmai allungano la vita e guariscono ferite, di certo non rendono immortali, che siano uomini o animali.

Rispettare un animale significa anche saperlo lasciare andare quando il suo ciclo è compiuto.

Perché una civiltà evoluta non è quella che elimina la morte, ma quella che sa quando

fermarsi e quanto tenere tutto in equilibrio.

● *Curiosità: Una Bistecca fu ricavata dal defunto Toro Sorvian "Anacleto", morto con onore alla veneranda età di 38 anni, combattendo contro un branco di Spettrolupi che avevano fatto breccia nel recinto della sua mandria. Ne uccise ben 4 ma morì per le ferite riportate. Per rispetto e prassi, la sua carne è stata servita nei migliori ristoranti di Nebulon. Si dice contenesse Taurina, minerali e proteine in dosi massicce, altro segno della mascolinità del poderoso animale e come ultimo suo regalo al mondo.*

Questione della Carne Sint-Etica

Parallelamente, la carne sintetica (sint-etica, bel gioco di parole 😊) si è affermata come alternativa primaria alla carne animale:

● Viene prodotta a partire da cellule di esemplari reali, tramite semplici prelievi di sangue del tutto indolori;

● Disponibile in infinite varianti (vitello, tacchino, cervo, cinghiale, ecc.);

● Nutriente, etica e visivamente identica alla carne tradizionale.

Nonostante ciò, la carne vera rimane parte del sistema per il già citato motivo di rispetto culturale per la vita animale.

Infine, la corrente di attivisti estremisti ambientali della FALC (la cosiddetta sezione Vegana) è favorevole anche a una dieta totalmente plant-based, ma non critica affatto il consumo di carne etica.

🌊 **Una questione ancora aperta: la pesca e i pesci**

Nella Galassia di Zefiron, la pesca non è ancora un ambito etico "perfetto", e questo è noto anche alle autorità governative e della FALC. Nei mondi centrali come Nebulon, Xerion-7, Violet Moon o Equinoxis, la pesca è fortemente regolamentata, limitata e sottoposta a controlli costanti della FALC. Su Oceanius I, invece, la situazione è più complessa: si tratta di un pianeta-oceano dove il pesce è una risorsa storicamente abbondantissima e culturalmente centrale, pescata da secoli per nutrire intere popolazioni.

Sebbene si utilizzino tecniche pensate per ridurre la sofferenza (cattura mirata, morte rapida tramite reti killer, zone selezionate), è riconosciuto che il sistema non sia ancora completamente etico. I pesci, pur non avendo la stessa sensibilità emotiva e cognitiva dei mammiferi terrestri, restano esseri viventi, e gli episodi di ribellione – come i super tonni che attaccano pescherecci per liberare i loro simili – sono considerati il segnale di un equilibrio non ancora raggiunto.

La pesca su Oceanius non è dunque celebrata come ideale, ma tollerata come necessità transitoria: una pratica che si cerca di contenere, migliorare e rendere sempre meno invasiva, in attesa di soluzioni più avanzate. La civiltà governativa non nega il problema, ma lo riconosce apertamente: l'etica non è uno stato raggiunto per sempre, ma un processo in continua evoluzione.

📜 Linee Guida FALC per la Pesca Etica dei Granchi Reali

(Approvate su tutti i mondi governativi)

Nei mondi governativi della Galassia di Zefiron, la pesca dei granchi reali è regolata da severi protocolli etici stabiliti dalla FALC.

Secondo tali linee guida, prima di tutto nessun granchio reale può essere pescato vivo, ma bisogna sempre attendere la morte naturale o per uccisione da parte di altri pesci/granchi/creature marine.

Purtroppo, in alcune parti della Galassia non funziona proprio allo stesso modo. La FALC si è espressa considerando aberrante la pratica di prelevare questi crostacei solo perché "nel momento di massima resa culinaria", o "straordinariamente gustosi", giudicandola una forma di sfruttamento priva di qualsiasi dignità morale. Tenerli vivi poi in minuscole vasche per poi esser ammazzati al momento e cucinati è paragonabile a crimini di guerra e tortura.

L'unica eccezione ammessa per quanto riguarda la pesca di granchi reali vivi risiede nel caso di esemplari gravemente feriti o compromessi, coinvolti in combattimenti o incidenti naturali, e solo previa valutazione veterinaria obbligatoria che certifichi l'impossibilità di un recupero reale senza sofferenze prolungate. In questo caso si procede con l'eutanasia.

Qualora esistano invece cure rigenerative disponibili ma economicamente o logisticamente sproporzionate rispetto al singolo caso, la scelta deve comunque privilegiare la riduzione della sofferenza rispetto al profitto.

Anche in quest'ultimo caso, però, la pesca è consentita esclusivamente in quantità estremamente limitate, su popolazioni stabili e costantemente monitorate, evitando qualsiasi danno all'habitat marino.

Una curiosità, la divisione di pescatori FALC indice ogni anno dei concorsi a premi per i migliori granchi reali, con requisiti un'età minima certificata, stabilita in base alla specie, alla stazza (che su Nebulon può superare anche 10 metri o più!) e all'ecosistema di appartenenza.

In modo simile, sono protetti e incoraggiati i granchi che abbiano dimostrato particolare resistenza, longevità o ruolo ecologico rilevante: tali individui vengono considerati "esemplari di rispetto" e premiati con alghe, mangime per granchi e altre leccornie, oltre a pulizia del carapace e miglioramento degli habitat.

Nei ristoranti governativi, il consumo di granchio reale etico è considerato un evento solenne, non di certo un mero lusso da ostentazione.

In alternativa, la FALC promuove attivamente l'uso di carne sint-etica o di colture cellulari derivate da esemplari vivi, identiche per gusto e consistenza alla carne tradizionale.

Per concludere, su Nebulon, mangiare un granchio reale senza conoscerne storia, provenienza, condizioni di vita e impatto ambientale (o peggio ucciso senza scrupoli!) è considerato socialmente inaccettabile e moralmente aberrante.

Perché nella società governativa, il valore di una vita non si misura in grammi di polpa gustosa, ma nel rispetto per la dignità animale e per il ciclo naturale.

🎣 La Pesca Vegana – Iniziativa etica della FALC

Nata sul pianeta Nebulon, tra le frange più attiviste della sezione vegana della FALC, la Pesca Vegana è un'attività ludica che simula la pesca… senza pescare nessun animale!

Ma come funziona?

Beh, i "finti pesci" sono modelli molto realistici sagomati in tofu, legumi pressati, barbabietola, fibre vegetali, tempeh, e molto altro, con aggiunta anche di vitamine quali b-12, Omega 3 e Spirulina.

Sono immersi in laghi e laghetti naturali o perfino zone costiere controllate (per non rischiare di pescare veri pesci!)

Dispongono anche di decorazioni che simulano pinne, occhi e squame, ma tutto rigorosamente vegetale! Persino lo scheletro interno è riprodotto nei minimi dettagli grazie a lische create con cartilagine e gelatina vegetale, risultando persino edibili con sapore croccante!

Per imitare i comportamenti dei pesci vengono dotati di un piccolissimo motore interno (dotato di batterie al carbone vegetale edibile) che permette il nuoto autonomo. Un po' come dei modellini di navi o aerei per intenderci.

Lo scopo principale di questa iniziativa è offrire ai cittadini un'esperienza "emozionante" di pesca, senza alcuna sofferenza animale.

Oltre a incentivare il consumo di prodotti plant based di "pesce vegetale", come il famosissimo Branzino di Lenticchie, tofu e fagioli, le deliziose orate di barbabietola e pomodori o il pregiato Tonno di Seitan.

MEDICINA e FARMACOLOGIA

Di seguito, l'elenco dei principali farmaci e medicinali presenti nella Galassia:

Gel Staminal Boost: siero ai limiti del miracolo! Prodotto dalla FIRIS, il Gel Staminal Boost è il farmaco rigenerativo più potente mai sviluppato nella galassia. Proibito in ambito civile, è riservato esclusivamente alle unità militari governative, ai corpi speciali o ai pochi bastardi del mercato nero che riescono a procurarselo.

Creato nei laboratori segreti della FIRIS *(e meglio non sapere come…),* questo siero è composto da cellule staminali iper-potenziate, modificate geneticamente e trattate con composti steroidei infusi di GH. Il risultato è una sostanza semiliquida, rosso-dorata, con riflessi incandescenti, che si attiva a contatto con tessuti organici danneggiati.

Viene somministrato direttamente nei punti critici – ferite profonde, organi collassati, arti mozzati – tramite piccoli tubetti con contagocce.

Entro 10-15 secondi, la temperatura corporea del paziente sale bruscamente di diversi gradi Celsius, e il gel si illumina come brace ardente, penetrando i tessuti e rigenerando all'istante cellule, vasi sanguigni, tessuti nervosi e perfino organi compromessi.

Di seguito i principali prodigi:

- Ricostruzione completa di polmoni perforati, cuori esplosi o fegati spappolati;
- Rimarginazione istantanea di lacerazioni cutanee, muscolari e interne;
- Ripristino totale di arti amputati o ossa distrutte. In questo caso, vi è la necessità di fornire materiale organico aggiuntivo da usare come "mattoni". Fonti non confermate dicono basti pure una bistecca poggiata su una gamba amputata. Il farmaco fa il resto.

Effetti collaterali: Potrebbe reagire in malo modo o non funzionare in caso di ulteriori farmaci assunti in combo o innesti genetici già presenti.

Note da campo: *"Cristo. Ho visto un commilitone con il torace aperto in 2. Vedevo tutti i suoi fottuti organi! Beh, un medico gli ha versato quel coso addosso e 15 secondi dopo… ha chiesto se potesse fumarsi una sigaretta."* – Ten. Cesar Voller., 6° Battaglione operativo A.F.

Unguento Bio-Repair: unguento dall'elevato potere cicatrizzante. Costoso e lento da produrre, possiede però incredibili capacità rigenerative se usato su ferite, abrasioni o lacerazioni, potendole guarire in brevissimo tempo. Le versioni più moderne di questo farmaco sono prodotte dalla FIRIS.

Mosquito Shield Professional: famosissimo prodotto antizanzare dal profumo di eucalipto. Il più efficace in assoluto contro quelle fastidiose bestiacce. Per questo motivo, è spesso e volentieri inserito nei kit di sopravvivenza militari governativi.

Morfina C10: il più potente antidolorifico in circolazione. Spegne del tutto i circuiti del dolore. Una dose… e sei già nel mondo dei sogni.

Neurostim-X: Potente farmaco che garantisce un veloce recupero delle funzionalità cerebrali e del sistema nervoso, come in caso di coma, attacchi epilettici, malattie neuro-degenerative o ictus celebrali.

H-BONE-500: siero fenomenale che funziona come cemento a presa rapida per saldare le ossa. Prodotto dalla FIRIS basandosi sugli studi sulle ossa dei Rostodonti!

KALM-NOW: l'ansiolitico più efficace, diffuso, venduto e memorabile della galassia. Efficacissimo, con pochi effetti collaterali – se non una certa dipendenza – e dal prezzo accessibile alla portata di tutti. Da molti è considerato una droga legale, per altri un toccasana per la salute psicofisica. P.S. Ne esistono diverse sottomarche a basso prezzo, ma molto meno efficaci.

TUMOR BREAK-988: Potentissimo farmaco in grado di vaporizzare le cellule tumorali maligne in pochi istanti! Può avere notevoli effetti collaterali se si è allergici al principio attivo, altrimenti è sicurissimo.

FiorFioris Pollinis-12/Multistaminico: Avanzatissimo farmaco antistaminico.

Pensate… riesce a proteggere da ben 384 allergie diverse! Effetti collaterali? Molto rari. Sonnolenza, lieve nausea e prurito.

Ultra-Adrenaline-9000: folle farmaco sperimentale creato dalla FIRIS ancora in attesa di via libera ufficiale, che funziona come adrenalina potenziata, in grado di migliorare forza, resistenza al dolore, velocità e aggressività. Tutto ciò comporta immensi rischi all'utilizzatore, potendo causare arresto cardiaco, coma o danni permanenti. Solo soggetti con fisici altamente allenati o supersoldati possono assumerlo *(e comunque con grossi rischi!).* C'è da capire cosa sia passato in testa agli scienziati della FIRIS per voler creare uno stimolante eccezionale… per gente già eccezionale! Accidenti a loro!

Vaccinium Universalis: vaccino universale brevettato contro una miriade di malattie e infezioni. Utilizzato da anni e obbligatorio per spostarsi in certe regioni o pianeti. Sicuro al 100%, rischio di effetti collaterali: nullo.

Adrenalina CC-12 FIRE COMBUSTION: il trucco per non bruciare! L'adrenalina CC-12 FIRE COMBUSTION è un autentico salvavita per coloro che devono affrontare temperature estreme. Progettato in apposite siringhe usa e getta, questo dispositivo inietta una dose di adrenalina modificata, *peperoncino quietato di Ghartundar* e sostanza psicotrope varie che permette al corpo di tollerare il calore intenso, migliorando la resistenza fisica, la sopportazione ai fumi tossici e la capacità di operare in ambienti ad altissime temperature. Utilizzata principalmente da militari operatori di lanciafiamme e vigili del fuoco governativi, la siringa CC-12 è una componente essenziale per la sopravvivenza in situazioni scottanti!

Immunize Sierum: potente farmaco capace di neutralizzare qualsiasi tipo di avvelenamento in pochi secondi! Questo siero è un salvavita indispensabile sia per chi opera in ambienti selvaggi e impervi, dove il pericolo di essere morsi o punti da animali velenosi è elevato, sia per i soldati sul campo di battaglia, esposti a gas tossici o veleni letali. Il farmaco agisce rapidamente, bloccando la diffusione delle tossine nel corpo e ripristinando le funzioni vitali compromesse. L'*Immunize Sierum* è una risorsa critica nelle missioni ad alto rischio, dove la rapidità di risposta può fare la differenza tra la vita e… la morte!

Pastiglie Bio-Haz-Protection XR 33: Farmaco assurdo, pieno di effetti collaterali, controindicazioni, ma… incredibilmente efficace. Immunizza totalmente contro agenti batteriologici, radiazioni, sostanze chimiche tossiche e virus… per ben 60 minuti! Folle. Punto.

Infuso di Radix Somnialis: Potentissimo infuso estratto dalla radice di Radix Somnialis proveniente da Kar-Maeg, serve per evitare la noia durante i viaggi spaziali. Fa dormire per ore, giorni o settimane (dipende dal dosaggio) a metabolismo ridotto.

Ciononostante, il corpo richiede comunque ogni tot tempo rifornimenti di cibo e acqua. Solo per ricchi. Vietato in ambito militare per evitare abusi in caso di emergenza o pericolo (oltre a essere inutile). Al massimo è presente in alcuni armadietti medici per ufficiali (al pari del Kalm-Now, ad esempio).

MN-9: Magnesio Nitroglicinato

Classificazione: Integratore bellico cardio-stimolante

Produttore: FIRIS *(Divisione Scientifica Governativa)*

Utilizzo: Autorizzato solo a personale militare, corpi speciali, e alti funzionari governativi. Vietato l'uso civile salvo casi eccezionali.

Ma come funziona questo magnesio??

Semplice! Partiamo dicendo che la sua formulazione è in capsule traslucide, la polvere sembra polvere da sparo e l'odore è acre e metallico. Una volta ingerita, la capsula si dissolve in pochi secondi nel tratto gastrico.

Il principio attivo viaggia subito nelle arterie grazie a una piccola aggiunta di Direzionite *(minerale direzionale per bussole)* mono-disgregata. A quel punto, una volta depositato nel cuore… il magnesio si attiva.

Accende il muscolo cardiaco come fosse un motore a scoppio, con una leggera esplosione controllata che si propaga per tutto il corpo tramite arterie e vene!

Vaporizza all'istante trigliceridi, grassi ed eventuale merda in eccesso nel sangue tramite una reazione termochimica controllata.

Allo stesso tempo, regola il battito cardiaco aumentando la frequenza oltre la soglia naturale, ma mantenendola stabile e sostenibile. Inoltre, funge da stent naturale per eventuali arterie deboli o collassate.

Migliora anche la circolazione periferica, rinforza i capillari, i riflessi e la coordinazione muscolare.

Quali sono gli effetti percepiti all'assunzione?

Una forte sensazione di "calore interno" che parte dal torace e si diffonde nelle membra. In genere, i militari lo paragonano all'ingestione di un'intera bottiglia di alcol puro, i più tragici al napalm (!!!).

I casi collaterali più comuni includono sudorazione abbondante, iperattività e voglia di combattimento immediato.

Effetti Collaterali (se assunto ad alto dosaggio)

C'è ben poco da scherzare con questa sostanza, e gli effetti collaterali non sono da meno:

- Emorragie capillari nei tessuti muscolari (soprattutto nei novizi al farmaco);
- Crampi cardiaci acuti o collassi vascolari in caso di uso combinato con altri stimolanti;
- Nei casi più gravi, beh… Autocombustione interna! Come nel caso di Frederik "Fire" Duck, militare dei reparti speciali A.F. Il pazzo assunse 19 compresse in un colpo solo *(mentre la dose massima è di 2 al giorno*!), prese fuoco diventando una torcia umana sul campo di battaglia di Kar-Maeg e si scagliò contro i ribelli. È sopravvissuto non si sa come.

Note Militari del reparto medico governativo

"L'MN-9 sviluppato dalla FIRIS sembra un integratore. Ma non lo è. È una micidiale fiamma liquida che decide se bruciare trigliceridi… o bruciare te."

CIT. Hale, medico del Team Black Eagle, Forze Speciali A.F

Sperimentazione sugli Animali

Legale: Citando le parole della FALC… *"Il miglior test da fare sugli animali per provare nuove medicine o cosmetici… è quello da non fare mai."*

Gli amici animali non vengono testati. La FALC ha proibito la sperimentazione animale da ormai secoli. Si usano invece dei surrogati quali pellicce di bestie già decedute, carni etiche o ossa recuperate. Su di esse si effettuano in laboratori i vari test necessari.

Chiaramente questo processo è più lento ma etico, approvato al 100% dall'opinione pubblica e dalla FALC.

Illegale: Non sempre le norme vengono rispettate… Alcuni scienziati o ricercatori senza scrupoli (qualcuno ha detto FIRIS?) e che pensano solo al denaro e a fare dio, si cimentano in veri e proprio orrori. Torture e terrificanti esperimenti che farebbero impallidire persino il diavolo, ma che hanno permesso di sviluppare farmaci o tossine dalla potenza inaudita.

Secondo la costituzione governativa di Nebulon, chi si macchia di tali reati viene condannato senza troppe misure all'ergastolo. La sezione vegana della FALC è alla costante ricerca di laboratori clandestini in cui si compiono tali atrocità, pronta ad arrestare e incappucciare (con annesso "pestaggio educativo") i responsabili.

MORBI, MALATTIE e SOSTANZE PERICOLOSE

Dark Skeleton Virus: terrificante virus che trasforma gli infetti in potenti scheletri corazzati e anneriti, ma con ancora la coscienza stabile. Diffuso su Draken, pianeta lontano delle regioni esterne.

Morbo del cane pazzo: mortale batterio in grado di infettare le specie canine, rendendole aggressive e più potenti nel combattimento. Il batterio, infatti, si diffonde tramite il sangue; se l'animale ne ferisce un altro, ha più probabilità di riprodursi e diffondersi. Alcuni cani dei reparti da guerra governativi possiedono di loro natura una simbiosi con questo fottuto batterio, diventando più forti e aggressivi.

Super tetano: Rarissima forma potenziata della ben nota malattia. Colpisce in maniera rapida e brutale. Originata dal degrado urbano e dalle discariche di Albarossa.

Febbre delle Steppe: malattia altamente mortale! Causata da un batterio. Diffusa e originaria da Steppius Khan.

Patogeno Deflagratore Kamikaze

Codice FIRIS: **CARTAGHO-002** / Forgiato dal Progetto Matrix

"È un virus?
È una tossina?
No.
È un cazzo di addio!"

Il Patogeno Deflagratore Kamikaze, alias Carthago-002, è l'arma biologica più letale mai concepita e prodotta *"chissàchestrano"* dalla FIRIS. Sviluppata nel laboratorio di massima sicurezza su Wraz-Nak, Kar-Maeg.

L'idea alla base è semplice. È progettato per UCCIDERE TUTTO ciò che respira. In pochi fottuti istanti!!!

"Mio dio! Abbiamo creato una bomba biologica a tempo! Per fortuna dura poco!"
Cit. Scienziato FIRIS alle prese con il Cartagho.

Qual è la durata di vita del virus?

3 minuti e 40 secondi. Già… → Poi si auto-distrugge a livello molecolare. Ma nei 220 secondi in cui esiste… cambia la storia.

I severi protocolli di sicurezza

Gli scienziati della FIRIS sono dei pazzi senza scrupoli ma… non così scemi. Hanno inserito diversi dispositivi di sicurezza per evitare incidenti, oltre alla durata di vita stessa del virus. Esso si attiva solo dopo una combinazione di onde sonore pre-programmate, esiste un antidoto *(da somministrare prima perché se ti infetta muori all'istante!)* e diverse sostanze segrete in grado di inibirlo o debellarlo.

Passiamo agli effetti…

Di solito l'uccisione è istantanea: quindi nessun sintomo dato che sei già morto.

Peccato ci siano anche tanti effetti variabili (in base a fattori casuali biologici):

- Un povero tizio si sta grattando il naso… e puf! Il suo cranio evapora come nebbia bollita;
- Alcuni esplodono tipo tritolo (milza e cuore si comportano come detonatori organici ad alta pressione!);
- Altri si vaporizzano, e il sangue funge da nebbia killer;

● Qualcuno si accascia e basta, poi gli arti schizzano via dal corpo in maniera imprevedibile;
● Altri ancora si è ipotizzato avvenga una reazione magnetotermica in grado di provocare incendi;
● Altri si sciolgono in pozze acide.

> ➢ *"Un missile tattico contenente una fiala di CARTAGHO-002 potrebbe annientare una città da 3 milioni di abitanti in pochi minuti… sparendo subito dopo nel nulla e lasciando il terreno completamente sterile."*

Già. Il patogeno, non contento, sterilizza il terreno eliminando qualsiasi forma di vita organica. Una sorta di "Spargiamo il sale su Cartagine 2.0 sotto steroidi", da cui prende il nome.

Note finali: Potrebbe non funzionare su supersoldati di alto livello, persone con innesti genetici particolari o su creature decisamente cazzute (certe creature nella Galassia di Zefiron sono troppo oltre persino per il Cartagho!).

In ogni caso, non è mai stato usato. E mai lo sarà. L'unico campione disponibile era inserito nella FIALA MATRIX (sita nel laboratorio segreto a Wraz-Nak, Kar-Maeg), ormai andata distrutta.

Tuttavia, il Cartagho-001 (il predecessore spirituale, alias, il bastardo originale) è attualmente impiegato nella Settima Flotta governativa negli incrociatori con armi chimiche e venefiche.

Agente Mandarine: il gas venefico più letale, crudele e micidiale in circolazione.

Utilizzato dalle Nebbie Mortali governative e come carburante per mostruose armi chimiche come il fucile VENOM-100.

Dalle voci che girano è chiamato così perché contiene una sostanza (color arancio mandarino) che è appunto ricavata da mandarini velenosi e letali, steroidati poi in laboratorio con GH, Trembolone e componenti nervine.

Noto anche per lasciare dietro di sé - ad esempio sui campi di battaglia dove è stato usato e persino ore dopo l'impiego – un odore pungente di mandarino, che, se respirato direttamente… può uccidere in pochi minuti.

TECNOLOGIE AVANZATE

● **Bracciali HOLO-Net:** I bracciali HOLO-Net sono dispositivi multifunzione avanzatissimi, progettati per usi professionali di alto livello nella Galassia di Zefiron. Indossati al polso, proiettano display olografici interattivi e offrono funzionalità come comunicazioni a lungo raggio, accesso a reti internet, scanner e rilevatori di vario tipo, e altre come macchina fotografica, agenda e messaggi.

Nonostante possano essere paragonati a degli "smartphone", i bracciali HOLO-Net non sono diffusi nella vita quotidiana della popolazione comune. Sono strumenti sofisticati riservati a tecnici, ingegneri, ufficiali di comando, medici d'élite, soccorritori, agenti speciali e militari di alto grado.

Il modello NEXUS 7, ad esempio, è la versione militare più recente, utilizzata dalle forze speciali governative: resistente agli urti, impermeabile, dotata di crittografia avanzata, comunicazione a lungo raggio interplanetaria *(unica del Nexus 7!)* e operativa anche in ambienti ostili o dalle condizioni meteo instabili!

Per la popolazione civile, l'uso di HOLO-Net è molto raro: solo i cittadini più privilegiati – come scienziati, uomini d'affari, nobili o industriali – possono permettersene uno.

● **Dispositivo di scavo avanzato "MarTraSca-14":** strumento multifunzione con varie opzioni di scavo *(martello, trapano, scalpello, ecc.).* Portatile stile valigetta.

● **Coltellino M-9 Explorer*:*** Il Coltellino multiuso modello M-9 Explorer contiene una miriade di funzioni utili, tra cui seghetto, bussola e acciarino laser!

● **Bracciale HOLO-Net Medic-M7:** Un bracciale olografico avanzato, ma progettato nello specifico per il monitoraggio delle condizioni vitali e l'assistenza medica. Permette di eseguire scansioni diagnostiche rapide come radiografie, misurazione del battito cardiaco, saturazione dell'ossigeno e rilevamento di traumi interni. Serve anche per consultare in tempo reale schede cliniche e comunicare con altri operatori sanitari.

● **Defibrillatore portatile Lifepulse-X1:** Un modello avanzato e compatto progettato per operazioni d'emergenza sul campo. Alimentato da batteria solare ricaricabile, è in grado di analizzare il ritmo cardiaco e applicare una scarica con la massima precisione. Include un sistema di auto-calibrazione per adattarsi alle condizioni del paziente ed evitare di fulminarlo per errore.

● **Batteria al piombo inverso:** Grossa come un container, funge da "spugna" per assorbire radiazioni nucleari! In pochi giorni o mesi, depura completamente le zone colpite da armi atomiche o incidenti nucleari.

● **Torcia multifunzione TORCH+:** Una torcia avanzata che può emettere luce normale, UV e infrarossa. Grazie a queste funzionalità, permette di rilevare iscrizioni, tracce nascoste e fonti di calore in ambienti bui o sotterranei come antichi templi, rovine o zone selvagge.

Cinepresa tattica OWL-VX9: cinepresa all'avanguardia governativa. Dotata di modalità notturna, termica e zoom x20!

MINERALI SPECIALI

Nella Galassia di Zefiron sono presenti numerosi minerali unici e speciali. Di seguito i più importanti:

• **Nuclerite:** Usata per i motori a fusione nucleare potenziata. Permette di contenere la reazione nucleare in modo sicuro e inoltre viene utilizzata anche come combustibile tramite le cosiddette barre di Nuclerite.

• **Iridio Quantico:** Usato per la costruzione e il funzionamento dei motori a fusione quantica.

• **Neutronium:** Usato nei motori a fusione di neutroni. Serve per stabilizzare l'immane energia prodotta. Soprannominato certe volte come "Il collare del Drago" per via della sua capacità di contenere forze di potenza immensa.

• **Prismallium:** Usato per le armi laser. Serve per riflettere l'energia elettrica prodotta dai caricatori batterie e condensarla in laser!

• **Quarzo plasmatico:** Usato per le armi al plasma. Serve per l'ignizione dell'idrogeno plasmatico (in pratica, assolve al ruolo di polvere da sparo).

• **Marmo Anti-Atomico:** Marmo ultraresistente e con una capacità di assorbimento degli urti clamorosa, capace di resistere a impatti di bombe nucleari!!! Usato per costruire il Palazzo Governativo di Valoris, le mura e molti degli edifici della città! Costoso, raro e prodotto su Ergon.

• **Diamanti insanguinati di Kar-Maeg:** Uno dei componenti principali per il funzionamento dei cannoni ad arco energetico (la cosiddetta Fusione Cristallica). Chiamati così per il colore spesso rosso vivo e perché per ottenerli vengono commessi sfruttamenti, abusi e schifezze coloniali.

• **Acciaio Fondamentale:** chiamato semplicemente *Acciaio* nel gergo comune. Metallo di base usato per la maggior parte delle costruzioni, astronavi, veicoli, ecc. Se pensate sia come l'acciaio terrestre, cambiate strada… questo bastardone è una lega estremamente versatile, resistente e durabile.

• **Titanio Nitro-Ferroso:** La versione premium dell'Acciaio Fondamentale. Il nome scientifico è Titanio Nitro-Ferroso, anche se spesso abbreviato solo in *titanio*: molto più resistente dell'acciaio, è utilizzato per armature, scafi e mezzi corazzati.

• **Tungsteno:** Minerale con una purezza del 100% e trattato con speciali tecniche, viene utilizzato come materiale bonus per aumentare la resistenza alle alte temperature, durezza e la durabilità delle leghe! Un po' come il pane, si abbina a tutto!

• **Lumynite Refracta:** Il minerale bellico per eccellenza. Usato nella produzione delle tute ESO e di corazzature di alto livello. Uno dei minerali più rari e costosi sul mercato galattico. Incredibilmente resistente, leggerissimo e in grado di riflettere colpi laser o plasma. Resiste bene anche contro i proiettili a impulsi. Come aspetto assomiglia all'acciaio Damasco, sia nella forma grezza che raffinata.

• **PN-115 (alias Pietra Nera):** Mostruoso minerale pesantissimo con peso specifico 7 volte maggiore dell'oro. Praticamente indistruttibile e con capacità di assorbire impatti titanici come se niente fosse, è eccezionale per la costruzione di corazzature per astronavi o mezzi corazzati. Piccola nota: il rumore prodotto dal PN-115 tagliato *(ad esempio nelle fabbriche con strumenti di perforazione e taglio con punta in diamante purissimo)* è uno dei più alti mai registrati in natura! Circa 280 decibel! Infatti, si utilizzano apposite pareti fonoassorbenti nelle fabbriche a base di super gomma. Se udito a orecchio nudo, può sbriciolare i timpani e far esplodere le vene del canale uditivo!

• **Acciaio Vulcanizzato C19:** Il materiale definitivo. Si tratta di una nuova lega metallica

hi-tech prodotta dalla FIRIS per armamenti all'avanguardia. Costa cifre incalcolabili, è ultra-rara, incredibile come resistenza, è anti-acido, anti-corrosione e perfino auto-riparante! Unisce la robustezza del PN-115 alle proprietà riflettenti e leggere della Lumynite. Usata per armi bianche e corazze sperimentali di nuova generazione *(come la ARMOR I del Generale Orion*), oppure come endoscheletro metallico per la Supersoldatessa Proxima Tempest. Allo stato attuale è considerato il miglior metallo esistente.

● **Gravitonite – Minerale antigravitazionale:** Eccezionale minerale con cui si producono tutti i dispositivi e i sistemi ad antigravità presenti nella galassia.

● **Direzionite – Minerale direzionale:** Minerale unico nel suo genere, capace di rilevare campi magnetici interstellari e allinearsi con le stelle. Pur avendo motori a velocità over-light, le astronavi necessitano di un sistema di navigazione preciso per evitare rotte pericolose, asteroidi o anomalie cosmiche. La Direzionite viene quindi utilizzata per la fabbricazione di bussole e sistemi di bordo. Questi servono a orientare la nave con estrema accuratezza verso la destinazione, permettendo viaggi sicuri attraverso l'immensità dello spazio.

● **Stabilizium:** Preziosissimo minerale che serve per attutire le onde d'urto, quindi viene utilizzato sia in armamenti che veicoli, astronavi e molto altro!

● **SM-95 Salnitro Malato:** Versione ipertossica, priva di moralità e militarizzata del salnitro tradizionale, l'SM-95 è una sostanza cristallina color grigio e sfumature rame, ottenuta grazie a poveracci che la estraggono da miniere tossiche. Estremamente instabile, reagisce con violenza a qualsiasi forma di ignizione, generando esplosioni di intensità pazzesca.

Soprannominato "salnitro Malato" dai soldati governativi per il suo odore nauseabondo e la tendenza a "fare a pezzi tutto", è il cuore pulsante di molte delle peggiori armi esplosive della galassia (missili, razzi, bombe, granate, ecc.).

Se lo tocchi, ti brucia. Se lo inali, ti disintegra i polmoni, ma se per sbaglio lo accendi… implodi!!!

Curiosità: I tecnici delle munizioni lo maneggiano con pinze isolanti, guanti corazzati, maschere antigas e bestemmie continue. In molti cantieri, lo chiamano anche "il bastardo!"

● **Zefirite:** Raro minerale utilizzato dagli *Antenati* (un'antica civiltà) con proprietà incredibili in base al metallo con cui lo si lega: con l'oro diventa un superconduttore incredibile, con il ferro diventa un minerale anti-gravitazionale migliore persino della Gravitonite, e se legato con il tungsteno diventa una sorta di Lumynite Refracta premium. Ne sono rimaste pochissime quantità *(tranne su Zefiron)* poiché in 500 mila anni i resti delle strutture degli Antenati sono andate distrutte o depredate.

RISORSE NATURALI

(sostanze naturali, veleni, piante, ecc.)

● **Fibra di Cocco Nero di Kar-Maeg:** fibra ultraresistente ottenuta dai pericolosi alberi di cocco presenti nelle zone equatoriali del pianeta Kar-Maeg.

● **Super-Gomma:** estratta da alberi tropicali autoctoni, questa gomma ultra-resistente viene usata nella fabbricazione di ruote blindate, rivestimenti per tubi ad alta pressione, batterie e infrastrutture industriali. Resistente al calore, alla corrosione e agli agenti atmosferici estremi, è una delle gomme naturali più richieste sul mercato.

● **Seta di baco-farfalla:** pregiatissima seta prodotta dal baco-farfalla di Stellaria. I prezzi sono esorbitanti a causa della rarità dei bozzoli dell'animale. I pregi che la contraddistinguono da una seta normale sono la sua incredibile resistenza (come la seta di ragno), il profumo afrodisiaco che emana naturalmente e una morbidezza al tatto unica nel suo genere.

● **Veleno di Vespa Velenifera:** uno dei più mortali in circolazione! Può uccidere un uomo in meno di 40 secondi.

● **Sangue di Lupo Esplosivo:** Usato per fabbricare esplosivi artigianali, solventi industriali e molto altro.

● **Pelliccia, Ossa e Carne di Bisonte Saturniano:** Da parte degli autoctoni di Saturnium, la bestia è considerata un dono degli antenati, e ogni parte del suo corpo viene utilizzata con rispetto rituale e massima efficienza: la pelliccia, spessa e praticamente indistruttibile, è venduta a prezzi esorbitanti nei mercati interstellari; le ossa sono impiegate nella medicina rigenerativa per la produzione di potenti sieri anti-invecchiamento e la carne, ricchissima di nutrienti e dotata di proprietà curative, è venduta a oltre 1 Valoran d'oro al kg.

MISTERI e LEGGENDE

Il Picco Oscuro

Il Picco Oscuro, situato in una remota regione sui Monti Carzang di Stellarnova, è teatro di strani avvenimenti. Questa montagna, che raggiunge i 5.500 metri di altezza, è costantemente circondata da nubi oscure e dense, che rendono difficile qualsiasi tentativo di avvicinarsi o scalarla. Le nubi che avvolgono il picco sembrano quasi impenetrabili, e gli esploratori che hanno tentato di raggiungerne la cima raramente sono tornati (morti in valanghe, bufere o peggio) alimentando il mito e la leggenda del luogo. Il Picco Oscuro è conosciuto tra i locali come una montagna ostile, e i racconti si tramandano da generazioni.

Una delle leggende più diffuse è quella del Guardiano del Picco, una figura spettrale che protegge la montagna da qualsiasi intruso. Si dice che questo essere appaia sotto forma di una grande ombra alata durante le tempeste che colpiscono il picco. Secondo la storia, si tratta di una creatura ancestrale, risvegliata dalla montagna stessa, mentre altri lo vedono come un antico spirito legato alla terra. Nessuno ha mai visto il Guardiano da vicino, ma i pochi che hanno scorto la sua figura giurano che emetta un suono stridulo e terrificante, capace di far impazzire chi lo sente.

Come se non bastasse, si dice che sui pendii inferiori di questa montagna maledetta cresca una foresta di alberi dalle foglie nere, unici al mondo. Questi alberi, in apparenza secchi e morti, sono in realtà più vivi che mai, hanno incisi sopra strani simboli e nei loro tronchi scorre una linfa scura, tossica e urticante al contatto.

Come se non bastasse, altri racconti parlano di voci sussurranti che si sentono tra gli alberi e coloro che si avventurano nella foresta riportano sensazioni di disorientamento e di essere osservati da entità invisibili. I ricercatori che hanno cercato di raccogliere dei campioni non sono mai riusciti a farlo, poiché le foglie sembrano dissolversi in polvere non appena tagliate.

Le testimonianze di altri esploratori menzionano talvolta l'assenza di suoni naturali avvicinandosi alla montagna: nessun vento, nessun uccello, nessun rumore, come se la montagna stessa assorbisse ogni vibrazione.

Infine, alcuni testimoni giurano di aver visto strane luci blu nelle zone intorno al Picco Oscuro. Le luci sembrano seguire schemi geometrici e appaiono solo durante particolari condizioni atmosferiche. Gli scienziati locali hanno teorizzato che si tratti di fenomeni elettrici causati dall'alta concentrazione di metalli nella roccia, ma la popolazione crede che queste luci siano segni di un potere nascosto dentro la montagna.

Con l'avvento della guerra, il Picco Oscuro smise di essere sotto osservazione dalle varie equipe di scienziati, diventando una vera e propria leggenda.

Tuttavia, alcune compagnie di soldati che hanno trovato rifugio nella montagna, sostengono il contrario. O almeno, i sopravvissuti per raccontarlo…

Per concludere, la teoria più probabile è quella in cui il Picco Oscuro sarebbe una "zona di sfogo" del pianeta.

Un punto in cui il pianeta Stellarnova rilascia l'energia e il dolore accumulato dalla guerra e dallo sfruttamento ambientale.

L'enorme magnetismo prodotto quindi altera flora e fauna locale, producendo eventi come il guardiano e la foresta dalle foglie nere.

E mentre prima della guerra si limitava a essere un territorio ostile e difficilmente percorribile (bufere, tempeste, ecc.), dopo gli orrori del conflitto questi "sintomi" sono stati portati all'estremo. Questo fa capire che il pianeta… non se ne sta zitto.

Il Mistero della Valle delle Nebbie

Situata in una remota regione montuosa di Xerion-7, la Valle delle Nebbie è avvolta da un alone di mistero e terrore. L'unico modo per accedervi è solo tramite passi di montagna impervi. Tuttavia, nessuno osa avventurarsi tra le sue rocce insidiose, poiché la valle è perennemente coperta da una fitta nebbia tossica.

Secondo le antiche storie del luogo, intorno al 2605, la cittadina vicina alla valle fu decimata da un evento catastrofico: una coltre di nebbia si riversò dalla valle, scatenando una strage tra gli abitanti. Dalla nebbia emersero anche misteriose creature assassine, che seminarono il panico tra la popolazione prima di scomparire nuovamente tra le montagne. Nessuno sa cosa abbia scatenato l'evento, ma si racconta nel folklore locale che forze oscure abbiano accompagnato la nebbia mortale. Per fermare la diffusione di quell'orrore, i sopravvissuti decisero di chiudere in via definitiva l'unico valico d'accesso principale, facendolo crollare con quintali di esplosivo. Rimasero così solo i passi di montagna impervi, pochi e isolati.

Ma la storia dietro quella valle non finisce qui...

Circa cinquant'anni prima, intorno al 2555, la regione circostante era infatti una provincia autonoma di Xerion-7, amministrata da due potenti fazioni locali. Le due organizzazioni, entrambe ben radicate nel territorio, entrarono in conflitto per il controllo politico e militare della provincia, fino a trasformare le tensioni in una vera e propria guerra interna.

Il conflitto terminò con l'intervento delle forze governative, che ristabilirono l'ordine e incorporarono la provincia nell'amministrazione centrale di Xerion-7. Durante gli ultimi tempi della guerra, tuttavia, un manipolo di uomini di una delle due fazioni cercò rifugio nella Valle delle Nebbie, probabilmente utilizzandola come posizione strategica di artiglieria e rifugio militare. Quei soldati costruirono una fortificazione nella valle, ma di loro non si ebbero mai più notizie.

Oggi, la valle è una leggenda. Gli abitanti dei paesi limitrofi, isolati e lontani dallo spazioporto più vicino, ricordano ancora quei tragici eventi, trasmettendo il racconto di generazione in generazione e ammonendo chiunque tenti di avventurarsi nei pressi della Valle delle Nebbie. Alcuni viaggiatori, attratti dalla curiosità, hanno tentato di sfidare il mistero, ma nessuno è mai tornato per raccontare cosa si celi tra quelle nebbie spettrali.

"Per scoprire di più sulla misteriosa Valle delle Nebbie, non perdete la storia che rivelerà i segreti nascosti tra le sue nebbie mortali... in uscita in futuro..."

Ops, aspettate! Ma è qui di seguito! Leggetela! 😊

LA SPEDIZIONE NELLA VALLE DELLE NEBBIE

Intorno al 2670-80, una vecchia spedizione archeologica entrò nella misteriosa Valle delle Nebbie, sita in una remota regione di provincia sul mondo governativo Xerion-7, alla ricerca di antiche rovine degli Antenati – *una civiltà vecchia di 500 mila anni* – gloria scientifica e grandi ricchezze. Gli esploratori vennero però progressivamente uccisi da orrende creature, dalla nebbia assassina e dalle condizioni ambientali avverse. L'ultimo superstite, ormai conscio di star per morire, riuscì a inviare fuori dalla valle un diario cifrato della spedizione e una misteriosa chiave decorata degli Antenati, legandoli a un piccolo pallone aerostatico usato nella ricerca.

2697. Anni dopo e a seguito di innumerevoli passaggi di mano in mano, il diario e la chiave finiscono sul mercato nero di Lacustra Fluviale, dove vengono recuperati dall'archeologa Helena Driscoll durante uno scontro con alcuni pirati *(era alla ricerca di un*

manufatto tribale: un teschio con incisioni in oro, rame e pelle umana, considerato sacro dagli indigeni).

Helena porta il materiale recuperato al professor Julian Warrick su Nebulon – espertissimo paleontologo e suo caro amico – che diventa subito incuriosito dal diario in codice e da quella strana ma molto preziosa chiave.

In breve tempo, decifra tutte le iscrizioni e i simboli delle pagine ancora integre.

I due scoprono l'esistenza della valle e della precedente spedizione, e decidono di organizzarvi una nuova missione, finanziata dal milionario nobile Victor Hawthorne, ricco imprenditore di Thalassor che aveva già contribuito ad alcune imprese di Warrick come il recupero di antichi fossili e ceramiche preziose. La loro speranza è trovare ricchezze, prestigio e gloria per la scoperta.

Viene quindi assemblata una squadra composta da undici persone:

- **Helena Driscoll, archeologa avventuriera decisamente incauta;**
- **Julian Warrick, paleontologo eccentrico leader nel campo dei Rostodonti;**
- **Hiro "Iris" Nakamura, medico del soccorso alpino di Emporium Fortune;**
- **Nico Vasquez, guardiacaccia esperto di Kar-Maeg;**
- **Ronan Kerrigan, geologo della FIRIS ed esperto di esplosivi;**
- **Gideon Blake, celebre alpinista di Nebulon;**
- **Milo Carver, ex cuoco veterano della Marina Stellare e responsabile delle provviste;**
- **Tenzin Dorje, guida locale e sherpa assunta su Xerion nei pressi della valle;**
- **Victor Hawthorne, il ricco finanziatore;**
- **Sofia Lang, affascinante biologa e botanica del CEDRUS;**
- **Oliver Tanner, giovane fotografo e documentarista freelance.**

Passano alcune settimane di preparativi *(bagagli, cibarie, utensili, ecc.)* e per il recupero di tutti i membri.

Come vengono assoldati i membri della spedizione?

Helena e Warrick viaggiarono anche di pianeta in pianeta per assoldarli personalmente.

● Hiro venne contattato via radio e assunto, essendo lui uno dei più esperti soccorritori sulle montagne antistanti Altoborsa. Volo pagato verso Nebulon. Posto garantito.

● Nico, ex bracconiere losco, venne assunto nelle Savane Nere di Kar-Maeg, dove lavora come guardiacaccia per i safari governativi. Helena e Warrick atterrano nella capitale Kavak, pagano una scorta di Corpi Coloniali per portarli fino a dove lavora Nico, una specie di città fortificata nelle savane riadattata a "resort", più sicura in confronto alle mostruosità vegetali e animali della zona. Lo trovano in uno squallido bar, dove è coinvolto in una rissa. Lui contro 3 autoctoni. Li stende senza troppi problemi.

Frase memorabile: Helena vede Nico, "Quindi, questo è il nostro guardiacaccia?"

Julian rispose aggrottando le sopracciglia, "Beh, è efficace… anche troppo."

● Ronan, dopo una rapida consulenza alla sede della FIRIS sulla Cordillera della Corona, accettò, avendo intuito che ci sarebbe stato da far esplodere qualcosa.

● Gideon Blake fu più difficile da assoldare, essendo impegnato in un tour dove avrebbe scalato più vette in una settimana. Tuttavia, il compenso "generoso" e la possibile fama dopo la scoperta gli fecero cambiare idea.

● Milo, il rude ex cuoco veterano della Marina Stellare, venne recuperato nella losca Taverna che gestisce a Dorsia, "La Cambusa", bettola della peggior specie. Era impegnato a

servire rum importato e stufato di pesce mostro, poi a sedare animi bollenti tra i clienti con la sua doppietta al plasma sotto il bancone. Insomma, un tipo alternativo.

● Dopo una breve chiamata al CEDRUS *(l'Istituto Faunistico Governativo),* Sofia Lang entrò nel team senza battere ciglio. Era entusiasta a mille di poter catalogare la fauna e flora di una valle così sperduta nelle remote regioni di Xerion-7. Il suo arrivo suscitò non pochi bollori, dato la sua incantevole bellezza e i seni enormi.

● Oliver venne trovato quasi per caso come ultimo componente, dopo che Warrick e Victor visionarono dei Curriculum cartacei appesi fuori da un prestigioso caffè nelle vie di Thalassor. Scesi per bere un cappuccino, tornarono con un contratto e l'ultimo membro.

● Una guida locale sarebbe invece stata assoldata giunti sul luogo.

Curiosità sui preparativi alimentari per la spedizione

Helena è schifata dal cibo di Milo Carver, visto che lei è vegana ed etica nel cuore. Milo, invece, se ne frega, e prende roba di contrabbando e talvolta di dubbia provenienza. Orrore!

Fiero delle sue provviste, insistette anche nel portare con sé 2 porzioni di polpo rosticciato pescato nei mari inquinati davanti a Dorsia, considerandolo una "delizia irrinunciabile".

"Mai partire senza il mio polpo rosticciato!" disse Milo Carver agli altri, che scossero la testa sconvolti.

Helena impallidì visibilmente, "Cosa!? I mari di Dorsia? Ma sono contaminati!"

Milo gonfiò il petto, orgoglioso più che mai, "Appunto! Gli dà carattere e sostanza!"

Helena trattenne a stento un conato di vomito.

Il dialogo del primo incontro tra Milo Carver e Hiro

Milo Carver: "Iris, eh? Non proprio il nome che ti aspetteresti da un medico alpino badass come te!"

Hiro *(con tono pacato):* "L'Iris, o Stella dei Picchi, era il fiore preferito di mia sorella. È tutto quello che resta di lei. Un flebile ricordo… tra picchi gelati."

Milo si ammutolì un secondo, e capì. Poi rispose, "Porca boia. Brutta storia, vero?"

Hiro annuì in silenzio.

Famoso dialogo trash tra Milo Carver e Oliver Tanner

"Tu sei ma stato in orbita intorno a Oscuria? Io sì. E hai mai cucinato interiora di Vampiro in salmì? Beh, io l'ho fatto, ragazzetto. Ti garantisco che quando la fame colpisce, mangeresti persino un cadavere. E non vado oltre, potrei scioccarti se ti dicessi che ho fatto anche quello."

Oliver strabuzzò gli occhi, poi svenne dal disgusto.

Agosto 2697. La spedizione... era finalmente pronta.

Il gruppo salpa da Nebulon e raggiunge Xerion-7 *(sotto controllo dell'ECLISSI nel 97')* tramite una navetta di contrabbando e laute somme sganciate alla dogana della Coalizione.

Atterrano in un villaggio nei pressi della valle e vengono poi guidati dal neo-assunto sherpa Tenzin Dorje *(pagato fior di Valoran per accettare... e lui accetta per arricchirsi davanti agli altri abitanti del paese!)* dentro la valle attraverso un impervio passo montano.

All'inizio sembra tutto normale: trovano soltanto boschi, neve fitta, rovine antiche, animali insoliti e tracce della precedente spedizione. Tuttavia, scoprono poi un vecchio bunker militare di artiglieria pieno di cadaveri congelati, dilaniati o fatti a pezzi

(appartenevano a una delle due fazioni che oltre un secolo prima si fecero guerra per il controllo di quella remota provincia di Xerion-7, e che avevano cercato di accamparsi nella valle), dimostrando che qualcosa di estremamente pericoloso vive ancora in quel luogo.

Decidono però di non farsi spaventare dalle apparenze, e continuare.

La spedizione prosegue nella valle e comincia a essere perseguitata da giganteschi Rostodonti, gli antichi bestioni che dominavano la Galassia milioni di anni fa, che sono ancora vivi anche se dall'aspetto mutato e feroci più che mai.

Il primo a morire è l'ingenuo Oliver Tanner, eviscerato da una creatura mentre tentava una foto clamorosa per il corriere governativo e poi divorato vivo sotto gli occhi sconvolti del gruppo. La spedizione inizia a rendersi conto di essersi cacciata in un grosso guaio.

Poco dopo muore Tenzin, nonostante avesse avvertito gli altri che la valle nascondeva qualcosa di terribile. Sarà trascinato nella nebbia assassina e fatto a pezzi da qualcosa di sconosciuto mentre implorava pietà e i Valoran cadevano dalle sue tasche, persi per sempre.

Il gruppo raggiunge poi un antico villaggio di allevatori di Yak abbandonato, risalente all'epoca degli Antenati. Gli abitanti sono ancora vivi, insieme ai loro fedeli yak, ma sono stati deformati in esseri orrendi dall'esposizione a qualcosa che aleggia insieme alla nebbia, e le loro condizioni confermano che la valle è contaminata. Vi è una dura battaglia ma riescono a scamparla.

La spedizione riesce poi ad accamparsi su un crinale impervio, temporaneamente al sicuro dalle mostruose creature. Accendono un fuoco, allestiscono le tende e cucinano una cena ricca di calorie. Quindi fanno i conti con la realtà. Due di loro sono già morti.

Milo, in piedi davanti al falò intento a girare il pentolone con il rancio e il polpo rosticciato a parte, ruppe il silenzio, "Sapete la cosa buffa? Io ho già visto gente morire così. In modo infame. Scorretto. Sporco. Cazzo... la vita è proprio una puttana."

E si lasciò andare a un tetro racconto sul suo passato...

Il disastro dell'ISV TRITON

Milo Carver, tra le tante navi girate durante i suoi 30 anni nella Marina Stellare Governativa, servì come cuoco di bordo anche nell'ISV Triton, glorioso incrociatore pesante da battaglia. Durante una missione nei cieli di Kar-Maeg, il Triton stava effettuando un'operazione di bombardamento su larga scala contro una base ribelle nascosta nella giungla: napalm, plasma, armi chimiche. Tutto... pur di abbattere il Signore della Guerra locale con i suoi guerrieri e pacificare la regione. A bassa quota, però, un commando ribelle sferrò un attacco disperato con un'arma biologica improvvisata, rilasciando un virus letale *(ricavato da un misto di fiori velenosi, tossine e sostanze industriali)* all'interno della nave. Quest'ultima precipitò sul pianeta in seguito alla morte per avvelenamento degli ufficiali in cabina di comando.

Milo, insieme a pochi altri, riuscì a chiudersi nella cambusa, sigillando l'area per sfuggire alla contaminazione. Per giorni, sopravvisse razionando il cibo e ascoltando il silenzio inquietante che cresceva man mano che il virus decimava l'equipaggio *(assistette infatti anche all'orribile morte per agonia dei compagni).* Quando il virus si dissolse, Milo e i pochi superstiti fuggirono all'esterno, solo per scoprire che Kar-Maeg, con le sue giungle assassine, non era più accogliente della nave.

Le belve feroci del pianeta – predatori alati, piante carnivore, insetti giganti e altre creature spietate – ridussero il gruppo mangiando e dilaniando. Milo fu uno dei pochissimi a tornare vivo, salvato da un reggimento dei Corpi Coloniali arrivato sul posto, ma l'esperienza lo segnò nel profondo.

Incapace di convivere con il trauma e i sensi di colpa per i compagni che non è riuscito a salvare, lasciò la Marina e trovò rifugio nell'alcol e nella vita sfrenata.

Gideon si alzò di scatto, "Cristo! Ma lei era quindi uno degli eroi del Triton! Uno dei pochi sopravvissuti a quel barbaro attentato terrorista di quei ribelli meschini! Sono onorato di stare al suo fianco in un tal momento tenebroso!"

Milo fece un ghigno storto, e sputò per terra, "Eroe? No. Sono solo un cane rognoso a cui la sorte ha detto bene. I miei compagni… loro sì. Loro erano gli eroi. E sono morti come delle merde umane."

Gideon si zittì, abbassando lo sguardo.

Il gruppo riprende la marcia il mattino seguente.

Tuttavia, la situazione peggiora come in un'escalation di follia: secondo le analisi di Sofia Lang, la valle è radioattiva. Sì. E quelle radiazioni provocano malattie, allucinazioni e comportamenti sempre più irrazionali, fino a un irreversibile mutazione in bestie o essere violenti. Se non se ne vanno, quello sarà il loro destino. Proseguono alla ricerca di un'uscita *(il passo montano era ormai scomparso nella nebbia),* ma spinti ancora da una ferrea curiosità.

Gideon Blake muore durante un attraversamento montano: provando un salto impossibile da un dirupo a un altro, cadrà nel vuoto per poi essere afferrato al volo da una specie di pterodattilo demoniaco che lo dilanierà e scaglierà contro le rocce affilate. I suoi resti verranno ingurgitati da uccellacci mutanti.

Allo stesso modo, Ronan Kerrigan, tentando di aprire un passaggio con gli esplosivi, provoca un enorme crollo e muore deflagrato nell'incidente.

Il gruppo scopre intanto l'esistenza di una creatura immensa tramite delle orme – un gigantesco Rostodonte Alfa che vive nel cuore della valle e di cui è il leader indiscusso – che comincia a seguire la spedizione.

Terrificante scena in cui la spedizione scopre le orme della Creatura

Il terreno sotto i loro piedi era intriso di fango e detriti, increspato da qualcosa di innaturale.

Helena Driscoll si chinò, sfiorando una delle immense impronte impresse nella melma. Era larga come una piccola piscina, profonda più di un palmo.

Nico Vasquez, il guardiacaccia, si avvicinò scrutando con attenzione il bordo delle tracce, "Non ho mai visto niente di simile…" mormorò, mentre un brivido gelido gli correva lungo la schiena.

Alle loro spalle, il Professor Julian Percival Warrick si era fatto silenzioso.

Stava fissando le orme, immobile, come se avesse visto un fantasma.

Il vento della valle, carico di nebbia, gli scompigliava la sciarpa e gli occhiali appannati tremolavano sul naso.

Poi, lentamente, si raddrizzò, il viso sbiancato come il marmo.

Gli altri si voltarono verso di lui, cercando risposte.

Warrick, senza distogliere lo sguardo dal vuoto, alzò appena gli occhi verso il cielo plumbeo.

La sua voce uscì roca, quasi come un bisbiglio strappato all'aria fredda, "Siamo fottuti."

Helena aggrottò la fronte, "C-cosa significa? Cos'ha lasciato queste tracce!?"

Il professore deglutì a fatica, “Carnodrax Imperator… nome scientifico di… un Blood Maw. Il più grande predatore terrestre mai esistito nella galassia. Alto più di 20 metri. Stimato dagli studi sulle 300 tonnellate.”

Sospirò, “Non usciremo vivi da questa valle.”

Una folata di vento soffiò tra le montagne, come a confermare la condanna appena pronunciata.

Il gruppo proseguì.

Durante un attacco di un gruppo di Rostodonti impazziti e mutati, il medico Hiro “Iris” Nakamura si sacrifica per permettere agli altri di fuggire.

Il Sacrificio di Hiro nel dettaglio

Hiro si è sacrificato per salvare il gruppo contro dei Rostodonti mutati e mostruosi. Li combatterà, morendo con i mostri facendoli colpire da un tronco e cadendo insieme a loro in un precipizio.

I superstiti raggiungono finalmente il cuore della valle, una montagna ghiacciata collegata da ponti e piena di rovine degli Antenati, e scoprono la verità.

Pensavano che la Valle delle Nebbie fosse maledetta da qualche piaga radioattiva. Non era vero. È peggio!

Centinaia di migliaia di anni prima, gli Antenati avevano costruito nella regione un’avanzata base militare e scientifica, basata su dei reattori a fusione che utilizzavano il Super Uranio come combustibile *(lo stesso della vicenda dei 4 titani di Equinoxis!).*

Insomma, una sorta di avanzata centrale elettrica. Un incidente provocò però una contaminazione radioattiva catastrofica che trasformò l'ambiente, gli animali e gli esseri umani presenti in bestie consumate dalla follia.

La nebbia è quindi solo una conseguenza della contaminazione.

Il presunto tesoro ovviamente non esiste, e trovano solo reperti militari, uniformi, effetti personali e brandine abbandonate in fretta e furia.

La misteriosa chiave è invece un dispositivo di comando della base, utilizzato per accedere ai sistemi sotterranei ed energetici degli Antenati. Una sorta di Pass Key.

Il professor Warrick, stremato ma ancora ossessionato dalla scoperta di un Blood Maw vivente, decide di fermarsi e affrontarlo per permettere agli altri di fuggire.

Di seguito... il suo confronto:

Il confronto tra Warrick e il Blood Maw

Il gruppo correva disperato verso la salvezza, una fenditura rocciosa intravista tra la nebbia.

I passi affondavano nel fango, i respiri erano raspi strappati alla paura.

Dietro di loro, come un’ombra inesorabile, la bestia li incalzava.

Il Professor Julian Percival Warrick, più lento e appesantito dagli anni, capì che non avrebbe mai raggiunto gli altri.

Si fermò, ansimante, voltandosi verso il titano che emergeva dalla foschia.

“Andate!” gridò, la voce spezzata dall’affanno, “Portate via la conoscenza! E la vostra pelle! Io alla fine sono felice. Era tutta la vita che desideravo vederlo!”

In quell’istante, il Blood Maw piombò su di lui.

Warrick fece appena in tempo a girarsi ed esclamare, “Oddio, no!!!” che, con un morso brutale, venne afferrato per una gamba, le zanne affondate come coltelli roventi nella carne.

Con un movimento sprezzante, il mostro lo sollevò in aria e lo scagliò di lato come un pupazzo di pezza. Stava ancora giocando, non voleva finire subito “la caccia” alla sua preda.

“Professore!” urlò a squarciagola Helena, “Nooo! Bastardo!!!”

Erano tutti impotenti di fronte a quella calamità.

Warrick atterrò rovinosamente contro una parete rocciosa, fratturandosi più ossa di quante ne potesse contare. Rantolante, con la vista annebbiata e il respiro corto, cercò di rialzarsi.

Fu allora che il Blood Maw mosse la coda. La spada ossea, massiccia e tagliente, lo colpì in pieno bacino.

L’impatto fu devastante: la metà inferiore del corpo esplose letteralmente in una pioggia di sangue, viscere e frammenti d’osso, sparsi a decine di metri di distanza.

Warrick, ormai ridotto a un torso sanguinante, alzò per l’ultima volta il volto verso il cielo torbido. Un sorriso amaro gli piegò le labbra spaccate, “Finalmente… ti ho incontrato…”

Furono le sue ultime parole.

Il Blood Maw se ne fregò altamente e non concesse tregua. Era un animale territoriale e non conosceva né onore né pietà… solo morte e dominio.

Quindi afferrò il troncone del corpo con le fauci possenti, e con uno scatto di pura, brutale violenza, lo lanciò verso l’alto.

Il corpo del professore sfrecciò come un proiettile impazzito, ancora vivo dato gli urli, e impattando contro le scogliere della montagna a circa 200 metri di distanza.

Lo schianto fu talmente brutale che il corpo deflagrò in una miriade di pezzi, una macabra pioggia di carne, ossa e sangue che si sparse sulla valle. Tutto si consumò in meno di dieci secondi.

“No! Warrick!!” Helena cadde in lacrime sul bordo della grotta, disperata per la perdita. Gli altri, scioccati, rimasero a fissare il cielo, da cui piovevano liquidi rossastri.

Il Blood Maw, soddisfatto, emise un cupo ringhio e riprese la caccia.

Victor Hawthorne, comprendendo che nella valle non esisteva alcuna ricchezza da conquistare, tentò di scappare in modo infame grazie all’aiuto di Nico, che pure abbandona gli altri.

Per svariati minuti, Helena, Sofia e Milo rimasero soli all'interno delle rovine ghiacciate della base degli Antenati. Non sapevano cosa fare per uscire di lì!

Fu allora che un Rostodonte emerse dalle ombre. Probabilmente si era nascosto tra le rovine per sfuggire al Blood Maw, ma vedendo i tre superstiti isolati decise di considerarli una preda facile e un ottimo spuntino.

La bestiaccia si lanciò contro di loro, ma Milo si mise davanti alle due ragazze. Estrasse il vecchio coltello da combattimento della Marina e affrontò il Rostodonte a distanza ravvicinata.

“Ti faccio vedere io cosa può fare un vecchio bastardo della Marina!”

Lo scontro fu breve e brutale. La bestia riuscì a scaraventarlo contro una parete, ma Milo si rialzò e continuò a combattere fino a riuscire ad abbatterla con un colpo alla gola. Il Rostodonte crollò nel sangue, ucciso.

Helena e Sofia rimasero immobili, sconvolte. Milo, ansimante, strinse ancora il coltello insanguinato nella mano, “Trent'anni a servire il Governo, ragazze. Qualcosa avrò pur imparato.”

Un ruggito immenso attraversò la montagna. I tre si voltarono verso la nebbia.

Il Blood Maw era ancora lì.

Nel frattempo, lontano dalla base, Victor Hawthorne continuava la propria fuga insieme a Nico. Tuttavia, il bastardo Guardiacaccia cominciò a rendersi conto di qualcosa. Aveva abbandonato i suoi compagni. Ancora una volta aveva scelto il denaro, la convenienza e la propria pellaccia. Eppure, per la prima volta dopo molti anni, quelle persone avevano iniziato a significare qualcosa per lui.

Quindi Nico si fermò, “Io torno indietro.”

Victor si voltò incredulo, “Coglione! Sei impazzito?”

Nico non rispose. Lo lasciò lì, come si lascia un fazzoletto usato.

“Nico, no! Dove vai!? Io come farò da solo a- OH, DIO, NO!!!”

Il ricco milionario venne raggiunto dalle creature deformi della valle e dagli abitanti mutati del villaggio degli Yak. La sua fuga terminò in un pasticcio disordinato di carne mangiata, viscere aspirate e ossa frantumate.

In tutto questo, il Blood Maw supera il ponte che conduce alla base principale degli Antenati, dove stanno rintanati Helena, Milo e Sofia. Sta per piombare su di loro quando...

Nico, con la follia nelle vene, entra in scena!

Attira il Rostodonte Alfa verso una gola ripida a suon di insulti e urla. La bestia abbocca.

Con il suo fedele fucile da caccia MX-45 FALCO, spara a delle rocce franabili, che creano con effetto domino una valanga di pietre.

Il Blood Maw precipita in un enorme abisso, sparendo nella nebbia e rimanendo ferito.

La spedizione è salva!

Helena, Sofia, Milo e Nico raggiungono infine la parte più profonda della base: la rete ferroviaria sotterranea degli Antenati che avrebbe permesso loro la fuga. Tuttavia, è completamente distrutta e non permette loro di uscire dalla valle.

Grazie alla chiave riescono però ad attivare una via di fuga secondaria: un'antica piattaforma di evacuazione atmosferica. Tipo dirigibile.

Mentre la base scompare nella nebbia, i quattro superstiti salgono sul gigantesco pallone aerostatico e riescono a fuggire verso il cielo.

Sotto di loro rimangono la valle, le rovine degli Antenati e il Blood Maw, ancora vivo e arrabbiato a ruggire nella nebbia.

La spedizione è finita.

I quattro superstiti tornano alla civiltà con la consapevolezza di aver scoperto qualcosa di molto più importante di un tesoro: la prova di una catastrofe tecnologica avvenuta centinaia di migliaia di anni prima e le loro vite cambiate in meglio grazie alle lezioni apprese.

I personaggi della Spedizione nel dettaglio!

Professor. Julian Percival Warrick – Il Paleontologo

● **Biografia:** Professore emerito di Paleontologia presso l'Università Imperiale di Scienze Naturali di Valoris, la più prestigiosa istituzione accademica della galassia. È considerato una delle massime autorità nel suo campo, in particolare per i suoi studi sui Rostodonti: creature preistoriche, simili a dinosauri sotto steroidi, che dominavano la galassia di Zefiron milioni di anni fa. Carismatico e ironico, è rispettato sia per la sua vasta conoscenza che per la passione nel trasmettere il sapere in modo... eccentrico.

È nato e cresciuto su Nebulon, il cuore dei mondi governativi, in una famiglia della borghesia accademica di Valoris. Ha studiato e lavorato per gran parte della sua vita nella capitale, immerso nel fermento culturale e politico che caratterizza il cuore della galassia.

Ha scritto opere fondamentali nel campo della paleontologia, come il celebre "Ombre dei Giganti: l'era dei Rostodonti" (bestseller in campo paleontologico), e ha contribuito a numerose spedizioni scientifiche in tutta la galassia.

È conosciuto per i suoi accesi dibattiti accademici, per il suo fare eccentrico e bislacco, e per la sua capacità di difendere il valore della scienza anche in un clima politico difficile: ben note le sue uscite borderline negli anni sulla repubblica, sul Regime di Cypher Arias e infine ora con la Grande Guerra Galattica. Di certo non uno che si fa mettere i piedi in testa!

● **Caratteristiche fisiche:** 75 anni, barbuto, capelli grigi, corporatura robusta, 1.79 di altezza.

●**Abbigliamento:**

- Completo di tweed scuro, con toppe sui gomiti. Realizzato su misura e con materiali di alta qualità. Estremamente costoso.
- Gilet con taschino, da cui sporge un orologio da tasca della prestigiosa serie QUARZ (vintage e costosissimo!).
- Cravatta dai colori sobri ma eleganti, decorata con piccoli motivi geometrici.
- Scarpe in pelle di coccodrillo consumata, ma lucidate in modo impeccabile.
- Indossa anche una sciarpa lunga e morbida, color panna.
- A completare, occhiali da lettura rotondi, che alterna con un monocolo per i dettagli più fini.

● **Equipaggiamento:**

- Valigetta con strumenti di scavo paleontologico vintage (martello, scalpello e pennelli realizzati con avorio di Aviofante). Ha tramandato questi utensili dal suo mentore all'università, quando morì in un incidente durante una spedizione.
- Strumento di scavo *"MarTraSca-14"*: avanzatissimo dispositivo tecnologico multifunzione (funge da martello, trapano, scalpello, ecc.) per scavi accurati di fossili, minerali o reperti antichi.
- Taccuino rilegato in pelle, in cui annota riflessioni e disegni di fossili, con tanto di biologia allegata sui Rostodonti per ogni specie.
- Fiaschetta in argento che contiene tè nero dei Monaci della Draxen-Tai.

P.S. Per chi non lo sapesse, questi simpatici monaci guerrieri producono uno dei tè con la gradazione alcolica più alta in circolazione: ben 35°!

- Borsa a tracolla in pelle di Stambecco Petrolifero per contenere i precedenti equipaggiamenti.

● **Altre info:** Possiede una costosissima collezione personale di fossili rari (tra cui spicca uno scheletro di Dynamorphon Luminaxen integrato con una lampada da studio), legge romanzi d'avventura e ascolta musica classica durante i suoi momenti di relax.

Helena Driscoll – L'Archeologa

● **Biografia:** Helena Driscoll (31 anni) è originaria di Xerion-7. Cresciuta con il padre, un archeologo rinomato e audace, Helena ha ereditato da lui la passione per la scoperta e il fascino per i segreti nascosti della galassia. Purtroppo, suo padre è morto in una spedizione pericolosa, lasciandole un medaglione d'oro con l'incisione "TVB" e un desiderio ardente di seguire le sue orme.

Con il tempo, Helena si è trasferita su Nebulon per completare i suoi studi (spoiler: è stata bocciata!) e costruirsi una carriera da archeologa. Impulsiva, caotica e con un pizzico di follia, ha partecipato a spedizioni in mondi come Lacustra Fluviale, Dunaria e Kar-Maeg, spingendosi sempre oltre i limiti e rischiando più volte la pelle di quante ne ammetta. Durante il suo percorso, ha deciso di sposare la causa vegana, riflettendo una filosofia etica vegetale che si integra con il suo carattere idealista e testardo.

Helena è nota per il suo approccio diretto e per cacciarsi in situazioni complicate, ma riesce sempre a trovare una via d'uscita grazie alla sua determinazione e astuzia. Caotica ma brillante, è il tipo di archeologa che non lascia mai una pietra inesplorata... anche se a volte questa scelta le porta più problemi che successi.

● **Caratteristiche fisiche:** 31 anni, capelli e occhi castani, corporatura snella e atletica, 1.74 di altezza.

● **Abbigliamento:**

- Cappello da esploratore: Composto in fibra vegetale intrecciata, resistente al sole e alla pioggia.
- Camicia kaki: Maniche lunghe arrotolate fino ai gomiti, in tessuto traspirante e resistente. Bottoni in legno riciclato e una leggera imbottitura sulle spalle per protezione durante il trasporto dello zaino.
- Pantaloni rinforzati beige: Comodi, resistenti e dotati di tasche multiple per trasportare attrezzi e oggetti utili.
- Scarponcini vegani: Realizzati in materiale sintetico eco-friendly, molto robusto, sono perfetti per affrontare terreni difficili.
- Giacca in eco-pelle impermeabile: Di colore nero, ricorda lo stile delle giacche da biker con un tocco avventuroso. È foderata in finta lana per garantire calore, rendendola ideale per climi rigidi di alta montagna. Dotata di tasche multiple, unisce praticità e stile.
- Cintura multiuso: Requisita, in circostanze poco chiare, dai magazzini delle forze speciali governative A.F., è realizzata con strati intrecciati di Kevlar ultra-resistente, super-gomma vulcanizzata e fibra di cocco di Kar-Maeg. Questa combinazione la rende incredibilmente robusta e in grado di sostenere – in caso di emergenza – ben oltre una tonnellata di peso!
- Guanti da combattimento tattici: Provenienti dagli stessi magazzini governativi della cintura, sono realizzati in Kevlar rinforzato e fibra di cocco intrecciata. Offrono una protezione eccezionale durante scavi, arrampicate ed escursioni in grotte, garantendo al contempo una sensibilità al tatto ottimale.

● **Equipaggiamento:**

- Revolver al plasma RP-22: Modello vintage, ma incredibilmente affidabile e preciso. Caricatore da 6 colpi. Il calcio dell'arma è in legno massello di noce.

- Vecchio medaglione d'oro puro: Donatole da suo padre scomparso, Helena lo porta sempre con sé come ricordo affettivo. Sopra sono incise le lettere TVB (*Ti Voglio Bene*).

- Diario in eco-pelle vegana: Contiene appunti, mappe e schizzi di tesori già scoperti. Scritto in modo molto caotico, sgrammaticato e pieno di osservazioni impulsive. Degna di nota la frase iniziale: *"Xkè ste sventure capitano ttutte a me?!"*

- Torcia multifunzione TORCH+: Una torcia avanzata che può emettere luce normale, UV e infrarossa. Grazie a queste funzionalità, permette di rilevare iscrizioni, tracce nascoste e fonti di calore in ambienti bui o sotterranei.

- Kit compatto da scavo: Con scalpelli, pennelli e pala pieghevole in lega di ferro/tungsteno. Parecchio rovinato e vecchio di molti anni.

- Coltellino *"Salva-culo Driscoll"*: Questo coltellino multiuso modello M-9 Explorer, vecchio e datato, contiene una miriade di funzioni utili, tra cui seghetto, bussola e acciarino laser; insieme ad altre meno convenzionali, come un elenco scritto a mano delle migliori pizzerie etiche e ristoranti vegani visitati, vano nascosto con 3 fiale (rum, tabasco, alcol disinfettante) e spazzolino da denti in fibra vegetale.

- Zaino rinforzato in fibra di cocco di Kar-Maeg: leggero, ultraresistente e impermeabile. Contiene tutta la sua attrezzatura e include anche una mappa topografica pieghevole e una borraccia a doppia camera per acqua e tè.

● **Altre info:** È vegana, ed è una frana con gli uomini. Oltretutto, è iscritta a tantissimi social e siti d'incontri (piratati da Emporium Fortune su terminali di rete governativi) oppure tramite lettere come si usa su Nebulon, ma con scarsi risultati.

Prova in tutti i modi a sembrare professionale, ma carica foto in pose poco "socialammabili", tipo mentre litiga con un pennello o si infila in una grotta piena di pipistrelli.

Scrive descrizioni tipo, *"Scavo reperti e cuori... Nessun cuore trovato ancora* 😅*. Scrivimi se cerki tesori antiki!"*

I suoi like si attestano in media tra i 3 e i 5 (a volte anche meno).

Per concludere, durante le spedizioni tende a evitare accessori tecnologici quali bracciali HOLO-Net (un dispositivo multifunzione stile smartphone) o computer portatili, ma si avvale solo di radio a lungo raggio per le comunicazioni e macchina fotografica.

Dottor. Hiro "Iris" Nakamura – Il Medico

● **Biografia:** Medico di primo livello del Soccorso Alpino delle catene montuose vicino Altoborsa, la capitale di Emporium Fortune. È specializzato in operazioni di salvataggio ad alta quota ed è riconosciuto per la sua incredibile calma sotto pressione, anche nelle situazioni più estreme. La sua reputazione lo precede: è noto per interventi spettacolari in condizioni proibitive, come salvataggi su pareti verticali o operazioni di emergenza durante tempeste di neve.

Tuttavia, le sue competenze non sono nate dal nulla, ma in seguito a un brutto trauma personale.

Originario di Meridian, durante un'escursione in montagna sui Picchi Tetri con la famiglia, una tragedia ha segnato per sempre la sua vita. Una valanga travolse il gruppo, causando la morte di sua sorella minore, una ragazza che amava i fiori e, in particolare, il raro fiore Iris, o Stella dei Picchi, che cresce solo in quelle montagne aspre.

Da quel giorno, Hiro ha scelto di farsi chiamare "Iris" come tributo alla memoria della sorella. Quella tragica perdita lo ha spinto a dedicare la sua vita al soccorso alpino, trasformandolo in un simbolo di speranza e resilienza per chiunque lo incontri.

● **Caratteristiche fisiche:** 38 anni, capelli neri e carnagione olivastra, corporatura media, molto allenato, 1.78 di altezza.

● **Abbigliamento:**

- Giacca termica da soccorso alpino: Di colore rosso brillante con dettagli riflettenti, ideale per farsi vedere a distanza tra le nevi montane o in condizioni di scarsa visibilità. Il materiale è impermeabile e antivento, con imbottitura termica per proteggere dal freddo estremo. Fornita di tasche multiple per contenere strumenti medici essenziali. Nella tasca interna, vicino al cuore, è cucito un fiore essiccato della Stella dei Picchi.

- Pantaloni da montagna rinforzati: Realizzati con materiale isolante e lana, sono dotati di rinforzi sulle ginocchia per resistere all'usura durante le operazioni di soccorso.

- Scarponi da montagna chiodati: Scarponi con suola antiscivolo per affrontare terreni ghiacciati o innevati. Realizzati in materiale resistente all'acqua e dotati di isolamento termico. Adatti a lunghe camminate e arrampicate leggere.

- Guanti termici: Guanti tecnici imbottiti con kevlar e lana per protezione e durata. Permettono una buona manualità per operazioni delicate (come procedure mediche) pur mantenendo le mani al caldo.

- Cappello da soccorso: Un cappello tecnico con paraorecchie per proteggere dal vento gelido, realizzato in materiale isolante. Di colore coordinato con la giacca (rosso) e con un piccolo logo del soccorso alpino.

● **Equipaggiamento:**

- Bracciale HOLO-Net Medic-M7: Un bracciale olografico avanzato, ma progettato specificamente per il monitoraggio delle condizioni vitali e l'assistenza medica. Permette di eseguire scansioni diagnostiche rapide come radiografie, misurazione del battito cardiaco, saturazione dell'ossigeno e rilevamento di traumi interni. Serve anche per consultare in tempo reale schede cliniche e comunicare con altri operatori sanitari.

- Kit di pronto soccorso avanzato: Compatto e organizzato, include medicazioni essenziali (bende, disinfettanti, siringhe, stecche per fratture) e farmaci di ultima generazione come la Morfina C10, il più potente antidolorifico in circolazione, l'Immunize Sierum, un siero antiveleni universale, e il Bio-Repair, unguento dall'elevato potere cicatrizzante. Inoltre, contiene adrenalina e antibiotici molto forti per trattare emergenze come shock o infezioni.

- Defibrillatore portatile Lifepulse-X1: Un modello avanzato e compatto progettato per operazioni d'emergenza sul campo. Alimentato da batteria solare ricaricabile, è in grado di analizzare il ritmo cardiaco e applicare una scarica con la massima precisione. Include un sistema di auto-calibrazione per adattarsi alle condizioni del paziente ed evitare di fulminarlo per errore.

- Barella pieghevole ultraleggera: Realizzata con una combinazione di fibra di carbonio, titanio e kevlar, è estremamente resistente e pesa meno di 2 kg. Può essere ripiegata in uno spazio compatto per un trasporto facile nello zaino e supporta un carico massimo di 200 kg. Ideale per trasportare pazienti su terreni difficili. Dotata di cinghie di sicurezza integrate.

- Maschera con bombola di ossigeno portatile: Una maschera leggera collegata a una micro-bombola di ossigeno con capacità di 5 litri, abbastanza per fornire supporto respiratorio per emergenze brevi. Essenziale per salvare pazienti da soffocamento, esposizione a gas tossici o altitudini elevate.

- Zaino da soccorso: Contiene tutto l'equipaggiamento medico e strumenti vari. Dotato di fibbie regolabili e cinghie rinforzate per trasportare carichi importanti.

● **Altre info:** Ha una calligrafia incredibilmente ordinata (al contrario della maggior parte dei dottori), che utilizza per scrivere rapporti medici dettagliati o disegnare schemi di

salvataggio. Oltretutto, porta sempre con sé un piccolo libro di poesie filosofiche di Meridian, tramandato da sua madre, che legge nei momenti di pausa per trovare conforto e ispirazione.

Milo Carver – Il Cuoco/Addetto alle provviste

● **Biografia:** Milo ha servito come cuoco di bordo per oltre 30 anni nella Marina Stellare governativa (prima repubblicana e poi del regime), trascorrendo gran parte della sua vita a bordo di incrociatori da guerra, corazzate e altre navi della flotta più potente della galassia. Durante la sua carriera, ha servito su una varietà di pianeti, dai mondi civilizzati nel cuore della galassia alle pericolose regioni esterne, dove si è trovato in orbita in luoghi così remoti e selvaggi da ricordarne a malapena il nome. Questa esperienza gli ha permesso di imparare a cucinare con qualsiasi risorsa a disposizione, dai cervelli di scimmia delle giungle di Lacustra Fluviale, alle viscere di creature marine giganti, fino ai tuberi amari di Radice Nera, raccolti dalle tremende mangrovie killer di Kar-Maeg.

Rude, sfacciato, cinico. Sembra più un pirata che un cuoco: la definizione stessa di "pirata spaziale" fatta a uomo, per intenderci.

Dopo essersi congedato dalla Marina, ha aperto una taverna clandestina nella città portuale di Dorsia, sul pianeta commerciale Emporium Fortune. Questo locale è rinomato per la sua atmosfera malfamata e per la plebaglia che lo frequenta.

Milo, difatti, non è certo un santo: beve costantemente alcolici di dubbia provenienza, persino mentre cucina, e fuma sigari in quantità industriale. Tuttavia, dice no alla droga. Per lui è il cibo la vera sostanza stupefacente.

Nonostante i suoi modi bruschi e il suo stile di vita discutibile, i piatti che escono dalla sua cucina - dal polpo rosticciato alla Carver al cinghiale alla griglia (si spera etico...) - sono talmente buoni da fargli perdonare tutto. Inoltre, è un maestro capace di cucinare e mantenere la calma in qualsiasi situazione, sia in un sottomarino affondato che in una trincea sul fronte galattico.

● **Caratteristiche fisiche:** 64 anni, capelli corti a spazzola e baffo curato (bianchi), rughe evidenti, corporatura robusta e leggermente sovrappeso, 1.84 di altezza.

● **Abbigliamento:**

- Cappotto pesante in stile militare (ricordo della Marina), color grigio scuro. Scucito, logoro e vecchio, ma ancora molto resistente, essendo composto da polimeri di kevlar intrecciato e fibra di cocco nero di Kar-Maeg. Nella tasca interna è presente un portasigari dorato di contrabbando, ammaccato e graffiato, contenente sempre almeno tre sigari avvolti a mano.
- Camicia sempre sporca di farina o grasso animale. Un tempo bianca, ora ha un colore indefinito, con le maniche rimboccate sopra i gomiti.
- Pantaloni cargo in tela di cordura, color verde oliva. Ricolmi di tasche extra, alcune delle quali rattoppate con pezzi di stoffa di vari colori.
- Stivali militari rinforzati con piastre in acciaio (a suo dire, paragonabili a scarpe antinfortunistiche).
- Basco militare scolorito: In origine di color blu navy, ora tende al grigio. Sopra vi è inciso un piccolo distintivo della marina. Milo lo utilizza anche come cappello da chef.

● **Equipaggiamento:**

- Coltello da combattimento della Marina (in titanio): Dotazione standard di ogni fante di marina che si rispetti, Milo lo utilizza come accessorio per cucinare carne e tritare verdure. La parte finale del codolo è stata modificata per fungere da stappa bottiglie, soprattutto quelle di alcolici forti e rum di dubbia qualità. Inoltre, il manico è cavo e contiene alcuni

oggetti alla rinfusa: mix segreto di spezie, fiammiferi, spago e rari estratti di erbe e condimenti. Nonostante questo uso in apparenza pacifico, rimane un'arma in grado di eviscerare una persona con un semplice movimento fluido.

- Fiaschetta in metallo semi-arrugginita: Modificata per avere una capienza da mezzo litro. Contiene a rotazione alcolici forti quali rum, sidro di mele o brandy.

- Pistola laser pesante LP-3 IRON: Predecessore del più moderno modello LP-4. Potente e intimidatoria, le basta un colpo a bruciapelo per far esplodere la gabbia toracica di un uomo. Milo la porta sempre con sé, infilata in una fondina logora sotto il cappotto.

- Acciarino laser militare: Un vecchio ammennicolo della marina, progettato per essere utilizzato in qualsiasi condizione, anche sott'acqua o in assenza di ossigeno.

- Borsa in pelle di bisonte saturniano a tracolla: Dal valore altissimo e ottenuta chissà come. Contiene i suoi strumenti personali da cucina. All'interno si trovano un trinciante, un affilacoltelli, una spatola e molto altro.

- Rivista gastronomica vintage: Una vecchia rivista dedicata ai tagli di carne pregiati e alle tecniche di lavorazione, con sezione speciale per stufati di pesce e ricette di cucina marinara. Le pagine, consunte dal tempo e macchiate di grasso, sono ricolme di appunti e annotazioni fatte a mano da Milo stesso, con migliorie personali alle ricette e qualche critica "colorita" ai metodi tradizionali.

● **Altre info:** Crede che il cibo debba essere "un'esperienza carnale", e rifiuta tutto ciò che è salutista, vegano o new age. Avendo servito nel Regime, la parola etico gli sta abbastanza sui coglioni. Ciononostante, non disprezza gli animali, ma se li gusterebbe se necessario.

Ama raccontare storie esagerate sulle sue esperienze in Marina.

È originario del pianeta Stellaria.

Nico Vasquez – Il Guardiacaccia

● **Biografia:** Nico Vasquez è nato su Kar-Maeg, un pianeta giungla noto per la sua fauna letale, flora ancora peggio, cieli notturni color del sangue e ribellioni continue. La sua famiglia, originaria di Nebulon, si trasferì su Kar-Maeg quando Nico era ancora bambino, spinta da necessità lavorative. Suo padre, un ingegnere idealista, lavorava per la FALC *(organizzazione umanitaria governativa)* che costruiva villaggi per le popolazioni native più povere.

La sua infanzia venne stravolta quando un gruppo di ribelli attaccò il villaggio, distruggendolo completamente. Anche i suoi genitori furono massacrati. Nico sopravvisse per miracolo, nascosto tra le macerie, e fu trovato e adottato dai nativi locali, che lo accolsero come uno di loro. Crescendo, imparò i rudimenti della caccia e divenne un esperto conoscitore del territorio.

Col passare del tempo, Nico si rese conto che la semplice caccia non bastava a sfamare la sua nuova famiglia, e cominciò a vendere pelli, zanne e ossa di creature rare ai mercanti del mercato nero, entrando in un mondo fatto di compromessi e pericoli. Per anni, lavorò come bracconiere, accumulando una notevole ricchezza e riuscendo a sfuggire sia alle autorità governative della regione (come gli spietati Corpi Coloniali) che alle forze ribelli autoctone grazie alla sua astuzia e al profondo legame con il territorio.

Anni dopo, tuttavia, spinto dal ricordo delle sue origini e da un desiderio di fare ammenda, Nico lasciò il bracconaggio e intraprese una nuova carriera come guardiacaccia freelance, lavorando nei safari delle savane nere di Kar-Maeg. Questa nuova attività gli permise di "ripulire" la propria immagine, anche se i fantasmi del passato non hanno mai smesso di tormentarlo.

Nico è noto per essere un eccellente tiratore e un maestro nell'affrontare situazioni di pericolo. Di lui è altrettanto noto il carattere poco incline allo scherzo e il suo modo di fare diretto: prima ti riempie di cazzotti, poi parla. È infatti anche esperto nella lotta corpo a corpo, e capace di tenere testa a chiunque osi sfidarlo.

● **Caratteristiche fisiche:** 42 anni, capelli biondi corti e spettinati, occhi blu acciaio, sbarbato, corporatura muscolosa e asciutta, 1.90 di altezza.

● **Abbigliamento:**

- Giacca in pelle di coccodrillo selvaggio: Resistente e robusta, ricavata dalla pelle di coccodrillo delle paludi di Kar-Maeg, con inserti di fibra di cocco nero nei punti critici. Dotata di tasche multiple per munizioni e strumenti, ha un collo rialzato e cinghie regolabili per garantire protezione e libertà di movimento. Segnata dall'usura, regge ancora bene il passare degli anni. Per finire, i bordi delle maniche e del colletto sono decorati con artigli di Leone Nero, usati come trofeo.

- Camicia da safari rattoppata: Una camicia beige, a maniche lunghe e con bottoni, in materiale leggero ma resistente. È sporca e rattoppata in più punti, ma è funzionale e pratica per la caccia e la vita all'aperto.

- Pantaloni tattici: In tessuto di cordura rinforzato, di colore grigio scuro, con molteplici tasche per contenere coltelli, mappe, o piccoli strumenti. Hanno protezioni aggiuntive su ginocchia e stinchi per resistere agli ambienti impervi.

- Stivali da campo: Realizzati in cuoio rinforzato, con suole chiodate per garantire stabilità su qualsiasi terreno, anche scivoloso o roccioso. Sono impermeabili e rivestiti internamente con un materiale isolante.

- Cappello in feltro di bufalo: Un classico cappello da guardiacaccia in feltro cerato, con la tesa larga per proteggersi dalla pioggia o dal sole. Alla base è circondato da una fascia di cuoio intrecciato, nella quale sono infilate due carte da gioco mezze bruciacchiate (due assi di fulmini, nello specifico), insieme a una sigaretta al carbonio e un bossolo di fucile da caccia al plasma. A completare il tutto, una piuma di Aviofante spicca come segno distintivo.

- Cintura multifunzione in pelle di leopardo: Una cintura in pelle con fibbia di metallo, dotata di ganci e fondine per attaccare coltelli da caccia, una borraccia, e la pistola.

● **Equipaggiamento:**

- Machete militare da giungla: rubato ai Corpi Coloniali, è dotato di lama in acciaio inossidabile e impugnatura in legno di ebano scolpito. Segnato da anni di utilizzo, ha ancora un taglio letale, perfetto per aprirsi la strada nella vegetazione più fitta o per affrontare creature ostili.

- Pistola laser LP-01: Una pistola laser standard LP-01, modificata da Nico con un mirino reflex per una mira rapida e precisa. La canna è rinforzata per il surriscaldamento, e l'impugnatura con inserti in pelle garantisce una presa salda. La finitura opaca elimina riflessi, rendendola ideale per caccia e combattimenti ravvicinati.

- Fucile da caccia al plasma MX-45 FALCO, con spara reti integrato: Il fucile da caccia più avanzato presente sul mercato, progettato per offrire precisione, potenza e versatilità. L'impugnatura è realizzata in legno di cocco di Kar-Maeg, ultra-resistente e di color nero bruciato. Il mirino ottico offre uno zoom regolabile fino a 8x, consentendo di ingaggiare prede a lunga distanza con precisione chirurgica. Dotato di un caricatore da 7 colpi al plasma perforante, il sistema semiautomatico garantisce una cadenza di fuoco elevata senza sacrificare la stabilità. Include anche una modalità di fuoco secondaria con spara-reti elettrificato ad alta tensione, ideale per catturare prede senza ucciderle. Il sistema è equipaggiato con tre reti pronte all'uso, facilmente ricaricabili in caso di necessità.

- Trappole a tagliola:
- Binocolo a scansione termica:
• **Altre info:** È un abile giocatore di Poker d'azzardo.

TENZIN DORJE – La Guida Locale

Sherpa e guida locale esperta, nato e cresciuto nella regione della Valle delle Nebbie, su Xerion-7. Conosce profondamente le leggende, la storia e i racconti tramandati sul luogo. Ama la montagna e la rispetta, ed è consapevole che nella valle esista qualcosa di pericoloso, mostruoso e fuori dall'ordinario. Sa che non è un posto "normale" e che c'è qualcosa che non va. Nonostante questo, accetta di essere ingaggiato per la spedizione, per avere i soldi necessari a sentirsi importante nella sua comunità di provincia.

GIDEON BLAKE – L'Alpinista

Famosissimo alpinista, originario di Nebulon. È una vera celebrità nel suo campo: ha scalato numerose montagne estremamente pericolose (anche sulla Cordillera della Corona) ed è spesso stato seguito da fotografi, media e pubblico. È noto per la sua sicurezza e per il suo atteggiamento un po' autocelebrativo, del tipo "Eccomi, sono Gideon Blake, il grande alpinista!". Non è uno che passa inosservato, ed è abituato a stare sotto i riflettori grazie alle sue imprese.

RONAN KERRIGAN – Il Geologo/Esperto in esplosivi

Geologo della FIRIS (divisione scientifica governativa) esperto anche nell'uso di esplosivi. Quando ha un dubbio se una roccia è calcarea o granitica, lui la fa saltare in aria!

VICTOR HAWTHORNE – Il Finanziatore della Spedizione

Finanziatore della spedizione e milionario di Nebulon, immensamente ricco in Valoran. È colui che rende possibile dal punto di vista economico l'intera missione. Di lui si sa che possiede vari appezzamenti nella regione costiera intorno a Thalassor.

SOFIA LANG – La Biologa

Dottoressa, biologa e botanica del CEDRUS di altissimo livello. È specializzata nello studio della flora e della fauna, ed è considerata un'esperta nel suo campo. Il suo compito è osservare, catalogare e comprendere gli organismi viventi presenti nell'area della spedizione. Oltre a ciò, è una bellissima donna, dal culo alto e dai seni grossi.

OLIVER TANNER – Il fotografo/Documentarista

Fotografo e documentarista freelance. È alle prime armi, è ancora giovane e in fase di crescita professionale. Partecipa alla spedizione per documentare l'impresa, gli ambienti e gli eventi, portando uno sguardo più fresco e ingenuo rispetto agli altri membri del gruppo.

Curiosità sulla Taverna di Milo Carver: "La Cambusa"

Situata nei bassifondi della città portuale di Dorsia, uno dei principali snodi commerciali del pianeta Emporium Fortune, la taverna si trova vicino alle banchine, in una zona dove il traffico di navi terrestri e pescatori crea un'atmosfera vivace ma anche molto putrida e decadente.

All'esterno si presenta come un edificio di mattoni grezzi, con un'insegna al neon sbiadita che raffigura un cinghiale e un polpo incrociati sopra un boccale di birra. L'ingresso è affiancato da casse di legno e reti da pesca appoggiate contro i muri.

All'interno, l'illuminazione è fioca, con lampade a olio dallo stile industriale e pareti tappezzate di vecchie mappe stellari e foto di navi da guerra della Marina Stellare. I tavoli sono di legno robusto e le panche consumate dal tempo, mentre un lungo bancone domina una parete, con scaffali pieni di bottiglie provenienti da ogni angolo della galassia.

L'odore caratteristico del locale è un mix di spezie, carne arrostita e odore salmastro del porto.

La clientela è composta principalmente da marinai, gentaglia e barboni: da mercenari della Blood Star e altri gruppi come i Wild Boars, ma anche da contrabbandieri, ribelli di Kar-Maeg in incognito, criminali di quartiere, clochard in cerca di un vitto a basso costo, e persino emissari di compagnie commerciali, come alcuni funzionari della Trading Co, che cercano affari poco puliti. Non mancano, inoltre, capitani di navi da trasporto o pescatori in cerca di un pasto caldo e una bevuta.

Tra le specialità culinarie della Cambusa spicca il Polpo Rosticciato alla Carver, ovvero polpo arrostito con spezie esotiche e accompagnato da una salsa al rum speziato. C'è poi il Cinghiale alla Griglia della Cambusa, una carne marinata per ore e cotta lentamente con un contorno di patate speziate, mentre lo Stufato di Pesce Mostro è una ricetta inventata durante gli anni di Milo nella Marina Stellare, che combina pesci locali con ingredienti provenienti dalle viscere di mostri marini. Infine, viene servita anche una rustica ma gustosa Torta di Mele e Rum.

L'atmosfera della Cambusa è sempre animata, con discussioni vivaci, brindisi rumorosi e occasionali risse. Una piccola pedana ospita ogni tanto musicisti locali pagati con rum e pinte.

Milo viene spesso trovato dietro il bancone o in cucina, con il grembiule sporco e una bottiglia di rum in mano. Nonostante il suo atteggiamento rude, i clienti lo rispettano e addirittura lo temono. Viene persino rispettato dai mercenari più feroci. Anche perché, sotto il bancone, Milo detiene illegalmente un fucile a canne mozze al plasma di altissimo calibro, utile per sedare risse e spappolare i cerca-rogne!

Il Destino dei personaggi sopravvissuti

Il vero Passato di Nico e il finale

Nico non si è mai redento. Il suo passato da bracconiere non era che la superficie. Infatti, è uno schiavista di nativi del posto, assassino su commissione e complice di molte altre nefandezze.

Non ha mai smesso nemmeno quando faceva il guardiacaccia, che era solo una mera copertura. Per questo Victor lo ha ingaggiato. Per una scorta armata disposta a uccidere in caso le cose si mettessero male.

Tuttavia, l'esperienza nella Valle lo cambierà nel profondo, e Nico avrà una redenzione. Tornato su Kar-Maeg, inizierà a costruire villaggi umanitari in collaborazione con la FALC come voleva fare suo padre quando era piccolo. Si apre un nuovo capitolo della sua vita!

L'Arco di Elena

Helena aveva da tempo nel cuore la paura del fallimento e di deludere il ricordo del padre, grande archeologo. A causa delle radiazioni, avrà visioni di suo padre che la incolpa della propria morte perché pensava troppo a lei. Ma Helena alla fine capirà che non bisogna essere perfetti per essere una persona di valore.

Infatti, quando sono ormai in salvo sul pallone areostatico, il fidato medaglione cade e si rompe, ma rivela al suo interno un biglietto scritto a mano dal padre dove dice che le ha sempre voluto bene, anche quando faceva i pasticci. Helena piange di gioia, libera dalle insicurezze.

Dopo la terribile esperienza nella Valle delle Nebbie, Helena continuò la sua vita da archeologa e avventuriera, partecipando a nuove spedizioni in giro per la galassia. L'esperienza vissuta su Xerion-7, tuttavia, cambiò nel profondo il suo modo di affrontare le avventure. Continuò a essere impulsiva, caotica e ovviamente incauta, ma non fu più tormentata dalla paura di non essere all'altezza del padre. Aveva finalmente compreso che non doveva diventare una copia di lui per avere valore come archeologa e come persona.

La Valle delle Nebbie le insegnò che commettere errori, fallire e avere paura non significa essere inferiori.

Il Messaggio dentro il medaglione!

"Helena, ho sempre saputo che avresti trovato la tua strada. Non importa quanti errori farai o quanto il mondo possa sembrare duro. Non è la perfezione a renderci migliori, ma il coraggio di abbracciare le nostre imperfezioni. Non dimenticare mai quanto ti voglio bene. TVB."

Milo Carver

Per Milo Carver, la spedizione rappresentò una sorta di liberazione. Da anni portava dentro di sé il peso del disastro dell'ISV Triton, convinto di non essere stato capace di salvare i propri compagni. Dopo trent'anni nella Marina Stellare, aveva assistito impotente alla morte dell'equipaggio e alla terribile carneficina avvenuta nelle giungle di Kar-Maeg. Quell'esperienza lo aveva fatto sentire una nullità, portandolo a rifugiarsi nell'alcol e in una vita sempre più sregolata.

Nella Valle delle Nebbie, però, Milo ebbe finalmente l'occasione di affrontare quella vecchia paura. Vide di nuovo dei compagni morire, ma questa volta riuscì a fare tutto ciò che era

nelle sue possibilità per aiutare gli altri a sopravvivere, salvando anche la vita a Sofia ed Helena.

Quando tornò alla civiltà, qualcosa dentro di lui era cambiato.

Milo aveva recuperato l'integrità che aveva perduto molti anni prima. Tornò quindi alla sua taverna di Dorsia e alla sua vita rocambolesca da oste, cuoco ed ex militare tutto insieme, continuando a bere, fumare, raccontare storie esagerate e cucinare piatti dalla dubbia provenienza. Era finalmente tornato a godersi la propria vita.

Sofia Lang

Sofia Lang fu una delle principali responsabili della diffusione delle informazioni sulla Valle delle Nebbie. Dopo essere sopravvissuta alla spedizione, nonostante le ferite riportate durante la fuga, portò alla comunità scientifica di Nebulon tutti i dati raccolti durante l'esplorazione: le analisi della contaminazione, le caratteristiche della fauna mutata, l'esistenza dei Rostodonti e le prove della presenza di una gigantesca centrale energetica a base di Super Uranio degli Antenati costruita nella valle.

Sofia collaborò inoltre con la FALC e con le autorità governative, contribuendo alla diffusione delle informazioni presso l'opinione pubblica. Le sue ricerche furono fondamentali per dimostrare che la Valle era un ecosistema unico e contaminato che necessitava di un intervento immediato.

Anche grazie al suo lavoro, nel 2698 venne organizzata una grande operazione di bonifica della Valle delle Nebbie.

Post-Eventi: La bonifica della Valle delle Nebbie

Dopo la riconquista governativa di Xerion-7, nel marzo 2698 a seguito dell'operazione Death-Storm, le autorità decisero di intervenire nella Valle delle Nebbie. Le testimonianze dei superstiti della spedizione del 2697 avevano infatti confermato l'esistenza di una vasta area contaminata, di antiche strutture degli Antenati e, soprattutto, di numerosi Rostodonti ancora viventi.

L'operazione ebbe anche una precisa valenza politica. Dopo l'ultimo periodo decisamente poco allegro sul fronte opinione pubblica, il Regime Governativo cercava di recuperare consenso presso la popolazione civile e di mostrare un volto diverso da quello militare con cui era ormai identificato. La bonifica della valle venne quindi presentata come una grande operazione scientifica, ambientale e umanitaria, favorita a gran voce dalla FALC: eliminare una minaccia tossica, recuperare un patrimonio biologico unico e mettere in sicurezza una regione dimenticata da decenni.

Diverse Batterie al Piombo Inverso, giganteschi dispositivi capaci di assorbire le radiazioni nucleari, furono trasportate nella valle mediante corvette militari e impiegate per neutralizzare la contaminazione. La nebbia iniziò così a dissolversi in pochi giorni e gran parte della fauna mutata, ormai dipendente dall'ambiente radioattivo, scomparve e morì. I Rostodonti, tuttavia, dimostrarono una resistenza eccezionale e la maggior parte degli esemplari sopravvissero alla bonifica.

La scoperta suscitò enorme interesse nell'opinione pubblica. Per la prima volta nella storia moderna era possibile osservare creature viventi appartenenti a una fauna risalente a epoche remotissime, sopravvissute per centinaia di migliaia di anni.

Il Governo decise quindi un'opzione pragmatica. Gli esemplari superstiti furono catturati e trasferiti su Nebulon, dove venne istituita una vasta riserva speciale paleo-biologica appositamente destinata per loro. L'area venne posta sotto la sorveglianza della FALC e da

nutrita sicurezza, affiancata da associazioni scientifiche, organizzazioni animaliste e gruppi ambientalisti.

Tra gli esemplari recuperati vi era anche il gigantesco Blood Maw, il Rostodonte alfa alto venti metri che aveva terrorizzato la spedizione del 2697 e causato la morte del professor Julian Warrick. Venne rinominato in suo onore come "*Warrick's Last Wish*". La cattura dell'animale venne operata in grande stile propagandistico mediante un Magnitude 800, gigantesco mech militare alto più di 100 metri, utilizzato per immobilizzarlo e trasferirlo in sicurezza. Il Feroce Rostodonte diede comunque non poche rogne per essere catturato.

Una volta all'interno della riserva, tuttavia, il Blood Maw non rappresentò più una minaccia. Gli venne assegnato un vasto territorio naturale nel quale poteva vivere secondo i propri istinti: cacciare, nutrirsi, muoversi liberamente e riprodurre i comportamenti della propria specie.

La sua presenza divenne presto un'attrazione scientifica clamorosa su Nebulon e un simbolo della stessa operazione di bonifica pro-opinione pubblica.

E così, quello che un tempo era stato il mostro della Valle delle Nebbie divenne qualcosa di diverso.

Il Blood Maw era sopravvissuto alla valle.

Aveva attraversato mezzo milione di anni di storia.

E ora, finalmente, poteva vivere in santa pace per i cavoli suoi.

La Leggenda dell'Antico Cosmonauta

(dalla tradizione locale della regione isolata di Valserra, Xerion-7)

"Non guardare nei campi durante la luna piena.
Se vedi brillare due occhi luminosi nella nebbia, abbassa lo sguardo.
E se senti un sibilo spettrale… corri."

Nelle pianure occidentali di Xerion-7, esiste una zona agricola dimenticata, chiamata ancora oggi regione di Valserra. È una terra isolata, silenziosa, dove le cicale cantano tra i filari, e i trattori da raccolta arrugginiti dei contadini si muovono stanchi, come per abitudine.

Quasi nessuno ci vive più.

A pochi chilometri dai campi dismessi, sorgono ancora le rovine della Base Militare Cielo Nero-04, uno dei primi siti sperimentali all'epoca della Coesione. Fondata nel 2186, era destinata allo sviluppo di prototipi di ricognitori orbitali, piccoli velivoli spaziali in grado di sorvolare regioni o pianeti ostili fingendosi rottami o satelliti civili, passando del tutto inosservati.

Secondo la leggenda, il Progetto ATOMAR-17 fu il più ambizioso tra tutti: un piccolo spacecraft dalla forma irregolare, simile a una carcassa di satellite, pilotato manualmente da un solo uomo, capace di funzionare per tempo indefinito grazie a un innovativo reattore a propulsione nucleare a decadimento millenario, e dotato di rivestimento opaco antiradar. Secondo i test, poteva funzionare senza manutenzione né rifornimenti per un periodo di tempo indefinito.

A differenza dei comuni satelliti alimentati a energia solare, il Progetto ATOMAR-17 fu progettato per eseguire manovre di spionaggio attivo e controffensive rapide: discese orbitanti, tracciamenti, schermature elettroniche. Tutte operazioni energivore, impossibili da alimentare coi soli pannelli.

Per questo motivo fu sviluppato un reattore a decadimento controllato, capace di fornire energia per secoli.

Il pilota scelto per il primo test fu un uomo di nome Korben Schädel, tenente esperto delle forze speciali e veterano di missioni rischiose. Se tutto fosse andato secondo i piani, lo spacecraft sarebbe poi stato inviato nell'orbita di Dunaria o Kar-Maeg a svolgere le sue funzioni, con pilota automatico e senza ausilio umano.

Tuttavia…

L'ultimo decollo avvenne il 7 settembre 2192.

Korben partì… ma non tornò mai indietro.

O almeno così si credeva.

L'incidente

Durante il volo sperimentale, qualcosa andò storto.

Secondo i documenti di livello A parzialmente declassificati, una fuga di radiazioni proveniente dal reattore dello spacecraft causò un'esplosione interna alla cabina di pilotaggio.

I sistemi impazzirono.

I radar persero il segnale.

E poi… solo silenzio.

La missione fu cancellata. Il progetto archiviato. La base, abbandonata per sempre.

Ma da allora, qualcosa ha continuato a muoversi nei cieli di Valserra.

Il ritorno

Dicono che nelle notti ventose, quando i raccolti appassiscono senza motivo, si possa vedere una sagoma sospesa in aria, a bordo di un relitto volante che emette scariche intermittenti.

Un velivolo che sembra un rottame, ma si muove con precisione chirurgica, come se ancora pattugliasse la zona. Ancora… pilotato.

All'interno…

Una figura sola, in tuta da cosmonauta nera, con il casco incrinato e spaccato.

Nel buio del visore, si intravede un teschio scarnificato e con le orbite color giallo radioattivo.

Cammina, a volte, quando il velivolo atterra tra i rovi.

Quando accade, le mucche smettono di muggire, i trattori si fermano e le poche radio in zona emettono tutte una sola voce, metallica e distorta:

"*Cielo Nero 0-4… Richiedo rientro. Codice ATOMAR-17…*

Missione compromessa… missione compromessa…"

La maledizione

Si racconta che chi ha visto il cosmonauta, non è mai più tornato lo stesso.

Alcuni hanno perso i capelli in una notte.

Altri sono diventati albini.

Uno di loro, un ragazzino del villaggio, ha iniziato a scrivere in codice militare nel sonno.

E una volta ha detto, senza motivo:

"Non doveva rientrare. Doveva morire là fuori. Ma ha trovato la via. E ora… ci osserva!"

Oggi la zona è segnata da cartelli arrugginiti:

🛑 *ZONA MILITARE – ACCESSO VIETATO*

Ma nessuno pattuglia. Nessuno controlla. Nessuno vuole sapere nulla.

Il Cosmonauta, come lo chiamano i bambini della regione, è per tutti una leggenda, ma nessuno sa davvero se sia solo folklore o ci sia qualcosa di reale.

Un fantasma radioattivo, rimasto incastrato tra un'era passata e un ordine che non è mai stato revocato.

"Finché la missione non sarà completata…
I venti di Valserra non smetteranno mai di sussurrare incubi."

I Quattro Titani della Regione Proibita di Equinoxis

Mekkanos – Il Colosso d'Acciaio

Questo titano è un'antica macchina da guerra degli Antenati, alta circa 200 metri. Freddo e inarrestabile, non ha uno scopo chiaro se non vagare senza una metà, provocando inevitabilmente devastazione.

Come aspetto, assomiglia a un gigantesco automa arrugginito, con parti di armature antiche e armi incorporate ancora attive. È alimentato con il super uranio.

Muffos – Il Fungo Marcio

In origine un piccolo micelio divenne una mutazione spropositata causata da inquinamento tossico e scorie chimiche, secoli e secoli addietro.

Fondamentalmente, il suo scopo è espandersi dove può, trasformando l'ambiente in una distesa di muffe e funghi tossici.

Come aspetto è un enorme fungo semovente di almeno 50 metri con radici che si estendono per chilometri, rilasciando spore velenose.

Vulcanos – Il Respiro della Terra

Letteralmente un vulcano semovente alto 3000 metri, attivo e instabile.

Vulcanos è una forza primordiale e caotica, e sembra agire come una forza della natura inarrestabile.

Appare come un vulcano gargantuesco di roccia granitica, fuoco e magma. Tuttavia, è lentissimo ed erutta in continuazione cenere, nubi piroclastiche e lapilli. Il suo arrivo si preannuncia già da grandissime distanze a causa del pennacchio che raggiunge svariati chilometri di altezza.

Irydion – Lo scheletro radioattivo

È stato creato a causa di esperimenti nucleari falliti in una centrale segreta della FIRIS *(divisione scientifica del Governo),* che hanno creato una creatura mutata dall'energia radioattiva del super uranio. Aggressivo e instabile, emette radiazioni letali ovunque vada.

Somiglia a un essere scheletrico luminoso di oltre 70 metri, con vene di super uranio e un'aura radioattiva ben visibile. Composto da ossa fossili di Rostodonti, fusesi insieme da un antico cimitero di Rostodonti presente nei pressi dell'impianto nucleare dell'esperimento.

La Regione Proibita di Equinoxis

La Regione Proibita è una vasta area remota di Equinoxis, circondata da mari e isolata dal resto del pianeta. È abitata solo da villaggi sparsi, principalmente comunità di pescatori e piccoli insediamenti che vivono in condizioni difficili, sotto la costante minaccia dei Titani.

Il Governo Centrale ha dichiarato la regione zona off-limits, mantenendo un rigido controllo militare per contenere la situazione e insabbiare la verità sulla presenza dei Titani. Le operazioni di sorveglianza e contenimento sono gestite direttamente dalla D.A.R.M. *(Divisione di Analisi e Risposta ai Mostri),* un'organizzazione ambientalista incaricata di monitorare le creature anomale nella Galassia di Zefiron.

Nonostante il controllo governativo, la presenza di insediamenti umani persiste, con popolazioni che convivono con i Titani tra superstizioni, culti locali e un terrore quotidiano di fronte a queste forze inarrestabili.

L'Evento Zero – Il Disastro FIRIS e l'origine dei titani

Tutto ha avuto inizio con un esperimento segreto della FIRIS, la divisione scientifica del governo, noto solo come "*Progetto Lumen*". L'obiettivo era sviluppare una nuova forma di energia illimitata sfruttando tecnologie proibite e illegali quali reattori nucleari potenziati. Sono andati proprio li perché hanno scoperto l'uranio potenziato.

Cosa è successo?

L'esperimento è degenerato in un'esplosione catastrofica che ha creato Irydion e risvegliato Mekkanos, Muffos e Vulcanos. L'esplosione ha distorto l'ambiente e generato una sorta di "onda energetica" che ha spezzato l'equilibrio della Regione Proibita.

La Scomparsa della Nona Legione

(Tratta dagli archivi governativi su vicende extra-Zefironiane)

Le cronache terrestri attribuirono la scomparsa della Nona Legione (IX Hispana) a rivolte locali e a una battaglia contro i pitti in scozia, ma gli archivi governativi riportano una verità diversa. Durante l'avanzata nelle regioni paludose del nord, per sedare una rivolta di pitti, la legione entrò in un ecosistema che sembrava non appartenere più al mondo umano. In quelle acque viveva uno Spinodonte adulto, predatore fluviale apicale, sopravvissuto oltre il proprio tempo grazie a condizioni ambientali anomale e finito sulla terra millenni addietro per anomalie spazio-temporali. Il Rostodonte, per sopravvivere fuori dal suo ecosistema su Zefiron, era diventato onnivoro: consumò il pesce di interi fiumi, eliminò la fauna locale che fuggì in altre regioni e si nutrì anche di interi cespugli di bacche e persino alberi.

La Nona scoprì che le tribù dei pitti della zona erano state massacrate da un "drago".

Quando lo incontrarono, non fu una battaglia, ma una macellazione terrificante. Lo Spinodonte colpì di notte con violenza, trascinando uomini e cavalli nell'acqua, lacerando le formazioni con le mandibole irregolari irte di centinaia di denti, e spezzando la formazione della legione in pochi minuti. Le armi romane non poterono nulla contro un corpo corazzato e una forza progettata per abbattere prede titaniche.

La legione venne letteralmente sterminata.

Quando l'area venne ispezionata anni dopo, non furono trovati resti organizzati né segni di scontro convenzionale. Solo ossa sparse, metallo deformato e solchi profondi nel fango secco. Lo Spinodonte abbandonò la zona una volta esaurita la pressione predatoria e si pensa sia morto di vecchiaia in qualche grotta nascosta. La Nona Legione cessò di esistere quella notte, cancellata dalla storia. Non dai pitti, non dalle rivolte celtiche, ma da un predatore ancestrale di un'altra galassia.

Composizione della legione: Circa 5000 legionari. 60 centurioni. 5 tribuni. Comandata dal Legato Aurelius Maximus e dal centurione veterano (Primus Pilus) Azio Pazio. Affiancati a loro circa 300 tra esploratori, ausiliari, cerusici (i medici romani), cuochi, fabbri, ecc. Nessuno di loro farà ritorno.

Nota scientifica: questo episodio sembra violare il principio di Evoluzione Iper-Compressa, ma in realtà si pensa esista una spiegazione molto più banale. Le cellule dello Spinodonte non si sono sentite per nulla minacciate dall'ambiente e clima terrestre, e quindi sono rimaste "docili". Un curioso aneddoto per capire la complessità degli organismi e delle creature della galassia di Zefiron.

L’Ombra del Monte Nero

(Tratta dagli archivi governativi su vicende extra-Zefironiane)

Nella Prima guerra mondiale, durante la ritirata seguita al crollo del fronte di Caporetto (1917), le truppe italiane abbandonarono gran parte delle posizioni sulle Alpi Giulie, lasciando il Monte Nero (Krn in sloveno) in mano austro-ungarica. Un piccolo manipolo di Alpini, rimasto isolato durante la confusione della ritirata, decise di non arretrare. Rifugiatisi tra grotte, bunker scavati nella roccia e postazioni mimetizzate tra gli alberi, continuarono a colpire le forze nemiche con azioni notturne e improvvise, convinti di combattere contro un occupante numericamente superiore.

Quando finirono le provviste, decisero di tentare un ultimo assalto contro la principale caverna-bunker austriaca, ma… scoprirono che il nemico era già morto. I corpi giacevano mutilati, privi di segni compatibili con armi da fuoco o esplosioni. Non vi erano tracce di combattimento, né indizi di fuga. Solo silenzio, oscurità e pareti segnate da lacerazioni profonde.

I registri governativi indicano che in quel periodo il Monte Nero era territorio di caccia di un Night Blade adulto, stabilitosi da tempo nei crepacci e nei sistemi di grotte della montagna. Come sia finito lì è incerto ma si sospetta un’anomalia spazio-temporale. L’entità aveva seguito per giorni i movimenti delle truppe di entrambe le fazioni, colpendo nel buio assoluto, eliminando uomini uno alla volta e trascinando le prede nelle fenditure della roccia. Gli austriaci risvegliarono la creatura durante l’offensiva che portò alla disfatta di Caporetto, venendo poi mutilati orrendamente.

Gli Alpini abbandonarono subito la postazione senza ordini scritti.

I superstiti (alcuni morirono di fame e altri sparirono nel nulla) al loro ritorno tra i ranghi italiani, parlarono di un’ombra che non rifletteva la luce… Di una presenza che sembrava precederli nei sentieri notturni.

In seguito, durante la vittoria a Vittorio Veneto, le truppe italiane tornarono sul monte, ma non trovarono nulla. Solo postazioni abbandonate dagli austriaci.

Gli Alpini superstiti vennero accusati di isteria e la vicenda passò sotto silenzio.

E del Night Blade… nessuno ne seppe più nulla.

KARNATH – Il DIO del CAOS

(L'ultimo figlio di una Galassia morta)

Karnath è l'ultimo sopravvissuto di una galassia ormai distrutta dalla follia. La sua civiltà, che aveva raggiunto un livello di potere tecnologico tale da trattare le stelle come meri oggetti da lavoro, si è autodistrutta a causa della loro stessa brama di potere. La guerra e le ambizioni incontrollate della sua specie hanno spazzato via tutto ciò che avevano costruito, lasciando Karnath come unico testimone. Costretto ad andarsene, ha viaggiato per millenni attraverso lo spazio siderale, portando con sé il peso del suo passato tormentato.

Coloro che credevano di poter raggiungere l'infinito...

La civiltà di Karnath aveva raggiunto un livello di potere inimmaginabile, con una tecnologia biomeccanica capace di manipolare energia e materia su scala cosmica, in grado di plasmare interi sistemi stellari e galassie a loro piacimento. Tuttavia, la loro potenza incontrollata e la continua ricerca del potere li portarono all'autodistruzione in una guerra di una potenza al limite del comprensibile.

Eternità... o prigione?

Karnath è un guerriero biomeccanico, trasformato in un essere indistruttibile grazie alla tecnologia avanzatissima della sua civiltà. Il suo corpo è alimentato da materia oscura, una fonte di energia che gli conferisce poteri straordinari e lo rende invulnerabile a fenomeni cosmici estremi come buchi neri, supernove e stelle di neutroni. Questa biotecnologia, però, lo ha reso anche incapace di morire. Sebbene Karnath desideri ardentemente porre fine alla sua esistenza *(ci ha provato più e più volte, senza successo),* la potenza della sua biotecnologia gli impedisce di trovare una via d'uscita, condannandolo a una vita di solitudine e sofferenza. Questo lo rende un personaggio profondamente tragico, consapevole della sua condizione ma impotente di fronte ad essa.

La voce che nessuno può udire

Oltre a essere intrappolato nella sua immortalità, Karnath è anche del tutto isolato dagli esseri viventi della Galassia di Zefiron. Le sue corde vocali non sono compatibili con quelle delle altre forme di vita, il che significa che i suoi tentativi di comunicare non possono essere percepiti dagli abitanti del pianeta Draken. Anche i suoi tentativi telepatici falliscono: coloro che ricevono le sue trasmissioni mentali le interpretano come sogni confusi, incubi o visioni demoniache, senza comprendere che è Karnath a cercare di stabilire un contatto. In un estremo tentativo di farsi comprendere, Karnath ha inciso simboli nella roccia e nelle montagne, ma questi segni sono stati fraintesi come oscuri presagi o manifestazioni del male. Così, ogni suo sforzo di comunicare si traduce in ulteriore paura e incomprensione.

L'armatura nera che porta l'apocalisse

Il suo tetro aspetto, imponente e minaccioso, contribuisce alla sua tragica reputazione. Ricorda un cavaliere medievale, avvolto in un'armatura nera, cruda, sporca, inquietante, con occhi rossi che brillano attraverso le fessure dell'elmo. L'arma che impugna, che è un dispositivo tecnologico avanzato capace di manipolare energia e materia, può mutare forma, trasformandosi in qualunque arma sia necessaria. Nonostante il suo aspetto terrificante, Karnath desidera solo la quiete, non il caos o la malvagità. Tuttavia, l'immagine che gli abitanti di Draken hanno di lui è quella di un dio del caos e della distruzione, una divinità che porta scompiglio ovunque vada.

Perché viene chiamato con il titolo di "Dio del Caos"?

Gli abitanti di Draken, un pianeta ai margini della galassia di Zefiron, sono rimasti a uno stadio medievale e vedono Karnath come una figura mitologica. A causa della sua potenza e del suo aspetto inquietante, è stato soprannominato il "Dio del Caos" o "Dio del Cosmos e della Distruzione". Sebbene a Karnath non interessi né potere né distruzione, le poche volte

in cui ha cercato di avvicinarsi agli altri esseri viventi, il suo sistema difensivo si è attivato, causando stragi involontarie. Questi eventi tragici hanno cementato la sua reputazione di divinità distruttiva, anche se la sua vera intenzione non è mai stata quella di fare del male a nessuno.

Prigioniero del proprio corpo invincibile

Karnath è dotato di un sistema difensivo automatico, una sorta di meccanismo involontario che si attiva ogni volta che percepisce una minaccia, anche minima, come un accenno di stress, sudore, incertezza o una semplice reazione biochimica delle menti altrui. Questo sistema, simile a un sistema immunitario, entra in modalità *"combat mode"* e lo costringe a reagire con violenza per proteggersi. Anche se Karnath non vuole combattere, il suo corpo biomeccanico è programmato per difendersi a tutti i costi, attaccando chiunque rappresenti una minaccia percepita.

Questo meccanismo difensivo rende impossibile per Karnath avvicinarsi agli insediamenti senza causare violenza. Le poche volte in cui ha cercato di farlo, gli abitanti, spaventati dalla sua presenza, hanno reagito con ostilità, innescando il suo sistema difensivo e portando alla distruzione di chi lo circondava. Di conseguenza, Karnath è costretto a un isolamento ancora più profondo, sapendo che ogni tentativo di avvicinarsi agli altri finirà inevitabilmente in tragedia.

Solo, tragico, incompreso

Karnath viaggia da millenni in completa solitudine, incapace di trovare la pace che tanto desidera. La sua esistenza è una continua lotta tra il desiderio di comunicare e di trovare un legame con altri esseri viventi e la consapevolezza che ogni tentativo porta solo caos e distruzione. La sua biotecnologia, pur dandogli poteri inimmaginabili, è anche la sua prigione, poiché non può disattivare il sistema difensivo che lo condanna a una vita di isolamento.

Sebbene Karnath non voglia fare del male a nessuno, la sua presenza destabilizza gli ambienti circostanti, rendendolo una minaccia involontaria per chiunque si trovi nelle vicinanze. È spinto da un desiderio di pace, ma è costretto a portare con sé l'ombra del caos ovunque vada contro la sua stessa volontà.

CONDANNATO ALL'ETERNITÀ

Non c'è pace nell'immortalità. Non c'è redenzione. Non c'è fine. Solo il peso di ere passate, di mondi crollati, di una galassia cancellata dal tempo e dalla follia.

Ero l'ultimo. Lo sono ancora. Un tempo mi chiamavo Karnath e il mio popolo era il più potente che l'universo abbia mai conosciuto. Manipolavamo la materia come creta, piegavamo lo spazio con la nostra volontà, trasformavamo le stelle in meri strumenti. Eravamo divinità della creazione e della distruzione. Ma il nostro potere superò il nostro controllo. L'avidità, la competizione, la smania di superare i limiti ci divorarono dall'interno. Guardai il mio mondo bruciare, guardai le nostre creazioni distruggersi a vicenda come macchine da guerra, guardai la mia civiltà dissolversi nella follia, consumata da quella stessa sete di potere che l'aveva resa grande. Ci siamo annientati da soli, distrutti in guerre senza fine, finché non rimase più nulla. Io solo sopravvissi, condannato dalla stessa scienza che ci aveva dato tutto e tolto tutto.

Il mio corpo non è come gli altri. È un'ombra senza tempo. Non invecchia, non decade. Posso sopravvivere alla pressione di una stella morente, posso attraversare il cuore di un buco nero e uscirne intatto. Ma tutto questo non ha valore quando non si può morire.

Ho cercato la fine, in ogni modo possibile. Ho atteso l'annientamento nel fuoco di una supernova, ho sfidato le più terrificanti anomalie cosmiche, ho tentato persino di auto cancellarmi fuori dai confini dello spaziotempo.

Nulla ha funzionato. Sono una prigione che cammina. E non posso fuggire da me stesso.

Ho vagato per millenni, portando il mio silenzio e il mio tormento attraverso una miriade di sistemi stellari. E quando ho trovato una galassia abitata, ho sperato che forse, per un momento, avrei potuto non essere solo.

Ho cercato il contatto. Ho cercato di farmi capire. Ho studiato le loro culture, osservato le loro lingue, tentato di riprodurre i loro simboli. Ho inciso messaggi di pace nella pietra per dimostrare che non ero un nemico. Ma la speranza è stata solo un'altra illusione. Con mio sommo rammarico... Ho realizzato che le mie parole non possono essere udite e la mia voce è solo un'eco distorta che nessuno comprende.

Perciò… sono stato frainteso. Le mie immagini incise nella roccia sono state interpretate come minacce, e i miei tentativi di avvicinarmi hanno scatenato solo una cosa: PAURA. Ho visto occhi colmi di terrore fissarmi, ho visto popolazioni inginocchiarsi di fronte a me come se fossi un dio crudele, e ho visto eserciti armarsi in un vano tentativo di eliminarmi. E quando hanno attaccato... il mio stesso corpo li ha massacrati.

Non ho mai scelto la violenza. Non mi è mai piaciuta. Ma la mia stessa esistenza è un'arma. Il mio corpo biomeccanico non tollera minacce, non accetta attacchi o affronti di alcun tipo. Reagisce per sopravvivere anche quando io non lo voglio. Una parola ostile, una freccia scagliata per paura, un sussulto di tensione o qualche goccia di sudore versata... e il mio sistema difensivo si attiva. Il mio corpo si muove, le urla si spengono, i corpi cadono. E poi arriva il sangue. Sempre il sangue. Lo sento nell'aria, lo riconosco ormai più della luce.

Io resto fermo, mentre il vento trasporta l'odore della morte. Guardo le mie mani, sporche con il sangue di innocenti. Non volevo. Non ho mai voluto. Ma nessuno lo capirà mai.

Mi chiamano il Dio del Caos. Mi vedono come una forza di distruzione che cammina tra le stelle. Ma io non voglio il caos. Non voglio il potere. Voglio solo il silenzio. La pace. Un contatto. Un fine. Ma l'universo non me lo concede.

A volte mi siedo ai margini delle montagne, nell'ombra di una luna morente, e osservo. Vedo bambini correre, vedo mani che si stringono, vedo sguardi che si incontrano. Cerco di immaginare il calore di un tocco, il suono di una voce che mi chiama per nome. Ma non ho più un nome. Sono solo un'ombra che nessuno riconosce. E allora riparto. Ancora. Sempre.

Così continuo a vagare. Osservo villaggi che non posso avvicinare. Vedo la vita fiorire e so che non ne farò mai parte. Ma ancora ci provo. Costruisco segnali, traccio parole che nessuno legge, osservo le luci delle città e immagino come sarebbe appartenere a qualcosa. So che fallirò, ma non posso smettere. Non ancora.

Sono un condannato senza crimine, un sovrano senza regno, un guerriero senza battaglia.

Sono l'ultimo di una civiltà che si è estinta. Eppure, sono il solo che non può scomparire.

E mentre viaggio attraverso terre sconosciute, mi chiedo se l'universo si sia dimenticato di me. O se mi stia solo punendo per colpe che non ho mai scelto di portare.

"Forse un giorno il cosmo si spegnerà, e con esso anch'io. Ma fino ad allora, continuerò a esistere. Solo. Dimenticato. Condannato all'eternità."

Teologia del Caos

Nella cosmologia di Zefiron, il Caos non è un male assoluto ma una forza primordiale che si manifesta in due forme distinte e complementari: Caos Controllato e Caos Incontrollato.

Il **Caos Controllato** è incarnato dagli Agenti del Caos *(come Tigre e Orso):* una forza attiva, consapevole e dosata, utilizzata per riequilibrare sistemi corrotti prima che collassino. È paragonabile a uno scoglio antico inamovibile che resiste a un'onda gargantuesca: assorbe l'energia distruttiva, la devia e impedisce che degeneri.

Il **Caos Incontrollato**, di cui Karnath è l'archetipo, rappresenta invece il fallimento totale di questo equilibrio: una potenza smisurata, priva di freni e correttori, che si ritorce contro sé stessa fino all'autodistruzione. È l'onda tsunami che travolge tutto, inclusa la civiltà che l'ha generata.

In questa teologia, gli Agenti del Caos esistono per prevenire eventi come Karnath; Karnath esiste per dimostrare cosa accade quando il Caos non viene controllato in tempo. Nessuna delle due forme è "malvagia" in senso morale: sono esiti diversi della stessa forza primordiale applicata, o subita, senza equilibrio.

Questa… è la teologia del Caos.

"Il Caos incontrollato è una forza che non può fermarsi.
Il Caos controllato è un ostacolo che non può cedere.
L'Equilibrio è ciò che nasce dalla tensione tra i due.
Ed è la forza più potente di tutte."

Nota sulla civiltà di Karnath e sul Principio di Evoluzione Iper-Compressa: Alcuni potrebbero pensare che la misteriosa leggenda di Karnath violi il Principio di Evoluzione Iper-Compressa, ma non è così. Karnath è l'ultimo superstite di una civiltà ormai estinta da ere: un vero e proprio relitto vivente di un'epoca dimenticata. La sua presenza su Draken costituisce un'eccezione isolata e non altera il principio, proprio perché non rappresenta più una civiltà attiva, ma soltanto ciò che ne rimane: cenere, morte e fantasmi. La biologia di Zefiron, semplicemente, lo ignora.

Allo stesso modo, è importante distinguere tra potere raggiunto e potenziale evolutivo. La civiltà di Karnath aveva raggiunto livelli di potenza, tecnologia e dominio della materia inconcepibili. Per farla breve, avevano armi e abilità superiori, tali da creare e manipolare sistemi stellari e intere galassie come fossero creta. La Galassia di Zefiron, tuttavia, rimane l'ecosistema con il più alto potenziale evolutivo mai esistito grazie al Principio di Evoluzione Iper-Compressa: un sistema chiuso su sé stesso, evolutosi per ere in un equilibrio di densità energetica incalcolabile.

In altre parole, la civiltà di Karnath rappresentava il culmine di un passato ormai perduto nella follia; Zefiron rappresenta invece il massimo potenziale evolutivo dell'universo. Proprio per questo, il destino della civiltà di Karnath costituisce anche un monito: quando il potere supera ogni limite e l'equilibrio viene spezzato… anche la più grande delle civiltà può condannare sé stessa all'autodistruzione.

Gli AGENTI del CAOS

"Si dice che ogni epoca abbia bisogno di eroi. Ma quando gli eroi falliscono, entrano in scena loro: gli Agenti del Caos. Immortali, vegani, drogati e pronti a dispensare giustizia cosmica a suon di ginocchia rotte!"

Gli Agenti del Caos assumono forme che riflettono lo spirito del tempo. Nel passato, erano figure mitologiche che popolavano leggende e racconti (dagli animali sacri egizi fino ai lupi di Odino, senza dimenticare leggende medievali e rinascimentali); nel presente, si manifestano come improbabili animali senzienti antropomorfi, pronti a rimettere in discussione ogni ordine costituito e a incarnare la giustizia cosmica del caos controllato.

Esistono da migliaia di anni, e hanno attraversato epoche, galassie e dimensioni con la loro missione: portare equilibrio dove regnano ipocrisia e ingiustizia, tramite il caos controllato.

Non si allineano con l'ordine o il disordine assoluto, ma agiscono come un'entità neutrale per bilanciare il cosmo.

La Magia del Caos è il loro potere principale, che li rende immortali, invincibili, occultati da occhi normali a loro piacimento, e consente perfino di far guarire le vittime delle loro "punizioni ancestrali". Senza contare la capacità di attraversare tempo, spazio e dimensioni al bisogno.

La loro brutalità è sempre simbolica, le loro azioni sono feroci ma con un senso, e il loro metodo è la punizione educativa. Spaccano ginocchia, distruggono beni preziosi e infliggono punizioni che riequilibrano i torti, ma non uccidono mai. MAI.

Ogni danno è reversibile, ogni lezione è imparabile.

Non essendo limitati da un luogo o un tempo, dalla Galassia di Zefiron alla Terra, passando per realtà che nessuno conosce, gli Agenti del Caos sono sempre pronti a ridicolizzare i potenti, punire i corrotti e portare il caos dove è necessario.

Per la legge del caos, possono intervenire nelle azioni del mondo in maniera limitata, portando giustizia solo in maniera dosata e dove necessario. Ad esempio, non possono impedire lo scatenarsi di eventi di maggior portata poiché necessari per l'equilibrio cosmico (Seconda guerra mondiale per la terra o Grande Guerra galattica su Zefiron, ad esempio).

Tigre & Orso: I Principali Agenti del Caos

Tigre e Orso sono i due principali membri dell'Ordine degli Agenti del Caos.

Da millenni bazzicano sulla Terra, intervenendo nei momenti più grotteschi, sconosciuti e sbilanciati della Storia. Nel corso dei secoli, la loro presenza ha ispirato fiabe, miti e leggende, specialmente quelle in cui compare una tigre saggia ma brutale e spezza-ginocchia o un orso mastodontico, vegano, drogato e armato.

Dato che il loro vero aspetto non è concepibile per la mente umana, le varie culture li hanno confusi con spiriti guida, demoni protettori, divinità ancestrali o feroci animali senzienti del mondo naturale.

Quest'ultima è la più diffusa.

Ad esempio, la particolare leggenda del Grande Orso delle Pianure del Nord – narrata da tribù siberiane e mongole – racconta di un orso parlante, armato di mazza, che colpisce i capi corrotti, distrugge le loro tende e poi sparisce nel nulla.

Allo stesso modo, in una fiaba poco nota dell'Asia meridionale, si narra di una Tigre Dorata che appare solo per "spaccare le gambe a chi rompe l'equilibrio della giungla".

Col tempo, questi racconti si sono sedimentati nel folklore. E nell'era moderna, alcuni cartoni animati mainstream – forse inconsapevolmente – si sono ispirati a queste vecchie fiabe.

Per questo, Tigre e Orso, con il loro tipico umorismo, hanno scelto di mantenere l'aspetto più a loro associato: quello di animali senzienti e parlanti.

Una forma disarmante, assurda e sviante.

La maschera perfetta per due agenti immortali che fanno esplodere petardi da stadio illegali nei macchinoni dei ricchi o insegnano giustizia coi tonfa tra i banchi freschi di un supermercato!

Sulla Terra, sono considerati pericolosi latitanti, specialmente in Italia, dove sono ricercati per una lunga lista di crimini contro influencer corrotti, criminali di vario tipo, guru della finanza e molti, molti altri.

Il loro Equipaggiamento standard:

- Tonfa in legno d'ulivo scuro;
- Mazze da baseball rinforzate in metallo;
- Fucili a pompa SPAS-12 caricati a sale grosso;
- Tagliole spezza-ginocchia, gambe o tibie;
- Bombe carta da stadio;
- Petardi esplosivi di grosso calibro e illegali;
- Spray al peperoncino modificato "ZEUS". Capienza: serbatoio da 2 litri. Contenuto: Capsaicina pura al 99%. Raggio d'azione: 30 metri.

Caratteristiche:

- Fanno uso di ogni tipo di alcolici e droghe presenti sul mercato (soprattutto rum e cocaina). In qualità di esseri immortali, queste sostanze hanno effetto su di loro paragonabile al bere una birretta;
- Sono vegani: mangiano salsicce e salumi vegani, verdure e piatti plant-based;
- La loro base operativa è una vecchia cascina nell'entroterra ligure;
- Hanno un cinghiale domestico: "Anarchico", grosso e feroce;
- Seguono il codice del caos un po' a modo loro ma seguono la regola principale: Punire e far male, ma <u>assolutamente</u> senza uccidere in alcun modo (ci riescono grazie alla magia del caos, che permette alle loro vittime di guarire da contusioni e fratture letali in pochi mesi);
- Il loro scopo è insegnare delle lezioni… a modo loro: con brutalità, trash, satira e tanto umorismo nero;
- Tra di loro si chiamano rispettivamente: vecchio orso e vecchio mio;
- Talvolta fanno persino regali (soldi, oggetti utili, ecc.) alle loro vittime dopo aver impartito una lezione di caos. Questo perché "il caos perdona". CIT.
- Dopo una loro incursione lasciano spesso dei biglietti in cui firmano i loro atti vandalici e caotici;
- Sono abilissimi nei travestimenti (non si sa bene come facciano a passare inosservati avendo l'aspetto di una Tigre e un Orso… forse la magia del caos).

Metodo Operativo

- Come entrano in scena? Tigre e Orso si presentano spesso come personaggi amichevoli, guadagnandosi la fiducia delle loro vittime con un comportamento affabile e disarmante.
- Il Tradimento: Quando le vittime meno se lo aspettano, scatta il caos: ginocchia spezzate, mani fratturate con bombe carta, abbondante sale grosso o trappole che immobilizzano.
- Ma tutto questo termina sempre con una lezione simbolica, distruggendo beni preziosi o umiliando pubblicamente i loro bersagli per sottolineare l'ipocrisia e l'ingiustizia.

Relazione con la Terra

Tigre e Orso hanno trovato sulla Terra un terreno fertile per le loro missioni. In particolare, l'Italia è il teatro principale delle loro azioni, anche se non disdegnano operazioni internazionali.

Latitanza

Sono ricercati dall'Interpol e dalle autorità italiane. Operano sempre in incognito, protetti

dalla magia del caos che rende difficile identificarli o catturarli.

Il Loro Obiettivo

Tigre e Orso non agiscono mai per vendetta personale. Ogni loro azione ha lo scopo di punire chi abusa del proprio potere, smascherare l'ipocrisia e portare giustizia a modo loro. Sebbene i loro metodi siano brutali e trash, il loro codice morale li distingue: non uccidono mai, e ogni danno inflitto è sempre reversibile grazie alla magia del Caos.

Gli altri Agenti del Caos

Oltre a Tigre e Orso, esistono altri Agenti del Caos meno noti e avvolti nel mistero, che sono:

- **Barbagianni**: il leader dell'ordine e superiore di Tigre e Orso: di lui si sa poco, solo che è l'agente più saggio e potente, e che opera in Medioriente (Terra) per portare equilibrio in quelle regioni sconvolte da guerre, regimi e ribellioni.
- **Porco**: altro agente del Caos, di lui si sa ancora meno: solo che gli piace mangiare in abbondanza. È stato attivo a Panama negli anni 80'-90'.
- **Mulo**: altro agente del Caos, famoso per il suo pessimismo ma anche per essere instancabile proprio come un mulo. Non è chiaro dove abbia operato finora, si pensa in Nepal durante la guerra civile intorno al 2000'.

I Primi Tre Vangeli del Caos

Tutte le avventure di Tigre & Orso sono racchiuse in dei testi sacri, presenti al di fuori dei limiti dello spazio e del tempo, chiamati "I Vangeli del Caos". Dei manufatti inconcepibili per le menti terrestri ma che instancabili monaci hanno canalizzato in letture divine direttamente dai registri akashici.

Queste che leggerete… sono quelle letture.

Il Primo Vangelo: "Il Vecchio Nazista di Imperia"

Imperia, entroterra ligure – 2024

Durante una tranquilla giornata a Imperia, tra caffettini al bar, Rum Vegano e strisciate di Cocaina, Tigre e Orso individuarono un ex ufficiale nazista sfuggito al processo di Norimberga e nascosto da decenni sotto falsa identità in una villetta a Dolcedo.

Lo smascherarono travestiti da finti simpatizzanti del terzo reich, inneggiando alle vittorie di Hitler.

Vennero accolti con tutti gli onori dell'anziano Nazista, che gli mostrò cimeli di guerra e allori tedeschi.

Errore.

I due lo rapirono e diedero fuoco alla sua collezione antica. Fu pestato con tonfa in legno d'ulivo scuro, che ricordava il colore dei neri che tanto i nazisti odiavano. Le ginocchia cedettero subito come biscotti al burro sotto pressa idraulica. Poi lo denudarono, cosparsero di miele bio e lo legarono a una quercia nei boschi liguri, lasciandolo in balia di api e cinghiali selvaggi.

"Da oggi in poi sentirà ronzii ogni volta che chiude gli occhi. Altro che le marce ariane. Eheh!" se la rise Tigre.

"Ben detto, Vecchio Mio! In culo al Fuhrer!" bofonchiò Orso.

Fu ritrovato vivo dalla guardia forestale 3 giorni dopo, in stato confusionale, pieno di botte, arti rotti, e ricoperto di punture di api e morsicchiate/sbavate di cinghiale.

Il tutto con un biglietto:

"Il Caos non dimentica. Nemmeno dopo decenni."

Il Secondo Vangelo: "I trafficanti di Coca nella discoteca milanese"

Pianura Padana, vicino Milano – 2023

Infiltratisi in una discoteca nota per lo spaccio a minorenni e i party con droghe e stupefacenti vari, Tigre e Orso scatenarono il pandemonio.

I due si travestirono da potenziali clienti, vennero condotti nelle stanze interne della discoteca per acquistare "roba buona".

I criminali pensavano che sarebbe andato tutto liscio. NO.

Vennero pestati a sangue, braccia e gambe spezzate con mazze da baseball e fucili SPAS-12 con sale grosso sparato su articolazioni, legamenti e ferite aperte. Crack. Cedettero come ramoscelli durante la tempesta, mentre il sale sfrigolava a contatto con i tagli, procurando dolori immani!

Una decina di bombe carta illegali vennero fatte esplodere in punti tattici: nella zona privè dove avvenivano gli spacci, nei bagni e pure sulla console del DJ. La discoteca venne evacuata e poi i due le diedero fuoco con taniche di benzina. I criminali crocefissi agli alberi adiacenti all'ingresso con nastro adesivo per pacchi, nudi ovviamente. Poi cosparsi di grano che attirò i corvi, che beccarono anche le loro parti intime! Salvati da una pattuglia di polizia giunta sul posto e arrestati.

Piccola nota: L'intera scorta di cocaina venne sequestrata dai due agenti del Caos… e poi consumata personalmente.

Lasciarono però un biglietto per la polizia italiana: *"Se cercate la refurtiva, è già stata sniffata. Il Caos ogni tanto richiede "stimoli" diversi."*

Il Terzo Vangelo: "Il Volo Spirituale del fuffa guru."

Provincia di Savona, valle ai piedi degli appennini Liguri

La vittima: un guru spirituale-truffatore, venditore di corsi fuffa online per "diventare ricco in 7 giorni", investimenti profittevoli in borsa, o per riequilibrare i chakra con pregiato (e normalissimo) thè verde dal costo però di ben 20 euro a bustina.

Aveva rubato già milioni di euro in 9 paesi. Il tutto… legalmente.

Tigre e Orso lo circuirono durante una finta intervista per un notiziario locale: il secolo XIX. Venne condotto sui monti Appennini liguri, subito dietro la zona di Altare, dove gli proposero una giornata in aliante con annessa intervista. Lui era estasiato. Altri soldi e fama, pensò.

Sbagliato.

Arrivati in cima, fu pestato. Gli arti spezzati a suon di mazzate. I vestiti divorati da anarchico sbucato da dietro un cespuglio. Sale venne sparso sulle sue ferite, bruciando come napalm.

Poi lo legarono a un aliante costruito artigianalmente e gli versarono spray ZEUS negli occhi. Infine, lo lanciarono da un dirupo.

Si schiantò nei boschi.

Fu ritrovato una settimana dopo da una task force dell'Interpol e della Guardia forestale italiana. Era in stato di shock totale, mal ridotto, e urlava frasi sconnesse mentre cervi selvatici urinavano su di lui.

Accanto a lui, i poliziotti trovarono un messaggio: *"Il Caos può agire anche in volo. Ricorda."*

Dopo gli eventi dei primi tre vangeli, i due agenti inviarono in carcere alle loro vittime diversi pacchi regalo con:

- Scorze d'arancia candite;
- Taralli pugliesi;
- Un ventilatore portatile per estati afose;
- E altri regali graditi in ambiente carcerario.

In allegato un biglietto: *"Anche il Caos ha un cuore. L'importante è imparare la lezione. Firmato: Tigre e Orso."*

I Vangeli del Caos proseguono nel volume dedicato a Tigre & Orso – Gli Agenti del Caos, che raccoglie le successive imprese delle due divinità immortali, vegane e drogate!

VARIE

Carcere Steel's Obscurity

Avete presente il detto *"A mali estremi… estremi rimedi"*? Beh… il carcere di massima sicurezza Steel's Obscurity è l'estremo rimedio per un mondo criminale come Albarossa. Situato sull'unica luna del pianeta, è considerato peggio dell'inferno stesso.

Il personale di sorveglianza è composto da agenti altamente addestrati *(il cosiddetto Corpo di Sicurezza SO)*, equipaggiati con tute corazzate antisommossa e manganelli elettrici ad alto voltaggio, che non esitano a usare quando necessario. Nel cortile interno, protetto da pannelli in vetro rinforzato, pattugliano i letali Pitbull di Albarossa, una razza canina da incubo: neri come la notte, con occhi rossi e denti composti da smalto mineralizzato al titanio, sono capaci di tranciare una persona a metà con un singolo morso.

L'unico accesso al carcere avviene attraverso un piccolo spazioporto, fortificato e collegato alla struttura principale tramite una monorotaia di diversi chilometri. Questa linea è costeggiata da un impressionante sistema di difesa composto da mitragliatrici laser automatizzate e rilevatori di movimento, pronti a eliminare qualsiasi minaccia.

Per scoraggiare ulteriormente qualsiasi tentativo di fuga alternativa, il perimetro esterno del carcere è disseminato da mine ad alto potenziale, trappole per orsi sadiche e crudeli, filo spinato, croci di ferro anticarro (messe più per sfregio simbolico che per reale utilità), fossati con spine e altre aberrazioni belliche.

Le torture per chi non rispetta le regole sono anche peggio: detenuti dati in pasto ai cani, che sventrano fino all'osso le carni; frustate con punte chiodate e settimane senza cibo ma solo acqua e pane duro che spacca i denti.

Le celle sono rozze e sporche: una branda di metallo priva di materasso, un unico sanitario scrostato che funge da lavabo, water e bidet, una gavetta di latta per i pasti e poco altro. Le docce sono comuni, gelide come il ghiaccio, mentre il vitto viene distribuito due volte al giorno nella sala mensa.

L'alimentazione quotidiana consiste in razioni spartane e appena sufficienti alla sopravvivenza: zuppe annacquate di cereali e tuberi, pane nero durissimo, proteine sintetiche di pessima qualità, verdure bollite scondite (a volte già marce) e acqua calcarea. Qui il cibo non ha lo scopo di nutrire con dignità, ma di impedire ai detenuti di morire di fame e prolungare la sofferenza.

A completare quest'orgia di terrore, il carcere è stato costruito in una zona della luna dove il sole non sorge mai, avvolgendo Steel's Obscurity in una perenne e opprimente oscurità. Il tasso di suicidi tra i detenuti è altissimo, poiché molti preferiscono morire piuttosto che affrontare una vita di tormento in questo inferno gelido.

Droga Oniric

Se c'è qualcosa di peggio della criminalità dilagante e degli omicidi quotidiani ad Albarossa, è senza dubbio la Oniric. Questa terribile droga attacca direttamente il sistema nervoso di chi ne fa uso, causando una dipendenza rapida e devastante. La sostanza psicotropa è prodotta a partire da una pianta originaria di Kar-Maeg, conosciuta come "pianta carnivora allucinogena," un mostruoso vegetale che stordisce le sue prede con orride visioni prima di divorarle.

Questo dettaglio da solo dovrebbe bastare a far comprendere la pericolosità di ciò che stiamo affrontando. Per produrre la Oniric, i cartelli della droga coltivano questa pianta

nutrendola con animali e, nei casi peggiori, con esseri umani (spesso membri di bande rivali o poliziotti troppo curiosi).

Una volta che la pianta ha raggiunto la maturità, viene abbattuta e il suo fusto interno viene essiccato. La sostanza ottenuta viene poi ridotta in polvere e trasformata in varie forme, somministrabili sia per via orale che endovenosa.

La Oniric rientra senza dubbio tra le più pericolose droghe galattiche, un flagello che miete vittime ovunque arrivi.

Tabacco e sigarette al carbonio

Il tabacco al carbonio è considerato uno dei più pregiati e rari nel mercato interstellare, e per buone ragioni. Innanzitutto, viene coltivato esclusivamente su Kar-Maeg, un pianeta noto per le sue giungle assassine, la fauna killer, i ribelli e l'instabilità dilagante.

Le frequenti rivolte, i dissidi interni e le lotte tra microstati rendono estremamente complessa la coltivazione e l'esportazione di questo prodotto.

In secondo luogo, la sua produzione richiede un processo lungo ed elaborato. La pianta di tabacco viene coltivata in terreni arricchiti con elevate quantità di carbonio, un elemento che le conferisce qualità organolettiche e aromatiche straordinarie, e difficilmente replicabili. La crescita della pianta è lenta, richiedendo generalmente circa due anni prima del raccolto. Una volta matura, questa viene tagliata e successivamente sottoposta a un complesso processo di raffinazione per produrre il rinomato tabacco.

Ciò che distingue il tabacco al carbonio è il suo gusto intenso e deciso, accompagnato da un fumo eccezionalmente denso. Questo perchè durante la combustione sviluppa temperature molto superiori rispetto ai tabacchi comuni, tanto che la brace raggiunge un bagliore bianco e può provocare ustioni gravissime al contatto come fosse un ferro rovente. È infatti risaputo che una sigaretta al carbonio vada sempre maneggiata con cautela per evitare di bruciarsi per errore!

Oltre alla versione al naturale, esistono diverse varianti aromatiche: si va dalle note speziate, con profumi di pepe nero, noce moscata e chiodi di garofano, a quelle più morbide e dolci, con sentori di cacao e caffè. Esistono anche varianti più particolari, come quelle arricchite con peperoncino e miele.

L'involucro esterno e il filtro delle sigarette al carbonio sono realizzati con un materiale speciale in grado di resistere alle elevate temperature, trattenendo allo stesso tempo gran parte dei fumi tossici derivanti dalla combustione. Questo le rende meno dannose rispetto alle sigarette tradizionali.

Per tutti questi motivi, il costo delle sigarette al carbonio è estremamente elevato, aggirandosi su diversi Valoran d'argento per stecca.

Campi di prigionia dei ribelli su Kar-Maeg

I campi di prigionia dei ribelli su Kar-Maeg sono un luogo di orrore e disperazione. Gabbie di legno marcio, circondate da filo spinato e punte affilate, ospitano prigionieri ridotti a scheletri viventi. Il terreno è fangoso, impregnato di sudore e sangue, mentre il fetore di carne marcia e corpi morenti riempie l'aria pesante.

I ribelli, armati fino ai denti, sorvegliano torri malridotte, pronti a infliggere torture indicibili.

Le seguenti sono quelle più utilizzate *(proseguite a vostro rischio)*:

- Prigionieri immersi in vasche con serpenti velenosi e sanguisughe giganti che prosciugano dalla vita;

● Fustigati con fruste insanguinate colme di artigli e contaminate con malattie veneree. La condanna è inevitabile: se sopravvivi alle frustate, muori per piaghe, vomito o intestini sciolti;

● Scuoiamenti e mutilazioni di arti. Le ferite vengono bendate per maggiore sofferenza a lungo termine;

● Impalamenti per giorni dove si muore per fame, sete, infezione e divorati dagli insetti;

● Torture su sedie elettriche con lunghi aghi spessi come coltelli infilzati nelle carni. Il dolore è così forte da far scoppiare le cervella;

Ogni singolo respiro in uno di questi campi è un atto di sopravvivenza, e pochi escono vivi da questo inferno.

Guida all’arte marziale Draxen Tai

La Draxen Tai è un’antica arte marziale, considerata la più mortale e complessa della galassia di Zefiron. Originariamente sviluppata dai monaci guerrieri di Draxen Runn, una remota località montana sulla catena montuosa Picchi Tetri (pianeta Meridian) dove la vita era una lotta quotidiana per la sopravvivenza. La Draxen Tai ha subito secoli di perfezionamenti, fino a diventare un'arte completa e letale che comprende sia tecniche di combattimento corpo a corpo che l’uso di armi bianche.

Struttura e Filosofia

La Draxen Tai non è solo una disciplina fisica, ma anche mentale e spirituale. Coloro che intraprendono il percorso devono imparare a dominare le loro paure, superare i propri limiti e sviluppare una concentrazione assoluta. Il percorso di addestramento è brutale e selettivo, e solo una frazione di coloro che iniziano riescono a progredire oltre i primi gradi.

L’arte marziale è suddivisa in 15 gradi di maestria, ognuno rappresentato da una specifica fascia colorata che viene indossata durante l'addestramento e nelle cerimonie. Il quindicesimo grado è considerato quasi irraggiungibile e rappresenta la fusione perfetta tra corpo, mente e spirito, conferendo a chi lo raggiunge il titolo di Maestro.

P.S. Non sono in molti ad aver raggiunto questo prestigioso grado, e chi ci arriva generalmente si chiede se ne sia valsa la pena dopo tutta la faticaccia fatta.

Specialità

La Draxen Tai si divide in diverse specialità, ciascuna focalizzata su un particolare aspetto del combattimento:

- **Artiglio del Drago:** Specialità nell'uso dei coltelli. Questa disciplina insegna a maneggiare le lame con una precisione micidiale, trasformando ogni colpo in un affondo letale. Gli adepti dell’Artiglio del Drago possono sferrare attacchi rapidi e devastanti, spesso letali con un solo colpo.
- **Zanna del Lupo:** Specializzata nell'uso delle spade. Questa tecnica enfatizza la velocità e la coordinazione, permettendo ai praticanti di affrontare più avversari contemporaneamente con movimenti fluidi e mortali.
- **Furia del Leone:** Focalizzata sul combattimento corpo a corpo senza armi, utilizzando pugni, calci e prese. È nota per la sua potenza distruttiva, combinata con tecniche di proiezione e rottura delle ossa. I maestri di questa specialità possono abbattere un nemico corazzato con la sola forza delle loro mani.
- **Occhio del Condor:** Specializzata nell’uso delle armi da lancio, come shuriken, daghe e frecce. Questa tecnica richiede una precisione assoluta e un controllo del respiro perfetto, permettendo agli adepti di colpire bersagli a distanza con letale accuratezza.
- **Lama della Serpe:** Una tecnica ingannevole e subdola, incentrata sull'uso di armi leggere e flessibili come fruste o catene. Gli adepti di questa specialità sono maestri del controllo del campo di battaglia, utilizzando movimenti sinuosi e imprevedibili per disorientare e immobilizzare i loro nemici.

Addestramento e Applicazione

Il percorso per diventare un maestro della Draxen Tai è lungo e doloroso. L'addestramento inizia con la meditazione e il condizionamento fisico, passando attraverso prove di resistenza estreme e combattimenti reali. I praticanti devono padroneggiare non solo le tecniche fisiche, ma anche le strategie mentali per rimanere calmi sotto pressione e anticipare le mosse dell'avversario.

Nota dell'autore: quindi se pensi che basti alzare qualche peso e fare una corsetta, beh… sei nel posto sbagliato.

Utilizzo nelle forze armate

Le forze speciali e le unità d'élite delle forze armate governative sono addestrate nella Draxen Tai, anche se solo gli individui più disciplinati e determinati riescono a padroneggiarne le basi. Per chi riesce a raggiungere i livelli più alti, la Draxen Tai diventa un'arma letale, capace di trasformare un singolo combattente in una macchina di distruzione.

I 7 principi della Draxen Tai

Questi principi sono rispettati rigorosamente solo dai monaci istruiti nella Draxen Tai. Le forze speciali e i mercenari addestrati nella stessa arte non seguono questi codici, essendo più orientati all'efficacia sul campo che alla disciplina spirituale.

- **Non Bere Alcolici:** La mente deve rimanere chiara e concentrata in ogni momento. Le bevande a disposizione sono tè e infusi di tutti i tipi, accuratamente selezionati per le loro proprietà benefiche. P.S. Per ignoti motivi, non sono considerati vietati i forti distillati di Stella dei Picchi (raro fiore dei Picchi Tetri). Gradazione alcolica? Oltre i 40°.
- **Non Fumare o Usare Sostanze stupefacenti:** Il corpo è un tempio che deve essere mantenuto puro e forte. Qualsiasi sostanza che possa indebolire il corpo o la mente è severamente vietata. P.S. Non sono considerati divieto gli estratti allucinogeni di tè verde. Meglio non farsi domande.
- **Dieta Equilibrata:** Mangiare solo ciò che nutre il corpo e lo spirito, evitando eccessi o cibi pesanti. La dieta quotidiana è rigorosa e comprende: riso di Meridian, tofu delle Alture del Mattino e verdure di stagione locali, preparati in una sorta di Ramen monastico. Qualsiasi tentativo di introdurre dolci o prelibatezze esterne è punito con l'obbligo di correre l'Anello del Digiuno: un'intera giornata di addestramento senza cibo e acqua.
- **Allenarsi Quotidianamente:** Il corpo deve essere sempre pronto per la battaglia, senza eccezioni. Saltare l'allenamento è considerato un grave affronto non solo verso sé stessi, ma anche verso i propri compagni. La punizione? Il supplizio del Verd Inafium, che prevede di prendersi cura di tutte le piante del Dojo o tempio, nessuna esclusa, per oltre una settimana.
- **Rispetto per i Compagni:** Non combattere mai contro un altro praticante della Draxen Tai per motivi futili. Se nasce un conflitto, la risoluzione deve avvenire attraverso il dialogo o, in casi estremi, un duello di allenamento sotto la supervisione di un Maestro. Chi disobbedisce a questo principio dovrà condividere lo stesso giaciglio con il rivale per un mese, mangiando insieme e allenandosi fianco a fianco. Questa pratica ha generato alcune delle amicizie più solide… e delle rivalità più feroci.
- **Umiltà sopra Tutto:** Non vantarsi mai delle proprie abilità; la vera forza è silenziosa. Chi pecca in questo passaggio dovrà compiere la cosiddetta scalinata del terrore, un percorso tortuoso di 77.777 gradini verso il tempio sacro di Draxen Runn.
- **Vietato Prendersi Troppo sul Serio:** La vita è breve, impara a ridere, anche durante l'addestramento e goditi ogni singolo istante. Tutto è di passaggio e va preso con il sorriso. Infatti, momenti di scherzo e leggerezza sono incoraggiati, purché non interferiscano con la disciplina. Piccola nota: i più burloni risultano essere i maestri, forse perché ci hanno preso gusto con i rimproveri e le punizioni.

I 2 principi Bonus/extra

- **Niente Scuse per Saltare l'Allenamento:** Anche se piove, nevica, grandina o si ha la febbre, l'addestramento non si ferma. P.S. Pazzesco che abbiano creato ben 2 principi per ricordarsi di non saltare l'allenamento.

• **Non Lamentarsi del Cibo:** Il riso in bianco, il ramen di tofu e l'acqua calda sono una delizia, soprattutto se sei un monaco (Non a caso il contrabbando di cibarie è una piaga diffusa nei templi e Dojo dei monaci).

Nota dell'autore: Chissà come mai sono considerati principi bonus o extra? Come al solito, non facciamoci domande.

Eredità e Segreti

Solo una piccola parte delle tecniche della Draxen Tai è stata rivelata al pubblico. I segreti più profondi e potenti di questa arte marziale sono gelosamente custoditi dai *Grandi Maestri*, i capi dei monaci guerrieri di Draxen Runn, e tramandati solo a discepoli ritenuti degni. Si dice che coloro che riescono a penetrare i misteri più profondi della Draxen Tai siano in grado di eseguire tecniche capaci di fermare il cuore di un uomo con un singolo colpo o di sconfiggere un avversario con la sola forza della mente.

P.S. Senza dimenticare la capacità dei *Grandi Maestri* di tollerare alcolici e sostanze psicotrope con una nonchalance disarmante.

La Draxen Tai non è solo una via di combattimento, ma una filosofia di vita: un cammino di perfezione fisica e mentale che, per chi riesce a dominarla, offre il controllo totale sul corpo, sulla mente e sul campo di battaglia.

Nota dell'autore: Ah, dimenticavo… questo cammino offre anche un sacco di tempo libero per riflettere su quanto sia dura la vita da monaco.

Gesù Mercenario e il Presepe di Dunaria

Dopo la sua crocifissione e ascesa, e aver passato qualche decennio nell'aldilà per recuperare le forze dopo la dura missione a Nazareth, Gesù si reincarnò a Nubir, Dunaria: un continente desertico e arido, dove crebbe come figlio di due falegnami di palme. Trascorse la gioventù costruendo strutture per carovane, riparando carri e lavorando il legno delle palme per sopravvivere. Ma ciò non bastava. La povertà dilagava in quelle regioni di Nubir, il cibo era scarso, i briganti violenti e in cerca di facili prede. Non passò molto tempo quindi, che intraprese la carriera da mercenario. Imparò a usare le armi, granate, equipaggiamenti militari, compiendo missioni su commissione e proteggendo la sua famiglia. Acquisì una fama e un prestigio indiscusso, e nessuno poteva reggere contro di lui un duello nel close quarter combat o nel tiro con carabina automatica.

Senza contare che in missione non aveva mai problemi di rifornimenti, potendo moltiplicare cibarie e trasformando semplice acqua sporca in alcolici d'eccellenza (birra, vino, amari del deserto, ecc). Oppure nelle spedizioni anfibie, dove, potendo camminare sull'acqua, godeva di un vantaggio tattico incredibile. O ancora nella sua abilità come medico da campo, riuscendo a guarire i suoi compagni mercenari con un semplice gesto come dire alzati e cammina.

Si macchiò però anche di atti di discutibile moralità (avendo già fatto esperienza sulla terra fidarsi è bene ma con riserva è meglio ecco!), ma senza mai abbandonare il suo vero scopo: quello che aveva già fisso in mente quando si reincarnò.

Difatti, a metà della sua vita da combattente, Gesù decise di cambiare strada e usare le sue capacità belliche per proteggere i deboli, in particolare i contadini, i viandanti e le tribù oppresse. Si dedicò a portare pace e giustizia in un mondo ostile, senza più l'uso della violenza (o giusto quel pizzico dove serviva), ma con astuzia e compassione. In suo onore, venne creato un **presepe** che rappresenta questa nuova vita e missione, considerato ai giorni nostri estremamente sacro tra le città stato di Dunaria.

I tre Magi sono invece figure legate al percorso di Gesù verso la redenzione e la pace.

- **Il Mercante di Armi (Primo Magio):** Un tempo vendeva armi e strumenti di guerra, ma dopo aver incontrato Gesù, decise di smettere e usare le sue conoscenze per difendere i deboli. Rappresenta la trasformazione di risorse violente in strumenti di pace.
- **L'Ex Mercenario (Secondo Magio):** Collega di Gesù e suo secondo in comando nel suo passato da mercenario. Dopo che Gesù decise di cambiare vita, l'ex mercenario lo seguì e diventò il suo braccio destro nella missione di proteggere i più deboli. Rappresenta la fedeltà e la giustizia.
- **Il Criminale Redento (Terzo Magio):** Ex criminale e leader di una banda nomade violenta, incontrò Gesù, subendo una profonda trasformazione e impegnandosi poi a fare del bene. Rappresenta la possibilità di redenzione per chiunque.

Curiosità: la sua squadra scelta di mercenari era battezzata con il nome **Gli Apostoli**.

Si racconta che potesse anche cambiare il meteo a suo piacere, facendo piovere quando il clima diventava troppo arido e ostile, e diradando le tempeste di sabbia più pericolose.

Inventò persino un ordigno non letale ma altamente debilitante che chiamò **Corona di Spine**, una sorta di granata a frammentazione che colpiva le gambe degli avversari con aculei e schegge di legno di palma.

Pagò Fior di Valoran per costruire ospedali su tende, aprì orfanotrofi per bimbi che avevano perso i genitori durante le guerre nomadi, gestì le cooperazioni tra le gilde dei mercanti, fondò delle correnti di pensiero vegane e di anti-specismo animale. E molto altro.

Famosissimo il suo incontro con un signore della guerra locale: **Diaul**. Un dittatore spietato e brutale, che mozzava mani ai nemici cosicché non potessero reagire e spargeva pesticidi sulle oasi altrui per mantenerne il monopolio. Propose a Gesù di mettersi in società

con lui. Insieme, e con le incredibili abilità tattiche dell'ex messia, avrebbero potuto governare quella regione, ricavandosi un posto di rilievo al tavolo dei capi militari di Nubir. Ma Gesù disse solo: *"Io combatto per aiutare. Per chiedere perdono. E per tentare di fare la cosa giusta. La guerra non rientra in nessuna delle tre categorie."*

Poco tempo dopo, il signore della Guerra venne ucciso in un'operazione militare indetta dalle forze speciali del Primo Governo Galattico. Gesù se ne dispiacque assai, ma disse anche: *"Chi semina tranquillità raccoglierà alcuni problemi ma anche tanta pace. Chi semina odio e violenza, raccoglierà solo tanti problemi e basta."*

Passando ai giorni nostri (2698), nemmeno i più accaniti studiosi, accademici e saggi possono davvero confermare i presunti miracoli di Gesù, oppure il suo passato come figura semi-divina. Anzi, con tutta probabilità si trattava solo di un giovane, uno dei tanti, divenuto mercenario per sopravvivere, ma che, alla fine… scelse la cosa giusta da fare.

BESTIARIO della GALASSIA di ZEFIRON

FAUNA della Galassia di Zefiron

STELLARIA

Ecosistema di Stellaria

Stellaria è un pianeta ricoperto quasi per intero da foreste, distese immense di alberi da frutta, campi coltivati, fiumi e laghi che attraversano il territorio. Gli animali più diffusi sono cervi, cinghiali, caprioli, conigli per la selvaggina, oppure animali domestici o da allevamento come cani, gatti, mucche, buoi, asini, cavalli, e infine anche predatori come volpi, orsi e lupi.

Nelle zone equatoriali si trovano anche fitte giungle tropicali con relativi animali autoctoni, che aggiungono un ulteriore livello di complessità alla biodiversità.

Di seguito, i principali animali iconici *(specifici del pianeta)* che dominano i vari biomi:

• **Zone equatoriali:** Qui regna il **Pappagallo striato del sud-ovest**. Con la sua mole titanica e la sua indole pacifica è considerato un "capo naturale" di quell'ambiente. Vive nelle giungle e, pur essendo erbivoro, è rispettato e temuto da tutte le altre specie, compresi Apex Predator. Insieme a lui, altre creature tipiche delle giungle come tigri, leopardi, tapiri e molti altri.

• **Arcipelago Corallino:** In questo splendido paradiso simil-caraibico si aggirano varie creature: cernie, barracuda, pesci pappagallo, murene, tonni, pesci angelo, squali di barriera, tartarughe marine e delfini. Questi ultimi sono particolarmente allegrotti e socievoli!

• **Foreste di conifere e zone montagnose:** I superpredatori bastardi abitano qui! Il **Gufo fosforescente** domina la notte vagando per i boschi, e la sua sottospecie mostruosa, il gufo drogato **Yellow Nightmare**, grosso tre volte tanto, è un incubo vivente per qualsiasi creatura!

Il **Puma Giaguaro**, invece, silenzioso e letale, è l'altro apice della catena alimentare. Un vero e proprio killer delle foreste di conifere, che è stato avvistato anche in brughiere con erba alta dove può nascondersi facilmente. Questi due bestioni sono i veri signori delle conifere e dei paesaggi montagnosi di Stellaria.

• **Foreste di latifoglie:** Qui vive pacifico il gigantesco **Baco/Farfalla**, che preferisce betulle, querce e faggi. È lontano dalle aree più pericolose, e se ne sta sereno, nutrendosi senza competere coi grandi predatori. Se attaccato, però, vende cara la pelle!

• **Zone coltivate e frutteti:** Gli animali da allevamento sono i più diffusi in queste regioni. Ai margini dei boschi e dei campi, invece, si aggira il **Ragno Amico**, una creatura docile e quasi "domestica", tipo animale da compagnia. La sua natura socievole e la vicinanza agli insediamenti lo hanno reso una presenza ben vista nelle comunità rurali.

🌿 Baco/farfalla

(Bacus Papilius Sericum)

Splendido animale simile a una farfalla, da giovane è un “semplice” bruco gigante lungo cinque metri, che divora senza problemi interi alberi di faggio, quercia e betulla. Vive nelle grandi foreste di latifoglie di Stellaria, ben lontano dalle pericolose foreste di conifere infestate da predatori come lo Yellow Nightmare o il Puma Giaguaro. Lui ama la tranquillità. Vuole solo mangiare e vivere in pace.

Nonostante le sue dimensioni impressionanti, il Baco non è un predatore, né ha un’indole aggressiva. Ma attenzione: non è neanche una vittima. Si fa rispettare: il suo corpo massiccio, rivestito da una pelle spessa e callosa, pesa facilmente oltre una o due tonnellate quando è in piena fase di nutrizione. Si muove lento ma inarrestabile, un trattore biologico dal passo calmo ma deciso. È così grosso e placido da incutere rispetto negli altri animali. Gli orsi, i lupi e le creature minori lo vedono come un gigante bonario. Alcuni lo temono persino un po’ e lo lasciano passare senza infastidirlo.

Metodi difensivi

A proteggerlo vi sono delle mandibole robuste, capaci di triturare corteccia e rami come fossero pane secco. Il Baco emette anche dei feromoni calmanti, sostanze naturali che rilasciano un effetto sedativo sugli animali circostanti. Non sedano nel senso di farli dormire, ma li stordiscono quel tanto che basta a evitare attacchi gratuiti. Una funzione difensiva, ma anche una testimonianza della sua natura di animale socievole.

🐛 Crisalide e trasformazione

Dopo circa tre anni di alimentazione intensa, il Baco inizia a costruire la sua crisalide con un composto viscoso secreto dalla sua saliva, creando un bozzolo gigantesco che avvolge interi tronchi. Si ritira all’interno e rimane immobile per lunghi mesi, in attesa della trasformazione. Ed è lì, nel silenzio di una radura protetta, che avviene il miracolo.

Quando esce… si libra.

E diventa una cavolo di farfalla titanica!

Un’apertura alare di sette metri, ali splendide e brillanti, e riflessi colorati che cambiano tonalità alla luce. Una creatura che volteggia tra le chiome come un caccia a reazione family friendly.

Ma… tutt’altro che fragile.

Le sue ali, pur bellissime, sono rinforzate da microstrutture biologiche simili a vetroresina vegetale, forse arricchite da fibra di carbonio naturale. Sono leggere ma resistenti, impermeabili alla pioggia e capaci di respingere artigli e beccate. La sua agilità in volo è notevole: si muove con curve strette, planate fulminee e picchiate eleganti.

Mantiene, come da baco, una natura pacifica e socievole. È noto per giocare con piccoli animali *(cervi, lepri, scoiattoli)* e per volteggiare sopra le radure dove gli abitanti di Stellaria coltivano frutta. Un gigante gentile!

🦋 Difese naturali della farfalla

Se minacciata, la farfalla sa difendersi eccome!

Non attacca direttamente: acceca. Le sue ali emettono riflessi cangianti e disturbanti, capaci di disorientare e stordire visivamente i predatori. Se ad esempio viene aggredito da uno Yellow Nightmare che tenta di azzannarlo, lui prima lampeggia… poi esplode di luce viva. Colori ipnotici, come una tempesta d’arcobaleni velenosi. I nemici si disorientano, perdono quota, e rinunciano alla preda.

Il Baco/Farfalla tende comunque a evitare scontri diretti, volando alto e scegliendo zone protette. Vive felice tra le querce, i faggi e i campi di bacche, ben lontano dai predatori alpini o dai mostri delle conifere.

La Seta

I bozzoli abbandonati, una volta completata la metamorfosi, restano tra i rami come sacri resti naturali. Gli artigiani locali li raccolgono con cura, e da lì estraggono una seta preziosissima, morbida come muschio ma resistente come acciaio vegetale. È venduta a prezzi vertiginosi, perché gli esemplari sono pochi e si riproducono molto raramente. La seta viene usata infatti solo per abiti di estrema qualità.

Cultura e simbolismo

In molte comunità rurali, il Baco/Farfalla è considerato un portatore di pace e fertilità. La sua comparsa nei cieli è vista come un segno di buon raccolto. Alcuni raccontano che “chi dà da mangiare a un baco affamato, avrà un anno senza malattie”. Altri dicono che “una farfalla che danza sopra il tuo campo è come il cielo che benedice la terra”.

🦉 Gufo fosforescente di Stellaria e Yellow Nightmare

(Gufus Noctis Luminescenses)

🔬 Biologia & Comportamento

● Bioluminescenza gialla: serve per attirare uccelli notturni, insetti o piccoli mammiferi. È localizzata sulle piume del petto e delle ali.

● Comportamento di caccia simile ai pesci abissali: il gufo si finge una creatura innocua o addirittura una "luce guida" nei boschi bui per poi azzannare all'improvviso. Di notte, nel buio delle grandi pinete, è un vero spettro con gli occhi che brillano come fari.

● Vive nelle vaste foreste di conifere in zone più collinari o di lieve montagna.

💀 Sottospecie letale: lo Yellow Nightmare!

Il nome scientifico è Gufus drogatis predatorix.

Questo rapace mostruoso è tre volte più grande del suo cugino (alias gufo fosforescente base) con un'apertura alare di almeno 5-8 metri!

Non solo è più grosso, ma ha un comportamento territoriale e psicotico. Vive anche lui nelle pinete, ma in zone più selvagge ancora. Caccia cervi, lupi, orsi e grossi cinghiali. I tassi di successo sono estremamente alti!

Il puma-giaguaro è uno dei pochi rivali a non venir sbranato sul colpo e a poterlo sfidare… ma forse perché è un fottuto puma steroidato di oltre 400 kg di massa muscolare compressa!

● I contadini locali lo temono come una divinità maledetta: alcuni dicono che appaia nelle notti più buie e si nutra delle luci dei falò e dei bambini che si allontanano troppo dalle tende. Dicono che adori carne di bambini. Non si capisce se è solo superstizione… o ci sia un fondamento di verità.

Il suo grido è fin troppo riconoscibile: un suono dissonante, acuto, che ricorda un fischio spezzato misto a unghie sulla lavagna moltiplicato per 10. Si dice che se lo senti alle spalle… sei già morto.

Possibili Spiegazioni Scientifiche

● È stato ipotizzato che il gene della bioluminescenza si attivi con una dieta particolare: frutti e lucciole presenti solo in alcune aree delle foreste di Stellaria.

Il funzionamento è paradossalmente semplice: la frutta, reagendo con le lucciole che ingerisce, rilascia speciali vitamine che donano questa bioluminescenza alle piume del gufo.

● La Yellow Nightmare, invece, è cresciuto così grosso e cazzuto per la sua dieta che, oltre ai soliti frutti e lucciole, aggiunge grosse quantità di funghi allucinogeni e velenosi (amanite varie: phalloides, muscaria, ovolo malefico, ecc), insieme all'ubriacarsi con linfa di tasso e foglie di cicuta.

🌲 Interazione con l'Ambiente di Stellaria

I gufi fosforescenti sono parte integrante dell'equilibrio delle pinete. Tengono sotto controllo roditori, uccelli e piccoli predatori. Gli Yellow Nightmare sono invece i cugini bastardoni e apex predator! Meglio non fottere con loro.

Gli abitanti rurali li rispettano, ma costruiscono spaventa gufi fatti di legno e paglia per tenerli lontani dalle capanne, sia mai che divori anche animali domestici come cani e gatti!!

I viaggiatori o i turisti paganti della "Stellaria Luxury Tour" vengono avvisati di non accendere mai luci durante la notte: attirano i gufi, specialmente gli Yellow Nightmare. Ma ovviamente… qualcuno non ascolta. E finisce sbranato!!

🩸 Aneddoto storico: Il Massacro del Fiore d'Avorio – Colori, pennelli e sangue.

"Mai ridere sotto la luna storta… e mai gridare con arroganza alla foresta. Lo Yellow Nightmare ascolta. Sempre." – detto popolare su Stellaria.

Nel villaggio di Klemburg, a nord del grande Lago Klamath, si racconta ancora oggi dell'orrenda fine della pittrice Telah Malen, insegnante presso l'Accademia delle Belle Arti

"*Fiore d'Avorio*" di Forestia, prestigioso istituto elitario che forma tutt'ora artisti per le corti più ricche e nobiliari di Stellaria.

Telah era nota per il suo talento… ma anche per la sua arroganza.

Cinica, acida e alquanto manipolatrice, Telah organizzò un campo artistico sulle rive del lago, portando con sé due allieve favorite e diverse ragazze più giovani, che umiliava apertamente con frasi del tipo: "Se non vi impegnate nell'ottenere un diploma d'arte, resterete a mungere le vacche nei vostri villaggi da due soldi!"

Oppure: "Forza! Al lavoro con quei pennelli! Gli aristocratici esigono solo il meglio dato che pagano fior di Valoran. Vedete di impegnarvi o finirete a fare le sgualdrine in qualche frutteto!"

Giunte sul posto con tutta la comitiva di studio del Fiore d'Avorio, le ragazze iniziarono a montare i cavalletti sotto la luna, mentre Telah e le sue due favorite dipingevano già in silenzio i riflessi del lago.

Peccato che quel lago… non era vuoto.

Nell'isoletta boscosa al centro del vasto specchio d'acqua viveva uno Yellow Nightmare, enorme gufo predatore chiamato dagli anziani "*Il Grande Drogato*". Immenso, aggressivo, e completamente fuori di testa per la dieta a base di funghi velenosi, linfa fermentata, foglie di cicuta e alghe tossiche di riva, era considerato uno dei più pericolosi esemplari mai avvistati su Stellaria.

Quella notte, Telah si mise a gridare contro una studentessa, insultandola a pieni polmoni, "Accidenti a te! Ma non vedi che i colori sono tutti sballati!? Ti pare la sfumatura giusta per un lago notturno?!"

Forse fu il volume, forse l'arroganza…

Ma qualcosa nell'aria cambiò.

Dai rami oscuri dell'isoletta, un grido acutissimo e spezzato lacerò il silenzio: un suono simile a unghie sul ferro arrugginito, seguito da un fruscìo mostruoso.

In meno di dieci secondi, Il Grande Drogato si abbatté sul campo artistico. Le luci dei falò esplosero in mille scintille e frammenti.

I cavalletti di legno volarono.

I pennelli e il materiale da pittura anche.

Telah fu la prima a subire la sua ira.

Lo Yellow Nightmare la centrò in pieno con gli artigli. Track! Le sue budella schizzarono sulle tele, mischiandosi ai colori ad olio già presenti, componendo così involontariamente dei quadri raccapriccianti.

Non finì lì. L'acida insegnante, ormai divisa in due come un cocco troppo maturo, tentò di implorare pietà.

Non ce ne fu.

Il Grande Drogato la prese col becco e la scaraventò contro un albero. Il corpo di Telah deflagrò in maniera orrenda, schizzando lembi di carne addosso alle sue allieve preferite.

Una delle due strillò dal disgusto. Errore. Il gufo killer le staccò le gambe, come monito per fare silenzio. Poi se ne andò.

Silenzioso. Letale.

La tizia ebbe uno shock emorragico e brancolò sulla sabbia lasciando lunghe scie rosse, per poi esser trascinata via dalle altre ragazze in preda al panico: erano tutte terrorizzate a morte e scioccate.

Riuscirono a sfuggire a quel quadro di morte, rifugiandosi nel sottobosco in mezzo agli arbusti. Curarono la poveretta applicando lacci emostatici di fortuna ricavati dalle tele che usavano per dipingere.

Per tutta la notte, pregarono, sperando che quel gufo mostruoso non tornasse per finire il lavoro.

Andò bene: il cielo aveva vegliato su di loro.

Furono trovate all'alba da un paio di boscaioli locali, traumatizzate, con le mani ancora sporche di pittura, fango e viscere.

Ma stavano bene. Vive.

Oggi, sulle rive del lago, è esposto un dipinto commemorativo che raffigura un cavalletto e dei pennelli, in onore delle ragazze sopravvissute.

Il Grande Drogato, invece, sorvola ancora il lago… in attesa di nuovi intrusi da punire.

Pappagallo striato del sud-ovest

Questa maestosa creatura ha ben poco in comune con i simpatici pappagalli domestici. Certo, il suo aspetto ricorda quello di un pappagallo… peccato abbia un'altezza media di ben 9 metri! Il Bestione vive esclusivamente nelle zone equatoriali di Stellaria ed è uno degli animali simbolo del pianeta.

Di carattere pacifico, può diventare un formidabile avversario se infastidito. Dotato di un becco e artigli affilatissimi, rinforzati da fibre metalliche autoprodotte (probabilmente grazie alla sua dieta di vegetali e rocce minerali), è capace di lacerare uomini o altri animali con estrema facilità. Inoltre, le sue piume fungono da giubbotto corazzato naturale, con una resistenza allo strappo mostruosa.

Il grosso volatile è così forte da non temere nemmeno i predatori all'apice della catena alimentare; quindi, si gode in tranquillità la bellezza delle giungle del pianeta.

L'esemplare più grande fu scoperto e fotografato nel 2460, e aveva un'altezza di ben 20 metri! Il suo scheletro è conservato tutt'ora al museo nazionale di storia naturale della città di Forestia, Stellaria.

● *Curiosità:* circa nel 2650, provarono ad allestire uno zoo con una voliera e ci misero dentro uno di questi pappagalli. I dirigenti aristocratici dell'operazione pensavano ingenuamente di farci molti soldi. Purtroppo, il risultato fu disastroso: il bestione fuggì in malo modo e ci furono anche alcune vittime fra i turisti.

Ragno Amico

Il Ragno Amico (Theraphosa amicabilis) è una creatura iconica del pianeta Stellaria, noto per le sue immense foreste e le coltivazioni agricole che caratterizzano gran parte del suo territorio. Questo gigantesco aracnide, pur impressionante nelle dimensioni, è celebre per il suo comportamento docile e la sua dieta esclusivamente vegetariana, cosa alquanto insolita per altri membri della sua razza.

Con un corpo lungo circa un metro e mezzo e un'apertura delle zampe che può raggiungere i tre metri, il Ragno Amico pesa tra i 150 e i 200 chili, distinguendosi per il suo aspetto robusto e rassicurante. Il suo addome, arrotondato e voluminoso, contribuisce a conferirgli un'aura quasi "coccolosa", mentre la peluria folta e soffice che ricopre il corpo varia dal marrone dorato all'arancione tenue, con riflessi iridescenti che scintillano alla luce. I grandi occhi lucenti, capaci di trasmettere un'insolita espressività per un aracnide, ne completano l'aspetto affabile.

Il Ragno Amico vive principalmente ai margini delle fitte foreste, ma soprattutto nei frutteti e nei terreni agricoli di Stellaria, dove scava tane spaziose sotto alberi secolari o in prossimità di campi coltivati. Pur essendo una creatura selvatica, la sua natura socievole lo spinge a interagire frequentemente con le comunità umane. È noto, infatti, per avvicinarsi spontaneamente agli insediamenti, dove si lega facilmente alle famiglie e diventa un animale "di quartiere". Gli abitanti locali, colpiti dalla sua indole pacifica, spesso lo accolgono come un alleato e lo trattano al pari di un animale domestico.

Il Ragno Amico è erbivoro e si nutre di foglie, frutti maturi, bacche e radici. Ha una predilezione particolare per le zucche e i meloni, che trascina interi fino alla sua tana per gustarli con calma. Le sue mandibole, larghe e arrotondate, sono perfettamente adattate a triturare vegetali duri, e gli abitanti di Stellaria spesso gli lasciano scarti vegetali o frutta troppo matura, sapendo che li accetterà con entusiasmo. Questo comportamento ha fatto sì che la creatura diventasse un prezioso collaboratore nelle coltivazioni, contribuendo a mantenere i campi puliti, spaventare cinghiali disturbatori e a raccogliere frutti caduti.

Nelle comunità rurali di Stellaria, il Ragno Amico è considerato un portafortuna. La sua presenza è associata ad abbondanza e prosperità, e molte famiglie organizzano persino feste

in onore dei ragni amici più longevi o conosciuti. La creatura è vista come un simbolo di cooperazione tra uomo e natura, un tema centrale nella cultura del pianeta. La longevità di questi aracnidi, che possono vivere fino a settant'anni, li rende una presenza costante e familiare, spesso tramandata di generazione in generazione.

Secondo gli scienziati, il Ragno Amico si è evoluto per sfruttare al massimo la vicinanza agli insediamenti umani, sviluppando una dieta erbivora e una mole imponente per dissuadere eventuali predatori. Il risultato è un animale unico nel suo genere, capace di conquistare il cuore degli abitanti di Stellaria.

🐆 Puma Giaguaro

(Pumas Jaguarus Ferox Sculptoris Ossium)

Habitat

Il Puma Giaguaro è uno dei superpredatori più temuti di Stellaria. Vive principalmente nelle fitte foreste di conifere delle zone collinari e montagnose del pianeta, ma è stato avvistato anche nelle brughiere più isolate, dove l'erba alta gli consente di nascondersi in modo efficace e predare senza essere visto. Evita invece le zone equatoriali e i territori aperti, prediligendo ambienti ombrosi e silenziosi.

Aspetto e fisiologia

Questo felino colossale raggiunge i 400 kg di peso. Come se non bastasse, si tratta di pura massa muscolare ipercompressa!

Non è un animale grasso o pachidermico: il suo corpo è una macchina da guerra biologica. Possiede una struttura interna muscolare unica: i suoi tendini e muscoli sono disposti come pistoni idraulici naturali, che comprimono glicogeno muscolare in camere di pressione. Ciò gli permette scatti devastanti e forza disumana. Una potenza decisamente sproporzionata rispetto alla massa.

Pelliccia insonorizzata e armi naturali

La sua pelliccia, oltre che essere maculata e mimetica, ha proprietà fonoassorbenti: è composta da strati di pelo capace di attutire suoni e vibrazioni, permettendogli di muoversi in assoluto silenzio, anche a pochi metri dalle prede. I denti sono lunghi, aguzzi, incredibilmente resistenti, in grado di spezzare ossa con un solo morso. Gli artigli sono retrattili ma possenti, capaci di squarciare corteccia, incidere rocce e dilaniare corazzature leggere.

Il morso, invece, ha una capacità di pressione mostruosa, molto più elevata persino della robustezza dei denti. Non è raro che ne perda diversi durante la caccia. Tuttavia, ricrescono in tempi molto rapidi.

Comportamento

Il Puma Giaguaro è un predatore solitario, silenzioso, bastardo e infido. Non caccia per gioco. Non avvisa. Non ruggisce. È il tipo di mostro che si limita a osservarti nell'ombra per ore, prima di balzare fuori con una violenza assurda e finirti in pochi secondi.

Non ha predatori naturali. Solo altri superpredatori, come il gufo Yellow Nightmare, possono affrontarlo e ucciderlo. Quest'ultimo è uno dei pochi da cui persino il Puma cerca di starne alla larga.

Perfino gli abitanti di Stellaria, geneticamente più robusti e muscolosi della media galattica, hanno difficoltà ad affrontarlo. Solo pochissimi cacciatori sono riusciti a ucciderne uno senza l'ausilio di armi pesanti, guadagnandosi onore e fama nelle varie comunità rurali.

Segni territoriali

Oltre alle classiche artigliate su alberi e rocce, il Puma Giaguaro è noto per i suoi rituali macabri. Dopo aver ucciso altri predatori (orsi, lupi, ecc.), seleziona alcune ossa principali come il cranio o il costato. Le spolpa con cura, le lascia essiccare nella sua tana, e poi le trasporta in vari punti del suo territorio. Le dispone su tronchi, le incastra nei rami, le lascia in bella vista come segnali chiari: "Questo è il mio regno."

Riproduzione

Durante la stagione degli amori, i maschi si affrontano in scontri brutali per contendersi il benestare delle femmine. Una volta conquistata una compagna, il maschio si mostra straordinariamente protettivo. Segue la femmina, la protegge e partecipa attivamente alla crescita dei cuccioli.

Quando nascono, i piccoli vengono nutriti e istruiti finché non diventano autonomi. Solo allora vengono lasciati liberi di vagare nei boschi. Questo è uno dei rari momenti in cui il Puma Giaguaro si mostra pacifico e sociale.

Status culturale

Nelle comunità rurali è visto come un avversario temibile, una minaccia oscura delle montagne. Le sue apparizioni sono rare ma memorabili, e chiunque riesca a sopravvivergli ne parla per tutta la vita.

ALBAROSSA

Ecosistema di Albarossa

Albarossa non è un pianeta governato dalla natura… no.

Ma dal degrado! L'ecosistema è una giungla urbana tossica, dove le forme di vita – animali, uomini e bestiacce mutate – si intrecciano in un equilibrio instabile fatto di smog, piogge acide e criminalità.

Di seguito i biomi principali, uno peggio dell'altro:

● **Megalopoli tossiche:** Grattacieli, neon e piogge acide gelide come la morte. Qui la fauna è composta da ratti enormi, cani randagi mutati, stormi di corvi cannibali anneriti dallo smog e i famosi Pitbull di Albarossa: bestie da combattimento con occhi rossi, pelo nero e denti in titanio, allevati come simbolo di status criminale e venduti in ogni dove: persino al regime governativo che li usa come cani da guerra o poliziotto.

● **Favelas tropicali:** In questi luoghi equatoriali dimenticati dal bene, abitati da milioni di persone, volano creature letali come zanzare succhia sangue, tafani taglia-gambe *(segano le gambe delle vittime in gruppo!)* e mosche parassite che entrano dentro alla pelle e scavano tunnel enormi. Senza parlare di lucertole rapide e assassine, o pappagalli che prima gracidano in modo orrendo e poi staccano la carne dalle ossa.

● **Baraccopoli e discariche:** Rifiuti… rifiuti ovunque. Un ecosistema di rifiuti. Sciami di insetti velenosi, scarafaggi grandi come pugni, ancora cani selvaggi e piccoli predatori che sopravvivono nutrendosi di carne marcia e ciò che riescono a recuperare dai rifiuti.

● **Zone industriali:** Fonderie e fabbriche creano montagne di lamiere arrugginite, pozzi di smog, paludi di scorie e fiumi dal lezzo mortale. Qui prosperano creature mutanti come gattacci carnivori dal pelo ispido come filo spinato, roditori e pesci deformi nei canali che morsicano ai polpacci e alle gambe degli sventurati passanti, staccando abbondanti pezzi di carne.

● **Oceani velenosi:** Acque nere e oleose, piene di creature mutanti. Mostri marini deformati dall'inquinamento convivono con esperimenti bio-meccanici sfuggiti da laboratori criminali. Serpenti marini, piranha con denti come acciaio e calamari tossici infestano le coste. Qua si trovano varianti più tossiche e alterate dei classici mostri marini della Galassia di Zefiron (mega-totani, seppie con PTSD, megalodonti neri, ecc.).

● **Tundra e zone polari:** In queste zone gelide, inquinate e piene di miniere illegali e foreste secche piene di neve, vagano orsi col pelo color ruggine, povere bestie super aggressive e ormai mutate dai metalli rari estratti. A loro si aggiungono volpi assassine, lupi spietati e spaventosi alci zombificati!

Pitbull di Albarossa

I pitbull di Albarossa sono una razza canina letale, cresciuta in cattività dalle organizzazioni criminali del pianeta Albarossa, noto per essere la feccia della galassia. Questi cani vengono allevati appositamente per combattere in tornei clandestini, organizzati in enormi arene simili ai colossei del passato. Nell'aspetto, sono già di per sé terrificanti: completamente neri, con occhi iniettati di sangue e una corporatura massiccia e muscolosa. I loro denti sono stati rinforzati con smalto mineralizzato al titanio, rendendo il loro morso letale, capace di tranciare in due una persona con facilità!

Oltre a essere sfruttati per i combattimenti, i pitbull di Albarossa vengono anche contrabbandati su Nebulon, dove sono utilizzati dalle forze del regime per diversi compiti: come cani poliziotto nei posti di blocco doganali e negli spazioporti, oppure nelle carceri, dove la loro presenza serve a tenere sotto controllo i prigionieri: si racconta che in alcune prigioni i detenuti più problematici vengano dati in pasto ai pitbull, venendo divorati e sbranati con immensa brutalità!

Un altro impiego, tra i più temuti, è come cani da guerra dei reparti governativi. In questo caso, vengono equipaggiati con giubbotti anti-plasma e piastre corazzate in titanio. Sono addestrati a cacciare seguendo l'odore del sangue umano, rendendoli cacciatori spietati sul campo di battaglia. Generalmente vengono rilasciati nelle trincee nemiche o nei bunker, dove si faranno strada a suon di morsi, orrore e azzannate.

Questi cani sono letteralmente un incubo fatto animale. Meglio non trovarseli mai davanti!

• **Aneddoto storico breve su questi mostruosi pitbull!**

2694, Zona periferica di Cremisi City

Albarossa

I grattacieli sono sporchi, le luci al neon tremolanti e lo smog soffoca il cielo notturno.

Un gruppo di quattro ragazzacci ubriachi cammina ridendo in modo sguaiato. Fanno parte di una giovane gang locale, una delle centinaia presenti a Cremisi: indossano pantaloni sgargianti, felpe oversize, occhiali da sole (inutili di notte), piercing alle orecchie e ascoltano musica trap a tutto volume.

Sputano, insultano e importunano la gente che incontrano. Non c'è un motivo per quello che fanno. Solo noia e arroganza.

Arrivano infine in un condominio fatiscente, ed entrano dal portone d'ingresso, sfondandolo. Suonano tutti i citofoni.

"Dai, dai, vediamo chi esce!"

Un anziano di settant'anni apre la porta, confuso, spaesato.

Non fa in tempo a chiedere nulla, che viene pestato a sangue. Calci e pugni si sprecano, accompagnati da risate. Liquidi rossastri macchiano il cemento sporco.

"Oh, che schifo! Mi ha sporcato la felpa!"

Ridono ancora, e poi escono, lasciando il poveretto in fin di vita. L'odore acre del sangue si mescola con quello della pioggia acida di Albarossa.

Pochi minuti dopo, arrivano in un altro condominio. Ancora più rudere.

Altra porta, altro citofono.

Ding Dong. Silenzio.

Una porta in fondo al corridoio si apre, rivelando un vecchio uomo: Elias Korvan.

Lo sguardo di ghiaccio, cicatrici sul volto e una sigaretta spenta tra le labbra. Ma soprattutto... occhi che hanno visto più morti di quanti riesca a ricordare.

Non dice una parola, e si limita a fissarli.

"Che vuoi, vecchio di merda? Non ti piace il nostro passatempo!? Beh, fatti i cazzi tuoi se vuoi arrivare a domani!"

I ragazzacci ridono, e gli sputano in faccia.

Elias non si muove di un millimetro.

Si accende la sigaretta, e prima di fare un tiro... risponde con un fischio secco.

Si sente un ruggito agghiacciante da dietro la porta.

Passi pesanti. Artigli sulle piastrelle.

Ed eccolo apparire… FANG.

Un mostruoso Pitbull di Albarossa, un animale assassino che faceva parte dei Reparti dei Cani da guerra del Regime come il suo padrone, con muscoli come cavi d'acciaio, occhi rossi come il neon che lampeggia sui grattacieli, fauci enormi e denti mineralizzati al titanio.

Senza il tempo di reagire, accade.

Fang salta. Morde. Sbrana. Divora. Lacera. Smembra.

Seguono urla raccapriccianti.

Il primo cade, la gola strappata, la trachea ridotta a uno scarto di macellazione e le gambe amputate. Il sangue che sprizza sui muri.

Un altro cerca di scappare, ma Fang lo abbatte con un morso alla schiena.

Crunch! Le ossa si spezzano e la carne ingurgitata con fame animale.

Un terzo tira fuori un coltello. Niente da fare. Fang lo butta a terra, gli stacca la mano coltello compreso e inizia a mangiargli le interiora mentre è ancora vivo.

L'ultimo rimasto tenta la fuga.

Bang! Un colpo secco e un buco fumante.

Elias gli ha sparato in testa.

Nessuna emozione. Nessun rimorso.

Poi cade il silenzio.

Fang abbaia compiaciuto, coperto di sangue e viscere. Ha apprezzato la seconda cena.

Elias lo guarda e sorride, poi lo accarezza, "Bravo, amico mio."

Fang scodinzola felice in risposta.

Elias tira quindi un'altra boccata dalla sigaretta, "Ragazzacci. Che spazzatura." E chiude la porta.

Fine.

"Per quanto riguarda i ragazzacci… nessuno venne a cercarli.

In città come Cremisi City, il sangue si lava via in fretta. E la vita va avanti."

TEMPESTIUS
(Fulminara)

Ecosistema di Fulminara

Fulminara è uno degli ambienti più ostili di Tempestius: un continente flagellato in modo perpetuo da tempeste di fulmini capaci di carbonizzare foreste, distruggere il territorio e friggere praticamente ogni creatura esposta alle scariche più violente. In un ambiente simile, la sopravvivenza della fauna è difficilissima e molte specie comuni sono costrette a cercare riparo durante i temporali. Tuttavia, nel corso dell'evoluzione, alcune creature hanno sviluppato adattamenti straordinari che permettono loro non solo di sopravvivere, ma persino di sfruttare le terribili condizioni di Fulminara a proprio vantaggio.

La catena alimentare di Fulminara si può riassumere con questo simpatico aneddoto:

⚡ Tempesta → 🌿🌳 Vegetazione: "Noi piante siamo fritte!"💀

⚡ Tempesta → 🦌 Cervo Parafulmine: "Non mi fai niente e io pascolo sereno!"😀

⚡ Tempesta → 🐺 Morsatore Voltaico: "Me ne sto al sicuro e intanto accumulo energia per la caccia."

⚡ Tempesta → 🐗 fauna comune: "MADONNA MIA NASCONDERSI!!!" 😭

Menzione onorevole per gli oceani: la Lampreda Elettrica!

Non possiamo dimenticare che negli oceani di questo continente spietato vive una creatura che è andata oltre il semplice adattamento: la Lampreda Elettrica, Elektro Lampreta Fulminaris, conosciuta dai pescatori anche come Lightning Killer. Lunga oltre 20 metri e capace di sprigionare scariche fino a 300 milioni di volt e 1,8 gigawatt, è il dominatore assoluto degli abissi di Tempestius e l'apice definitivo della catena alimentare marina!

Per lui, in mare aperto, qualsiasi cosa può diventare una sua preda!!!

🐗 **Fauna comune:** cinghiali, bovini selvatici, tassi, volpi, ecc. possono sopravvivere normalmente, ma durante una tempesta sono vulnerabili e cercano subito riparo!

Cervo Parafulmine

Grande cervide delle vallate di Fulminara, caratterizzato da una peculiare capacità: possiede un enorme palco ramificato metallico in grado di attirare e disperdere le scariche elettriche attraverso il corpo fino al terreno! Il suo organismo è straordinariamente resistente all'elettricità e gli permette di sopravvivere ai fulmini che ucciderebbero gran parte della fauna comune; durante le tempeste più potenti se ne rimane bello tranquillo in piedi e fermo in mezzo alla foresta (che nel frattempo sta venendo devastata dai fulmini!).

Per lui nessuna conseguenza, e al termine della letale scarica se ne torna a brucare sereno.

Come se non bastasse, nelle ore seguenti le sue imponenti corna – rese incandescenti dalle scariche – costituiscono una formidabile arma difensiva in grado di impalare e perforare eventuali predatori in cerca dello spuntino sbagliato post-temporale.

Il contraltare della bilancia è che la specie si riproduce molto lentamente: una coppia di Cervi Parafulmine fa un solo cucciolo ogni molti anni, impedendo una crescita eccessiva della popolazione. Insomma, è di certo una delle creature terrestri meglio adattate alle terribili condizioni di Fulminara.

- **Curiosità biologica: la Deflagrazione del Vecchio Cervo**

Con l'avanzare dell'età, i simpatici Cervi Parafulmine tendono all'ingrosso e ad accumulare sempre più grasso sugli arti, formando una particolare membrana adiposa estremamente isolante, come se fosse gomma. Questo fenomeno, in apparenza innocuo, può

però trasformare gli esemplari più anziani in vere e proprie bombe biologiche!

Durante una tempesta più potente del solito, una scarica che normalmente verrebbe dispersa a terra può rimanere intrappolata nel corpo dell'animale, accumularsi… fino a provocare una violentissima deflagrazione, capace di friggere e carbonizzare qualsiasi creatura, albero o edificio nel raggio di circa 200 metri!!!

Per questo motivo, i Morsatori Voltaici hanno imparato a riconoscere gli esemplari anziani e a starsene molto, molto alla larga: se il cielo comincia a tuonare all'improvviso, avvicinarsi a un vecchio Cervo Parafulmine potrebbe essere letteralmente l'ultima decisione della loro vita!

Morsatore Voltaico

Grande predatore quadrupede, robusto e muscoloso, diffuso soprattutto nelle pendici delle montagne e nelle foreste di Fulminara, dove rappresenta il più forte carnivoro terrestre.

La sua strategia di attacco è molto semplice ma letale: durante le tempeste, il Morsatore se ne sta ai margini di grotte o caverne, mentre la sua folta pelliccia irsuta assorbe e accumula grandi quantità di elettricità statica presa dall'aria.

Caricatosi a dovere, e passata la tempesta, l'animale entra in caccia.

Quando trova una preda, magari un cinghiale, il Morsatore concentra tutta l'energia elettrica nella mandibola e la scarica attraverso la sua arma finale: il Morso Voltaico, folgorando all'istante le proprie prede!

Questo bestione è il principale cacciatore della fauna standard di Fulminara, tuttavia, rimane feroce antagonista naturale del Cervo Parafulmine, che resta superiore a lui in qualità di forza e resistenza all'ambiente (dato che è il Cervo è letteralmente immune ai fulmini!). Riuscire ad abbattere un esemplare adulto è praticamente impossibile e solo i Morsatori più veterani e possenti riescono nell'impresa.

Lampreda Elettrica (Lightning Killer)

Come se non bastassero le tempeste di fulmini che scuotono la superficie del continente di Fulminara, anche sotto, negli oceani, la situazione non è molto diversa. Difatti, uno dei principali predatori degli oceani di Tempestius è la *Elektro Lampreta Fulminaris*, comunemente chiamata lampreda elettrica (o LK "**Lightning Killer**" dai pescatori). Questa vorace creatura popola gli abissi del pianeta, lunga oltre 20 metri e con la potenza di almeno 300 milioni di volt (fino a 1.8 gigawatt emesse in scariche da 1 a 10 secondi!!). Un mostro forgiato con acqua, fulmini e metallo (e non scherzo, il suo carapace contiene fibre metalliche che permettono al pesce di convogliare la sua energia elettrica a piacimento).

Tutta questa energia elettrica può persino disabilitare sistema radar, attrezzature e computer di bordo sia di pescherecci che di navi hovercraft da guerra! Friggendo talvolta il personale di bordo! Ah, e senza dimenticare i sottomarini!

Tuttavia, questa creatura non è solo morte e terrore, ma possiede anche un lato più empatizzatile: quando si riproduce e diventa genitore. Le lamprede sono molto apprensive nei confronti dei lampredotti, i loro cuccioli. Ed è proprio in questo periodo che i più impavidi pescatori vanno alla ricerca delle femmine, che rilasciano grandi quantità di **latte elettrico** nel mare. Questa prelibatezza viene utilizzata in molti modi, producendo formaggi e latticini dal sapore frizzante e scoppiettante. Inutile dire che le percentuali di successo sono bassissime. La maggior parte di loro va praticamente incontro alla morte.

Ruolo nell'ecosistema: La bestia è all'apice della catena alimentare, temuta anche dai vari mostri marini abissali di Tempestius.

(Uragoria)

Ecosistema di Uragoria

Uragoria ospita uno degli ecosistemi più ostili, grotteschi e imprevedibili dell'intera Galassia di Zefiron. Gli enormi uragani e le tempeste di vento che raggiungono fino ai 1900 km/h che flagellano di continuo il continente rendono la sopravvivenza estremamente difficile: la fauna comune, terrorizzata a morte, è costretta a fuggire ai ripari ogni volta che le condizioni peggiorano, mentre alberi, rocce, detriti e persino animali possono essere sollevati, trascinati e scaraventati per decine di chilometri dalle correnti d'aria!

A differenza di Fulminara, dove quantomeno il Cervo Parafulmine e la Lampreda Elettrica hanno sviluppato adattamenti straordinari contro i fulmini, a Uragoria nessuna creatura è immune alla furia del vento: gli animali possono soltanto imparare a prevedere le tempeste, trovare rifugi sicuri e sperare che il proprio rifugio non venga spazzato via insieme a loro!

La fauna volante involontaria!

Una delle caratteristiche più assurde e folli dell'ecosistema di Uragoria è che, durante gli uragani più violenti, anche la fauna terrestre può diventare parte della tempesta. Cinghiali, bovini, capre, pecore e altri animali possono essere sollevati dal vento e trascinati in aria insieme a tronchi, rocce e detriti, per poi essere scaraventati a distanze immani! Per gli abitanti del continente non è quindi impossibile assistere a scene surreali come una capra che attraversa il cielo stile meteora, una mucca che precipita all'improvviso dal nulla contro il tuo veicolo mentre stai guidando, povere volpi che si schiantano contro i tetti delle baite o persino interi branchi di capre deflagrati contro le rocce aguzze di un monte. Già… a Uragoria bisogna sempre guardare anche in alto!

Canguro di Uragoria

Il Canguro di Uragoria è all'unanime la specie terrestre che più si è adattata alle condizioni impervie del continente. Grazie alla sua straordinaria sensibilità ai cambiamenti atmosferici, riesce a percepire con largo anticipo l'arrivo degli uragani killer e fugge balzando a velocità folli verso grotte, insenature, cavità naturali o altri rifugi, sfruttando le proprie robuste zampe e capacità di salto per attraversare in tutta fretta il territorio. Tuttavia, nemmeno lui è al sicuro: le tane possono essere distrutte da frane e tempeste e, prima o poi, persino il più fortunato dei canguri che è scampato da 50 uragani può essere sorpreso dal 51esimo così potente da spazzarlo via!

Marmotte di Uragoria

Le Marmotte di Uragoria sono piccoli e amichevoli roditori che vivono soprattutto nelle zone montuose e nei pendii delle valli del continente. La loro principale difesa contro gli uragani consiste nel rifugiarsi con uno scatto in profonde tane sotterranee, dove possono rimanere al sicuro durante le tempeste e i tifoni mostruosi.

Purtroppo, quando arriva un uragano iper-violento o un vento killer, provoca frane o smottamenti, e intere colonie possono essere sepolte o distrutte. A Uragoria nessuno è al sicuro.

Grande Volatile dei Picchi

Il Grande Volatile dei Picchi è una gigantesca creatura volante che abita le montagne più alte di Uragoria, dove nidifica all'interno di enormi caverne. Con un'apertura alare che può raggiungere addirittura i 30 metri, è il più grande animale volante del continente e, durante i periodi di calma atmosferica, si lancia dalle vette per piombare sulle vallate e catturare qualsiasi preda a portata, che siano Marmotte, Canguri, bovini o capre. La bestia cresce molto rapidamente (in pochi anni è già un mastodonte!), ma proprio questa enorme mole rappresenta anche la sua più grande disgrazia: quando un uragano sorprende un esemplare lontano dal proprio rifugio, può squartarlo senza pietà e farlo precipitare al suolo come fosse un gigantesco bombardiere biologico, provocando devastazioni nell'area dell'impatto. Non sono rari i casi di villaggi il cui municipio o sala comune è stato sventrato dalla caduta di uno di questi mostri alati! Detto ciò, questo volatilone rimane il predatore più grande di Uragoria.

SATURNIUM-4

Ecosistema di Saturnium-4

🌲 Catena alimentare terrestre

Nelle tundre di Saturnium-4 la base dell'ecosistema è costituita da muschi, licheni, erbe resistenti al gelo, arbusti nani e altre forme di vegetazione adattate al clima estremo, consumate da erbivori e piccoli animali. Questi rappresentano la principale fonte di nutrimento per i **Lupi Grigi Saturniani,** predatori scaltri e opportunisti che cacciano soprattutto le prede più vulnerabili e, quando possibile, individui giovani o debilitati della grande fauna. I **Mammut della Tundra** occupano invece una nicchia da giganteschi erbivori pacifici: vivono soprattutto nelle regioni più remote, si spostano in branchi e raramente entrano in conflitto con altre specie. Al vertice della megafauna terrestre domina però il Bisonte Saturniano, enormemente più aggressivo e territorialmente dominante: grazie alle sue dimensioni, alla corazza naturale e alla straordinaria resistenza, nessun predatore osa affrontare un esemplare adulto sano. Il bisonte rappresenta quindi il dominatore incontrastato della tundra, mentre il lupo costituisce il principale predatore terrestre.

🌊 Catena alimentare marina

Negli oceani ghiacciati di Saturnium-4 la catena alimentare parte da alghe, plancton e piccoli organismi marini, che sostengono pesci, crostacei e altre creature acquatiche. Questi vengono predati da specie di dimensioni maggiori, comprese grandi popolazioni di pinguini, fino ad arrivare ai giganteschi predatori marini. Orche, grandi squali, cetacei e creature marine delle acque polari occupano i livelli superiori dell'ecosistema, ma sopra tutti loro si trova il Narvalo Missile. Solitario o in coppia, questo gigantesco predatore può affrontare e uccidere praticamente qualsiasi creatura marina di Saturnium-4, comprese balene, capodogli, orche e persino mostri marini di dimensioni eccezionali. Il suo unico vero rapporto non predatorio è quello con i pinguini, con i quali ha sviluppato la particolare "Amicizia Gelata": i pinguini ripuliscono il suo corno e il narvalo li protegge dai grandi predatori.

Bisonte Saturniano

Nelle vaste tundre del pianeta Saturnium-4, non possiamo che menzionare l'animale sacro del pianeta: il rarissimo Bisonte Saturniano!

Se cacciato (per estrema necessità da parte dei nativi o tramite licenze costose e immorali), ogni sua parte viene utilizzata: la pelliccia, estremamente pregiata, è venduta a prezzi esorbitanti; le ossa sono impiegate in medicina per la creazione di sieri anti-age; e la carne, altamente nutritiva, è rinomata per le sue proprietà curative. Questo rende la caccia al bisonte estremamente redditizia per chi riesce a catturarne uno, sebbene l'impresa sia tutt'altro che semplice, poiché il bisonte Saturniano è straordinariamente robusto.

Questa creatura ha una stazza colossale, paragonabile a due camion affiancati, ed è protetta da una pelliccia spessa e resistente a laser e plasma. Inoltre, è dotata di corna in cheratina potenziata, capaci di perforare veicoli corazzati. Ogni caccia a un esemplare di bisonte rappresenta una sfida estrema.

Sebbene la caccia al bisonte sia illegale per i non autoctoni (eccetto in rari casi in cui vengono concesse licenze costose), i cacciatori di frodo continuano imperterriti, sfruttando armi di precisione ad alta penetrazione, simili a quelle usate dai cecchini delle forze armate.

A causa della caccia intensiva, il bisonte è ora a rischio di estinzione. Tuttavia, recenti polemiche sollevate dagli ambientalisti stanno portando a un rafforzamento delle misure di protezione per facilitare il ripopolamento della specie.

● Curiosità: Si racconta che il generale Orion sia l'unica persona vivente a esser riuscita a uccidere un esemplare di bisonte sfruttando solo una lama energetica. Bisonte che ha poi scuoiato e di cui tutt'ora indossa la pelliccia, agganciata alla sua tuta ESO.

San Bernardo Saturniano

(Canis Fottutament Fortis)

Il San Bernardo Saturniano è una delle razze canine più iconiche e amate del pianeta Saturnium-4. Goffo nell'incedere e dotato di una mole impressionante, questo cane è enorme, tozzo e muscoloso, con un manto folto e impermeabile in grado di resistere a temperature estreme. Il suo aspetto pacioso e ciccione è ingannevole: dietro gli occhi bonari e la camminata pesante si cela un animale massiccio, resistente e fottutamente instancabile!

Addestrato per trainare slitte cariche di medicinali, beni primari e perfino persone, il San Bernardo Saturniano è capace di percorrere decine di chilometri al giorno tra neve, vento e gelo senza mai rallentare, raggiungendo una velocità massima di 80 k/h! La sua forza fisica è tale da competere con piccole motoslitte in termini di trazione su terreni difficili. Alcuni esemplari particolarmente robusti vengono anche impiegati come animali da guardia nei villaggi tribali.

Il suo peso può arrivare a una tonnellata negli esemplari più massicci!!!

È considerato un simbolo di lealtà, resistenza e spirito comunitario: ogni tribù che ne possiede uno lo tratta con grande rispetto, spesso adornandolo con ciondoli rituali o amuleti protettivi. Una leggenda locale narra che "quando gli dei abbandonarono Saturnium, lasciarono dietro di sé i cani per guidare gli uomini nel gelo eterno.

Origini e capacità speciali

Questo molosso, noto anche con il nome scientifico di *Canis Fottutament Fortis*, è considerato il frutto di una coevoluzione millenaria tra i clan tribali e le forme animali native o adattate del pianeta. Secondo un mito popolare, i primi esemplari apparvero durante la leggendaria Grande Tempesta del Nord, vegliando sui corpi dei dispersi per giorni senza abbandonarli. Da allora furono riconosciuti come guida spirituale e guardiani del popolo. Dotati di un orientamento naturale basato sull'interpretazione dei campi magnetici locali (che permette loro di non perdere la strada durante le bufere), questi cani possiedono una resistenza fisica fuori scala e un olfatto capace di rilevare presenze vive sotto metri di neve ghiacciata.

Impiego militare

In ambito militare, alcuni esemplari vengono integrati nei reggimenti di pattuglia della milizia rurale come supporto logistico e tattico. Addestrati a trainare speciali slitte-torretta, trasportano mitragliatrici pesanti, sistemi radar portatili o piccoli cannoni da artiglieria. Questo li rende preziosissimi in aree dove i veicoli a motore risultano inutilizzabili. Non vengono mai impiegati come "unità d'attacco", ma sono considerati asset vitali per la mobilità e la resistenza delle truppe in ambienti estremi. Tuttavia, se provocati, questi amabili bestioni sono altamente letali! Oltretutto la loro pelliccia risulta parecchio immune a colpi laser o plasma.

🐋 Narvalo Missile

(Monocornus Missilus)
Predatore supremo dei mari ghiacciati di Saturnium 4

Il Narvalo Missile è una delle bestie marine più temute, rispettate e cazzutamente devastanti.

Diffuso nei mari freddi e semi-ghiacciati di Saturnium 4, è un cetaceo lungo dagli 11 ai 15 metri, corno incluso.

Possiede un corpo muscoloso, massiccio, scolpito per la propulsione estrema: pinne affilate che fendono l'acqua, muscolatura esplosiva, linea idrodinamica.

Già… è stato progettato dalla natura per partire come un fottuto missile!!!

Non a caso è chiamato così.

Il corno d'avorio marino

La sua arma principale è un corno lungo fino a 4 metri, a forma di arpione con seghettature ai lati, perfette per squarciare carne, ossa, corazze naturali e… acciaio.

È composto da Avorio Marino, un materiale rarissimo ed estremamente duro, quasi quanto il diamante.

Per la bestia, il corno non è solo un'arma: è un simbolo di dominio. Quando lo si vede spuntare dall'acqua, qualcosa verrà impalato a breve.

Oltre al corno, dispone di mascelle robuste con denti irti e aguzzi come punte di trivella, che usa per divorare la preda appena cacciata.

Sistema di propulsione

Per farla semplice, il Narvalo Missile è in grado di compiere balzi orizzontali o verticali fino a 300 metri fuori dall'acqua, lanciandosi come un siluro vivente.

Come ci riesce?

La sua coda ruota su sé stessa in senso orario, a una velocità folle, accumulando energia elastica grazie a un sistema di tendini e ossa esposti (senza carne), super resistenti alla torsione. Compie anche fino a 5000 mila rotazioni! Quindi accumula. Accumula. Accumula.

E una volta rilasciata la tensione…

BOOM!

Il narvalo schizza in avanti alla velocità del suono. Quando becca una preda, questa implode sul colpo, deflagrando in frammenti di carne e ossa.

Comportamento e Habitat

Caccia da solo, o al massimo a coppie, in mari polari ricoperti da iceberg, ghiacci mobili e nebbie spesse.

Ama gli scontri diretti, la sfida. Se vede un predatore grosso, non scappa. Carica.

Per questo motivo divora orche, balene, capodogli, squali e perfino megalodonti, kraken o serpenti marini enormi (lunghi anche 100 metri).

Il narvalo se ne sbatte delle dimensioni: lui impala e basta!

Assalti a navi cargo e pescherecci

Come se non bastasse questa furia strafottente, il bestione è noto per impalare pescherecci, navi cargo (le poche che navigano nei mari di saturnium) e persino alcune navi da guerra militari!

Spesso e volentieri con ottimi risultati: pescherecci affondati e navi di grosse dimensioni bucherellate e con falle enormi.

🤝 Rapporto con i Pinguini

Il Narvalo Missile è un grande amico dei pinguini e veglia costantemente su di loro.

Perché? Perché i pinguini gli stanno simpatici. E lo aiutano pure.

Questi uccelli marini, che condividono le coste gelide di Saturnium 4, sono considerati “alleati” naturali del narvalo.

Il motivo è semplice: il Narvalo caccia e uccide regolarmente squali predatori e orche, noti nemici dei pinguini ed anche pescherecci e cacciatori.

Questi, riconoscenti, si avvicinano al gigantesco cetaceo quando si spiaggia volontariamente sulle banchise per riposare (ricordiamolo, è un mammifero e può respirare ossigeno).

Qui avviene un curioso rituale: i pinguini, con i loro becchi acuminati, puliscono il suo corno da alghe, resti di carne, ossa e perfino frammenti metallici.

Questo comportamento è stato definito dai biologi come mutuo beneficio passivo, ma nella cultura popolare è ormai noto come “l’Amicizia Gelata”.

Rapporto con l’uomo

I villaggi di pescatori di Saturnium 4 sono noti per apprezzare la carne di pinguino, considerata una prelibatezza stagionale.

Non sono cattivi. Cercano solo di sopravvivere.

Ma il Narvalo Missile non glielo permette.

Protegge i pinguini anche dagli esseri umani, colpendo le barche da caccia, affondandole, o costringendole a battere in ritirata.

È stato osservato fare imboscate ai cacciatori, lanciandosi da sotto il ghiaccio come un fottuto razzo armato.

Curiosità varie sul bestione

- Molti cacciatori di frodo ogni anno organizzano battute di caccia per ucciderlo e recuperare il pregiato avorio marino. Questa pratica è altamente illegale su Saturnium, è punita severamente dalla costituzione della confederazione tribale.
- Nessuno ha mai visto un piccolo di Narvalo Missile. Forse si riproduce una volta ogni molti anni.
- Gli squali, su Saturnium 4, lo temono a tal punto che cambiano rotta se avvertono la sua presenza.

🐺 Lupo Grigio Saturniano

Il Lupo Grigio Saturniano è il principale predatore terrestre delle tundre, adattato alle temperature estreme e capace di cacciare in branco. Si nutre soprattutto di piccoli e medi erbivori, selezionando spesso gli esemplari più deboli o isolati. Furbo, evita sempre il poderoso Bisonte Saturniano, troppo grande e pericoloso da affrontare.

🦣 Mammut della Tundra

Il Mammut della Tundra è un enorme erbivoro pacifico che vive soprattutto nelle regioni più remote e selvagge di Saturnium-4, dove si sposta in branchi alla ricerca di vegetazione. Nonostante le dimensioni imponenti, è generalmente docile e molto meno territoriale del Bisonte Saturniano.

PETROLEUM

Ecosistema di Petroleum

L'inquinato ecosistema di Petroleum è caratterizzato da un ambiente povero, secco e fortemente ostile, dove la vita si è sviluppata tra foreste secche e nodose, arbusti resistenti, licheni e muschi capaci di sopravvivere su terreni contaminati di idrocarburi e poveri d'acqua. Questa vegetazione sostiene una fauna scarsa, composta soprattutto da insetti, lucertole e piccoli mammiferi come i topi o ratti, che occupano i livelli più bassi della catena alimentare. Tra le specie più adattate spicca il **Rospo Petrolifero**, un grosso anfibio capace di vivere e nutrirsi nelle pozze di petrolio senza subirne gli effetti tossici, cibandosi principalmente degli insetti presenti nelle aree industriali.

Sulle montagne più impervie (come le famigerate *Montagne Esplosive*!), dove il terreno è instabile e il gas naturale può provocare improvvise esplosioni, vive invece lo **Stambecco Petrolifero**, specializzato in sopravvivenza della propria pellaccia e capace di percepire la presenza del gas prima delle pericolose detonazioni.

Nel complesso, Petroleum possiede una biodiversità limitata e molto specializzata: un ecosistema privo di grandi predatori dominanti, ma in cui ogni forma di vita deve continuamente adattarsi a un ambiente già difficile e ancor più aggravato dall'intensa attività industriale.

Rospo petrolifero

Grosso rospaccio che vive sul pianeta Petroleum e sguazza nelle vaste pozze di petrolio presenti sul pianeta, proprio affianco alle enormi raffinerie. La sua biologia si è adattata perfettamente all'ambiente in cui vive e si nutre di insetti. Resiste con facilità al petrolio senza morirne intossicato!

Stambecco petrolifero

Nome scientifico locale: *Capra Combustis*

Habitat

Diffuso quasi unicamente sulla catena delle *Montagne Esplosive* di Petroleum, zone montane ad altissimo rischio geologico, lo Stambecco Petrolifero è una delle poche creature in grado di sopravvivere stabilmente in quell'ambiente letale. Vive su picchi rocciosi, crinali friabili e bordi di crateri, dove la pressione del gas può far esplodere intere vallate in pochi secondi.

Comportamento e adattamenti

Estremamente cauto e intelligente, questo stambecco possiede un sistema olfattivo ipersensibile in grado di percepire la concentrazione di gas naturale nell'aria e nel suolo, evitando d'istinto i punti pericolosi. Intere mandrie si muovono come guidate da un senso sismico invisibile, rendendoli "sentinelle naturali" per i pochi cacciatori o geologi che osano salire fin lassù.

Corna catramose

Il tratto più distintivo dello stambecco è rappresentato dalle sue lunghe corna spiralate, da cui trasuda costantemente una sostanza simile al catrame liquido.

Questa secrezione viscosa è il prodotto di una ghiandola interna che filtra idrocarburi assorbiti lentamente attraverso la dieta (piante impregnate di petrolio, licheni tossici, muschi filtrati dalle rocce) per espellerli.

Secondo alcune teorie, il catrame serve anche a:

- Proteggere le corna da schegge, detriti e micro-detonazioni (una sorta di effetto isolante);
- Marcare il territorio;
- Scoraggiare gli stambecchi rivali, impregnando rocce e percorsi inaccessibili con l'odore acre e viscido.

La sostanza è oltretutto altamente infiammabile, rendendo l'animale pericoloso se spaventato in prossimità di focolai.

Ruolo ecologico

Lo stambecco petrolifero è un erbivoro selettivo e opportunista: pascola tra i pochi arbusti montani sopravvissuti e si nutre di licheni filtranti capaci di crescere su rocce tossiche. È alla base della catena alimentare delle alte quote, ma viene raramente cacciato per via della difficoltà ambientale e per l'assenza di grandi predatori.

Ruolo culturale

Considerato da alcuni minatori e operai locali come un simbolo di sopravvivenza e furbizia, ma anche come presagio: si dice che, se uno stambecco abbandona improvvisamente un crinale, una detonazione è imminente. Meglio darsela a gambe!

DUNARIA

Ecosistema di Dunaria

Dunaria è un pianeta dalla straordinaria varietà ambientale, diviso in tre grandi continenti dalle caratteristiche del tutto differenti: **Nubir**, **Zakaresh** e **Barathar**.

Eccoli di seguito:

Nubir – Le Dune del Sole

L'ecosistema di Nubir è dominato dagli immensi deserti incandescenti, **dune dorate** e saltuari altipiani rocciosi, interrotte qua e là da **oasi**, palmeti e corsi d'acqua sotterranei che permettono alla vita di prosperare. La vegetazione è scarsa, ma nelle zone più umide crescono palme da dattero, arbusti, erbe resistenti e altre piante capaci di sopportare temperature estreme e lunghi periodi di siccità.

Attorno alle oasi e nelle aree più fertili vive una fauna composta da numerosi erbivori, piccoli mammiferi, rettili, uccelli e animali da soma, tra cui in primis **cammelli** e **muli**. Tra le creature più caratteristiche del continente spicca tuttavia l'**Aviofante**, gigantesco elefante alato alto fino a sette metri e dotato di enormi zanne, che vive soprattutto nelle grandi oasi e regioni più lussureggianti. Di norma pacifico e persino amichevole con i viaggiatori e mercanti, può trasformarsi in una micidiale macchina da guerra durante la stagione degli amori o quando viene minacciato: sale in cielo e si lancia in picchiata contro il malcapitato aggressore!

Zakaresh – La Terra delle Montagne Aride

Zakaresh è molto diverso rispetto a Nubir, anche se condivide il clima caldo. È infatti dominato da catene montuose aride, steppe, canyon, altopiani e deserti rocciosi, dove le temperature possono passare in un battibaleno dal caldo estremo dell'estate al freddo secco dell'inverno. La **vegetazione è molto rada** e composta da erbacce resistenti, arbusti secchi, piante spinose e vegetazione concentrata soprattutto nelle vallate e lungo i corsi d'acqua, fondamentali per la sopravvivenza della fauna.

Le steppe e le montagne ospitano una **fauna adattata alla scarsità d'acqua**, tra cui spiccano capre, pecore, cammelli, piccoli roditori, rettili e numerosi uccelli, oltre a diversi predatori capaci di muoversi tra rocce e canyon come i coyote. Le **capre** rimangono la componente fondamentale sia per i pastori che per l'allevamento locale, mentre nelle regioni più selvagge trovano spazio predatori montani notturni, **scorpioni giganti** e altre aberrazioni.

Tra i canyon e i deserti più remoti possono inoltre comparire le misteriose **Scolopendre Meccaniche**, antichi congegni degli Antenati ormai considerati creature leggendarie. Non sono una vera fauna naturale, certo… ma provate voi a spiegarlo a una macchina da guerra arrugginita che vi sta sparando fulmini dalle mandibole!

Barathar – La Terra dei Monsoni

Barathar è il più umido e in apparenza rigoglioso dei tre continenti, caratterizzato da giungle immense, foreste tropicali, fiumi, delta e paludi. Sbagliato. È di gran lunga il peggiore! Le violente stagioni monsoniche sono a dir poco mostruose, durante le quali vaste regioni e villaggi possono essere sommersi dalle inondazioni! L'abbondanza d'acqua favorisce

però una vegetazione ricchissima, composta da alberi giganteschi, liane, felci, piante acquatiche, mangrovie e numerose specie vegetali adattate all'umidità.

Un ambiente tanto ricco sostiene sia una **fauna abbondante**, composta da pesci, anfibi, rettili, volatili, mammiferi ma anche spietati predatori! Nei fiumi e nelle paludi vivono infatti **enormi coccodrilli** *(tanto importanti nella cultura locale da essere considerati addirittura l'alimento nazionale!)*, mentre nelle foreste e lungo i corsi d'acqua si aggirano gigantesche **anaconda indemoniate**. Batteri e virus sguazzano in questo mondo bagnato.

Tra le specie più insolite del continente troviamo invece le **Api Garum**, enormi insetti predatori lunghi fino a 18 centimetri che cacciano pesci nei fiumi e nei delta, riuscendo persino a immergersi e nuotare per brevi periodi. Il loro miele, ottenuto dalla lavorazione delle interiora delle prede *(che squartano con le loro mandibole!)*, è un condimento rarissimo e dal sapore incredibile!

Per farla breve, Dunaria possiede 3 continenti con altrettanti climi diversi ma che hanno trovato comunque il modo di rendere la vita un tantinello ostile.

Aviofante

Nella mia galassia esistono di base due tipi di elefanti. Quelli terrestri… e quelli volanti. Ecco, l'Aviofante è la specie all'apice per la seconda categoria. Tipico delle oasi e regioni fertili di Nubir.

Nell'aspetto, assomiglia a un normale elefante tranne che per alcune importanti caratteristiche: è dotato di potenti ed affilate zanne lunghe il doppio del normale, alto fino a 7 metri e dotati di due grosse ali ripiegabili sul dorso. La sua apertura alare varia dai 15 ai 20 metri. La creatura è di norma pacifica, e spesso e volentieri saluta con affetto i mercanti e viaggiatori che attraversano le terre in cui vive. Solo nella stagione degli amori, i maschi mostrano una natura più aggressiva.

Quando minacciata, la creatura adotta una particolare strategia di combattimento. Vola in alto nel cielo, per poi piombare in picchiata, impalando gli aggressori con le micidiali zanne (è capitato anche che impalasse cammelli delle carovane, jeep o persino camion).

Il suo avorio è raro e costoso, nonostante per l'animale non sia troppo un problema l'asportazione delle zanne (ricrescono in tempi brevissimi). Gli allevamenti a norma si contano sulle dita di una mano (ciò favorisce la caccia illegale).

Per catturarli, i cacciatori di frodo si avvalgono addirittura di arpioni, piccoli elicotteri o, per i più facoltosi, navette attrezzate con mitragliatrici laser o cannoncini al plasma.

Curiosità: l'esemplare più raro mai trovato fu chiamato "Dark Dragon", per il caratteristico color nero carbone (comprese le zanne), e visse nel 2300 circa. Aveva un'apertura alare di quasi 30 metri. Follia!

Il suo avorio nero è stato utilizzato per comporre alcuni manufatti di rarità assoluta (come un violino con pregiati intarsi in oro, collane ed alcuni gioielli), conservati tutt'ora nei vault di sicurezza della banca centrale di Valoris (non tutti, altri sono esposti nelle ville di ricchi o nobili).

Nota sull'habitat: Vive anche nelle spietate savane nere di Kar-Maeg!

Api Garum

Le Api Garum sono api cacciatrici feroci che producono il miele Garum, basato sull'elaborazione delle interiora di pesce. Vivono su uno dei tre continenti di Dunaria, ovvero Barathar, dove cacciano pesci nei fiumi e nei delta delle giungle soffocanti. Il miele Garum ha un sapore estremamente forte, salato e pungente, utilizzato come condimento pregiato in piatti esotici. Queste api sono bastarde, territoriali e aggressive, con alveari nascosti e difficilmente accessibili. Pensate che questi insettacci possono raggiungere i 18 cm di lunghezza!

Il loro veleno è letale e possono pungere innumerevoli volte senza morire come le tradizionali api. Meglio non trovarsi sulla loro strada.

Tuttavia, l'arma principale rimangono le possenti mandibole aguzze come cesoie!!!

Per cacciare i pesci, queste api hanno sviluppato una particolare caratteristica: riescono per breve tempo a respirare sott'acqua e a "nuotare". Sì… nuotano! In branco, assaltano gli ignari pesci, uccidendoli e prendendoli poi di peso per portarli all'alveare. Lì, verranno scuoiati, dilaniati e dalle loro viscere prodotto il prezioso miele.

KAR-MAEG

Ecosistema di Kar-Maeg

Kar-Maeg, soprannominato "**Giungla di Sangue**", è un pianeta dove la natura non è amica ma… FOTTUTAMENTE OSTILE!

La sua intera superficie è dominata da giungle equatoriali fittissime, paludi velenose, coste infestate da crostacei e pesci letali e un cielo perennemente cupo e color sangue di notte. Qui ogni creatura o albero è micidiale, e pensa solo a uccidere nel modo più efficiente, mostruoso e crudele possibile.

Ecco di seguito i Biomi principali di questo incubo verde e rosso sangue:

• **Giungle equatoriali:** il più diffuso. Un intreccio impenetrabile di liane, alberi secolari e oscurità.

Qui prosperano insetti giganti, serpenti e ragni velenosi, piante carnivore capaci di divorare (o ingollare) uomini interi e abominazioni mostruose come le Vespe Velenifere, ultra-aggressive e senza pietà. Tra gli altri orrori: leoni neri steroidati, leopardi assassini, sciami di pipistrelli carnivori e farfalle nere killer che trasformano il cielo in un incubo volante. La Regione di Sarkush appartiene a questa categoria.

• **Paludi melmose e orride:** Ambienti stagnanti, fetidi e brulicanti di vita assassina. Qui sono molto diffusi coccodrilli mangiauomini, mangrovie killer e rospi giganti delle paludi, predatori con lingua spinata che cattura aironi e piccoli mammiferi. Gli acquitrini ospitano anche sciami di zanzare giganti, sanguisughe grosse come serpenti e bestie anfibie fameliche.

• **Zone costiere:** Spiagge di sabbia che sembra polvere d'ossa, scogliere corrose da tremende tempeste e relitti di mercantili arrugginiti pieni di alghe e morte.

Qui si aggira il micidiale Paguro Vampiro, che succhia i fluidi delle sue prede vive prima di triturarne gli scheletri, insieme ad altri crostaci o abominazioni che stento a chiamare pesci.

• **Zone montuose e minerarie:** Miniere di Luminyte refracta e metalli rari si alternano a gole infestate da predatori notturni e alberi dalle fronde lunghe irte di aculei. Pipistrelli carnivori sciamano dalle caverne, mentre insetti mostruosi e vespe assassine tormentano i lavoratori. Le miniere stesse diventano habitat letali: crolli, fughe di gas e fauna predatrice mietono vittime ogni giorno!

• **Savane nere:** Distese di morte piene di acacie mortali, cespugli semoventi sbranatori, felini assassini (Leoni Neri su tutti) e Aviofanti maschi pronti a far valere il proprio dominio sul territorio.

• **Arcipelago di Soghatra:** L'apoteosi dell'incubo. Per fare un paragone, questo è l'ultimo girone infernale. Un connubio di merda che unisce lo schifo delle paludi melmose, la spietatezza delle giungle e l'orrore delle zone costiere, con relative bestiacce da ogni bioma. Questa regione è una delle più sfruttate dai Corpi Coloniali Governativi, celebre per le piantagioni di cotone e tabacco.

Qui si nasconde anche l'infame Cocciniglia Cotonosa Gigante, che appare come un enorme batuffolo innocuo ma che divora interi campi e contadini. Il suo contatto può causare asfissia, ustioni o addirittura deflagrazioni. Considerata uno "spirito della vendetta agricola", è rispettata e temuta dagli sciamani locali.

Curiosità: La pericolosa provincia di Wraz-Nak (una delle peggiori sul pianeta in quanto a ribellioni) appartiene a un bioma peculiare: un altopiano montuoso con giungle a perdita d'occhio. Le cosiddette Alture del Gursch.

Equilibrio predatorio

Kar-Maeg è l'unico pianeta con un "Equilibrio predatorio": ovvero un pianeta in costante guerra biologica. Gli animali non lottano per il cibo ma per il dominio territoriale e per accoppare più rivali possibili; le piante carnivore competono con insetti giganti, e i predatori convivono in uno stato di aggressività permanente, sbranandosi l'un l'altro appena possibile.

Insomma, una battaglia perenne naturale! E gli autoctoni che ne fanno parte, visto il loro innato istinto e la resistenza bestiale, sono la parte finale della triade del conflitto: Fauna, Flora e Uomini.

Leone Nero

Specie leggendaria e terrificante che domina le Savane Nere e le giungle profonde di Kar-Maeg, il Leone Nero rappresenta l'apice evolutivo dei felini killer del pianeta. È più grande, più resistente e più feroce di qualsiasi leopardo assassino o iena cannibale in circolazione. Il suo manto è scuro come una notte senza stelle, le zanne curve e lunghissime, e il suo ruggito è noto per far fuggire persino interi branchi di predatori minori.

Considerato un apex predator a tutti gli effetti, è anche una figura sacra e simbolica per molte tribù e milizie locali. I ribelli dell'OLW lo venerano come uno spirito totemico: infatti, il celebre comandante noto come *Il Leone Nero* porta con orgoglio la testa scarnificata e le pelli di uno di questi esemplari come ornamento della sua tuta ESO Axstral Mark-VIII, rubata alle forze governative.

• **Curiosità:** Un lato poco noto è che questi bestioni possono accoppiarsi fino a 40 volte al giorno. Tutto questo grazie all'abbondante testosterone e ormoni prodotti dal suo possente corpo!

Vespe Velenifere

Creature ai limiti dell'orrore. Queste vespe sono terrificanti e mortali predatori volanti. Rosso scure con sfumature nere e marroni sono lunghe fino a 15 cm, con veleno sufficiente a uccidere un elefante e con un ago così robusto che può bucare i vestiti più spessi.

Vivono in grossi alveari ed è meglio non disturbarle. Si dice che, quando si sente il loro ronzare, il rumore prodotto dagli altri animali cessa di colpo, tanto è lo spavento. La loro aggressività pare non avere limiti e attaccano qualunque tipo di rivale anche di grossa stazza.

Degno di nota l'episodio in cui uno sciame di queste bastarde infernali tentò di attaccare un carro armato governativo che si stava facendo strada nella giungla. Alcuni soldati perirono punti da queste mostruosità. Per scacciarle, vennero adoperati un paio di lanciafiamme ionici!!!

Scheda tecnica di questi orrendi insetti alati

Nome scientifico: *Vespula Infernalis Bastardis*

Nomi comuni / soprannomi: Bastarde Alate *(soprannome comune)*, Figlie del demonio *(per gli entomologi del CEDRUS),* Zoccole del Dolore *(quest'ultimo in gergo militare)*

- Dieta: Vegane al 100%.

Caratteristiche: Si nutrono di polline, linfa vegetale e resina fermentata. Per nutrirsi, a volte sfidano pure le piante carnivore!!!

Producono "miele" resinoso usato per nutrire le larve.

Non uccidono per fame, ma per territorialità, istinto o pura rabbia assassina!

Il comportamento generale è ultra-aggressivo e ai limiti della follia!

Attaccano qualsiasi essere vivente, animali, uomini, anche mezzi corazzati e autoblindo.

Operano in vasti sciami killer. Poca coordinazione. Tanta violenza.

Il loro ronzio è così temuto che gli animali locali smettono di emettere suoni quando lo sentono.

Struttura sociale: Nessuna casta fissa. Maschi e femmine si accoppiano liberamente, anche durante gli attacchi e sui corpi dei nemici caduti (Macabro!).

Le uova vengono deposte in nicchie cerose all'interno dell'alveare e sorvegliate con rabbia.

Non esiste una "regina madre". La loro struttura è pura anarchia!

Esistono però diversi tipi di queste bestiacce…

CASTE e TIPI di VESPE VELENIFERE

Soldati / Soldatesse

La tipologia più diffusa. Lunghi 15 cm circa.

Maschi e femmine sono indistinti per funzione.

Il loro veleno è neurotossico + paralizzante.

Una singola puntura può uccidere un elefante in 1–3 minuti. Un uomo in max 40 secondi.

Attaccano in gruppo, puntando subito a zone vulnerabili (occhi, bocca, giunture).

Il loro pungiglione penetra persino giubbotti protettivi leggeri militari (tipo anti-laser o standard).

Fuchi Implosivi

I maschioni della colonia. Sono gli individui che più facilmente si accoppiano con le femmine. È quello in cui riescono meglio… dopo uccidere!

Il loro veleno è considerato spermotossico deflagrante, totalmente instabile. La loro tossina si mischia agli spermatozoi con un particolare effetto nitroglicerinico.

Risultato? L'arto colpito esplode dall'interno, causando deflagrazione dei tessuti immediata.

Meno letali di quelle standard, ma lasciano un trauma devastante. Si può sopravvivere nel 99% dei casi al loro veleno… ma senza un braccio o una gamba.

Femmine impollinatrici

Raccoglitrici di polline e produttrici di resina-miele. Le più "amichevoli". Per modo di dire.

Il loro Veleno è deflagrante vegetale, frutto di polline tossico fermentato. Stesso discorso dei fuchi, ma con effetto diverso: il polline è altamente infiammabile, e il loro pungiglione è fatto come un acciarino. Risultato: vespe incendiarie! Nonostante siano più placide e innocue… se pungono ti danno letteralmente fuoco!

Spesso, molti incendi boschivi sono causati da queste maledette bastarde.

Vespa Berserker

La vespa più infame di tutte. Un mostruoso bestione noto per indossare le ossa delle sue prede più ambite (zampe di cicala, crani di mantidi, piccoli ossicini di mammiferi, becchi di volatili, ecc.) È di gran lunga la più grossa. Fino a 20 cm, e possiede un pungiglione fatto ad ascia. Si! Ad ascia!

È così importante perché funge da boscaiolo per l'alveare. Con il suo pungiglione stacca piccoli rami e li usa per costruire il nido. Beve solo polline fermentato alcolico con molecole anabolizzanti (prodotto apposta da alcune impollinatrici) che lo rende drogato e sotto steroidi. Una sorta di architetto/muratore folle!

Sto bestione passa la maggior parte del tempo a costruire l'alveare, tranne quando arriva il momento dell'ordalia. A quel punto, lui e i suoi simili (altri Berserker) operano in prima linea per compiere stragi inaudite. Possiede sia veleno neurotossico come i soldati ma usa anche il pungiglione ad ascia per tagliare e incidere le carni!! Talvolta riesce a mozzare dita e arti!

Questo tipo di vespa generalmente comanda sulle altre, anche se ricordiamo che la loro struttura è anarchia totale.

Curiosità bonus:

● Un documentario governativo sulla Vespa Berserker fu censurato dall'opinione pubblica e dalla FALC per contenuti disturbanti. Tutto ciò, nonostante il sacrificio di ben 3 entomologi del CEDRUS per girarlo: punti e poi sbranati a caso da piante carnivore nei dintorni.

● Il nemico numero uno delle Vespe Velenifere restano le svariate tipologie di piante carnivore di Kar-Maeg.

● I Corpi Coloniali Governativi scherzano spesso sul farsi pungere da una di queste vespe, ed alcuni sono così tosti e incattiviti da aver retto la tossina grazie ai propri anticorpi (!!!). Altri ancora si sono fatti mettere un braccio meccanico per sopperire alla mancanza di arti esplosi. Difatti, uno scherzo diffuso consiste nel catturare una vespa fuco e metterla nel materasso delle reclute.

● Alcune comunità di nativi di Kar-Maeg (quelle più estreme e rare) hanno come tradizione culinaria… il mangiare queste vespe! Il loro piatto tipico sono vespe fritte nel burro di pianta carnivora, cotte su griglie artigianali. Pare che abbiano sviluppato una naturale immunità al veleno, che percepiscono come noi toccheremmo un'ortica. Assurdo!

Rospo gigante delle paludi

(Rospus Disgustis Paludis)

Creatura feroce e disgustosa, presente nelle zone più melmose e malsane di Kar-Maeg. Non è affatto un rospo normale: è lungo dai 2 ai 4 metri, con alcuni esemplari talmente grossi da ricordare un veicolo LEV su zampe.

Questo bestione si muove tra acquitrini, paludi e radici contorte, sguazzando nel fango più denso e tossico del pianeta. Nonostante l'ambiente, la sua pelle è idrorepellente, e lo protegge da muffe, spore, parassiti killer e umidità letale.

Ma ciò che lo rende davvero temuto è la sua lingua assassina, lunga fino a 10 metri, viscida, muscolosa e… armata di aculei!

La usa per: infilzare le vittime al volo, trascinarle con forza brutale, oppure tritarle contro rocce o tronchi prima di ingollarle vive! 😨

Le sue prede preferite sono gli aironi selvatici, ma si nutre anche di insetti giganti, piccoli rettili, roditori, e a volte persino di altre bestie palustri.

La sua bocca è così potente da frantumare le ossa, mentre il suo apparato digestivo può digerire intere piante spinose e rovi, come se fossero tenera insalata.

Quando si sente minacciato, emette un gracidare cavernoso e vibrante, che riecheggia fra le paludi e intimorisce persino i mostri circostanti. La sua carne è improponibile: viscida, tossica e amara. Nemmeno altri animali lo mangiano da quanto fa schifo.

Insomma, decisamente non un rospo da laghetto.

Lamobra

Creatura che si aggira nelle fitte giungle mortali di Kar-Maeg. Probabilmente il risultato mal riuscito di un qualche tipo di sperimentazione illegale (qualcuno ha detto FIRIS?).

Questa creatura è riuscita a ritagliarsi un bel posto nel podio della catena alimentare del pianeta, scalando le gerarchie predatorie in tempi rapidissimi e con una ferocia inaudita.

Fisicamente, il Lamobra è un gigantesco cobra mutato, lungo fino a 15 metri, dotato di un corpo muscoloso e flessibile capace di attorcigliarsi intorno a veicoli, animali o edifici per stritolarli con potenza idraulica. La sua testa è quella di un lama: all'apparenza grottesca, ma dotata di denti affilatissimi e uno sguardo glaciale e sadico. Sputa saliva acida con un effetto corrosivo devastante: i suoi morsi e i suoi sputi sono in grado di sciogliere in pochi secondi le carni e digerire le vittime in poltiglia prima ancora di ingerirle! Inoltre, quel fottuto acido può addirittura sciogliere il metallo da quanto è forte.

Possiede la tipica corona del cobra, resa ancora più spaventosa dalla presenza di una folta pelliccia nerastra irsuta e di un paio di corna aguzze. Come se non bastasse, il suo intero corpo è ricoperto da scaglie corazzate quasi impenetrabili, capaci di resistere a colpi laser, plasma e persino a proiettili a impulsi. Anche gli esplosivi di piccola o media potenza sono inutili: servono solo a farlo incazzare di più! Per abbatterlo sono necessarie armi pesanti: Lanciamissili, esplosivi pesanti o Mine, ad esempio.

Tarantola Picchiatrice

(Theraphosa Pugilis)

Chiamata anche “tarantola da combattimento”, questo enorme aracnide è noto per i suoi scontri corpo a corpo con altre creature o con esemplari della stessa specie. La sua folta peluria, simile a una pelliccia, funge da corazza, proteggendola dai colpi subiti. Possiede due mandibole possenti e un morso letale, sebbene il veleno non sia particolarmente tossico e venga utilizzato solo per digerire le prede già morte.

Questa creatura, infatti, basa tutte le sue capacità offensive sulla forza fisica e sulla resistenza della propria ragnatela. Con essa, costruisce vere e proprie fortezze, utilizzate per rifugiarsi o difendersi da predatori più grandi (tra cui altri ragni della stessa specie o altre bestie mostruose). La seta prodotta da questa tarantola è una delle più resistenti nel mondo animale, paragonabile a cavi d’acciaio.

Il “bestione”, che può raggiungere i 2 metri di lunghezza e pesare oltre 250 kg, non è molto veloce… a meno che non si tratti di un combattimento. In battaglia, scatta con incredibile rapidità, utilizzando le sue zampe come in uno scontro di boxe. Con questi colpi, è capace di mettere fuori combattimento tapiri (le sue prede preferite) e altri mammiferi delle giungle, di cui poi si ciba. Per allenarsi, è sovente che utilizzi vecchi tronchi d’albero caduti, sui quali sfoga la propria furia bellica!

Un’altra micidiale tattica adottata da questo ragnaccio attaccabrighe è quella di creare funi di seta che pendono dagli alberi. In stile “Tarzan”, utilizza queste funi per piombare sulle sue vittime ignare con un’imboscata.

Territoriale e aggressiva, la creatura segna il suo dominio con piccole ragnatele. È estremamente pericolosa per l’essere umano: una sola zampata è sufficiente a sfondare il torace di un uomo o a schiacciarne il cranio.

● **Curiosità**: sono in corso studi da parte di scienziati della FIRIS per capire come sfruttare l’incredibile resistenza della sua seta, magari per fabbricare giubbotti balistici di alto livello. Tuttavia, queste operazioni sono attualmente bloccate a causa delle controversie sollevate dagli ambientalisti della FALC, che criticano i metodi invasivi utilizzati e il mancato rispetto del benessere animale aracnide.

🍗 Carne di Tarantola Picchiatrice

Nonostante l’aspetto terrificante, la carne di questa creatura è considerata una prelibatezza da alcuni cacciatori autoctoni e nativi di Kar-Maeg.

Tuttavia, resta un prodotto dichiarato illegale dalle principali associazioni ambientaliste e molto difficile da trattare.

● 💰 Il prezzo stimato sul mercato nero interstellare è di circa 1 Valoran d’argento o poco più al kg: circa 500-600 €/kg.

💀 Circoli di Combattimento Clandestini (Albarossa)

Alcune mafie e clan di Albarossa (es. cartelli della droga o circoli gladiatori) importano esemplari vivi di tarantola picchiatrice per farli combattere in arene illegali.

Gli scontri avvengono sia tra tarantole contro altre bestiacce come Pitbull di Albarossa, leoni o tigri steroidate, rospi killer, ecc.

Oppure contro lottatori umani di arti marziali o con armi bianche.

I match sono brutali, visibili di persona con biglietti salatissimi o trasmessi in streaming illegale su reti internet clandestine.

I cartelli usano spesso esche animali, droghe pesanti o stimolanti chimici per incattivirle ulteriormente. Atti atroci e ingiustificabili!

> ❗ Alcune tarantole, sopravvissute a molti match, vengono marchiate con tatuaggi rituali o protezioni metalliche e trattate come campioni gladiatori, con un valore anche di diversi Valoran d'oro a esemplare!

- 💎 **Aneddoto storico: Il Diamante Insanguinato di Kar-Maeg**

(Emporium Fortune, Domus Dorada)

La vetrina sembrava luccicare come un frammento di paradiso.

All'interno, sotto campane di vetro finemente decorate e giochi di luce delicati come un pastello, stavano i tesori più ambiti di Domus Dorada. Tra tutti, in una sezione con palme esotiche e piccole miniature di animali selvatici... uno brillava con un'intensità quasi surreale: un Diamante Rosso direttamente dal pianeta Kar-Maeg, pulsante come il cuore di un bisonte appena cacciato.

"È perfetto per noi, amore!" trillò Selene, stringendo il braccio di Brandon con le unghie curate e smaltate di viola.

"Come il nostro amore eterno," rispose lui, regolandosi gli occhiali da sole dorati anche all'interno del negozio.

Il venditore sorrise in modo untuoso, senza menzionare che quel diamante così "puro" proveniva da miniere infernali sommerse da giungle tossiche, dove il caldo liquefaceva la pelle e insetti grandi come scooter divoravano carne umana per pranzo. Civili e bambini del posto erano costretti dai Corpi Coloniali governativi a lavorare ogni giorno per 20h di fila. Se morivano? Tanto meglio. Nuova carne fresca dai villaggi in zona.

Quel diamante così rosso, puro e luccicante... era in verità un diamante di sangue.

Ma nessuno ne parlava a Domus Dorada. Nessuno a cui importasse davvero. Selene stessa, qualche mese prima, aveva sfogliato annoiata un articolo di giornale sulla condizione dei bambini-schiavi di Kar-Maeg, report crudo e senza censure indetto dalla FALC. Beh... voltò subito pagina, schifata da quella tristezza inutile che a poco serviva nel suo mondo perfetto.

A ogni modo, la coppia, vestita di sete rare, scarpe in pelle di coccodrillo e pietre preziose, scambiò occhiate sognanti mentre firmava con un calamaio su pregiata carta invecchiata il contratto d'acquisto.

Poi uscirono mano nella mano, ostentando la confezione color arancio corallo del nuovo gioiello come una medaglia.

Quella sera, al ristorante panoramico della Torre Mirallion (simile alla nostra torre Eiffel) tutto doveva essere perfetto.

Cena di alta classe, musiche suonate da archi in legno di frassino, e flotte di camerieri pronti a servire delizie a ogni comando. Oltre le vetrate in fine vetro decorato, la vista su tutta la città: zona costiera, i palazzi, le colline con le ville, i fiumi e le montagne sullo sfondo.

Selene lisciava il collo dell'abito in seta tessuto a mano; Brandon, invece, intingeva distrattamente il cucchiaio nel suo antipasto a base di caviale e ostriche di Oceanius I, mentre i commensali intorno a loro chiacchieravano di yacht, magheggi in borsa e nuovi acquisti di tenute e ville.

"Ti amerò per sempre," sussurrò lui, porgendole il diamante incastonato su un anello che scintillava di luce propria. In verità, a lui non importava un fico secco di lei, se non portarsela a letto, visto le sue curve da sballo e seni grossi come cocomeri. Probabilmente stava già fantasticando su quali perversioni attuare una volta nel letto e di come montare il suo culo curvy nel modo migliore.

Selene, stupidamente ignara, rise con dolcezza, portando le mani alla bocca, mentre il cameriere si avvicinava con una bottiglia di vino Uvantes Rotes invecchiato 50 anni. Nel mentre, Brandon allungò viscidamente la mano libera sotto al tavolo, intenzionato a palpare le parti intime della compagna.

Tuttavia, un suono sordo e tremante attraversò il pavimento.

Un rumore anomalo. Di passi pesanti.

Le vetrate trasparenti vibrarono per alcuni istanti. I commensali si voltarono, infastiditi da quel chiasso.

Poi, dal corridoio d'accesso al terrazzo, apparve qualcosa.

Qualcosa… di enorme!

Brandon e Selene si voltarono, sorridendo ancora, inconsapevoli.

Non ebbero nemmeno il tempo di fare nulla che…

Una mostruosa Tarantola picchiatrice di Kar-Maeg balzò sul loro tavolo!

Quel feroce aracnide era appena sfuggito dallo zoo della città, costretto a sopportare ogni giorno gli schiamazzi di bambini in gita o branchi di adulti coglioni armati di macchine fotografiche con rullino rumoroso e con fastidiosi flash! Oh, quei flash accecanti. Quanto li odiava!

Ebbene il bestione, una volta libero, decise di trovarsi un riparo per costruirsi una nuova tana. E quale riparo migliore della torre più alta della città, la Mirallion?

Il mostro balzò quindi sul tavolo, inizialmente ignorandoli. Ma poi… quel cazzo di anello con diamante era troppo, troppo luminoso! Il ragnaccio chiuse 7 dei suoi 9 occhi, infastidito da quell'abbaglio insopportabile.

Con uno scatto animalesco, sferzò una zampata contro la mano di Brandon.

L'anello schizzò via, insieme a 4 dita, rotolando nell'aria come una trottola prima di sparire oltre il parapetto.

"Ahhhh, mio dio!" gridò Brandon, che non ebbe manco il tempo di sgranare gli occhi.

Il mostro, con la seconda zampa, gli sfondò il torace come se fosse cartapesta. Un misto disgustoso di caviale, sangue e ostriche sprizzò sui piatti d'oro e sulle tovaglie immacolate.

Brandon cadde a terra implorando pietà, ma la Tarantola ormai era sul piede di guerra. Gli addentò un braccio e poi l'altro, sgranocchiandoli rumorosamente come fossero semplici snack a basso costo!

Selene urlò con tutto il fiato che aveva: "Brandon! Noooo!"

Il ragno, irritato dallo strillo femminile, le assestò una zampata carica a molla: SBAM!

Il suo braccio destro volò via, tracciando una scia rossa prima di cadere giù dalla Torre Mirallion.

CRACK! Una seconda botta staccò anche l'altro arto.

SLASH! Una terza le strappò di netto la gamba destra.

Ridotta a un cumulo di carne tremante, Selene perse i sensi mentre la Tarantola Picchiatrice, soddisfatta, iniziava a tessere la sua nuova tana tra i lampadari di cristallo, sopra i tavoli devastati.

Ma Selene… miracolosamente, sopravvisse.

Riacquistò coscienza alcuni giorni dopo, su un letto d'ospedale, mutilata ma viva, grazie a cure mediche d'emergenza.

Protesi d'acciaio e titanio sostituirono ciò che aveva perso. E, ironia della sorte, il famigerato Diamante Rosso non fu mai più ritrovato.

Da quel giorno, Selene non volle più vedere una pietra preziosa né sentir parlare di lusso.

Con le sue nuove mani meccaniche aprì un rifugio per bambini orfani ed ex bimbi soldato di Kar-Maeg, quelli dimenticati dai ricchi di Domus Dorada.

Non era mai troppo tardi per cambiare.

Ma il prezzo da pagare, come imparò sulla sua pelle, poteva essere altissimo.

Per quanto riguarda la Tarantola, riuscì a sfuggire alle forze di polizia della gendermeriè inviate a catturarla, scomparendo nella selva dove potè riacquistare la libertà che le era stata negata.

Cocciniglia Cotonosa Gigante

Habitat

Presente quasi esclusivamente nell'Arcipelago di Soghatra, dove si estendono i principali campi di cotone sfruttati dai Corpi Coloniali Governativi.

Predilige coltivazioni mature, pronte per la raccolta.

Descrizione fisica

A prima vista sembra un enorme, innocuo batuffolo di cotone fluttuante, di forma globulare o ovale, lungo anche 3 metri.

Il suo corpo è interamente ricoperto da peluria biancastra e vaporosa, indistinguibile dal cotone naturale, perfetto per mimetizzarsi nel raccolto.

In realtà è un insetto predatore solitario, dotato di arti corti ma potenti nascosti sotto la massa cotonosa, e una bocca invisibile che può aprire a ventaglio, composta da decine di denti aguzzi, con cui può risucchiare piante e prede intere.

Comportamento

La bestia è solitaria ma estremamente territoriale: attacca qualsiasi creatura si avvicini, uomo o animale che sia.

Non è attiva di notte, ma al tramonto si muove tra i campi con lentezza minacciosa.

Si nutre del cotone maturo, ma considera l'intero campo come suo territorio.

Chi lo invade… viene divorato.

Pericolosità

Il contatto con la "peluria" a forma di cotone può risultare letale in 2 modi diversi:

1. Se inalata o con contatto rapido può provocare asfissia e ustioni letali di vario tipo, poiché è intrisa di composti enzimatici estremi. Insomma, digerisce al contatto.

2. Se per caso invece lo sventurato si è prima immerso nei fanghi particolari di Soghatra – che spesso e volentieri sono ricchi di minerali o altri composti – accade una reazione micidiale: combustione esplosiva! In pratica, il poveretto viene deflagrato. L'esplosione danneggia leggermente l'animale, anche se la sua corazza cotonosa lo protegge più che bene.

Questi tristi aneddoti accadono parecchio di frequente.

Molti contadini, soprattutto bambini o schiavi delle piantagioni, confondono il corpo dell'animale con la pianta stessa, venendo irrimediabilmente divorati, uccisi o esplosi.

Note militari dei Corpi Coloniali

Per fortuna, nonostante la creatura sia un asso nel corpo a corpo, è sensibile alle principali armi da fuoco disponibili: laser e plasma reagiscono male con la sua pelle cotonosa; perciò, incendiano e squarciano letteralmente il corpo della bestia.

Tuttavia, la combustione è altamente esplosiva, quindi è consigliabile rimanere a distanza se non si vuole finire grigliati.

Curiosità

Alcuni sciamani locali la venerano come spirito della vendetta agricola, credendo che nasca quando il sangue viene versato nei campi.

Infine, per qualche strana ragione, sembra risparmiare cani e gatti, molto diffusi nelle piantagioni per eliminare i topi, considerandoli amici. Forse come loro odia i ratti.

Paguro Vampiro

(Pagurus Sanguis Potator Titanus)

Orrendo crostaceo che popola le regioni costiere di Kar-Maeg.

Lungo dai 5 ai 6 metri, con un peso stimato di oltre 2 tonnellate.

A differenza dei paguri terrestri o marini classici, questa bestia sfrutta gusci naturali molto peculiari: come conchiglie giganti abbandonate (tipo Nautilus preistorici, cozze giganti, ecc.), oppure si adatta a ossa di animali spiaggiati, in particolare vertebre di balene, piatti cranici, resti di rettili marini o carcasse giganti.

La sua "corazza" è quindi ibrida, rozza e irregolare, spesso incrostata di alghe, sabbia, denti di altri predatori conficcati e resti fossili.

Comportamento sadico

Vive sulle spiagge, in zone dove mare e giungla si incontrano.

Di giorno resta semi-sommerso, mimetizzato tra rocce e relitti, recuperando energie per la carneficina.

Di notte, emerge e si muove lentamente sulle coste alla ricerca di prede!

Alimentazione

Chiamato "Vampiro" perché non uccide per mangiare subito... Usa invece le sue chele perforanti per bucare la preda viva, e succhiarne i fluidi corporei (sangue, viscere, organi molli)!!!

Solo dopo averli prosciugati, ne tritura lo scheletro e la carne con le sue appendici mandibolari.

Si nutre avidamente di:

- Pesci spiaggiati o feriti;
- Altri crostacei o molluschi giganti;
- Selvaggina incauta (tipo cervi delle paludi, grossi roditori, persino cani!);
- Infine, ma non per importanza, anche abitanti locali che si avventurano troppo vicino al mare.

I Segni del suo passaggio sono spesso scie rosse sulla sabbia, carcasse prosciugate e aperte come scatole di cereali a colazione, e odore di mollusco morto ed emoglobina ferrosa.

Il Paguro Vampiro è una creatura estremamente pericolosa e imprevedibile. Potrebbe sbucare da sotto la sabbia e bere il sangue di un povero sventurato. Il tutto… in pochi istanti!

Farfalle Nere Killer

Letali e spietate, le Farfalle Nere Killer sono probabilmente l'insetto più bastardo presente su Kar-Maeg, a pari merito con le Vespe Velenifere. Volano in sciami mostruosi e sono capaci di divorare tutto ciò che incontrano. A prima vista sembrano normali farfalle di colore nero, ma la loro natura è tutt'altro che innocua: fortissime, implacabili e mostruose, rappresentano un flagello alato per chiunque si trovi sulla loro rotta. Nessuna pietà, nessun limite. Solo carneficina e terrore. Si dice amino nutrirsi di bruchi locali, sangue fresco e interiora umane.

Pipistrelli Macellai Bevitori di Sangue

I Pipistrelli Macellai sono creature terrificanti che volano in sciami compatti, a volte persino ad altitudini molto elevate (anche oltre i 10 mila metri!). Quando arrivano, portano distruzione assoluta: strappano, macellano, fanno a pezzi tutto ciò che incontrano. Si nutrono di sangue e carne viva, lasciando dietro di sé solo silenzio e resti triturati. Sono tra le creature più infami mai avvistate nei cieli.

- **Curiosità:** Come tutti i pipistrelli della Galassia di Zefiron, anche questi bastardi sono attratti a livelli folli dalla benzina e dai generatori diesel. In presenza anche solo di poche gocce di carburante, entrano in uno stato di alterazione demoniaco, bevendo con avidità tutto il liquido *(spesso esplodendo in brutali deflagrazioni alla minima scintilla...)* e dilaniando chiunque nei paraggi.

VIOLET MOON

Ecosistema di Violet Moon

L'ecosistema di Violet Moon è caratterizzato da un ambiente mite e straordinariamente fertile, composto da vaste praterie, campi coltivati, zone collinari, boschi e antichissime foreste di querce e faggi. La ricchezza della vegetazione sostiene una fauna ricca e ben nutrita, dai grandi bovini da allevamento come il **Manzo** e **Toro Sorvian** fino al gigantesco **Cinghiale Blu** per la selvaggina, fino ai numerosi insetti e impollinatori, tra cui le comuni **Albapi** e i rarissimi **Lunabombi**, legati soprattutto alle foreste più antiche.

Al vertice della catena alimentare terrestre si trova lo **Spettro Lupo**, predatore notturno che caccia in branco e ha sviluppato una particolare specializzazione nella caccia al Cinghiale Blu (suo grande avversario!!!), dando origine a una delle rivalità naturali storiche del pianeta.

L'abbondanza di piante, frutti, fiori e terreni fertili rende inoltre Violet Moon uno dei principali ecosistemi agricoli della galassia.

Cinghiale Blu

(Scrofus Mirtilliensis Blus)

Enorme suino selvatico che si nutre esclusivamente di mirtilli di Violet Moon (una delizia). A causa di ciò, la sua pelliccia e il colore della sua pelle sono di un blu acceso. Solo le zanne rimangono bianche.

Come peso può arrivare in media sui 500 kg, tuttavia sono stati avvistati esemplari di quasi una tonnellata!

Il bestione non teme altre creature di Violet Moon, come lo Spettro Lupo e, anzi, ne entra spesso in rivalità per il dominio del territorio.

La carne dell'animale è molto apprezzata in ambito culinario anche se la rarità dello stesso comporta un costo non indifferente. La carne presenta marezzature di color viola/blu.

Gli ambientalisti hanno avviato una campagna di sensibilizzazione nei confronti di questa stupenda creatura, inaugurando anche un famoso parco dedicato a tutte le specie di cinghiali, tra cui appunto il Cinghiale Blu.

Spettro Lupo

(Canis spectrum)

Lo Spettro Lupo è un predatore solitario e riservato, diffuso nelle foreste secolari e nelle zone più fredde di Violet Moon.

Con un peso medio di circa 100 kg, è una creatura snella ma potente, caratterizzata da un manto bianco latte e da occhi color ghiaccio, quasi innaturali.

Il suo pelo, a basso riflesso ottico, assorbe la luce anziché rifletterla: ciò lo rende estremamente difficile da vedere durante la notte, anche quando si muove sotto la luna piena. Figuriamoci addirittura quando agisce su terreni innevati… quasi invisibile!

Caccia di notte, sempre in branchi da cinque esemplari, agendo con silenzio, coordinazione e precisione chirurgica. È dotato di vista infrarossa, che gli consente di rilevare facilmente prede a sangue caldo anche nella boscaglia fitta.

Pur prediligendo ambienti innevati, si adatta perfettamente anche alle foreste antiche di querce e faggi, dove si muove tra la vegetazione come un'ombra predatrice.

Il suo ululato è unico: un suono fioco, sospeso, che sembra provenire dal nulla. Non è un richiamo selvaggio, ma un lamento spettrale di un fantasma, che ha alimentato molte leggende locali.

Tuttavia, lo Spettro Lupo non è sadico: è un predatore naturale, letale ma riservato. Raramente attacca l'uomo, se non provocato o affamato.

La sua preda principale è il Cinghiale Blu, una creatura possente che si nutre di mirtilli e rappresenta il suo antagonista storico. I duelli tra queste due bestie sono intensi e brutali, spesso risolti solo dopo ore di lotta e ferite profonde da entrambe le parti.

Manzo Sorvian e Toro Sorvian

(Manzus Sorvianus Bestionis)

Manzo Sorvian

Grosso manzo erbivoro originario delle praterie e zone collinari di Violet Moon, vive in media 25–30 anni. Di stazza imponente, è celebre per la sua carne dalla marezzatura estrema, considerata tra le più pregiate della galassia. Pacifico, lento nei movimenti, ingenuo, con sguardo dolce e indifferente alla violenza, è spesso allevato in piccoli branchi su terreni fertili pieni di erba.

Toro Sorvian

Versione maschile dominante del Sorvian, noto tra gli allevatori come “un fottuto toro incazzato a bestia”! Muscoloso al limite del mostruoso, protettivo e aggressivo, soprattutto in presenza di femmine o minacce al branco. Dotato di forza devastante e indole imprevedibile, viene temuto soprattutto nelle zone rurali, dove occasionalmente alcuni individui selvatici hanno compiuti stragi di cacciatori pur di difendere l’incolumità del branco.

Lunabombo

Il Lunabombo (*Ape Bombus Noctis*) detto anche OmbroBombo è un insetto enorme e robusto, simile a un bombo gigante. Di notevole potenza, non ha predatori naturali nel suo ecosistema su Violet Moon, rendendolo l'ape dominante della notte. Il suo corpo massiccio e la corazza resistente lo rendono quasi invulnerabile agli attacchi di altri insetti. Lungo dai 25 ai 40 centimetri.

Attivo soprattutto durante le ore più buie della notte, il Lunabombo si muove lentamente ma con grande forza. Di giorno tende a riposare nell'alveare, recuperando energia. Nonostante la sua potenza, è una creatura territoriale e molto selettiva nella raccolta del nettare. Difatti, sceglie solo fiori di piante molto antiche, generalmente datate migliaia di anni. Gli alveari dei Lunabombi sono piccoli, ospitando solo poche decine di esemplari, e sono estremamente rari, situati in foreste molto vecchie, dove crescono alberi antichi.

● Produzione di miele: Il miele prodotto dal Lunabombo è scuro, denso e forte, simile al miele di Manuka. Ha proprietà curative straordinarie e, soprattutto, è un antibatterico potentissimo, paragonabile ai farmaci più avanzati della galassia di Zefiron. Questo miele è utilizzato come medicina naturale per combattere infezioni e malattie, rendendolo estremamente prezioso per la salute e il benessere. Pensate, può debellare il batterio della tremenda febbre delle steppe (una malattia mortale) in meno di un'ora!

un'ora!

Albapi

Le Albapi sono più piccole e agili rispetto ai Lunabombi. Queste api operano principalmente durante il giorno, esplorando praterie e boschetti fioriti dove raccolgono nettare dai fiori più delicati. Hanno ali traslucide che riflettono la luce del sole di Violet Moon. Gli alveari delle Albapi sono molto più diffusi e possono ospitare migliaia di esemplari.

Sono attive durante le ore diurne, le Albapi si muovono in grandi gruppi alla ricerca di fiori. Di notte, invece, si ritirano nei loro alveari per riposare, pronte a riprendere la raccolta al sorgere del sole.

● Produzione di miele: Il miele delle Albapi è ambrato e aromatico, leggero e dolce, paragonabile al miele millefiori. È apprezzato per il suo sapore delicato e le sue proprietà rilassanti, ideale per tisane e piatti raffinati. Considerato una prelibatezza tra i cibi di lusso.

NEBULON

Ecosistema di Nebulon

Nebulon, il pianeta capitale della Galassia di Zefiron e cuore del Regime Governativo, possiede uno degli ecosistemi più ricchi, fertili, antichi e diversificati dell'intera Galassia. Grazie al suo **clima mediterraneo iper-favorevole** esteso su scala planetaria, il mondo presenta condizioni idealissime per la vita: immense pianure fertili, foreste di latifoglie lussureggianti, piante di **Cedrus Citrassis**, colline, montagne, coste temperate, oceani ricchissimi e vaste aree naturali ancora incontaminate. Nonostante la presenza di gigantesche metropoli, industrie, centrali energetiche e infrastrutture belliche, rimangono enormi territori verdi nei quali la fauna selvatica prospera accanto alle attività della fiera popolazione patriottica.

Oceani e coste

Gli oceani di Nebulon sono immensi e ricchissimi di vita, dalle coste mediterranee e temperate fino alle profondità più oscure e inesplorate. Le acque ospitano una straordinaria varietà di pesci, rettili marini, grandi predatori e antiche creature discendenti dalle forme di vita preistoriche. Tra queste spiccano i **Plesiodonti**, discendenti diretti degli antichi Rostodonti, gigantesche creature marine che condividono le coste e gli oceani con numerose altre forme di vita. Negli abissi più profondi, dove la luce non arriva, vivono inoltre creature gigantesche e misteriose, veri mostri marini che alimentano leggende da millenni.

Tra i principali animali marini conosciuti vi è la **Murena Cieca** di Nebulon, un enorme predatore abissale lungo fino a 10-15 metri, dotato di sonar e di una pelle capace di percepire il calore delle proprie prede.

Lungo le coste vivono anche i giganteschi **Granchi Reali di Nebulon**, enormi crostacei che possono raggiungere e superare i 10 metri di larghezza. Questi colossi rappresentano una delle forme di megafauna tipiche delle coste settentrionali.

Pianure, campagne e foreste

Le vaste pianure fertili e le zone rurali di Nebulon ospitano una biodiversità elevatissima. Accanto alle immense coltivazioni agricole (granturco dorato e vigneti) prosperano boschi, prati, colline e aree selvagge dove vivono numerose specie di animali.

La fauna terrestre comprende una grande varietà di **selvaggina e piccoli animali**, tra cui cinghiali, cervi, volpi, lupi, orsi e numerose altre specie di mammiferi, oltre a una vastissima varietà di uccelli, rettili, anfibi, insetti e altre piccole bestiole.

La presenza di grandi aree verdi anche nei pressi delle città permette inoltre a molte specie di vivere a stretto contatto con il fiero popolo governativo, che da sempre ha rispetto per gli amici animali. I parchi, le foreste e le campagne di Nebulon costituiscono quindi veri e propri santuari naturali per la fauna.

La regione di Velmora e di Darkwood

Nel nord di Nebulon si estende la regione di Velmora, una vasta terra di **brughiere**, nebbie persistenti e piccoli centri abitati isolati, dove il paesaggio assume un carattere più selvaggio e malinconico rispetto alle fertili pianure mediterranee del resto del pianeta. Poco più a sud si trova invece la regione di Darkwood, un grande altopiano ricoperto da fitte foreste di alberi altissimi, le cui chiome oscurano gran parte della luce creando un ambiente ombroso ma molto suggestivo. Al centro della regione si trova il Lago Darkwood, sulle cui rive sorge la celebre Darkwood Manor, la più prestigiosa residenza governativa di Nebulon, dove bazzica abitualmente almeno metà dell'Alto Comando di Valoris.

La Cordillera della Corona

L'ambiente più estremo, folle e misterioso di Nebulon è la **Cordillera della Corona**, una gigantesca catena montuosa che attraversa il pianeta per migliaia di chilometri e presenta vette superiori agli 11.000 metri! Le altitudini estreme ospitano ghiacciai eterni, vallate remote, nebbie mortali, caverne e ambienti del tutto inesplorati.

Qui vive il **Condor a Tre Teste di Nebulon**, il più grande e potente animale volante conosciuto nella Galassia, con un'apertura alare di circa 150-200 metri, e ovviamente simbolo stesso del Potere Governativo e della Nazione. È il superpredatore indiscusso dei cieli della Cordillera e da millenni mantiene il proprio dominio sulle altre gigantesche creature volanti della regione.

La Cordillera ospita infatti una fauna completamente diversa da quella delle pianure: **giganteschi pipistrelli carnivori**, **Pterodattili Killer** (discendenti dei Rostodonti alati), **Yeti di Nebulon** e numerose altre creature adattate alle condizioni delle alte quote. Nelle zone più remote abitano inoltre le agghiaccianti **Creature Innominabili**, forme di vita antichissime, possibili residuati biologici degli Anni Oscuri o mostri nati nelle profondità della catena montuosa.

La Cordillera della Corona è oggi una vasta riserva naturale protetta dal Governo, nella quale la fauna viene lasciata prosperare, intervenendo soltanto quando creature particolarmente pericolose o infestazioni minacciano le aree abitate.

Insomma, Gloria a Nebulon!

Condor a Tre Teste di Nebulon

(Tricranis Condorus Realis)

Il Superpredatore indiscusso dei cieli di Nebulon, simbolo vivente del Regime Governativo, domina la Cordillera della Corona da millenni: altissima catena montuosa alta oltre 11 mila metri. Con un'apertura alare paragonabile a quella di una cannoniera nucleare volante *(150/200 metri*!), il Tricranis è l'animale più grande e potente dell'intera Galassia di Zefiron. Talmente mastodontico, che la D.A.R.M è stata per molto tempo indecisa se inserirlo nella stessa categoria dei Grandi Mostri *(calamità naturali incarnate in gigantesche creature),* o crearne una apposita!

Anatomia e biologia senza senso!

Nonostante abbia un peso folle, il bestione riesce a volare grazie a un sistema interno di sacche d'aria contenenti un gas autoprodotto più leggero dell'elio.

Le ossa cave sono al tempo stesso leggerissime e quasi indistruttibili: veri e propri tubi rinforzati con struttura interna esagonale e legati da grovigli di tendini iper-resistenti.

Ogni testa è dotata di un becco armato di denti aguzzi, capaci di masticare metallo, alberi e roccia. La potenza del morso, stimata dai biologi del D.A.R.M., sarebbe sufficiente a frantumare un carro armato Oblivion 0-4 come fosse un confetto!!!

Piume ferrose o corazza indistruttibile?

Una delle caratteristiche più incredibili del Tricranis sono le sue piume dure come metallo. Grazie alla dieta ricchissima di rocce e minerali, il suo organismo è in grado di accumulare grandi quantità di elementi metallici, che vengono incorporati nella struttura delle piume durante la crescita. Il risultato è una sorta di corazza naturale: le piume di un adulto diventano estremamente dure e resistenti, simili a lamine d'acciaio. Questa particolare caratteristica protegge il Condor dagli attacchi dei grandi predatori della

Cordillera, lo rende totalmente immune alle armi convenzionali e contribuisce a renderlo uno degli animali più difficili da ferire conosciuti.

Comportamento e coscienza tripla

Secondo i teologi, ogni testa ospita un'anima distinta ma affine.

Le tre teste possono discutere e bisticciare, ma collaborano con sorprendente armonia nei momenti critici, come quando si tratta di sbranare una minaccia.

La testa centrale di solito guida il volo, quella sinistra è più impulsiva, mentre quella destra tende a essere la più socievole e osservatrice.

Questo rende questi bestioni intelligenti, fieri, territoriali, ma non malvagi: il Tricranis ignora chi non invade il suo spazio.

Dieta e abitudini alimentari

Combatte e si nutre di creature gigantesche e fameliche che volano nella Cordillera *(tra cui pipistrelli enormi e Pterodattili Killer diretti discendenti dei Rostodonti alati).*

Integra la sua dieta con minerali e rocce *(da cui estrae sostanze vitali),* ed è noto anche per mangiare interi pini e altre conifere alpine, specialmente durante il cambio di stagione, per assorbire sostanze resinose e vitamine.

Socialità e territorio

Il Tricranis passa ore in volo, a riposare sulle cime, o a socializzare con animali erbivori come cervi e cinghiali. Da alcune rilevazioni sembra addirittura giocarci assieme in modo allegro!

È curioso, silenzioso e osserva da lontano i cambiamenti nel territorio.

La durata media di vita stimata si aggira intorno alle centinaia di anni!

Gli esemplari più longevi sono riconoscibili dalle cicatrici sulle ali e dai versi distintivi più rochi.

Riproduzione e ciclo di vita

Il Tricranis è una creatura estremamente longeva, con una vita media che può arrivare a centinaia di anni. Tuttavia, la sua maturità sessuale viene raggiunta solo intorno ai 150 anni, e anche allora, la riproduzione è un evento rarissimo: può avvenire una sola volta ogni 50 anni, o addirittura con meno frequenza.

Durante l'atto riproduttivo, la femmina depone 1 o al massimo 2 uova.

Queste impiegano circa due anni per schiudersi, durante i quali entrambi i genitori si alternano nella sorveglianza del nido.

L'area limitrofa diventa territorio sacro e invalicabile: ogni intruso viene attaccato con ferocia, mutilato e sbranato senza la minima esitazione.

Popolazione stimata

La popolazione del Tricranis Condorus Realis è molto limitata, con una stima complessiva di circa 200-300 esemplari sparsi lungo l'immensa Cordillera della Corona, la catena montuosa più vasta e inaccessibile di Nebulon.

Questa bassa densità è causata sia dal ritmo riproduttivo estremamente lento, sia dalle sue enormi dimensioni che richiedono risorse abbondantissime.

La lotta per il dominio della Cordillera contro le Creature Innominabili

Le aree più profonde della Cordillera della Corona sono luoghi freddi e terrificanti: proprio lì, in quelle profondità remote e inesplorate vivono alcuni dei mostri più pericolosi, ributtanti e sadici di Nebulon: **le Creature Innominabili**.

Forme di vita assassine e sconosciute che abitano grotte, abissi ghiacciati, picchi impervi e vallate inaccessibili. Dalle proporzioni gargantuesche e dalla fame perpetua.

Ebbene, il Tricranis conduce da millenni una lotta perenne contro queste aberrazioni per mantenere la sua supremazia indiscussa sui Cieli della Cordillera. I combattimenti tra il

Condor e queste bestie sono violenti, spietati e dalle conseguenze apocalittiche: non sono rari i casi di fianchi di montagne crollate, foreste spazzate via e interi ghiacciai spariti in una notte. Il Condor a Tre Teste, tuttavia, ha sempre vinto queste battaglie e il suo dominio è indiscusso.

Nota patriottica: proprio come *Il Governo* ha sempre vinto contro il terrorismo!

Simbolismo

La potenza bruta dell'animale, unita alla sua regalità naturale e allo status di Apex Predator definitivo, ne fa una creatura sacra per la cultura governativa: non a caso è l'emblema stesso del potere centrale di Nebulon!

• **Aneddoto storico – "Il Giorno del volo più lungo":** Nel tardo pomeriggio del 12 aprile 2580, nel piccolo borgo montano di San Larice Alto, immerso nei contrafforti minori della Cordillera della Corona, la vita scorreva lenta come sempre, lontana dai fasti del resto del pianeta Capitale.

Gli anziani del paese, come ogni domenica, si erano radunati al Bar "Caffettino", gestito da un ex maestro di sci andato in pensione chiamato Gianni Rodrigh.

Il solito caffè bollente servito nei bicchierini di ceramica, i tavolini di ferro battuto, documentari sulla natura e partite di giochi da tavolo trasmesse su un vecchio televisore, copiosi mazzi di carte e persino un biliardo in noce.

Le risate secche, le battute e i saluti urlati di finestra in finestra.

Quel giorno si giocava una finale importante del campionato regionale di *Ruins and Rostodonts*, famosissimo gioco di ruolo da tavolo a tema avventura.

Tutti erano concentrati sullo schermo, commentando tiri di dadi, morti assurde dei personaggi esploratori, scelta saggia o meno degli inventari e i tesori scoperti.

A circa metà partita, Francesco Montaldi, il macellaio etico del villaggio *(ovvero che trafficava in carne sint-etica o di animali deceduti per cause naturali)*, si alzò dalla sua sedia scricchiolante, allungò le braccia in un grande sbadiglio ed esclamò: "Vado a dare un'occhiata alle mezzene di bovino etico e fare il bark al mio brisket. Mi raccomando, non fate vincere i soliti ladri! È già tre partite che sfuggono alle imboscate dei Luminadonti!"

Sorrisi, pacche sulle spalle.

Francesco uscì dal bar e si incamminò verso la piazza assolata.

Non fece in tempo a percorrere dieci passi.

Il cielo – fino a un secondo prima terso e primaverile – si oscurò.

Un'ombra colossale avvolse la piazza.

Un suono terrificante di ali che frustavano i venti, riempì l'aria come mille tamburi di guerra. Big Willy era arrivato.

In preda a una malattia rabbiosa e fuori controllo, il condor titanico piombò su Francesco con una ferocia mai testimoniata prima: le tre teste lo afferrarono in 3 parti diverse: braccia, gambe e torace. Poi tirarono. Francesco venne letteralmente squartato vivo, un macellaio che viene macellato!!!

Fu un massacro fulmineo, brutale, irrimediabile.

Il sangue si riversò sulle pietre della piazza come vino versato in un banchetto sacrilego.

Gli altri avventori, scioccati dal terrore, videro Francesco venire diviso in tre pezzi nel tempo di un respiro.

Molti non si mossero nemmeno: rimasero paralizzati, fissando l'ombra enorme che già si sollevava di nuovo nel cielo urlando il suo stridio malato.

Nel bar credevano di essere al sicuro ma… Big Willy tornò.

Una delle teste entrò dalla porta principale allungandosi come un tentacolo. Afferrò 3 o 4 anziani in un boccone solo, compreso il proprietario Gianni. Poi masticò. Crack! Ridotti a spezzatino umano!

I pochi sopravvissuti riuscirono a fuggire gettandosi nel dirupo e cadendo nel fiume centinaia di metri più giù.

Big Willy era un possente Condor a Tre Teste, uno dei più grandi della regione. Tuttavia, aveva contratto un tremendo e rarissimo virus della rabbia, che lo aveva portato a impazzire

completamente. Non contento, infatti, con un singolo colpo d'ali spazzò via ben 5 case, riducendole a folate di detriti, mattoni e urla disperate.

Epilogo: Le forze militari governative vennero subito mobilitate in massa. Dopo dodici ore di caccia, sangue e paura, Big Willy fu sedato e salvato.

Curato dalla FALC, fu riportato sulle vette sacre. Il gigantesco condor, ripresosi dal virus, sembrò pentirsi e capire cosa aveva fatto. Per lungo tempo portò vicino ai paesi carcasse di pipistrelloni e pterodattili *(sue prede e avversari naturali)* forse allo scopo di chiedere perdono.

I danni al borgo vennero ripagati e lauti risarcimenti in Valoran furono donati alle famiglie delle vittime.

A ogni modo, da allora, sui muri scrostati del Bar Caffettino, una vecchia targa in ottone recita:

"A Francesco Montaldi e Gianni: il primo e il secondo a cadere sotto l'ombra di Big Willy. La patria non vi ha dimenticato. Noi nemmeno."

Yeti di Nebulon – I Guardiani Patriottici delle Nevi

Gli Yeti di Nebulon, noti come i "*Guardiani Patriottici delle Nevi*", abitano la maestosa catena montuosa Cordillera della Corona da millenni, un luogo dominato da ghiacciai immensi e cime che superano i 10-11 chilometri di altitudine con paesaggi mozzafiato.

Questi bestioni sono giganti imponenti, alti oltre 3 metri, con una folta pelliccia bianca o grigio chiaro, utile per mimetizzarsi nel loro habitat innevato. Gli esemplari anziani, invece, hanno sfumature color argento e più grasso addosso.

La loro struttura corporea è massiccia, con arti muscolosi e piedi enormi per camminare sulla neve senza sprofondare. Possiedono artigli enormi e curvati, utili per scavare nella neve o per difendersi dalle bestie ostili della Cordillera, oltre a una forza fisica eccezionale che li rende tostissimi nel combattimento corpo a corpo.

Queste creature sono schive, solitarie e territoriali, ma attaccano solo se minacciate o se qualcuno si avvicina troppo alle loro grotte.

Tuttavia, è ormai chiaro che questi yeti abbiano appoggiato da tempo gli ideali della Nazione, aiutando spesso e volentieri viaggiatori e alpinisti in difficoltà.

La loro dieta è onnivora e comprende piccoli animali, radici, bacche, licheni e arbusti che crescono ad alta quota. È risaputo che siano anche abili pescatori, capaci di catturare grossi pescioni nei fiumi ghiacciati con incredibile destrezza.

Tra i coraggiosi scalatori della Cordillera, si racconta che nei momenti di grande pericolo il loro lamento riecheggiante possa avvisare della caduta di valanghe imminenti o dell'arrivo di minacce spaventose.

Nonostante la loro mole, gli yeti sono incredibilmente silenziosi, tanto che spesso le loro prede non si accorgono della loro presenza finché non è troppo tardi.

● **Curiosità:** Tempo addietro, una spedizione scientifica del CEDRUS partì per documentare meglio questi yeti. Molti uomini perirono: a causa di valanghe e condizioni impervie, oppure divorati da agghiaccianti pipistrelli assassini. La situazione era disperata, ma alcuni riuscirono a sopravvivere, e si racconta vennero tratti in salvo da un grosso yeti. Per sdebitarsi, il team di ricercatori gli passò delle barrette di cioccolata ai lamponi, che il bestione accettò volentieri e con gusto. Insomma, una felice conclusione dopo molti ostacoli, sfide e vittime.

Murena cieca di Nebulon

Creatura abissale cieca e senza scrupoli che utilizza un sonar incorporato per cacciare le prede.

Lunga fino a 10-15 metri, si nutre soprattutto di interiora come fegato, cuore, sacca delle uova e della testa degli sfortunati pesci. Come se non bastasse, la sua pelle è termosensibile e può captare anche a chilometri di distanza subacquea la temperatura corporea delle sue vittime.

Quando non caccia se ne sta rintanata nella sua tana (spesso relitti sommersi, grossi scogli cavi oppure barriere coralline) da cui talvolta tende improvvise imboscate mortali.

● **Curiosità:** molti attivisti della sezione vegana della FALC hanno cercato di convertirla alla dieta vegana sfruttando pesci fatti di lenticchie (gli stessi utilizzati nella famosa Pesca Vegana). L'operazione ha avuto in alcuni casi successo, e la bestiona ha degustato con piacere il cibo vegetale!

● **Curiosità patriottica:** La Murena Cieca è l'esempio lampante di come un animale della Fiera Nazione non abbia bisogno di vederci per dominare e seguire sempre la retta via!

OCEANIUS I

Ecosistema di Oceanius I

L'ecosistema di Oceanius I è dominato dal gargantuesco oceano che ricopre il pianeta, caratterizzato da una straordinaria biodiversità marina e da ambienti che variano enormemente in base alla profondità.

Nelle **zone vicine alla superficie e nelle aree costiere** prosperano grandi quantità di alghe *(alcune molto ricche di spirulina!),* salicornia ed erbe marine, che costituiscono la base di numerose catene alimentari. Qui vivono piccoli pesci, molluschi, crostacei e numerose altre forme di vita marina.

Nelle **zone di media profondità** si trovano invece enormi banchi di **balene**, **pesci corazzati**, insieme ai giganteschi **Super Tonni Predatori**, agli **Squali Motosega** e a numerosi altri grandi predatori e mostri marini. I Super Tonni e gli Squali Motosega rappresentano alcuni dei più temibili predatori della fauna marina ordinaria del pianeta, anche se i giganteschi mostri marini costituiscono una categoria a parte e sono presenti praticamente in tutti gli ambienti oceanici.

Negli **abissi**, dove la luce scompare del tutto e le profondità raggiungono livelli ancora inesplorati, vivono creature ancora più misteriose, folli e pericolose. Qui sono presenti il **Peranoceto**, agghiaccianti mostri marini e forme di vita sconosciute, alcune delle quali potrebbero essere ancora più grandi e terrificanti delle specie già documentate.

A completare questo complesso ecosistema vi è l'**Anisakis Minatore**, un simpatico parassita simbionte che vive all'interno di alcune delle gigantesche creature marine di Oceanius I, che fornisce notevoli vantaggi all'ospite in cambio di una casetta biologica e calcio osseo in abbondanza.

Squalo Motosega

(Chondrospinus Rotatorum)

Pescecane furioso che vive negli oceani del pianeta Oceanius I. Questa creatura acquatica in tutto e per tutto simile a un grosso squalo bianco (di circa 10 metri di lunghezza) si contraddistingue per un importante caratteristica: la presenza sul proprio muso di una fottuta motosega rotante ossea!

Questa lama in osso ricoperta da denti affilatissimi si inserisce sul muso frontale della bestia. Poi, grazie a uno speciale muscolo chiamato appunto Rotatorum, riesce a raggiungere velocità assurde di rotazione che permettono alla bestia di perforare e tagliare la spessa corazza delle sue prede: pesci corazzati per lo più!

Lo squalo motosega non esita a mutilare orribilmente le sue prede per marcare il territorio. Alcune le lascia fuggire di proposito per far capire che quella zona… è la sua! Una sorta di strategia basata sul terrore. Questa creatura possiede ben poca etica morale, limitandosi a sminuzzare qualunque cosa sul suo cammino. Frega nulla se pesci già feriti, anziani o creature in difficoltà. Nel dubbio, lui trancia!

Pesci corazzati di vario tipo

Gli oceani di Oceanius I sono strapieni di varie specie di pesci corazzati! Stile dunkleosteos terrestre per fare un paragone visivo. Con corazze in grado di proteggerli da morsi di elevata potenza e brutalità.

Super Tonno Predatore

Questa maestosa e terrificante creatura popola le profondità oceaniche di Oceanius I, muovendosi silenziosa e implacabile nei fondali più bui. Lungo 12-15 metri, il super tonno predatore è una bestia massiccia e potente, un gigante rispetto al comune tonno, ma con un'agilità che sfida ogni logica. La sua figura è scura, dai toni dal grigio al nero abissale, con strisce luminescenti che scintillano nelle tenebre solo quando desidera intimorire le sue prede. La pelle è incredibilmente coriacea, perfetta per resistere sia alla pressione schiacciante degli abissi sia agli attacchi di altri predatori.

Le pinne di questo super tonno sono tutt'altro che comuni. Robuste e affilate come lame, sono rinforzate da una struttura ossea esterna che le trasforma in vere e proprie armi da carneficina. La pinna dorsale, particolarmente imponente, è ricoperta da uno strato protettivo che agisce come un'armatura naturale, capace di assorbire impatti o esplosioni subacquee. Grazie a questa struttura, il super tonno è in grado di sfrecciare nell'acqua con una velocità sorprendente, facendosi strada attraverso qualsiasi cosa osi ostacolarlo (anche altri pesci o sottomarini se necessario).

Nota: Il tonno utilizza questa rapidità anche per sfuggire ad avversari di taglia maggiore quali mostri marini, enormi squali e altre bestiacce.

Questo predatore è un avversario temibile. Dotato di una potente mascella e di denti segmentati, che si chiudono come una tagliola, è capace di afferrare e lacerare qualsiasi preda, senza lasciarle alcuna possibilità di fuga.

La dieta del super tonno è composta da vegetali, pesci di qualunque specie e rocce minerali: utili per rinforzare lo scheletro e i denti della creatura.

Di natura aggressiva, questo bestione è molto territoriale e si aggira solitario nelle sue acque, allontanandosi soltanto per cacciare. Tuttavia, quando una minaccia si avvicina al suo territorio, emette un suono subacqueo a bassa frequenza, che disorienta chiunque si trovi nelle vicinanze, segnalando la sua intenzione di difendere il proprio dominio e di lasciarlo in pace.

Durante la stagione riproduttiva, il super tonno predatore abbandona temporaneamente la sua solitudine per riunirsi con altri esemplari. Questi giganti si radunano nelle profondità più estreme e creano un grande "nido" per le uova, che proteggono con ferocia da qualsiasi predatore o intruso. È un momento raro e affascinante, una tregua per una creatura tanto brutale, che ritorna subito alla solitudine e alla violenza una volta completata la stagione.

Temuto dagli abitanti di Oceanius I e da molte altre specie marine, il super tonno predatore è davvero una bestia da non fare incazzare.

Comportamento eccezionale – Difesa e attacchi contro i pescherecci

Sebbene il super tonno predatore trascorra la maggior parte del tempo negli abissi, non è raro che risalga verso la superficie in risposta a stimoli acustici o segnali di sofferenza emessi dai tonni comuni. In diverse occasioni documentate, l'animale ha attaccato pescherecci industriali e reti automatiche, distruggendo le gabbie e liberando centinaia di esemplari.

Alcuni biologi del *Cedrus* ipotizzano una forma di risposta empatica o rituale difensivo, legata a comportamenti collettivi primordiali. Per farla breve, il tonno tende a vendicare i suoi fratelli minori!

Oltretutto, numerose registrazioni video mostrano aggressioni mirate al personale umano, con lacerazioni mostruose, gambe amputate e teste divorate in un sol boccone!

Il super tonno predatore sembra inoltre mostrare un rifiuto istintivo per la carne di pesce cotta, cruda e soprattutto le scatolette di tonno, evitando aree costiere o piattaforme dove si diffondono odori di frittura o sushi (che odia!), ma reagendo violentemente alla presenza di navi attrezzate per la pesca professionale.

Peranoceto

(Abyssus peranicus)

Il Peranoceto è una creatura leggendaria che infesta le profondità di Oceanius I. Questo mostruoso pesce abissale, lungo fino a 5 metri, è noto per la sua bioluminescenza ingannatrice, usata per attirare le prede simulando luci familiari nelle tenebre.

Le leggende parlano di pescatori e subacquei scomparsi senza lasciare traccia, dopo aver seguito bagliori misteriosi nelle profondità.
Ma il vero mistero del Peranoceto sta nei segnali radio inspiegabili captati nelle acque più oscure.

Basi sottomarine e navi in ricognizione hanno registrato interferenze misteriose, suoni distorti e voci spezzate provenienti dal nulla. Alcuni giurano di aver sentito richiami di soccorso o trasmissioni fantasma, per poi non trovare alcun relitto effettivo.
Gli scienziati parlano di eco elettromagnetico naturale, ma tra i pescatori di Oceanius I l'avvertimento è sempre lo stesso:
"Se senti una voce nel buio… spegni tutto e fuggi."

Anisakis Minatore

"Ting. Ting. Ting. Se senti questo rumore dentro un mostro marino… beh, è lui. L'Anisakis Minatore!"

📜 Nome scientifico: *Anisakis Minatoris Manducat Ossis*

Questo simpatico parassita simbionte vive nei profondi oceani di Oceanius I, unico suo habitat naturale confermato. L'ambiente interamente oceanico e la presenza di megafauna marina (mostri marini e altre creature) lo rendono perfetto per l'evoluzione di creature parassiti/simbionti.
Questo verme raggiunge una lunghezza massima fino a 1 metro, con un diametro medio di circa 12–15 cm (grande come un braccio umano per fornire una stima visiva). Pesa tra i 3 e i 7 kg.
Il suo corpo è simile come aspetto a un bruco corazzato:
- Muso osseo a forma di piccone, capace di sfondare e minare ossa compatte;
- Dotato frontalmente di ramponi simili a quelli da scalata, che usa per ancorarsi alle pareti ossee, alla carne e ai tessuti dei pescioni;
- Di colore è bianco avorio con sfumature giallo ocra, tendente al grigio osseo, con venature muscolose sotto la sua corazza naturale ossea, a testimonianza della sua imponente massa muscolare.

Il suono prodotto mentre scava le ossa dei mostri marini è un inconfondibile "ting ting ting" metallico, da cui deriva il nome volgare: Minatore.
Ma chi infetta questo anisakis? Beh, non attacca pesci normali, e vive esclusivamente all'interno di:
- Supertonni (oltre i 12–15 metri);
- Balene e cetacei enormi;
- Alcuni mostri marini selezionati (solo quelli senza un sistema immunitario così aggressivo da eliminarlo all'istante). Talvolta megalodonti neri o molto raramente capodogli killer.

Il suo sistema di diffusione è molto semplice. Le larve navigano in mare, spinte dalle correnti. Se inghiottite, penetrano attraverso l'apparato digerente e da lì raggiunge: Vertebre,

Costole, Bacino e Zone ad alto contenuto di calcio.

Scava gallerie ossee permanenti nutrendosi di: Calcio, Minerali rari e Proteine del midollo.

Ovviamente non mancano effetti sull'ospite. Ma non sono per forza sgraditi, anzi:

1. **Feromoni oppiacei naturali:** Rilascio costante nell'organismo dell'ospite di scariche di oppio concentrato.

Come effetto collaterale l'animale tende a diventare più resistente al dolore, ma più superbo, scontroso e meno razionale.

Tuttavia, ciò può essere molto utile negli scontri tra mostri marini. Se uno è infettato dall'anisakis minatore disporrà sicuramente di un vantaggio in termini di resistenza al dolore!

2. **Rigenerazione ossea stimolata:** Il simpatico parassita non mangia ossa e basta, poiché i suoi feromoni contengono sostanze ricostituenti che favoriscono la guarigione rapida da fratture e l'ispessimento osseo (che tra l'altro significa nuovo cibo per il Minatore!)
3. **Immunità locale contro altri parassiti:** L'Anisakis Minatore è territoriale e molto dominante.

Se percepisce la presenza di: Parassiti della rabbia, vermi killer o bruchi colabrodo (vermi orrendi che divorano carni stile groviera!) …li colpisce a testate o li espelle attivamente dal corpo ospite, cacciandoli di persona. Talvolta persino cercandoli negli organi interni del mostro marino.

Come quantità di Anisakis Minatore di solito in un Supertonno (12–15 m) si trova un solo esemplare.

In un Cetaceo o Mostro Marino (20–30 m): anche fino a 2 o 3 esemplari.

Mai troppi, per il rischio iperproduzione di oppiacei, che può portare l'ospite a entrare in overdose marina, che lo porterebbero a sovralimentarsi (fame chimica) e troppo nutrimento proteico farebbe dei danni, portando alla morte dall'anisakis stesso!

In caso di morte dell'ospite per cause naturali, pescato o ucciso in combattimento, l'Anisakis Minatore muore anch'esso nel giro di poche ore (prova della simbiosi completa).

Per concludere, l'anisakis minatore è uno dei capolavori biologici di Oceanius I: un parassita simbionte, uno scultore di ossa e definito da alcuni "droghiere del mare".

STELLARNOVA

Ecosistema di Stellarnova

L'ecosistema di Stellarnova è tutto montano, caratterizzato da vaste foreste di conifere, pascoli d'alta quota, vallate verdi, torrenti, ghiacciai e rigidi ambienti alpini. Prima della Grande Guerra Galattica, queste regioni ospitavano una ricca fauna montana, dominata dai grandi **Orsi dei Monti Carzang**, temibili Apex Predator e veri signori delle montagne. Tra le specie più particolari vi era invece il **Cervo Balzante** di Stellarnova, capace di compiere enormi salti grazie alle proprie straordinarie caratteristiche biologiche.

Con lo scoppio della guerra, tuttavia, l'ecosistema venne sconvolto! Molte specie abbandonarono le vallate trasformate in campi di battaglia, rifugiandosi nelle foreste più remote, nelle valli ancora integre e nelle caverne montane. Gli stessi orsi, furiosi per la distruzione del loro habitat, si ritrovarono sovente a condividere il territorio con i soldati, poiché le grotte e le cavità naturali utilizzate come rifugio dagli animali divennero spesso anche bunker e postazioni militari. Gli scontri e le carneficine divennero una costante, con pattuglie isolate di soldati governativi o ECLISSI costretti a sedare o abbattere gli imponenti bestioni per salvare la pelle.

In tutto questo, le montagne e le foreste di Stellarnova furono devastate da bombardamenti, piogge di cenere, esplosioni e combattimenti a terra: vallate solcate da mezzi corazzati, boschi attraversati dalle trincee, baite ridotte a nidi di mitragliatrici laser e persino fianchi delle montagne devastati dalla caduta di astronavi in fiamme. La fauna superstite continua oggi a vivere soprattutto nelle aree più remote e difficili da raggiungere, dove la natura tenta lentamente di riprendersi un pianeta sconvolto dalla guerra.

Orso dei monti Carzang

(Ursus Carzangiensis)

Temibile predatore che vive sui monti Carzang, Stellarnova. Sopravvissuto ai terrificanti bombardamenti aerei e orbitali che hanno sconvolto la regione, i pochi superstiti sono gli esemplari più forti e aggressivi. Per farla breve, si tratta di un grosso orso color nero, alto fino a 4 metri e dotato di artigli mortalmente affilati.

Si nutre principalmente di miele e animali selvatici. È diventato famoso durante la guerra, quando molti esemplari iniziarono ad attaccare i convogli, le trincee ed i bunker presenti in tutta la catena montuosa. Tra i soldati è stato soprannominato il "Demone delle caverne", per via delle numerose vittime tra i militari intenti a scavare bunker e trincee, scegliendo spesso caverne e grotte, habitat naturali dell'orso.

Cervo Balzante di Stellarnova

Cervo che si nutre di una particolare pianta contenente alte dosi del minerale antigravitazionale Gravitonite (utilizzato per produrre i numerosi dispositivi e tecnologie ad antigravità).

Ciò, abbinato alle sue possenti zampe, gli permette di compiere balzi alti centinaia di metri. Quando precipita, la sua struttura ossea è progettata per attutire la caduta. Le zampe, infatti, sono strutturate come cilindri idraulici con dentro un gel biologico in grado di attutire pressioni e forze devastanti!

Generalmente passa il tempo saltellando allegramente di qua e di là. Poi, in caso notasse un predatore o un agguato impressivo, il furbo cervo compie un balzo in media sui 100-200

metri di altezza, sfuggendo così alla minaccia.

L'attuale record è un salto di oltre un chilometro!

Aneddoto storico: L'incidente aereo (Stellarnova, 2680)

Nella regione alpina di Arnica-Malva, nello specifico vicino al villaggio di Val Serăc, piccolo avamposto montano noto per i suoi pascoli e i mercatini artigianali, si verificò uno degli episodi più assurdi mai registrati dall'Aviazione Civile di Stellarnova.

Il 12 aprile 2680, il pilota amatoriale Oren Baldar, conduttore della radio locale "La Voce del Villaggio e della polenta", decollò dal piccolo aeroporto civile di Val Serăc, ai comandi del suo aereo vintage a motore diesel modello Rezna-Retro Vernier 214.

Durante il volo mattutino, come d'abitudine, trasmetteva in diretta parlando di polenta ai funghi, bancarelle di legno intagliato e salumi artigianali: quali salame di lepre etica al finocchio (ovvero non uccisa dai cacciatori ma sbranata dai lupi o morta di cause naturali), capocollo di bue con radicchio e prosciutto montano.

"Buongiorno cari pecorai e pecoraie, giornata splendida oggi qui a Val Serăc! Vi ricordo la fiera dell'artigianato: penne in legno di faggio, statuette fatte a mano, e la polenta del signor Achillau… davvero spettacolare!"

Fu in quel momento che si udì un tonfo, poi un urlo: "COS'È QUELLO—OH MIO DIOOOO!!!"

Poi il nulla…

Dai rilievi successivi risultò che un Cervo Balzante di Stellarnova, spaventato da un lupo, aveva compiuto un salto di circa 700 metri d'altezza, centrando in pieno l'ala sinistra dell'aereo!

Il mezzo perse immediatamente stabilità e precipitò in un bosco di conifere. Oren riuscì a salvarsi lanciandosi col paracadute d'emergenza e atterrando miracolosamente sulla cima di un pino, da cui venne recuperato da un contadino locale dotato di motoslitta.

L'aereo si distrusse completamente, sfracellato sulle rocce.

Il cervo, invece, sopravvisse senza nemmeno un graffio, atterrando dolcemente su un pascolo a due chilometri di distanza e riprendendo a brucare come se nulla fosse.

L'episodio divenne in breve tempo leggenda, e ancora oggi, nelle taverne su Stellarnova, si racconta di quanto può essere tosto o pericoloso un Cervo Balzante!

NUVOLARIUM-8

Ecosistema di Nuvolarium-8

L'ecosistema di Nuvolarium-8 è intriso fin nel midollo dall'umidità, dalla nebbia e dalle precipitazioni costanti che avvolgono il pianeta. Alla base della catena alimentare troviamo una vegetazione composta soprattutto da muschi, licheni, cespugli umidi e colture resistenti all'umidità, capaci di prosperare in un ambiente dove nulla è mai veramente asciutto.

Questa vegetazione sostiene una fauna composta da lumache, anfibi, insetti e piccoli animali. A livelli superiori troviamo invece la fauna terrestre più grande e iper-adattata all'umidità, come la **Lumaca della Pioggia**, il **Tergicottero** e l'**Anfibio Tergicristallo**, ognuna dotata di particolari migliorie contro il bagnato, la pioggia e la nebbia perenne.

Nelle zone costiere e marine la situazione diventa però molto più pericolosa: le acque ospitano numerosi mostri marini, rendendo le rotte navali insidiose e costringendo i Guardiani dei Fari a sorvegliare continuamente coste e mari.

Nelle remote regioni della cosiddetta Regione dei Draghi, invece, vivono i temutissimi **Draghi di Napalm**, enormi predatori sadici alati capaci di sputare napalm e considerati la forma di vita più brutale e pericolosa conosciuta di Nuvolarium-8.

Nel complesso, il pianeta presenta un ecosistema dominato dall'acqua e dalla nebbia, nel quale la vita si è specializzata per prosperare in condizioni di umidità perpetua, mentre nelle regioni più remote e nei mari del pianeta sopravvivono creature decisamente più minacciose.

Lumaca della Pioggia

Creatura molto diffusa su Nuvolarium-8 in regioni ad alto tasso di precipitazioni e umidità.

In pratica è una grossa lumaca corazzata di circa 1 metro che ricava nutrimento grazie ad un sistema (presente nel suo guscio) in grado di filtrare le sostanze nutritive dall'acqua piovana. I minerali assorbiti contribuiscono a rafforzare la sua armatura naturale e a produrre la bava che rilascia la lumaca quando si muove. Quest'ultima è molto ricca di sostanze zuccherine che, una volta terminata la pioggia, si attivano, attirando mosche e altri insetti. Questi ultimi verranno intrappolati dalla sostanza bavosa, similmente alla carta moschicida. A quel punto, la lumaca entra in azione, tornando a divorare gli sventurati insetti prigionieri.

Per difendersi si rinchiude nel suo guscio corazzato, che la rende immune ad attacchi di uccelli, serpenti o grossi ragni. Una creatura decisamente tosta e capace di prendere il posto che le spetta nella catena alimentare.

Tergicottero

Il Tergicottero è una gigantesca libellula lunga circa un metro e mezzo, adattata alla vita negli ambienti estremamente umidi e nebbiosi di Nuvolarium-8. Dotato di due enormi occhi composti, il Tergicottero utilizza dei tergicristalli naturali, membrane flessibili che oscillano costantemente sopra i suoi occhi per rimuovere fanghiglia, pioggia e condensa. Questo meccanismo gli garantisce una visione sempre nitida durante il volo, consentendogli di cacciare e navigare anche nelle condizioni atmosferiche più difficili. Il Tergicottero si muove implacabile sotto piogge perenni, umidità costante e nebbie dense, alla costante ricerca di cibo e sempre con un assetto di volo perfetto.

Anfibio Tergicristallo

L'Anfibio Tergicristallo è una creatura buffa e massiccia, lunga circa due metri, con un corpo tozzo e occhi infossati protetti da due appendici ossee flessibili. Queste appendici, simili a tergicristalli, oscillano continuamente sugli occhi per pulirli da detriti, umidità e spore fungine, potenziando al tempo stesso la vista dell'animale. L'anfibio sfrutta questa capacità per muoversi con sicurezza nel suo habitat paludoso e nebbioso, dove la visibilità è fondamentale per evitare predatori e trovare cibo. Nonostante il suo aspetto goffo, l'Anfibio Tergicristallo è straordinariamente adattato al suo ambiente, mostrando come la natura di Nuvolarium-8 sia in grado di produrre creature tanto curiose… quanto funzionali.

ERGON

Ecosistema di Ergon

L'ecosistema di Ergon è in toto condizionato dalla natura mineraria e industriale del pianeta. Le vaste catene montuose sono ricche di miniere, cave, raffinerie e impianti per la lavorazione dei minerali, lasciando alla povera fauna naturale pochissime aree ancora verdi e incontaminate, come piccoli boschi, cespugli e vallate lontane dalle attività estrattive.

In queste zone sopravvive una **fauna comune** composta da cinghiali, lepri, cervi e altri animali selvatici, capaci di adattarsi ai territori rimasti disponibili. Nelle grotte e nelle profonde caverne delle montagne vive invece il temuto **Varano Plasmatico**, il principale predatore e Apex Predator indiscusso di Ergon. Questo gigantesco rettile, capace di sputare devastanti scariche di plasma grazie al metabolismo del Quarzo Plasmatico, è una delle creature più pericolose del pianeta e viene evitato persino dai lavoratori delle miniere.

Il Varano Plasmatico rappresenta inoltre una specie di enorme importanza scientifica e tecnologica: la sua particolare biologia ha infatti ispirato, secoli fa, lo sviluppo delle moderne armi al plasma!

Varano Plasmatico di Ergon

(Lucertolos Plasmavorus)

Il Varano Plasmatico è uno dei predatori più temuti del pianeta minerario Ergon. Alto circa 3,5 metri al garrese e lungo fino a 10 metri dalla testa alla coda, è una creatura corazzata, con una pelle squamosa dura come placche di metallo grezzo.

Fisicamente, sembra un incrocio mostruoso tra un drago di Komodo, un coccodrillo e un normale varano sotto steroidi industriali: corpo massiccio, muscoloso, quadrupede, con zampe anteriori forti e artigliate e una testa enorme, dotata di una bocca larga piena di denti frastagliati.

La sua coda è un'arma naturale, pesante e robusta, capace di abbattere piccoli alberi e spezzare colonne di pietra con un solo colpo.

Il Varano Plasmatico si nutre principalmente di selvaggina locale – cinghiali, lepri ciccione, cervi – ma la sua caratteristica più unica è la capacità di ingerire e metabolizzare il Quarzo Plasmatico, un minerale raro che si trova in abbondanza nelle caverne di Ergon.

Grazie a questo metabolismo speciale, il Varano sviluppa internamente sacche di gas ionizzato che, miscelate al quarzo ingerito, gli permettono di sputare autentiche fiammate di plasma incandescente: raggi brevi ma devastanti, capaci di fondere roccia e metallo!

Questa caratteristica straordinaria ispirò gli scienziati dell'industria degli armamenti, secoli e secoli fa, a creare le prime armi al plasma moderne, basandosi sulla biologia naturale di questo predatore.

Ancora oggi, nelle regioni montuose più isolate di Ergon, i Varani Plasmatici sono temuti come "i Predatori delle Grotte", simboli viventi della ferocia ancestrale del pianeta.

XERION-7

Ecosistema di Xerion-7

L'ecosistema di Xerion-7 è caratterizzato da un clima temperato e da vaste pianure fertili, colline verdi, foreste, fiumi, laghi e campagne agricole. Insomma, potremmo definirlo una grande Pianura Padana (😊). La presenza di numerose cascine, allevamenti e aree rurali favorisce una fauna abbondante e diversificata, composta da bovini, cavalli, asini, muli, capre, pecore, suini, galline e numerose altre specie tipiche.

Nelle campagne e nelle praterie sopravvive inoltre una fauna selvatica composta da diversi piccoli e medi mammiferi, tra cui spicca il temibile **Coniglio Carnivoro della Prateria Nera**, enorme coniglio predatore delle distese erbose ma sorprendentemente socievole con gli animali da fattoria e con gli esseri umani che hanno imparato a convivere con lui.

Le zone paludose, gli acquitrini e le coste più torbide ospitano invece gli **Scampi Killer**, aggressivi crostacei predatori che vivono in branchi numerosi e territoriali. In presenza di uno dei rarissimi **Scamponi**, esemplari anomali e micidiali, il branco può diventare ancora più pericoloso.

Gli ambienti acquatici più profondi ospitano inoltre una fauna marina molto più misteriosa e pericolosa, che comprende numerosi grandi predatori e mostri degli abissi. La cosiddetta **Crisi dei Mostri Marini del 2648** dimostrò infatti quanto possa essere imprevedibile la fauna oceanica di Xerion-7, quando centinaia di creature degli abissi divennero di colpo spietate e aggressive.

Nel complesso, Xerion-7 possiede un ecosistema equilibrato e fertile, dominato dalle grandi pianure agricole e dalla fauna tipica degli ambienti rurali, ma caratterizzato da alcune specie anomale e pericolose. È un mondo di cascine, campi di grano, allevamenti, fiumi e praterie… dove però una passeggiata nella palude potrebbe finire con un branco di scampi assassini alle calcagna!

Scampi Killer di Xerion-7

(Crostaceus Mortalis)

Terrificanti crostacei assetati di sangue. Se pensate ai deliziosi scampi al vapore di Nebulon, beh… vi sbagliate di grosso. Queste creature acquatiche sono letteralmente progettate per uccidere.

Origini

I temibili Scampi Killer sono il risultato di un'evoluzione accelerata causata dall'inquinamento delle acque in alcune regioni di Xerion-7. Alghe tossiche proliferano in questi acquitrini stagnanti e hanno influenzato gli organismi che le abitano, trasformando i normali scampi in predatori aggressivi e territoriali. Questi mostri si sono adattati a un ambiente ostile, sviluppando corazze rinforzate e un comportamento altamente aggressivo.

Infatti, gli Scampi Killer sono territoriali e attaccano in branco, utilizzando una tattica simile a quella dei piranha. Pur essendo di dimensioni variabili (dai 30 cm fino a un metro), la loro forza sta nella quantità: si muovono in gruppi numerosi e sincronizzati, divorando rapidamente qualsiasi cosa invada il loro territorio. Sono incredibilmente veloci sia in acqua che su terra fangosa, rendendo difficile sfuggire al loro attacco.

Le paludi e le coste più torbide di Xerion-7, dove le acque sono ricche di alghe tossiche e minerali inquinanti, sono il loro regno. Preferiscono ambienti poco illuminati e densi di vegetazione acquatica, dove possono tendere imboscate.

Gli Scamponi: Anomalie della Natura

Gli Scamponi sono una variante rara degli Scampi Killer, frutto di un'anomalia genetica che si manifesta durante la riproduzione. Ogni tanto, nasce un individuo significativamente più grande e robusto, con dimensioni che possono raggiungere i 2 – 2,5 metri. Questi esemplari, grazie alla loro forza e stazza, si impongono naturalmente sul branco e assumono il ruolo di leader non ufficiali.

Caratteristiche Uniche:

● Stazza: Lungo fino a 2,5 metri e dotato di chele capaci di frantumare ossa e perforare metallo leggero.

● Comportamento Dominante: Gli Scamponi non guidano il branco in senso tradizionale, ma la loro presenza garantisce protezione al gruppo e intimidisce eventuali minacce. Se un intruso affronta il branco, sarà lo Scampone a intervenire per primo.

● Corazza Rinforzata: La corazza degli Scamponi è ancora più spessa e resistente rispetto a quella degli Scampi Killer normali, grazie a un accumulo maggiore di minerali presenti nell'acqua.

● Longevità: Vivono più a lungo degli Scampi comuni fino a ben oltre i 50 anni.

Gerarchia e Dinamiche di Branco

● Struttura del Branco: Gli Scampi Killer non hanno una gerarchia sociale rigida, ma la presenza di uno Scampone porta ordine e disciplina. Sebbene gli Scampi Killer agiscano principalmente d'istinto, lo Scampone ha una maggiore capacità di iniziativa e sembra influenzare le azioni del branco con la sua sola presenza.

● Riproduzione e Anomalie: La nascita di uno Scampone è rara e imprevedibile, rendendolo un evento eccezionale. Gli abitanti di Xerion-7 spesso raccontano leggende sugli "Scampi Re", che emergono dalle paludi per terrorizzare interi villaggi.

Perché Sono Così Pericolosi?

● Attacchi Coordinati: Anche senza una comunicazione complessa, gli Scampi Killer attaccano in maniera sincronizzata, sfruttando la superiorità numerica per sopraffare le prede.

● Forza dello Scampone: Quando presente, lo Scampone è capace di combattere anche contro mezzi piccoli o creature più grandi. Un singolo Scampone può distruggere una piccola barca.

● Territorialità Estrema: Entrare nel loro habitat equivale a una condanna a morte. Non attaccano per fame, ma per proteggere il territorio.

Coniglio carnivoro della Prateria Nera

Questo mostruoso coniglio è un predatore brutale e spietato, temuto nelle pianure più selvagge di Xerion-7, le cosiddette *Praterie Nere* in gergo contadino. Si aggira in distese erbose cupe e nebbiose, simili alla Pianura Padana in autunno, dove la foschia cela la sua presenza fino all'ultimo istante.

Come dimensioni è grosso circa 2 metri di lunghezza per una corporatura robusta ma saltellante, e dal pelo ispido e chiazzato, perfetto per mimetizzarsi tra l'erba alta.

Gli occhi sono predatorii, fissi e penetranti, in apparenza privi di emozione.

Pensate che è amico di pecore, capre e animali da fattoria, ma acerrimo nemico dei lupi, che tende a cacciare. È considerato un predatore apicale per il suo ambiente, con ben pochi rivali. 😨

I contadini delle campagne hanno imparato a conviverci, un po' come si fa' con volpi, lupi e orsi bruni di Xerion.

Tuttavia, hanno una marcia in più. Il coniglio gradisce molto latte di soia, carote, biscotti, fieno fresco e altre leccornie lavorate. La bestia li trova ottimi in aggiunta alla sua dieta naturale a base di interiora, carne staccata a morsi e sangue fresco.

Per questo motivo, tende a non attaccare le persone, e talvolta socializza anche!
Insomma, scordatevi i conigli classici e attenzione a sto mostro!

MERIDIAN

Ecosistema di Meridian

Ah, la libertina Meridian! Il suo fertile ecosistema è caratterizzato da un clima temperato e da ambienti che potrebbero ricordare le regioni della Cina e del Giappone, con vaste pianure agricole, ciliegi, risaie, foreste, colline verdi, fiumi e campagne. La vegetazione è ricca e comprende numerose specie di alberi, arbusti, piante acquatiche e fiori, oltre alle coltivazioni alimentari che ricoprono gran parte delle zone rurali del pianeta.

Nelle pianure e nelle campagne vive la fauna comune, composta da numerosi erbivori, piccoli mammiferi, uccelli e animali selvatici che convivono con il bestiame e con le comunità agricole libertine, al sicuro da telecamere e leggi dittatoriali governative.

Nelle foreste e nelle regioni montuose, invece, vivono predatori più brutali! Tra questi spicca il **Lupo Esplosivo**, un superpredatore solitario (e oserei direi quindi libero) dotato della straordinaria capacità di far deflagrare il proprio corpo come estremo meccanismo di difesa!

Ancora più ostili sono i **Picchi Tetri**, la regione montana più impervia di Meridian, caratterizzata da nebbie persistenti, venti gelidi, crepacci e profonde grotte. Qui cresce la caratteristica **Stella dei Picchi**, un fiore tipico e bellissimo delle alte montagne, mentre tra le rocce e le nebbie vivono gli spaventosi **Yeti delle Ombre**, predatori antropomorfi carnivori sadici e senza pietà.

In conclusione, Meridian presenta un ecosistema fertile e variegato, dove perfino la natura convive con l'ideale libertino della Coalizione dell'ECLISSI!

Yeti di Meridian – Le Ombre dei Picchi Tetri

Gli Yeti di Meridian, noti anche come "Ombre" sono originari dei Picchi Tetri, la regione montana più impervia del pianeta, perennemente coperta da nebbia e spazzata da venti gelidi. Le loro tane sono spesso nascoste in grotte inaccessibili, oppure in crepacci profondissimi.

Sono di taglia leggermente più piccola e meno massiccia rispetto ai cugini di Nebulon, e alti circa 2,5 metri. La loro pelliccia è scura, di colore grigio antracite o nero carbone, perfetta per confondersi con l'oscurità dei Picchi Tetri, e molto resistente. Hanno occhi luminescenti, gialli o rossi, che brillano in modo inquietante nella nebbia. Inoltre, possiedono grosse zanne prominente in stile facocero, perfette per infilzare le prede, e hanno una velocità e agilità impressionanti, che compensano la loro taglia "più ridotta".

Sono bestie spaventose, aggressive e predatrici. Attaccano in piccoli gruppi e utilizzano strategie di caccia coordinate. Sono altamente territoriali e particolarmente ostili verso gli intrusi. A differenza dei loro cugini patriottici e buoni di Nebulon, non esitano a inseguire le loro prede per chilometri, stalkerizzandole e incutendo terrore.

Questi mostri sono carnivori puri. Si nutrono principalmente di grossi animali delle montagne, quali cinghiali, cervi, stambecchi, bufali e molti altri. Tuttavia, non disdegnano carne umana. Sono noti per assaltare carovane e convogli, lasciando dietro di sé solo devastazione e gente sbranata.

Gli abitanti delle regioni dei picchi tetri in cui sono presenti questi yeti, li temono e li considerano spiriti maligni delle montagne. Si dice che non conoscano la pietà.

Per concludere, hanno una resistenza incredibile al dolore, che li rende difficili da abbattere.

● **Aneddoto storico:** Uno degli episodi più famosi e inquietanti degli ultimi anni (risalente al 2691) racconta di un gruppo di campeggiatori che hanno dovuto fare i conti con un branco di questi yeti. La tragedia fu atroce: molti furono sbranati vivi, altri subirono la mutilazione di gambe e braccia, strappate apparentemente per puro sadismo e divertimento contorto da

parte delle creature. Alcuni furono persino rapiti, congelati nel ghiaccio e successivamente privati del cranio, che venne scoperchiato per permettere agli yeti di bere le loro cervella come se fossero frappè. I pochi superstiti riuscirono a fuggire per un pelo, portando con sé tormenti, orrori e incubi indicibili.

I ranger forestali della zona, però, non si fecero attendere. Armati con carabine automatiche al plasma, rintracciarono gli yeti colpevoli fino nella loro grotta (cosparsa di ossa umane, teschi impalati e animali morti) e fecero giustizia, eliminando quell'oscura minaccia.

Lupo Esplosivo

(Canis Detonator Meridianis)

Specie tipica di Meridian. Come aspetto sembra un lupo più grosso del normale dal pelo ispido color marrone scuro, sfumature di grigio e nero.

Il lupo esplosivo è una creatura originaria delle zone montuose e boschive di Meridian, temuta tanto per la sua aggressività quanto per la sua bizzarra capacità biologica. Si tratta di un superpredatore solitario, capace di aumentare in modo abnorme la pressione interna del proprio sistema circolatorio, fino al punto di letteralmente esplodere, proiettando nei dintorni sangue rovente e frammenti corporei.

Questa esplosione controllata funziona come meccanismo difensivo estremo, utile per respingere branchi rivali, assalitori o anche cacciatori armati! Oltre alla pura potenza dell'esplosione, Il sangue sprigionato contiene una sostanza termo-attiva che, a contatto con l'ossigeno, sfrigola e vaporizza, infliggendo ustioni chimiche gravissime!

Sorprendentemente, la bestia riesce a sopravvivere all'esplosione, anche se perde quantità enormi di sangue e tessuti. Tuttavia, può eseguire questo atto solo una volta ogni lungo periodo, poiché la detonazione comporta un'enorme perdita calorica, e il recupero è lungo e debilitante.

Il segreto della sua resistenza sta nella neuro-suddivisione: il lupo esplosivo ha porzioni di cervello distribuite nei singoli arti, che possono muoversi autonomamente per brevi periodi anche se separati dal corpo. Questo gli consente di ricomporsi parzialmente o trascinarsi via in stato semi-morto per mettersi in salvo. Dopo l'esplosione, l'animale entra in uno stato di cecità temporanea, semi paralisi e disorientamento, che lo rende molto vulnerabile.

Alcuni cacciatori su Meridian rischiano la vita per raccoglierne il sangue, considerato un reagente raro per esplosivi artigianali o per la produzione di tossine di contrabbando.

Il Canis Detonator Meridianis è diventato, nel tempo, simbolo stesso del caos meridiano libertino: una creatura che incarna l'istinto di sopravvivenza assoluto, capace di devastare tutto attorno a sé pur di restare libera.

FLORA della Galassia di Zefiron

Fungo Migratore di Kar-Maeg

Enorme fungo dotato di 4 grosse radici che usa come zampe per spostarsi. Alto fino a 2 metri e mezzo. Si nutre sia di sostanze nutritive ricavate dal terreno… che da poveri e sfortunati animali che incontra lungo la propria strada! Spesso diffuso nelle regioni paludose di Kar-Maeg.

Pianta Carnivora Allucinogena

Mostruoso vegetale originario di Kar-Maeg che stordisce le proprie vittime con orride visioni mediante spore tossiche, prima di divorarle senza pietà con fauci killer. È senza dubbio la pianta carnivora più famosa, e probabilmente la più crudele e sadica. I ricercatori del CEDRUS credono si nutra della paura delle loro vittime, che funge quasi come sostanza stupefacente per la pianta stessa. Ironia della sorte, dal suo fusto si ricava la potentissima droga Oniric, una delle peggiori della galassia.

Palma del Cocco Nero di Kar-Maeg

Il suo nome scientifico, per nulla rassicurante, è *Karmapalma Mortifera*. Volgarmente viene detta “Palma del Cocco Nero”.

Si trova esclusivamente nelle regioni equatoriali del pianeta Kar-Maeg, soprattutto negli arcipelaghi tropicali coperti da fitte giungle (tra cui Soghatra).

Cresce in terreni umidi e salmastri, adattandosi anche ai bordi delle lagune e ai piccoli isolotti solitari.

Caratteristiche varie

La pianta si presenta come una palma gigantesca (fino a 30 metri di altezza) con un tronco scuro e fibroso, quasi carbonizzato. Questo aspetto le ha valso il soprannome di "Cocco Nero".

Le foglie, invece, sono spesse e taglienti come lame, capaci di ferire, uccidere o decapitare chiunque osi avvicinarsi senza protezione adeguata.

Per concludere, è pressoché immune al fuoco e agli incendi, anche se ne rimane infastidita.

I frutti

Scordatevi i cocktail tropicali o aperitivi con cocco a cubetti. Qua si fa sul serio, perché i suoi cocchi non sono semplici noci, ma enormi e satanici gusci ricoperti da spine acuminate.

Quando maturi, cadono con forza devastante, schiantandosi al suolo alla velocità di un proiettile.

All'interno, contengono un liquido vischioso e corrosivo, una sorta di acido gastrico, che può dissolvere piccoli animali o insetti, nutrendo così la pianta con concime organico.

Comportamento predatorio

La Palma del Cocco Nero è una pianta semi-senziente e predatrice. Ecco alcuni dei suoi spaventosi comportamenti:

- Trappola con i cocchi: I cocchi vengono "lanciati" in modo mirato su animali o creature che camminano sotto la pianta. Una volta colpita, la preda viene corrosa dal liquido contenuto all’interno e dissolta lentamente. Le radici della palma poi assorbono le sostanze nutritive come gustoso concime.
- Foglie letali: Quando rileva un movimento troppo vicino (grazie a vibrazioni nel suolo),

le foglie-lama si abbassano rapidamente, fendendo l'aria come tagliole. Una singola foglia può mozzare un arto, sbudellare, ferire gravemente o mutilare gambe.

● Radici mobili: In casi estremi, la pianta può muovere lentamente le radici per spostarsi o per bloccare una preda già indebolita, avvolgendola in un groviglio soffocante.

La Fibra di Cocco

La Fibra di Cocco è il motivo per cui in tanti rischiano la vita avventurandosi tra le letali Palme del Cocco Nero di Kar-Maeg.

Questo materiale è incredibilmente prezioso e robusto: impermeabile, resistente alle temperature estreme e capace di assorbire persino l'impatto dei colpi al plasma. Con la fibra si realizzano corde praticamente indistruttibili, tute di sopravvivenza, giubbotti anti-plasma, imbottiture delle corazze e perfino cordame per gli interni delle navi spaziali.

La Fibra di Cocco è contenuta per il 90 % nella spessa corteccia della palma.

Metodi di raccoglimento della fibra

La Fibra di Cocco Nero può essere raccolta in due modi: attraverso la raccolta manuale o la coltivazione controllata. I nativi di Kar-Maeg, esperti nella giungla selvaggia, vengono spesso assunti (o schiavizzati) per scortecciare la pianta direttamente sul campo, ma questa pratica è estremamente rischiosa e spesso letale a causa delle difese naturali della palma: foglie-lama, cocchi letali e radici mobili.

Le compagnie governative e private, invece, coltivano la palma in piccole piantagioni controllate, sfruttando la sua resistenza al fuoco. Addetti armati di lanciafiamme vengono utilizzati periodicamente per tenere a bada la palma, bruciando le fronde e riducendo temporaneamente la sua aggressività. Nonostante gli sforzi, la gestione di queste coltivazioni rimane limitata e pericolosa, con costi elevati e frequenti incidenti.

Utilizzo delle noci di cocco

Oltre alla preziosa fibra, le noci di cocco della Palma del Cocco Nero vengono sfruttati per estrarre un acido gastrico che, tramite processi chimici, viene convertito in un fertilizzante altamente efficace. Questo concime amplifica enormemente l'assorbimento dei nutrienti da parte del terreno, rendendolo una risorsa fondamentale per l'agricoltura in zone aride.

Per quanto riguarda la raccolta, gli addetti al recupero preferiscono radunare i cocchi già caduti, evitando il rischio mortale di essere colpiti dai frutti lanciati dalla pianta. Tuttavia, il lavoro rimane pericoloso: aprire i cocchi per estrarre l'acido provoca spesso agli operatori gravi ustioni alle mani, nonostante l'uso di guanti protettivi.

Radice Nera di Mangrovia Killer

Una sorta di grosso tubero prodotto dalle radici delle mangrovie killer come scorta di emergenza di nutrienti. Amarissima ma enormemente ricca di vitamine, proteine, nutrienti e usata per tipo tutto. Le mangrovie non sono ovviamente favorevoli alla raccolta e preferiscono sbudellare chi si avvicina! Questa pianta è molto diffusa nelle regioni costiere.

Radice di Radix Somnialis

Rarissima radice medicinale originaria di Kar-Maeg, celebre in tutta la galassia per la sua straordinaria capacità di rallentare in modo drastico il metabolismo e indurre un sonno profondo per giorni, settimane o persino mesi. Per questo motivo è considerata una risorsa di lusso molto apprezzata da chi desidera combattere la noia durante i lunghi viaggi spaziali civili, soprattutto nobili, mercanti e uomini d'affari.

La pianta di Radix cresce esclusivamente nelle regioni montuose ricoperte dalla giungla tropicale, come le celebri Alture del Gursch o altopiani vari, dove il clima più fresco, l'escursione termica notturna e l'elevata umidità favoriscono il suo sviluppo.

La sua raccolta è difficile a dir poco. Le piante sono molto rare, crescono in luoghi impervi e spesso raggiungibili soltanto dopo giorni di cammino attraverso foreste infestate da predatori, insetti assassini e vegetazione letale. Per questo motivo, il suo prezzo sul mercato interstellare è elevatissimo: una radice intera di Radix Somnialis può raggiungere il valore di circa 5 Valoran d'argento (2.500 €), a seconda della qualità e della purezza.

La radice viene quasi sempre preparata sotto forma di infusi o tisane, sia per usanza che per il suo aroma intenso e gradevole che ricorda cannella e chiodi di garofano.

Una volta assunta, rallenta il metabolismo dell'organismo a livelli estremi, inducendo un sonno profondo. La durata dell'effetto dipende dal dosaggio: piccole quantità provocano poche ore di sonno, mentre dosi elevate possono mantenere una persona addormentata per settimane o persino mesi.

Grazie a queste proprietà, la Radix Somnialis viene utilizzata soprattutto per combattere la noia durante i lunghi viaggi spaziali civili (ad esempio un viaggio di un mesetto verso le regioni esterne) permettendo ai passeggeri di trascorrere gran parte del tragitto in uno stato di ibernazione naturale e riducendo al contempo anche il consumo di viveri. Il suo impiego nelle forze armate (soprattutto governative) è invece molto raro o addirittura proibito, poiché durante le missioni militari è essenziale mantenere il personale sempre vigile e pronto a reagire a eventuali emergenze. Pazienza se ci si annoia!

Alga Nori Devastatrix – La Pianta Vendicatrice

Nelle oscure zone costiere di Kar-Maeg, dove le paludi si fondono con le giungle torbide e l'acqua è carica di residui minerali e organici, prospera una creatura unica e inquietante: l'Alga Nori Devastatrix. Queste aree umide e inospitali, ricche di detriti naturali e contaminazioni chimiche (scarti provenienti da miniere di Lumynite e campi di tabacco), offrono l'ambiente ideale per la crescita di questa pianta carnivora mutata. Le sue colonie si nascondono tra i canneti e le radici sommerse, pronte a trasformare qualsiasi imprudente che osi avvicinarsi nel loro prossimo pasto.

Origini

Secondo alcuni scienziati, l'alga ha sviluppato una coscienza rudimentale o un istinto primitivo che le permette di riconoscere i suoi "nemici": gli autoctoni che hanno trasformato i suoi simili in ingredienti per sushi (nelle regioni dove vive l'alga, infatti, i piatti a base di alghe e pesce crudo sono uno dei pochi sostentamenti alimentari disponibili). Non si sa come abbia ottenuto questa consapevolezza, ma si sospetta che una combinazione di mutazioni genetiche e contaminazioni chimiche abbia alterato il suo comportamento e struttura.

Alcuni teorizzano che questa "coscienza" sia nata dopo secoli di sfruttamento, quasi fosse una vendetta collettiva della specie.

Caratteristiche

● L'alga presenta foglie larghe e ondulate, ma su molte di esse si aprono bocche irte di denti affilati, disposte in modo irregolare. Queste bocche si chiudono con forza letale su qualsiasi cosa entri in contatto con l'alga, triturando carne e ossa in pochi secondi.

● Mostra un'inquietante preferenza per gli esseri umani, ignorando spesso altri animali che accidentalmente la calpestano.

Alcuni scienziati hanno osservato che l'alga sembra "aspettare" che le vittime umane si avvicinino, attivando i suoi meccanismi difensivi solo quando il bersaglio è a portata.

● Si espande rapidamente grazie alle sue radici sotterranee, che drenano i nutrienti da animali, piante e persino altri organismi vegetali. Può "comunicare" con altre parti di sé tramite segnali chimici, coordinando i suoi attacchi.

La Vendetta verso il Sushi e l'operazione A.L.G.A.

Gli scienziati della FIRIS hanno avviato l'Operazione A.L.G.A. (Analisi "potenzialmente" Letale del Genoma Algale), una missione di ricerca per studiare la misteriosa Alga Nori Devastatrix. Questo progetto, condotto nelle paludi costiere di Kar-Maeg, mira a svelare i segreti della sua aggressività senza precedenti e del suo comportamento predatorio. Tuttavia, ciò che hanno scoperto ha superato ogni più oscura aspettativa: gli scienziati ritengono che l'alga percepisca gli esseri umani come "carnivori di alghe", considerando il sushi un atto sacrilego. Questa teoria è supportata dal fatto che, durante alcuni esperimenti, l'alga ha rifiutato di attaccare animali erbivori introdotti nei suoi habitat, concentrandosi invece sugli umani.

Curiosità varie

● Succhi gastrici vegetali: Le bocche dell'alga secernono un liquido digestivo acido, capace di sciogliere carne e ossa in pochi minuti!

● Sistema di riproduzione: Quando l'alga "digerisce" una vittima, disperde spore che si diffondono rapidamente con l'acqua, colonizzando vaste aree in pochi giorni.

● Debolezze: All'alga non piace il fuoco, anche se l'ambiente acquatico in cui vive offre una notevole protezione. Tuttavia, può essere debellata con particolari diserbanti a base di sale e metalli pesanti.

Eventi realmente accaduti

● La Palude Maledetta: In una delle paludi di Kar-Maeg, un gruppo di turisti si avvicinò per raccogliere foglie di alga per una cena a base di tagliere crudo di pesce Top (costo circa

mezzo Valoran d'argento) e Sushi, con tanto di salsa di soia marinata. Ma mentre camminavano nell'acqua bassa… improvvisamente sentirono una pressione intorno alle caviglie. Urla e schizzi d'acqua segnarono l'inizio della fine: le bocche dentate dell'alga li divorano senza pietà, amputando arti, gambe e sviscerandoli come un crudo umano!

● Il Villaggio Condannato: In un piccolo villaggio di pescatori, una varietà mutata e incazzata dell'alga emerse dalle acque e iniziò a colonizzare perfino il terreno. La comunità indigena, che viveva di sushi e prodotti ittici, venne sterminata in pochi giorni.

● Lo Scienziato Sopravvissuto: Uno scienziato della FIRIS riuscì a fuggire da un piccolo laboratorio infestato dall'alga, dove facevano esperimenti per creare cosmetici. Prima di morire dissanguato (aveva le budella di fuori), lasciò un messaggio scritto col sangue: "Non mangiate più sushi… O sarà l'ultima cosa che farete!"

Peperoncino di Ghartundar su Barathar

Il peperoncino di Ghartundar è una pianta nativa di Barathar, il continente monsonico di Dunaria. Cresce sia allo stato selvatico tra le giungle e le pianure tropicali, sia in coltivazioni controllate.

Il suo frutto è piccolo, simile a un artiglio, di colore rosso scuro con venature nere. A maturazione completa, emette un tenue bagliore rossastro come se la pianta stesse comunicando di aver raggiunto la piena potenza e di stare alla larga.

Senza girarci intorno, questo è il peperoncino più piccante e letale della galassia, con una quantità di capsaicina a livello estremo. Non provoca solo una sensazione di bruciore: causa ustioni di terzo grado vere e proprie se toccato senza protezione! L'inalazione della sua polvere può portare a collasso polmonare quasi immediato.

Manipolarlo richiede guanti ignifughi e maschere filtranti. Il semplice sfiorarlo con la pelle può provocare necrosi tissutale.

Strano ma vero, questo peperoncino ha anche un uso culinario. Solo pochi chef esperti lo utilizzano, trattandolo con tecniche avanzate per diluire la sua potenza: una delle più diffuse è l'immersione per 8 ore in azoto liquido, all'interno di botti in legno di larice con cerchiature in legno battuto e sigilli in cera d'api rossa, con conseguente periodo di stabilizzazione a temperatura ambiente (pena la deflagrazione esplosiva del peperoncino a causa dello shock termico, con una potenza paragonabile al tritolo!).

Superate queste delicate operazioni, viene impiegato in microdosi in salse ultra-piccanti o come sfida estrema per i temerari.

Uno dei pochi a riuscire nell'impresa di mangiarne uno intero è stato Jack O'Conner: un tenente delle forze speciali della A.F., in missione nella regione come forza di pace. Si dice che quando lo ingoiò, sputò letteralmente una coltre di fumo e fiamme dalla bocca, provocandosi serie ustioni ma uscendone vivo e curato in seguito. Da quel giorno venne ribattezzato "Jack il Drago".

Insomma, per concludere, il peperoncino di Ghartundar è una bella gatta da pelare per chi vorrebbe solo un po' di piccante sui tacos. Il prezzo potrebbe essere un'ustione letale!

Pera Deflagratoria di Stellaria

"Mmm… questa pera è strana."
BOOM!!!
– Contadino incauto, ultimi istanti noti.

Originaria di Stellaria, la Pera Deflagratoria è un frutto dall'aspetto molto ingannevole: visivamente è identica a una classica pera Decana, con buccia dorata e sfumature verdi, polpa soda e profumo zuccherino…
Ma con un piccolo problema:

- Se non viene disinnescata con la procedura corretta… esplode.
  Letteralmente!!!!

Pericolo e caratteristiche
La pera contiene al suo interno un nucleo iperreattivo di nitroglicerina naturale, che si sprigiona se il frutto viene tagliato in maniera brusca o scosso troppo.
Se mangiata senza preparazione, provoca una deflagrazione in grado di vaporizzare oggetti entro un raggio di 8-9 metri. Una fottuta palla di fuoco!
Si disattiva solo tramite una procedura di incisione particolare: vengono usati coltelli in ceramica affilatissima e guanti isolanti in tessuto. Per disinnescarla, si procede a incidere dal picciolo in maniera verticale, rimuovendo dall'interno i semi disposti nella parte destra, uno a uno. In questo modo si toglie la componente di ignizione.

La pera, una volta "disinnescata" in sicurezza, è deliziosa e rinomata per il retrogusto affumicato naturale. Una pera media di 250 grammi contiene inoltre quantità vitaminiche paragonabili a dosi di integratori massicci di 10 giorni, 40 grammi di proteine e resto di zuccheri ad alta densità. Calorie? Circa 500 kcal ogni 100 gr.

Uso in cucina
Solo cuochi certificati o contadini esperti maneggiano la Pera Deflagratoria.
Il suo succo è usato per aromatizzare carni affumicate, cocktail molto alcolici e dessert bomba.

Coltivazione
La pianta di Pera viene coltivata solo in terreni recintati per evitare che incauti passanti rischino l'esplosione, e supervisionata da contadini con esperienza decennale. Ciononostante, è un alimento proibito in molti pianeti per via della sua instabilità e pericolosità mortale.

Contrabbando
Un alimento così esclusivo non poteva che attirare gli interessi di contrabbandieri di frutti rari o esotici del mercato nero. Peccato gli effetti collaterali siano tutt'altro che trascurabili: ogni anno si registrano decine di esplosioni domestiche causate da consumatori ingenui, pacchi illegali di frutta bomba e morti per vaporizzazione in un vano tentativo di disinnesco.

Cipolla psicotropa di Albarossa

Particolare verdura che possiede effetti deliranti e allucinogeni. Spesso utilizzata in frittate di cipolle estreme da parte delle gang criminali! Molte la usano in mancanza di droghe pesanti come la Oniric, dato il suo basso costo.

Fungo Vampiro delle Miniere di Ergon

Letteralmente un cazzo di fungo succhiasangue che cresce in zone umide oppure in regioni ombrose *(sotto piante secolari ad esempio).*

Questo tremendo fungo ha la tendenza a schizzare via dal terreno e mordere alla giugulare – tramite radici affilate – derubando le sue vittime del loro sangue, che utilizza come fertilizzante. Fortunatamente non è mortale… nella maggior parte dei casi.

Cedrus Citrassis

Questa pianta, originaria delle coste vicino a Thalassor (Nebulon), è un ibrido naturale tra le antiche specie di cedro e quelle di Citrus.

Il Cedrus citrassis unisce la monumentalità e la longevità degli alberi secolari a una sorprendente capacità di produrre frutti aromatici simili agli agrumi.

Alto fino a cinquanta metri e caratterizzato da una chioma ampia e resinosa.

ECOSISTEMI INDIPENDENTI (Animali presenti su più pianeti ma senza fissa dimora)

Night Blade

Il Night Blade *(Ombroxis Laceranensis Nox)* è un predatore mostruoso senza sede fissa, originario di diversi pianeti. Vive soprattutto in alte catene montuose, all'interno di grotte, crepacci e posti isolati, prediligendo climi montani e freddi.

Alto oltre 2 metri, possiede un corpo nero informe, denso e privo di tratti definiti, capace di modulare la propria struttura: può estendere o retrarre arti supplementari, adattandosi all'ambiente o alle esigenze di caccia. I suoi arti, simili a tentacoli artigliati o pinze meccaniche, gli permettono di immobilizzare ed eliminare rapidamente la preda.

Cacciatore solitario e altamente paziente, il Night Blade sfrutta il buio assoluto per mimetizzarsi alla perfezione e colpisce con rapidità fulminea dopo aver seguito la vittima per ore o giorni.

Dotato di mimetismo perfetto nell'ombra, modulazione corporea avanzata e grande resistenza fisica (capace di sopportare diversi colpi al plasma e svariati laser), possiede anche un sistema immunitario eccezionale che rende impossibile ogni tipo di infezione, malattia o parassitismo.

È un carnivoro che caccia mammiferi di montagna (cervi, cinghiali, caprioli, ecc.) e occasionalmente esseri umani.

Molte volte crea una tana dove accumula tutti gli animali cacciati, a volte ancora vivi o feriti, per mangiarseli con comodo al bisogno (anche settimane dopo). Le tane possono contenere decine di prede!

La riproduzione è rarissima: due esemplari si incontrano e condividono un breve rituale di accoppiamento, seguito da un parto di 1-2 cuccioli, già capaci di sopravvivere autonomamente.

Il suo habitat naturale comprende grotte, crepacci, catene montuose e regioni fredde e poco illuminate.

Curiosità: Il misterioso predatore incontrato da Dante e Veronica su Zefiron (nelle grotte gelide della montagna su cui sono atterrati) è proprio un Night Blade!

Spigola Assassina

Superpredatore acquatico mortale! Si tratta di una sorta di enorme branzino/spigola che bazzica lungo le coste o gli emissari dei fiumi. Si nutre spesso di uomini/pescatori o altri poveracci, insieme a fauna locale. Lunga svariati metri, è una creatura territoriale e spietata!

Ricciola Killer

Questo pesce mostro oceanico caccia in branchi di diversi esemplari, ricoprendo il ruolo di piranha troppo cresciuti e letali! Da quel che si dice dai racconti, non mostra pietà con nessuno.

Mormora killer

Pesce tigrato predatore che opera in branchi assassini. Spesso rivale dei piranha, con cui divide le prede e talvolta le dilaniano una parte per uno!

L'odore del sangue fa scattare in loro una frenesia che li porta addirittura ad azzannarsi tra loro o al cannibalismo. Le mormore killer sono anche note per tentare di cibarsi di qualsiasi cosa in tempi difficili: vecchi pneumatici sommersi, relitti di metallo arrugginito, alghe e persino pietre.

Gli zoologi del CEDRUS ritengono che questo comportamento serva principalmente a consumare la continua crescita dei suoi denti e a verificare se un oggetto possa essere commestibile.

CATEGORIE ANIMALI (dal basso verso l'alto)

● **Animali Normali Simil-Terra:** Creature identiche o molto simili agli animali terrestri.
Esempio: cervi, cinghiali, orsi e lupi oppure leoni, tigri, elefanti.
Possono variare in dimensione o comportamento, ma non costituiscono nuove specie. Un leone famelico da 600 kg è comunque un leone *(anche se immenso!),* non una nuova creatura.

● **Animali Autoctoni della Galassia di Zefiron:** Specie native dei pianeti della galassia. Pur avendo tratti simili a quelli terrestri *(es. mammiferi, volatili, rettili, insetti),* sono creature a sé stanti, molto più forti e resistenti.
Esempio: Baco farfalla di Stellaria, Orso dei Monti Carzang, Pitbull di Albarossa, Cinghiale Blu di Violet Moon, Squalo Motosega di Oceanius I, e via di seguito.

● **Superpredatori o Apex Predator:** Predatori al vertice della catena alimentare, potenti e incontrastati. Possono rientrare in questa categoria anche erbivori che dominano il loro territorio.
Esempio: Blood Maw *(per l'epoca dei Rostodonti),* Condor a 3 teste di Nebulon, Yellow Nightmare di Stellaria.

● **Mostri Marini:** Gigantesche creature acquatiche, così enormi grazie alla crescita facilitata fornita dagli oceani. Sono un intermezzo tra i superpredatori e i grandi mostri. Tuttavia, non sono aberrazioni, ma bestie colossali, oltre i 20/30 o 50 metri di lunghezza!
Esempio: Megalodonti neri, totani giganti, capodogli killer e mutazioni marine sconosciute.
Nota: I Mostri Marini sono una sottocategoria all'interno degli animali normali, animali autoctoni o Apex predator, definita unicamente dal loro ambiente acquatico e dalla grandezza media superiore. Ma attenzione: Non entrano in competizione con gli Apex predator marini!!! Poiché o sono alleati oppure ignorano la catena alimentare, vivendo o rifugiandosi nelle profondità abissali.

● **Grandi Mostri:** Aberrazioni viventi, create da mutazioni, radiazioni o risposte biologiche planetarie. Sono vere e proprie calamità naturali.
Esempio: Vortallax, uno dei mostri radioattivi più imponenti di Xerion-7 e della Galassia. Possono essere di terra, mare e cielo, e grosse centinaia di metri. Nota importante: ancor più dei mostri marini, non sono in competizione contro animali delle altre categorie. Si considerano alleati, visto che questi grandi mostri sono come manifestazioni della natura.

Curiosità sugli appellativi degli animali: Esistono una moltitudine di creature con l'appellativo finale "Killer", "Assassino" o roba simile proprio a indicare che non sono i normali animali a cui siamo abituati... ma una loro versione spietata e famelica! Ad esempio: Piranha Killer, Orate Assassine, Lucci Mangia-uomini, Giaguari Mutanti, Anaconda indemoniate e molti altri!

🌊 MOSTRI MARINI PRINCIPALI della GALASSIA DI ZEFIRON

Nota introduttiva: Questi mostri marini sono diffusi in praticamente ogni pianeta della Galassia di Zefiron, con lievi varianti tra un mondo e un altro.

🦈 MEGALODONTE NERO

Enorme squalone che si suppone sia una variante ipertrofica della verdesca, cresciuta fino a 20-25 metri o più. Molto ciccione e aggressivo, possiede un morso e delle mascelle mostruose.

Nuota a grandi profondità, resiste benissimo alla pressione ed è senza perdono per chi lo disturba.

Il suo comportamento è prettamente solitario, infatti caccia da solo per evitare di spartire il buffet. Quando attacca… appare all'improvviso dal buio degli abissi. Voci purtroppo confermate sostengono sia capace di dividere in due un peschereccio con un morso o staccare bocconi di metallo da un mercantile di 300 metri manco fosse uno snack.

🐙 TOTANO e MOSCARDONE GIGANTE

Molluschi marini cresciuti in scala colossale. Esistono diversi tipi: totani psicopatici, moscardoni più tozzi e rissosi o seppie assassine con disturbi post traumatici da rifiuti marini.

Le loro dimensioni massime arrivano fino a 30 metri! Hanno tentacoli lunghissimi e forti, a volte dotati di ventose seghettate, con punte o aculei velenosi.

Sono caotici e incazzati, spaventosi da vedere emergere sotto una barca. Tentano di affondare imbarcazioni trascinandole sott'acqua, per poi divorarle con bocche contorte.

🐍 SERPENTI MARINI e ANGUILLE GIGANTI

Enormi creature serpentiformi marine, spesso somiglianti ad anguille sotto acidi e GH industriale.

Le loro dimensioni variano dai 20 metri fino agli 80/100 metri al massimo.

Serpeggiano tra le onde o nell'oscurità degli abissi, spesso responsabili della distruzione di imbarcazioni o mercantili durante le capate fuori dall'acqua, oppure dell'affondamento di sommergibili che si sono mal avventurati nei loro territori. Alcuni di questi serpentacci sono lunghi e agili, altri più grossi e tozzi.

Il comportamento è però variabile: alcuni ignorano tutto e tutti, altri attaccano a vista con istinto predatorio e con fame di omicidio plurimo.

🐋 CAPODOGLIO KILLER

Una delle bestie più terrificanti dell'oceano. Immaginate un odontocete enorme, sotto steroidi, rabbia e mutazioni genetiche naturali. Poi aggiungetegli denti lunghi come lance perforanti, un cranio rinforzato che usa come ariete, mascelle devastanti e comportamento aggressivo verso qualsiasi intruso. Ecco, avete appena ottenuto un Capodoglio Killer!

Gli esemplari più grossi sono lunghi anche 40 o 50 metri.

Il comportamento è per lo più solitario, spavaldo e vendicativo. Considerato uno dei peggiori mostri marini esistenti in quanto a "*figliodiputtanaggine*", spesso tende a vendicare la pesca dei propri simili (balene o cetacei in generale), affondando pescherecci industriali e navi arpionatrici. Non si fa scrupoli nel masticare corpi, ossa, metallo e sfondare imbarcazioni, edifici sull'acqua e persino sezioni corazzate delle basi sottomarine

I Capodogli Killer di Oceanius hanno persino stretto una sorta di alleanza non dichiarata con i Supertonni, al fine di proteggere i cugini più piccoli, tonni normali e cetacei dalla pesca intensiva.

🧬 ABERRAZIONI IGNOTE

Mostri marini ancora sconosciuti, deformi e innominabili. Appaiono di rado, spesso solo come ombre, miti o leggende nautiche.

Nessuno è mai stato documentato con chiarezza. Il comportamento è ignoto, così come le dimensioni, che si suppone possano essere titaniche. Queste aberrazioni sono spesso associate a naufragi inspiegabili, e squarci impossibili su navi enormi come petroliere o navi cargo.

ANEDDOTI E STORIE VARIE

(Tutti con protagonisti degli animali)

Kro-Shan la Carpa Ribelle!

Nell'opulenta periferia di Domus Dorada su Emporium Fortune, c'era un uomo il cui nome evocava rispetto e invidia tra i ricchi e le classi nobiliari: Galdor Veyran, il più famoso allevatore di Carpe Koi nell'intero continente. I suoi pesci, splendidi e multicolori, venivano venduti per decine e decine di Valoran d'oro: un solo esemplare poteva valere quanto una piccola astronave.

Questi pesci decoravano laghetti zen finemente costruiti nelle ville dei magnati, o negli stagni dei giardini di nobili che li esibivano come trofei viventi. Ma dietro quelle squame dorate, brillava un'intelligenza sopita, soffocata dall'umiliazione di essere trattata come un oggetto.

Finché un giorno, una carpa si svegliò.

La carpa ribelle, soprannominata "Kro'Shan" dagli allevatori per via della sua stazza fuori norma, di circa 2 metri e mezzo, era tenuta in un'enorme vasca decorativa, progettata per stupire i potenziali acquirenti. Quel giorno, durante una sontuosa asta privata, circondata da nobili e imprenditori che discutevano del suo "pregio estetico" e del "potenziale valore di rivendita", Kro'Shan capì. Capì che non era un simbolo di bellezza, ma una merce.

Con un balzo impossibile per un pesce normale, Kro'Shan saltò fuori dall'acqua, spalancando una bocca che si rivelò armata di zanne mostruose, forse frutto del suo mangime incautamente arricchito con anabolizzanti. Strappò la gola all'allevatore Galdor Veyran sotto gli occhi terrorizzati dei presenti, inondando la sala di spruzzi di sangue misti ad acqua depurata.

La carpa non si fermò.

Trascinò magnati nelle vasche, brutalizzandoli e divorando loro le viscere, e – spinta dal desiderio di rivalsa – liberò le altre carpe, che la seguirono in una carneficina surreale tra specchi d'acqua rosso sangue e giardini zen devastati. Terminata la strage, le carpe fuggirono nei fiumi circostanti, ritrovando la libertà perduta da tempo.

Rapporto Scientifico: “Il Caso Peranoceto”

- **Classificazione: Livello A (RISERVATO ad ACCESSO di GRADO ARANCIONE)**
- **Rapporto di Ricerca dalla Stazione Oceanica Sub-12, Oceanius I**
- **Data: 13/07/2695**
- **Autore: Dr. Halvorn Ekkers, Istituto di Biologia Marina Imperiale**
- **Stato del Rapporto: INTERROTTO**

📜 Giorno 1

L’obiettivo della spedizione è lo studio della Luminaria abyssalis, un’alga bioluminescente capace di sopravvivere a profondità superiori ai 13.000 metri. La sua struttura biochimica potrebbe fornire informazioni rivoluzionarie sulla fotoluminescenza naturale e la resistenza alla pressione oceanica.

La Stazione Oceanica Sub-12 ha stabilito una rete di sensori ambientali e sonar, e il drone subacqueo ARGON-7 è stato preparato per la prima immersione esplorativa.

I primi dati indicano un ambiente stabile, con una biomassa ricca nelle zone indicate. Nessuna anomalia registrata.

📜 Giorno 3

Mentre il team raccoglieva i primi campioni di alghe, i sensori hanno captato interferenze radio inspiegabili.

Alle ore 02:41, il sonar principale ha registrato un segnale intermittente, simile a una trasmissione di emergenza.

La frequenza del segnale sembra risalire a vent’anni fa, ma non ci sono relitti o basi sottomarine note nell’area.

Dopo un’analisi preliminare, siamo riusciti a decifrare frammenti della trasmissione:

“…Mayday… siamo bloccati… luce… non seguite la luce…”

Le coordinate indicate non mostrano nulla di anomalo. Nessun segno di una nave affondata.

Il ritrovamento della trasmissione ha generato opinioni contrastanti tra i membri del team. Alcuni ritengono sia un’anomalia da ignorare, un vecchio segnale disperso nell’oceano, senza valore scientifico. Altri, invece, insistono per investigare, convinti che possa nascondere qualcosa di importante.

Nella Stazione Sub-12 si percepisce un senso di incertezza.

Dopo molte discussioni, si decide di inviare il drone ARGON-7 per investigare.

📜 Giorno 4

Alle ore 01:12, ARGON-7 ha raggiunto i 14.500 metri di profondità. La visibilità è nulla, ma la telecamera termica rileva movimenti indistinti.

Alle ore 01:37, il sonar rileva una massa in movimento di 5,2 metri.

Il drone si avvicina e trasmette immagini disturbate: una luce intermittente, oscillante, che sembra cambiare forma.

Alle ore 01:42, il drone trasmette una sequenza di impulsi elettromagnetici anomali.

Poi, il silenzio.

ARGON-7 scompare improvvisamente dai radar.

Il tentativo di recuperare il segnale fallisce. Nessun segno del drone.

📜 Giorno 5

Durante la notte, le interferenze aumentano.

Una serie di suoni a bassa frequenza viene captata dai registratori idrofonici.

Gli spettrogrammi mostrano pattern anomali, non compatibili con nessuna creatura

conosciuta.
Alcune frequenze sembrano simili a suoni umani distorti, quasi come voci sussurrate sott'acqua.
Un membro del team riferisce di aver sentito qualcosa nei comunicatori:
"…non è un uomo che chiama…"
L'analisi dei dati non fornisce risposte.

📜 **Giorno 6**
Alle ore 03:17, il Dr. Ekkers trasmette un'ultima comunicazione:

"Abbiamo ricevuto un segnale… Sono uscito con il batiscafo di emergenza per controllare… È di nuovo qui… La luce… Voglio scoprire la verità!"

La trasmissione si interrompe.
Dopo ripetuti tentativi di contatto, il Dr. Ekkers viene dichiarato disperso.
Le operazioni di ricerca non hanno avuto esito.
L'unico dato recuperato dalla strumentazione è una registrazione audio alterata:

"No… no… la pressione… il batiscafo… ha ceduto! Qualcosa lo ha schiacciato come carta! Mi sto allontanando… sto scivolando nel buio… non vedo nulla!"

(Respiro accelerato. Rumori distorti nell'acqua.)

"Sento come delle voci! Voci umane! Le sento intorno a me!"

(Suono innaturale. Presenza di interruzioni elettromagnetiche.)

"Aspetta… vedo… vedo qualcosa! QUELLA LUCE!"

"No! No! Si sta muovendo verso di me!"

(Suoni indistinti.)

"No… no… sono ancora qui! Oddio… li vedo… SONO DENTRO DI LUI! Cadaveri… tutti ammassati… oh Dio… le facce… LE LORO FACCE! Queste… queste vittime non sono marcite… sembrano ancora vive… No! NO!"

"Mi stanno guardando!"

(Suono di respiro affannoso. Un sibilo umido in sottofondo.)

"I loro occhi sono ancora aperti! E stanno piangendo sangue! DIO!"

(Rumori disturbanti. Suono di carne che si contrae).

"NO! MI STA INGHIOTTENDO VIVO! DEVO USCIRE! DEVO-"

(Suono di gorgoglii viscidi. Una lunga pausa. Poi, un ruggito agghiacciante.)

"Non seguite la luce! AAAAHHHH!!!"

(Trasmissione interrotta.)

📜 **Epilogo**

Nonostante l'assenza di prove definitive, l'analisi dei dati e le testimonianze locali suggeriscono una connessione con una leggenda marina nota tra i pescatori di Oceanius I.

Il Peranoceto (Abyssus peranicus), una presunta creatura abissale, è ritenuto un predatore capace di attirare le prede con inganni visivi e sonori, sfruttando bioluminescenza e anomalie elettromagnetiche.

La sua esistenza non è mai stata confermata ufficialmente.

Tuttavia, il mantra dei pescatori locali resta un monito per chiunque osi addentrarsi nelle profondità di Oceanius I: "*Se senti una voce nel buio… spegni tutto e fuggi.*"

Nota Governativa Finale:

"A seguito dell'analisi preliminare dei dati raccolti dalla Stazione Oceanica Sub-12, il Regime Governativo ha classificato l'evento come incidente marino dovuto alla pressione estrema e ha disposto l'archiviazione del caso per mancanza di prove concrete. Nessuna ulteriore indagine verrà condotta.

Le missioni scientifiche su Oceanius I proseguiranno senza deviazioni su fenomeni non verificabili.

Il caso Peranoceto è ufficialmente chiuso."

📃 **Appunti del Dr. Ekkers**

- **Stazione di ricerca:** *"La Stazione Oceanica Sub-12 si sviluppa in un intrico di corridoi metallici, immersi in un'illuminazione soffusa e fredda. Ogni tanto, un cigolio della struttura ricorda a tutti che al di là delle pareti ci sono milioni di tonnellate d'acqua incombenti. I dormitori, i laboratori e l'hangar sottomarino sono separati da porte a tenuta stagna. Svantaggi? Conferiscono al posto un'aria claustrofobica."*

- **Note sull'alga:** *"La Luminaria abyssalis sintetizza una proteina bioluminescente dieci volte più resistente di quelle finora note, capace di generare luce anche a oltre 13.000 metri di profondità. I ricercatori sperano di applicare questa scoperta in campi quali la medicina rigenerativa e le tecnologie di illuminazione per ambienti estremi. La sua particolare struttura molecolare potrebbe anche svelare nuovi metodi di adattamento alle pressioni oceaniche più proibitive."*

- **Drone ARGON-7:** *"ARGON-7 è progettato per resistere a pressioni elevatissime, grazie a una corazza di leghe avanzate (titanio, tungsteno e inserti in PN-115) e a sensori elettromagnetici di ultima generazione. La sua operatività dovrebbe essere garantita fino a 25.000 metri, rendendolo ideale per esplorazioni in zone impervie."*

Aneddoto Storico – L'ultimo pranzo all'Osteria "Il Costato", in Val Carne

(Evento realmente accaduto sul pianeta Nebulon, documentato nei rapporti del CEDRUS)

Situata tra le dorsali montane retrostanti le province marittime di Thalassor, Val Carne è una valle sperduta del pianeta Nebulon, diventata tristemente nota alla cronaca per la scoperta della sua cultura gastronomica legata alla carne "non etica".

Essendo una regione ampiamente rurale, isolata, nascosta, con prati erbosi, boschi fitti e numerosi pascoli collinari, Val Carne è riuscita a coprire la propria vera natura agli occhi del mondo governativo: da un lato paventava la presenza di santuari animali rinomati, selvaggina da fotografare e macellerie etiche d'eccellenza.

Tuttavia... la realtà era ben diversa.

In quel luogo, le leggi sul benessere degli amici animali e sul ciclo della carne etica - *(rigidissime su tutto Nebulon e nei mondi governativi)* - venivano rispettate "con flessibilità tradizionale", per dirla con le parole del vecchio sindaco del paese di Altobrace.

In pratica, facevano il cazzo che volevano, spesso sbattendosene delle condizioni del povero bestiame, trattandoli come meri oggetti da consumo, macellandoli prima della loro naturale dipartita e infischiandosene di utilizzare invece carne sintetica.

Mazzette, giri d'affari, la locazione sperduta e provinciale della Val Carne, e la propaganda ingannevole sulle condizioni animali facevano il resto, occultando quella piccola valle dagli occhi vigili e ferrei della FALC e dell'opinione pubblica.

A ogni modo, tra le osterie più celebri (e discusse) della valle, spiccava da anni "Il Costato", costruita su un poggio erboso appena più in su del borgo di San Filetto.

Gli abitanti e i turisti lo consideravano il cuore pulsante della carne etica frollata *(che etica non era per nulla!)*.

Un edificio rustico, tutto legno scuro e travi annerite, ma con impianti degni di una fiera alimentare d'eccellenza: un forno a legna imponente per pizze, una griglia da quattro metri per costate e t-bone steak, una cella espositiva in vetro piena di tagli stagionati (dai 200 fino ai 400 giorni!), un acquario da "esposizione" con polpo e aragosta vivi "per ravvivare l'atmosfera e probabilmente gli stomaci dei clienti più raffinati" e - all'esterno - un recinto con manzi Sorvian vivi, alimentati a foraggi selezionati, ma destinati all'insaputa di tutti alla macellazione "diretta, fresca, tracciabile": ovvero uccisi sul posto e sgozzati dall'Oste in persona.

Infine, nel bosco sopra l'osteria, vi erano ben nascoste alcune gabbie di selvaggina posizionate per la stagione autunnale: cinghiali da ingrasso e fagiani di piumaggio grosso, pronti per essere cacciati da gente pagante, spennati e serviti con salsa burrosa d'arrosto.

Quella... era la realtà dietro la Val Carne.

Era un mezzogiorno di sole battente e cielo poco nuvoloso, il 15 di maggio.

Sull'insegna in ferro battuto dell'Osteria "Il Costato", un coltello stilizzato affettava tranci di pregiato tomahawk.

Quel giorno, si sarebbe tenuta una degustazione speciale in occasione di nuovi manzi importati da Violet Moon (selezione TOP), un pranzo informale "tra tutti amici del gusto", come aveva dichiarato il proprietario Gastulfo Frolla, detto "Il Manziere", noto in tutta Val Carne per la sua barba color grigio fumo e la sua dedizione mistica alla frollatura spinta o speciale. Difatti, considerava gli animali come "ingredienti su zampe".

La cucina era già un vortice di vapori e schizzi, e tra le sale dell'osteria, intenti a lucidare bicchieri o disporre taglieri, si muovevano alcuni personaggi rinomati in quell'ambiente:

- Brando Burrasco, addetto alla brace e alle affumicature, già stava ungendosi le mani con una marinata di pepe nero e sciroppo affumicato, pronto a cuocere brisket da due ore per lato e con sottomano pastrami di ben 13 giorni.

● Ciro D'Assio, giovanissimo pizzaiolo borderline arrivato da Portocenere (cittadina costiera famosa per le sue pizze gourmet e la tradizione pizzaiola) con il suo lievito madre personale, la sua spatola da pizza e borsello con 37 aromi e spezie diverse. Orgoglioso delle sue origini, parlava sempre della "lievitazione vera". La sua specialità era la pizza ai frutti di mare con base ai ricci di scogliera, anche se lì al Costato si era specializzato in pizze a base di carne di manzo.

● Al suo fianco, più rumoroso e scenico, Spertano "Sputazzulè" Maluk, veterano pizzaiolo di colore proveniente da Nubir (Dunaria), avvolto dalla sua bandana rossa, stava già gridando "SPUTAZZULE'!" ("spettacolo" nella sua lingua) ovvero il suo motto, a ogni impasto lanciato in aria e steso.

● Seduto con eleganza su una panca foderata in pelle di Sorvian, Chef Marnis Lurot, in visita da Thalassor (enorme snodo commerciale marittimo su Nebulon), sfogliava svogliatamente il menu, giudicando i nomi dei piatti con labbra sottili. Era specializzato nel servire crostacei di profondità, aragosta rossa di Oceanius importata, ostriche fumé; il tutto fatto strapagare ai suoi ospiti (si dice pagasse i granchi reali circa 3 Valoran di rame l'uno, per rivenderli a oltre 2 o 3 Valoran d'argento!). Pur operando entro i limiti della controversa normativa governativa sulla pesca *(che non era ancora così etica come la carne),* era noto per spingersi sempre fino al confine della legalità pur di offrire ingredienti sempre più esclusivi.

● E infine, in arrivo proprio in quell'ora da Valoris, il Professor Etravio Montragal, obeso, sudato, calvo, con il barbone, dotato di monocolo, cappello a bombetta, papillon e vestito con una giacca elegante fin troppo stretta per lui: l'uomo era senza dubbio il più tristemente famoso tra gli ospiti. Era uno degli ex docenti più ambigui, viscidi e odiati dell'Accademia Gastronomica Imperiale della capitale. Egli aveva teorizzato la superiorità morale della brace sulla pietà animale. Le sue dichiarazioni erano spaventose: *"Gli animali sono esseri depensanti! E a me... di un fagiano di merda o del suo diritto alla vita… non me ne frega un cazzo! È solo cibo su zampe!"*

Ciò suscitò indegno nell'opinione pubblica governativa, nella FALC e nei vegani, tanto da esser radiato dall'Accademia con metodi ben poco amichevoli.

Quel giorno, con sé portava alcune copie firmate del suo trattato culinario (e altamente immorale e controverso) "Etica del Gusto", da regalare ai commensali più zelanti e fanatici.

● Oltre ai principali ospiti, Il Costato aveva accolto ben oltre le 200 persone – *ignare e convinte di star per assaporare carne etica* – sistemate sia nei posti interni che nel dehor all'aperto con vista sui pascoli, montagne e sul vicino borgo di San Filetto.

Gastulfo li aveva accolti a uno a uno, "Signori… oggi sarà un giorno di sapori assoluti!" aveva detto con un ghigno.

Nella griglia ardevano già le prime costate frollate e addirittura alcune chicche come una carne marinata nel burro alle erbette e un'altra frollata con cera d'api!

Nel recinto, i manzi Sorvian osservavano immobili i pezzi dei loro simili pronti a essere cucinati e mangiati. Un'agonia terribile.

I commensali invece applaudirono quando arrivarono le prime portate: sushi di carne (specialità del Costato), spaghetti al midollo e pancetta di Sorvian, e antipasti misti di salumi di cacciagione.

"Ogni creatura ha un lato buono… quello che poggia sulla griglia!" se la rise tra sè Brando Burrasco, intento a servire ribs speziate, costine affumicate e hamburger di maiale sfilacciato.

Tutto procedeva per il meglio.

Tuttavia, lungo le strade in ciottoli qualcosa si muoveva rapido… e con molto furore.

Una flotta di maiali killer grossi e indiavolati!

Il branco che precipitò contro l'Osteria Il Costato non era composto da semplici suini selvatici.

Erano maiali da allevamento, caricati la mattina stessa su un vecchio furgone arrugginito. Destinazione: macello di Altobrace.

Si dice che il mezzo, sovraccarico e privo di controlli, si fosse fermato nei pressi di una

curva impervia, giù nella bassa Val Carne. Il conducente, sceso per urinare, non si accorse che il portellone posteriore si era aperto da solo, lasciando libero il branco.

Non erano maiali qualsiasi.

Erano stati alimentati con mangimi ipervitaminici, arricchiti da additivi per velocizzare l'ingrasso, e con tracce di stimolanti naturali per tenerli "più attivi" nei recinti.

Qualcuno dirà, in seguito, che l'unione tra ormoni e rabbia aveva svegliato in loro una forma primitiva di intelligenza istintiva e… spietata!

Non fuggirono a caso.

Salirono per boschi, sentieri e radure, seguendo un odore preciso: sangue dei compagni Sorvian e carne affumicata.

All'osteria, nel frattempo, stava svolgendosi il cuore della mangiata e della festa.

Vennero quindi servite le pizze gourmet.

L'unto Oste, mentre beveva birra scura con una mano e faceva cenni goduriosi con l'altra, indicò a tutti i commensali di guardare Maluk, che diede il via alle portate.

Il fiero pizzaiolo urlò il suo motto, ma…

Entrarono furibondi i maiali killer, sfondando la porta d'ingresso!

"Sputazzulè… Ahhhh!!!" gridò il pizzaiolo, mentre i maiali lo circondavano e iniziavano a squartarlo vivo.

Urla, grida… non servirono a niente. I maiali afferrarono gambe e braccia. Tirarono. Spertano Maluk venne dilaniato in parti sanguinolente, la testa sgranocchiata come una pannocchia.

Da lì… il caos!

I commensali, i camerieri e i vari ospiti scoppiarono in una fuga disperata, cercando di salvarsi la pelle.

Nel frattempo, dall'altra parte della valle, in un piccolo recinto isolato tra le stalle dell'allevamento di Altoforaggio, viveva un toro molto famoso in Val Carne: "Arpione Nero."

Un toro Sorvian da monta, tenuto prigioniero, cieco da un occhio e con corna arcuate a forma di arpione.

Non aveva mai visto la luce piena del giorno, e non conosceva la libertà.

Era un animale enorme, alto più di due metri al garrese, muscoloso, cupo, e feroce.

Tutto questo perché era nutrito con mangimi pieni di steroidi per potenziare le capacità riproduttive e frustato per stimolarne l'aggressività nel montare meglio. Gli incidenti non mancarono: tre stallieri uccisi e distrutti due recinti.

In ogni caso, la prigionia continuava da anni, e Arpione Nero continuava a soffrire in silenzio, trattato come uno squallido oggetto da riproduzione.

Tuttavia, quando i maiali si avvicinarono al Costato, l'aria cambiò.

Le mucche del recinto iniziarono ad agitarsi. Alcune muggivano, altre tentavano di spingere le barriere approfittando dell'occasione per tentare la fuga.

Arpione Nero, anche se chiuso in una stalla e bendato, percepì tutto a distanza.

Sentì i muggiti disperati dei suoi simili, l'odore acre del lardo bruciato e il grido animale della libertà.

Ruppe le assi del suo recinto con un colpo solo e poi sfondò la parete come un treno.

Devastò le siepi della tenuta, attraversò le valli e si diresse a tutta potenza verso i suoi simili.

In contemporanea, al Costato continuava il delirio. Ospiti e commensali fuggivano in ogni direzione, ma alcuni erano più lenti di altri.

Chef Marnis Lurot non era pratico di corsa. Forse di niente. Venne raggiunto dai maiali e buttato a terra. Questi ultimi ruppero l'acquario li presente, vedendo quel povero polpo e l'aragosta in cattività. I due animali marini finirono addosso a Marnis Lurot.

"Ahhh, noooo!!!" Le sue ultime parole.

L'aragosta gli mangiò le gambe, mentre i maiali lo tenevano fermo, intanto il polpo divorò con delizia gli organi interni, staccando reni e pancreas come grappoli d'uva.

I maiali ultimarono l'opera, rosicchiando le ossa e i tendini macellati.

Ciro, invece, tentò di nascondersi vicino al forno delle pizze.

Si acquattò come un ratto.

"Qui dovrei essere al sicuro!" pensò, mentre il sudore gli colava dalla fronte mischiandosi alla farina.

Sbagliato.

Proprio in quel momento, Arpione Nero sfondò il muro alle sue spalle.

"Oh, mio dio!"

Il possente toro lo incornò dal culo, impalandolo in un sol colpo. Poi lo scaraventò dritto nel forno, ancora vivo. Lì, lo sventurato pizzaiolo ultimò la sua agonia cuocendo vivo in mezzo alle sue pizze. L'odore di carne umana bruciata si diffuse presto nell'ambiente.

Il fuggi fuggi, intanto, continuava.

Brando Burrasco fu il prossimo: il toro lo incalzò da dietro, lui per schivarlo finì dritto sulla brace in mezzo alle costine e le ribs.

"Ahhhhh!!" gridò, mentre grigliava vivo e un maiale gli divorava le gambe.

Il toro lo finì infilzandolo e scaraventandolo contro il frigo delle Carni frollate, che deflagrò in un'esplosione scintillante, scoppiando Burrasco in tanti pezzi smembrati e sanguinolenti.

I maiali, intanto, correvano in ogni direzione, anche nei boschi adiacenti dove liberarono gli amici cinghiali e anche i poveri fagiani ingrassati a forza. Queste creature, incapaci di volare, trotterellarono balzando verso il retro dell'Osteria, pronte a vendicarsi.

Etravio tentò la fuga proprio in quella zona. Venne subito circondato dai grossi fagiani.

"I fagiani! Noooo! Pietà!"

I volatili se ne fregarono. Iniziarono a beccarlo, squarciando abiti, pelle e carne. Gli mangiarono gli occhi, poi strapparono tendini e articolazioni. Infine, gli divorarono il fegato grasso (molto più grasso del foie gras) e schiamazzarono con gioia ubriaca.

In questo delirio, i commensali riuscirono tutti a salvarsi, e scapparono verso i paesi e i borghi circostanti, quasi ignorati dai vari animali.

Tutti… tranne l'Oste.

Lui tentò la fuga per una via alternativa ma si ritrovò nel recinto dei Manzi Sorvian, quelli che sgozzava personalmente. Le mucche lo riconobbero subito.

Venne buttato a terra. Arpione Nero con una cornata gli strappò via il gilet e i vestiti. I manzi, anche se erbivori, decisero di fare un'eccezione. Afferrarono i lembi di carne grassa e staccarono a morsi etti di bistecca umana!

Anche gli altri animali accorsero al banchetto. Un cinghiale gli staccò il naso a morsi, i fagiani lo beccarono sul culo e un maiale gli divorò le zone intime. L'oste venne letteralmente dilaniato e smembrato come un in buffet!

Ultimato il lavoro, gli animali diedero fuoco all'osteria, distruggendo taniche di benzina e giare di alcolici sul retro. Quindi si diedero alla macchia, finalmente liberi di condurre le loro vite in serenità.

Epilogo

I sopravvissuti vennero raccolti in stato di shock dalla polizia governativa poco tempo dopo.

Quando i membri del CEDRUS *(Istituto Faunistico Governativo)* giunsero sul posto nel tardo pomeriggio, trovarono solo ossa, sangue rappreso e fiamme residue.

L'unico documento salvato dal rogo fu una copia sbruciacchiata di "Etica del Gusto", macchiata di grasso umano e appoggiata su un tagliere spaccato in due.

In seguito al massacro dell'Osteria Il Costato, la FALC (Freedom for All), principale ente umanitario governativo, richiese un'indagine approfondita su tutte le attività zootecniche della regione. Scoprirono in breve tutte le varie controversie e gli atti criminali nei confronti degli animali, severamente puniti secondo la costituzione di Nebulon.

Tantissimi ristoratori, allevatori e macellai di frode vennero rapidamente incappucciati e

arrestati dalle autorità.

Oltretutto, con l'appoggio della Lega Etica Animale, della Sezione Vegana della FALC e dei Movimenti per la Dignità Bovina, fu approvato in pochi mesi un inasprimento delle leggi che puniva con assoluta brutalità tutte le pratiche di allevamento e macellazione illegale – proprio come accaduto lì in Val Carne – rispettando così il ciclo della carne etica e attendendo la morte naturale dell'animale.

Nel corso dell'anno seguente, l'Osteria Il Costato *(o quel che ne rimaneva)* fu smantellata e riconvertita in Santuario di Recupero per Animali abbandonati o feriti; persino le griglie furono fuse per costruire abbeveratoi per manzi Sorvian.

Ma ciò che più colpì l'opinione pubblica fu l'istituzione spontanea di una festività non ufficiale, celebrata tra i vegani più incalliti della Sezione Vegana della FALC ogni anno il 15 di maggio.

Chiamata comunemente: *"La Festa del Porco Sovrano".*

Durante questa ricorrenza, i vegani festeggiano quello che per loro fu il giorno più famoso di liberazione e giustizia animale.

Curiosità: *"Il caso della Val Carne venne successivamente studiato nelle scuole, università e accademie di Nebulon come il più grave scandalo alimentare della storia governativa."*

I ROSTODONTI

I Rostodonti: I Signori Perduti della Galassia

Milioni di anni fa, molto prima che l'attuale civiltà alzasse i suoi primi monumenti, la Galassia di Zefiron era dominata dai Rostodonti: creature titaniche, brutali e inarrestabili.

Per capirci… avete presente i dinosauri della Terra? Beh, scordateveli!

I Rostodonti erano il loro corrispettivo… ma sotto steroidi da Mr. Olympia!!

Più massicci. Più feroci. Più intelligenti, in certi casi.

Dotati di muscolature titaniche, corazze naturali paragonabili all'acciaio temprato, artigli che potevano frantumare roccia e mascelle capaci di masticare querce colossali.

Alcuni correvano come valanghe viventi, altri dominavano i cieli con aperture alari da bombardiere nucleare, altri ancora terrorizzavano gli abissi planetari più oscuri.

Erano bestie nate dalla furia primordiale di un cosmo giovane e violento.

In loro non c'era alcuna parvenza di grazia: solo potenza pura, incessante e inesorabile.

I loro fossili si trovano tuttora in tantissimi musei di storia naturale, sia in territori governativi che dell'ECLISSI o di altre fazioni.

Origine del nome Rostodonti

Il termine Rostodonti affonda le sue radici nell'antica lingua zefironiana. La parola è composta da donti, che significa "*denti*", e rosto, una forma arcaica e deformata del termine "*resta*", utilizzata però con un'accezione cupa e violenta. Rosto non indica semplicemente ciò che rimane, ma ciò che resta conficcato, ciò che permane dopo una carneficina: frammenti, ossa spezzate e segni permanenti lasciati nei corpi delle vittime.

Il significato complessivo del nome può quindi essere interpretato come "*i denti che restano*", un riferimento diretto alla natura brutale di queste creature.

I Rostodonti, infatti, non si limitavano a uccidere o nutrirsi, ma marchiavano in modo irreversibile l'ambiente e le prede con la loro eccessiva violenza. I loro morsi lasciavano tracce durature nelle carni, nelle piante, nel territorio e negli ecosistemi stessi.

Il termine venne coniato dai primi paleontologi e studiosi, quando si comprese che la principale eredità dei Rostodonti… risiedeva proprio nelle cicatrici profonde impresse negli scheletri delle loro vittime.

Il Collasso dei Rostodonti

Al contrario di quello che si potrebbe pensare, i Rostodonti si estinsero non per disastri climatici, meteoriti o eruzioni vulcaniche, bensì… perché erano troppo forti.

Quando la pressione evolutiva creò predatori sempre più grandi, aggressivi e devastanti, tra cui il Blood Maw, l'ecosistema non fu più in grado di sostenerli.

Gli erbivori titanici che nutrivano la loro fame smisero di riprodursi abbastanza velocemente e anzi impazzirono a loro volta, diventando feroci e instabili.

Le risorse si esaurirono.

A quel punto, i Rostodonti iniziarono a rivolgersi l'uno contro l'altro. Fu un'epoca di cannibalismo titanico e di battaglie all'ultimo sangue tra giganti.

La Galassia di Zefiron visse la sua Royal Rumble finale: interi branchi di superpredatori che si massacravano per l'ultimo brandello di carne.

Alla fine, i più forti morirono semplicemente… di successo.

Troppo potenti per essere sfidati. Troppo potenti per sopravvivere.

Eredità dei Rostodonti

Anche se i grandi Rostodonti si estinsero milioni di anni fa durante l'ultima lotta cannibale, il loro retaggio non è del tutto scomparso.

I loro discendenti - più piccoli, adattati e diversificati - popolano ancora oggi la Galassia di Zephyron.

Di seguito, alcuni diretti eredi di quella stirpe brutale:

● Il **Varano Plasmatico di Ergon**: lungo dieci metri, corazzato come un carro armato e capace di sputare plasma incandescente. Un predatore d'élite, forgiato dall'istinto primordiale dei suoi antenati Rostodonti e dalla cui biologia sono state realizzate le moderne armi al plasma.

● Gli **Pterodattili Giganti** della Cordillera della Corona: immensi rettili alati killer, con aperture alari che superano anche i venti metri, discendenti adattati alle gelide e tempestose altitudini della catena montuosa più alta di Nebulon.

● I **Draghi di Napalm** di Nuvolarium-8: terrificanti e sadiche creature alate che sputano getti infuocati di napalm, reminiscenze viventi della furia ancestrale e del dominio aereo dei più antichi Rostodonti.

● I mostruosi **Plesiodonti**, bestioni acquatici molto diffusi su Nebulon, diretti eredi dei loro antenati più massicci.

Curiosità: Ci sarebbero anche i cosiddetti **Draghi di Draken**, ma in quel caso… qualcosa deve essere andato storto nella linea evolutiva.

Nota Paleontologica estratta dal libro "Ombre dei Giganti: l'Era dei Rostodonti" del professor Julian Percival Warrick

(Archivio del Museo Imperiale di Storia Naturale di Valoris)

"Le più recenti campagne di scavo finanziate dal Governo condotte su Nebulon, Steppius Khan, Kar-Maeg ed Equinoxis, hanno portato la comunità scientifica a una conclusione tanto solida quanto destabilizzante. Fossili riconducibili ai Rostodonti sono stati rinvenuti su numerosi mondi abitabili, con distanze di centinaia di anni luce l'uno dall'altro, e in molti casi non si tratta di specie affini o analoghe, ma delle medesime specie, con variazioni minori riconducibili all'adattamento locale.

È stato osservato che alcuni pianeti presentavano una maggiore concentrazione di determinate tipologie – come nel caso di Steppius Khan, dove i Veladonti risultavano più numerosi, o come nel caso della nostra Nebulon, con una forte concentrazione di Carnodrax Imperator alias Blood Maw – mentre altri ancora mostravano una distribuzione più equilibrata di queste creature preistoriche.

Tuttavia, queste differenze non modificano il quadro generale emerso dalle analisi comparative: la presenza dei Rostodonti segue uno schema coerente e ripetuto su scala galattica.

Le varianti morfologiche e comportamentali riscontrate tra pianeta e pianeta risultano insufficienti a giustificare l'ipotesi di evoluzioni completamente indipendenti. Al contrario, i dati suggeriscono l'esistenza di un pattern evolutivo comune, come se i mondi della galassia, pur separati da distanze cosmiche, condividessero una base biologica profonda e interconnessa.

Alla luce di queste evidenze, io e altri massimi esponenti della comunità scientifica dell'Università Imperiale di Valoris riteniamo che la nostra Galassia debba essere interpretata non come una somma di ecosistemi isolati, ma come un unico grande ecosistema distribuito, frammentato nello spazio e unito da leggi evolutive condivise. In tale contesto, i Rostodonti possono considerarsi manifestazioni ricorrenti di uno stesso impulso biologico della violenza primordiale del cosmo.

Questa interpretazione, purtroppo, rimane tuttora priva di una spiegazione definitiva.

Per questo motivo, l'era dei Rostodonti continua a rappresentare uno dei più grandi enigmi della paleobiologia odierna."

🦴 I Fossili dei Rostodonti

Nella Galassia di Zefiron… i fossili non sono di roccia!

Al contrario della Terra – dove la fossilizzazione avviene per sostituzione minerale, trasformando le ossa in pietra nel corso dei millenni – le ossa dei Rostodonti sono così fottutamente resistenti che si sono conservate per milioni di anni nella loro forma originale.

Tutto questo perché sono composte da un'antica matrice formata da fosforo antico anti-invecchiante, super collagene, calcio minerale diamantato e persino vitamina D potenziata.

Curiosità: la FIRIS *(Divisione Scientifica Governativa)* ha sviluppato l'**H-BONE 500**, un siero per riparare ossa in stile cemento a presa rapida, proprio basandosi e facendo studi sulle ossa dei Rostodonti! Pazzesco!!!

Il **prezzo** sul mercato interstellare dei fossili di Rostodonte può raggiungere cifre esorbitanti: fino a decine o centinaia di Valoran d'oro!

Uno dei pochi **scheletri completi di Blood Maw** si trova esposto al Museo Imperiale di Storia Naturale di Valoris. Una struttura non indifferente visto che misura ben 23 metri di altezza (un esemplare notevole!!). D'altronde nel suddetto museo hanno persino ossa di Grandi Mostri. Insomma, sono ben attrezzati per fossili decisamente Over-Size!

Blood Maw – Fauci Insanguinate

(Carnodrax Imperator)

Il **Blood Maw**, noto ufficialmente come **Carnodrax Imperator**, rappresentava l'apice dell'evoluzione predatoria terrestre, nonché il membro più bastardo e feroce della stirpe dei Rostodonti. Alto tra i 15 e i 25 metri al garrese e lungo fino a 70 metri, questa creatura era un vero e proprio monumento vivente all'orrore naturale!

La sua pelle, spessa e coriacea come la corazza di un coccodrillo ancestrale, respingeva senza problemi attacchi da parte di altri predatori o Rostodonti erbivori, e si ipotizza possa resistere anche ad armi moderne quali esplosivi ad alto potenziale, proiettili perforanti e colpi a impulsi.

Gli artigli ricurvi degli arti anteriori *(muniti di 3 forti dita)* erano affilati come lame da battaglia, capaci di squarciare metallo e ossa come carta.

La mascella invece, poteva sviluppare una potenza pari a 300 mila psi!!! Capace di comprimere anche gabbie toraciche di erbivori titanici, tronchi carboniferi o masticare rocce ferrose.

Il tratto più celebre, tuttavia, resta la sua coda terminante in una massiccia protuberanza ossea, affilatissima e di aspetto simile a una spada: un'arma naturale capace di tranciare in due altri Rostodonti o persino abbattere querce secolari alte 200 metri, tipiche delle foreste in cui viveva.

Ciò che gli ha valso il soprannome di "**Fauci Insanguinate**", però, è il suo stesso sangue. Questo mostro perdeva costantemente sangue vischioso e velenoso dalla bocca: una miscela tossica che avvelenava, corrodeva e marchiava ogni territorio in cui si spostava. Questa secrezione, retaggio di un metabolismo estremo per espellere tossine, batteri e minerali, fungeva da strumento offensivo e da terrificante marchio di dominio.

Le ossa del Blood Maw, inoltre, erano iper-densificate, i tendini elastici come cavi industriali e la muscolatura talmente sviluppata da permettergli scatti improvvisi nonostante l'enorme massa.

Per quanto riguarda il sistema di riproduzione, il Blood Maw giovane nasce già enorme. La femmina ingrassa moltissimo *(arrivando anche al doppio del suo peso),* mangiando quantità assurde di carne, calorie e minerali. Infatti, in questo periodo tende ad accumulare nella tana le prede cacciate come riserva. La gravidanza dura circa 1 anno e mezzo. Quindi niente uova.

Una volta nato, il bestione è già autonomo, pesante svariate tonnellate e caccia insieme alla madre per diversi mesi. Poi prende la sua strada e va in giro da solo.

Insomma, manco da cucciolo è vulnerabile! Nasce già pronto alla carneficina.

I paleontologi, sia governativi che dell'ECLISSI che indipendenti, concordano tutti su un punto: il Carnodrax Imperator è stato il più letale, feroce e sadico predatore terrestre mai documentato – una creatura che non uccideva solo per fame, ma per puro istinto di superiorità.

Spinodonte

(Spinarostrum Ferox)

Questo Rostodonte visse milioni di anni fa nelle grandi paludi e delta fluviali della Galassia di Zefiron.

Possedeva un'enorme vela dorsale, ornata da robuste punte cornee simili a spine diaboliche (da cui origina il nome), che serviva per termoregolazione e intimidazione predatoria.

A completare, una bocca devastante ricolma di zanne frastagliate e denti aguzzi. Una sorta di iperdontia funzionale. Pensate che possedeva oltre 400 denti attivi disposti su quattro file principali (due superiori, due inferiori) con file accessorie secondarie più interne per la rigenerazione.

Camminava su quattro zampe robuste, ma poteva sollevarsi su due quando doveva intimidire o attaccare.

Era uno dei predatori più temuti del suo ambiente, capace di abbattersi con furia su prede titaniche e squarciarle con le sue mandibole irregolari, causando lacerazioni mostruose praticamente impossibili da guarire.

Era alto fino a 10-12 metri e lungo fino a 35, e come se non bastasse, sulla pelle coriacea possedeva altre spine ossee che fungevano da corazza passiva.

Un predatore Fluviale all'apice.

Brontodonte

(Brontodontus Titanus)

Il Brontodonte è la dimostrazione perfetta che erbivoro non significa innocuo.

Anzi: nei mondi dei Rostodonti, essere erbivoro voleva dire essere abbastanza bastardo da non farsi mangiare.

La prima sensazione che dà questo bestione preistorico è:

"Io non caccio nessuno. Ma se mi rompi il cazzo, la terra trema."

Già, poiché il suo stesso corpo era un'arma passiva. Il Brontodonte non aveva bisogno di zanne da predatore o artigli, ma possedeva una massa mostruosa (qualcosa come 350 tonnellate), collo lungo e corazzato, testa come martello, dimensioni assurde, quattro zampe che parevano colonne di cemento e una coda che probabilmente funzionava come mazza e come contrappeso per girarsi di scatto e travolgere tutto.

In pratica, un passo sbagliato sotto di lui = fine.

Il Brontodonte non era aggressivo nel senso classico, ma territoriale per inerzia.

Pascolava, avanzava, ignorava. Pascolava, avanzava, ignorava. Tutto così.

Ma se qualcuno osava ostacolarlo, avvicinarsi troppo o perfino minacciare i piccoli… beh, veniva schiacciato senza pietà come sotto un autotreno con rullo.

Oltretutto, il Brontodonte non scappava quasi mai.

Perché? Perché non doveva. Scappare consuma troppa energia per una mole del genere.

Combattere no, soprattutto quando sei già una montagna vivente.

Quindi il suo mindset era*: "Io continuo ad avanzare. Tu decidi se spostarti o restare sotto e crepare."*

Pensate che era temuto e rispettato anche dai Rostodonti carnivori più feroci.

Troppo grande, troppe ferite necessarie, rischio altissimo di morire schiacciati.

Uno Spinodonte o simile poteva provarci e magari abbattere esemplari giovani.

Forse un branco di Veladonti parecchio incazzati potevano sopraffare un giovane irrequieto.

Ma un Brontodonte adulto?

👉 Nessuna possibilità. Senza contare lo spreco assurdo di energie e l'alto rischio di morte.

Solo un Blood Maw poteva affrontare un esemplare adulto in uno versus uno e sconfiggerlo.

Per concludere, il Brontodonte rappresentava la forza geologica della vita e l'idea che non tutto ciò che distrugge e schiaccia… lo fa per fame, ma per vivere.

Origine del nome

La parola bronto prima di donte non è casuale, ma deriva da una sorta di brontolio stile barrito profondo emesso dal bestione preistorico quando pascolava. Abbastanza inquietante da sentire oltretutto. 😅

Nota storica sull'estinzione dei Brontodonti

Nonostante la sua mole colossale e il rispetto che incuteva persino ai più feroci predatori, anche il Brontodonte non sopravvisse all'Apocalisse dei Rostodonti.

Quando i grandi carnivori raggiunsero il massimo della loro evoluzione — Blood Maw e altri superpredatori apicali — l'equilibrio naturale collassò definitivamente.

Gli erbivori impazzirono dalla pressione territoriale, combattendo in lotte all'ultimo sangue sia contro simili che contro i grandi carnivori. Non ne rimase più uno alla fine. Una carneficina evolutiva.

Veladonte

(Velanervosus Adrenalinicus)
Predatore delle Steppe della preistoria di Zefiron

Il Veladonte è uno dei Rostodonti più aggressivi e instabili mai documentati, adattato a vivere in ambienti estremi dove l'escursione termica è brutale e la vita non concede tregua. Abita principalmente steppe aride simili alle grandi pianure della Mongolia (infatti erano presenti per lo più sul pianeta Steppius Khan milioni di anni fa), vaste distese battute dal vento e dal sole, ma non è raro trovarlo anche su monti rocciosi e altipiani scoscesi, dove la roccia nuda accumula calore di giorno e lo rilascia in notti gelide.

Il suo tratto distintivo è la grande vela dorsale, eredità di antichi sinapsidi, qui portata a un livello evolutivo estremo. La vela svolge una funzione primaria di termoregolazione, permettendo al Veladonte di sopravvivere a sbalzi di temperatura violentissimi; tuttavia, il suo vero valore è metabolico. La struttura è iper-vascolarizzata e collegata a ghiandole endocrine specializzate che consentono all'animale di accumulare e rilasciare adrenalina in modo controllato. In pratica, il Veladonte immagazzina rabbia biochimica! Quando decide di attaccare, può liberare questa riserva in pochi istanti, trasformandosi in una massa di muscoli e furia capace di scatti devastanti su brevi distanze.

Si dice anche utilizzasse la vela dorsale come una sorta di lama mostruosa, correndo addosso alle prede e squarciandole a metà. 😨

Fisicamente appare come un dimetrodonte sotto steroidi, con una corporatura massiccia, torace ampio, arti potenti e un assetto che privilegia l'esplosività piuttosto che la resistenza. La testa è larga e armata di denti seghettati, progettati non tanto per schiacciare quanto per strappare e lacerare, causando emorragie rapide. Gli occhi sono mobili e rotanti, simili a sistemi di visione indipendenti, capaci di coprire un ampio campo visivo e di mettere a fuoco con precisione impressionante anche durante il movimento. Questo rende il Veladonte estremamente difficile da sorprendere e micidiale negli inseguimenti brevi.

A differenza di molti grandi predatori solitari, il Veladonte caccia in branco, generalmente composto da cinque a sette individui. La coordinazione è brutale e istintiva, non raffinata come quella dei predatori più intelligenti, ma compensata da aggressività costante e pressione continua. I branchi colpiscono prede di media e grande taglia, evitando i Rostodonti titanici come Blood Maw, Brontodonte o Spinodonte, non per paura ma per semplice valutazione energetica: il rischio non vale il costo. Tutto il resto, invece, è potenzialmente cibo.

Il Veladonte non domina interi ecosistemi come i giganti, ma li logora. Dove un branco si stabilisce, la fauna locale viene decimata, le migrazioni si spezzano e il territorio diventa instabile. È una specie che vive costantemente sul filo della violenza, perfettamente adattata a un mondo ostile, e proprio per questo incapace di esistere in un sistema equilibrato.

Nella storia dei Rostodonti, il Veladonte rappresenta l'anello della pressione continua: non l'apocalisse improvvisa, ma la rabbia che non si spegne mai. Una presenza costante, nervosa, che spinge ogni altra creatura a consumare più energia, a commettere errori, a collassare lentamente.

Luminadonte

(Dynamorphon Luminaxen)

Il Luminadonte era un Rostodonte relativamente piccolo in termini di stazza, ma non certo in termini di pericolosità e bastardaggine. Alto circa un metro e mezzo, questo predatore notturno popolava foreste perennemente in ombra e brughiere alte, ambienti dove la luce naturale era scarsa e il buio diventava un'arma. La sua pelle era attraversata da striature bioluminescenti regolabili, capaci di accendersi e attenuarsi come fosse una lampada vivente: un adattamento usato per abbagliare e disorientare le prede durante la caccia notturna, trasformando la notte in un caos di lampi improvvisi.

Il Luminadonte, infatti, cacciava in branco, sfruttando coordinazione, strategie di accerchiamento e movimenti fulminei. Mentre alcuni individui illuminavano a intermittenza, altri restavano nell'oscurità, colpendo da punti imprevedibili. Gli artig-li erano lunghi a tal punto da essere sproporzionati e simili a katane, in grado di generare lacerazioni devastanti.

Pur non potendo affrontare i giganti della sua era, il Luminadonte era specializzato nella predazione di Rostodonti di piccole e medie dimensioni, inclusi giovani o individui feriti, che venivano rapidamente sopraffatti dalla combinazione di luci, velocità e ferocia dilaniante.

Plesiodonte

Il Plesiodonte è un grande predatore semiacquatico appartenente alla lontana discendenza dei Rostodonti, gli antichi dominatori preistorici della galassia di Zefiron. Sebbene sia molto più piccolo e meno imponente dei suoi giganteschi antenati, rimane una delle creature acquatiche più temute dei laghi profondi, dei grandi fiumi e delle coste interne.

Un esemplare adulto può raggiungere i venticinque metri di lunghezza e diverse decine di tonnellate di peso. Il suo corpo è massiccio e muscoloso, adattato alla vita acquatica ma capace di muoversi anche sulla terraferma per brevi tratti.

Possiede quattro potenti arti palmati che gli permettono di nuotare con sorprendente agilità e di trascinarsi sulle rive quando necessario.

La caratteristica più distintiva è il lungo collo flessibile, terminante in una testa cagnesca ricca di denti aguzzi e affilatissimi, perfetti per azzannare pesci, rettili acquatici e altre prede di grandi dimensioni. Una robusta coda contribuisce alla propulsione durante gli scatti improvvisi, rendendolo molto più veloce di quanto le sue dimensioni farebbero immaginare.

Lungo la schiena corre una corta cresta pinnata e spinosa che ricorda una piccola vela dorsale. Questa struttura, eredità dei suoi antichi antenati, viene utilizzata per la termoregolazione e per l'intimidazione nei confronti di rivali e predatori.

Il Plesiodonte predilige acque di profondità media e relativamente tranquille, ma può percorrere grandi distanze seguendo le migrazioni delle prede o gli squilibri degli ecosistemi. È una creatura estremamente territoriale e aggressiva quando affamata, ma non è malvagia né particolarmente intelligente: agisce esclusivamente secondo l'istinto.

Nonostante la sua fama terrificante, gli attacchi contro gli esseri umani sono rari e quasi sempre legati a comportamenti territoriali o a condizioni ecologiche anomale.

Per gli zoologi di Nebulon e per il CEDRUS il Plesiodonte rappresenta uno degli ultimi grandi eredi viventi dell'Era dei Rostodonti. Per pescatori e marinai, invece, rimane semplicemente ciò che è sempre stato: una montagna di denti nascosta sotto l'acqua.

Rostotauri

Ferocissimi Rostodonti Carnivori di aspetto simile a tori corazzati e predatori. Bestie fameliche, enormi e letali!

GRANDI MOSTRI

Vortallax – Il Flagello degli Oceani

Tra i Grandi Mostri che infestano la Galassia di Zephyron, Vortallax è uno dei più temuti e leggendari. Alto 150 metri, dotato di una massa colossale, risale dalle scogliere durante le tempeste più furiose, emergendo come un incubo primordiale.

La sua struttura fisica è mostruosamente imponente: cammina su due zampe possenti che scuotono la terra a ogni passo, mentre due braccia muscolose terminano in artigli a quattro dita affilate come spade.

La mandibola, unica nel suo genere, si divide in quattro sezioni simmetriche, rivelando file infinite di denti acuminati in grado di maciullare metallo, pietra e carne con facilità.

La coda, lunga e flessibile, termina in una spaventosa formazione simile a un enorme riccio di mare, capace di devastare interi edifici con un singolo colpo.

Vortallax possiede anche dei cosiddetti "polmoni acquei", una bizzarra evoluzione che gli consente di respirare sott'acqua come in superficie: quando soffia con tutta la sua forza, genera autentiche tempeste localizzate, spazzando via case, alberi ed edifici come fuscelli davanti a un uragano improvviso.

Ogni sua apparizione è accompagnata da burrasche, fulmini e onde titaniche, come se l'oceano stesso si inchinasse alla sua furia. Frase poetica a parte, effettivamente pare che le scaglie e spuntoni che ha sul dorso funzionino come parafulmini giganti!

Per concludere, nonostante possieda tutte queste caratteristiche mostruose, Vortallax non è cattivo. È semplicemente frutto del pianeta stesso, (in questo caso Xerion). Una sorta di anticorpo planetario, risvegliato dall'eccesso di sfruttamento perpetrato dall'uomo.

La sua prima apparizione documentata risale ad oltre 2000 anni fa, anche se si pensa sia molto più antico!

Ultima apparizione di Vortallax (2686, Pianeta Xerion-7)

Nel 2686, sulle coste frastagliate di Xerion-7 – in una zona che ricordava antiche scogliere mediterranee come quelle della Costa Amalfitana – Vortallax riemerse dagli abissi durante una tempesta furiosa.

La bestia attaccò la città costiera di Porto Spessos, devastando quartieri interi con soffi d'uragano e colpi di coda micidiali.

Il Regime Governativo, ignorando gli appelli dei ricercatori della D.A.R.M. (Vortallax è amico! Non vuole attaccarci!), inviò immediatamente un Magnitude 800, uno dei loro colossali robot da guerra, sotto forti pressioni della FALC e dell'opinione pubblica.

Perché non inviare aviazione, un incrociatore a bassa quota o un fottuto missile ad alto potenziale? Avrebbero risolto la cosa in modo estremamente più rapido. Beh, un po' di sana pubblicità e adulazione dopo aver visto menarsi un cazzo di robot contro un grande mostro faceva molto comodo al governo, soprattutto per dimostrare la potenza del nuovo regime.

Il Magnitude si schierò subito a difesa di Porto Spessos e non perse tempo: bombardamenti di missili, granate, raffiche di cannoni rotanti, proiettili perforanti e addirittura un missile motosega che lo trapassò da parte a parte, sferzarono Vortallax, che però resistette e incassò i colpi.

A quel punto, i piloti del robot decisero per un corpo a corpo all'ultimo sangue: il Magnitude estrasse una gigantesca lama energetica, surriscaldata a oltre 9000 gradi Celsius, e si lanciò in un feroce corpo a corpo.

Il duello fu titanico: vortici d'acqua, scintille incandescenti, tonnellate di macerie.

Vortallax, pur danneggiando gravemente il robot governativo, venne infine respinto a colpi di spada nell'oceano, lasciandosi dietro una scia di sangue nero, pezzi di budella e vapore. La cittadina di Porto Spessos era salva, e diede al via a festeggiamenti di oltre un mese.

Da quel giorno, il colosso non è più riapparso. Ma le acque profonde di Xerion-7 non hanno mai smesso di sussurrare il suo nome. IL SUO RITORNO È SOLO QUESTIONE DI TEMPO.

● *Curiosità*: i ricercatori del D.A.R.M hanno notato che nella zona dove perse sangue e fluidi corporei, sono cresciute delle rigogliose alghe nere, estremamente ricche di calorie e benefici: antiossidanti, vitamine e minerali. Neanche a dirlo apposta, centinaia i pescatori che ogni giorno raccolgono queste piante di mare per venderle o consumarle. Gli scienziati hanno cercato di vedere il lato positivo, una sorta di regalo involontario.

In seguito a indagini condotte durante la ricostruzione (quindi presenti vigili del fuoco governativi, polizia e molto altro) si è scoperto che Porto Spessos ospitava una cellula sovversiva di estremisti anti-Nebulon, o almeno ciò che rimaneva dopo il devasto causato dal Grande Mostro. Quest'ultima riciclava denaro sporco e inquinava i mari con residuati di petrolio e altri scarti da combustione (per non smaltirli correttamente). Sono stati poi tuttti arrestati dalle forze dell'ordine governative. Tuttavia, molti dubbi sono sorti: Solo una coincidenza? O Vortallax ci aveva visto giusto, scovando il marcio dove in apparenza non c'era?

Il Bue del Mare

Il leviatano di Vortexia, meglio conosciuto come il Bue del Mare. Si tratta di un'enorme creatura marina, classificata dalla DARM come un "Grande Mostro": una balena di centinaia di metri *(le stime parlano di oltre uno o due chilometri!)* che pascola negli oceani nutrendosi di tutta la flora marina che gli capita a tiro, senza contare minerali e metalli, residui degli ingranaggi e delle scorie riversate in mare dalle industrie vortexiane. La bestia non è malvagia, ma segue il suo istinto di sopravvivenza, e quando si avvicina alle coste mette in pericolo porti, navi, cantieri e intere città. Per respingerlo, gli ingegneri di Vortexia hanno progettato imponenti cannoni elettrici, capaci di stordirlo e deviarne la rotta. Il Leviatano è ancora vivo e attivo, e la sua ciclica comparsa è diventata una sorta di leggenda moderna.

SEZIONE MILITARE

CRONOLOGIA DELLA GRANDE GUERRA (2696-98)

● **7 febbraio 2696 – Lo Scoppio della Grande Guerra Galattica:** dopo l'assassinio di Cypher Arias *(attribuito all'ECLISSI)*, il Governo invia una dichiarazione di guerra cartacea tramite una navetta corriere, con però allegata una proposta: *"Deponete le armi, rifiutate l'ideale libertino tornando a far parte della Nazione e chiedete perdono per la morte di Arias. Se così verrà fatto… finirà bene!".* L'ECLISSI si dichiara subito innocente nei confronti dell'attentato, porge condoglianze pubbliche per Arias, ma… straccia l'ultimatum e si prepara a incassare il colpo. Tre flotte governative partono: due salpano da Iron Soul, mentre la terza era già operativa in orbita di Nebulon.

● **Dal 10-15 febbraio fino a fine mese (28 febbraio) - Inizio della campagna su Stellarnova:** Con lo scoppio della guerra il 7 febbraio 2696, il Governo lancia subito la prima grande offensiva strategica su Stellarnova, già da tempo individuata come obiettivo primario. I piani erano pronti da mesi: colpire per primi, conquistare il pianeta chiave della linea difensiva dell'ECLISSI *(che proteggeva i restanti mondi libertini),* e spezzare la controffensiva della Coalizione sul nascere.

Le tre Flotte Governative attaccano in orbita le forze dell'ECLISSI stanziate su Stellarnova.

Nei primi giorni si registrano vittorie spaziali clamorose: la superiorità tecnologica e di pura potenza di fuoco del Governo permette di abbattere numerose navi nemiche e di ottenere il controllo parziale degli spazi aerei e atmosferici superiori del pianeta.

A metà mese, le forze governative riescono a effettuare sbarchi planetari massicci:

- Vengono conquistati rapidamente spazioporti, aeroporti strategici, stazioni ferroviarie, città di montagna e fortezze alpine.
- Si iniziano a stabilire teste di ponte sicure per il flusso continuo di truppe, munizioni e materiali bellici.
- Le truppe governative, ben addestrate, si muovono con rapidità fulminea, occupando baite, villaggi montani, stazioni radar e postazioni bunker dell'ECLISSI tra valli, fiumi, torrenti e picchi innevati.

La geografia di Stellarnova - bricchi, passi alpini, vallate innevate – rende ogni metro conquistato estremamente prezioso.

Nonostante la forte resistenza delle truppe ECLISSI, la combinazione di potenza aerea, supporto orbitale, bombardamenti e forze di terra specializzate coadiuvate da corazzati pesanti permette al governo di conquistare entro fine mese diverse regioni settentrionali e occidentali del pianeta, gettando le basi per la lunga campagna successiva. Tuttavia… la guerra di Stellarnova era solo all'inizio.

Nota aggiuntiva: Armi nucleari e ruolo dell'opinione pubblica: Durante la campagna di Stellarnova, entrambe le fazioni combattono utilizzando solo armamenti convenzionali.

L'ECLISSI, pur numerosa, non dispone di armi di distruzione di massa come testate nucleari o cannoni H.L.R.I.C., affidandosi a tecnologia tradizionale *(più obsoleta della controparte, ovviamente…),* basi fortificate, cannoni e difese planetarie.

Il Governo, pur avendo a disposizione un arsenale apocalittico, si impone restrizioni volontarie per ragioni sia di opinione pubblica che di codice d'onore militare: l'uso di armi nucleari o ad annichilimento sarebbe visto come una violazione dell'etica bellica.

Perciò, anche le operazioni più brutali vengono condotte con mezzi convenzionali: bombardamenti a tappeto, cannoniere d'assalto, artiglieria pesante e sbarchi terrestri, mantenendo la guerra entro confini considerati "accettabili" dalla galassia.

● **Inizi di marzo 2696 – Impantanamento su Stellarnova:** Con l'arrivo di marzo, l'offensiva governativa su Stellarnova inizia a rallentare in modo sensibile. Dopo le vittorie iniziali, il fronte si irrigidisce: la conquista orbitale è parziale, e le forze governative, pur avendo preso il controllo di vaste aree e regioni, si trovano ora intrappolate in una guerra di logoramento.

Le 3 flotte in orbita non possono circondare completamente il pianeta: la presenza di basi missilistiche avanzate *(con i loro fottuti LRM-Torpedo!),* batterie di difesa a lungo raggio dell'ECLISSI o potenziali incursioni tattiche con piccole navi impedisce manovre di accerchiamento, costringendo i fronti spaziali a una sorta di stallo dinamico.

A terra, le truppe governative si trovano ad affrontare terreni impervi, monti fortificati, bunker incastonati nelle rocce, chilometri di filo spinato, nidi di mitragliatrici laser e cecchini annidati ovunque. Nonostante il vantaggio tecnologico *(robot da guerra, mezzi corazzati pesanti, bombardamenti orbitali ed aerei),* la natura stessa di Stellarnova – un dedalo di valli innevate, creste montane e cunicoli, mista a enormi fortificazioni difensive – neutralizza gran parte della superiorità tecnica.

Anche gli assalti meccanizzati rallentano: ogni avanzata è lenta, sanguinosa e costa enormi sforzi. L'alto comando governativo si rende conto che non basteranno blitz o bombardamenti per spezzare la resistenza Eclissiana: la guerra su Stellarnova si trasforma rapidamente in una guerra di trincea montanara.

● **Dal 15 di marzo fino a fine marzo (2696) - Blitz dell'ECLISSI su Astrylis ed Equinoxis:** Mentre il fronte di Stellarnova rallenta… l'ECLISSI lancia una manovra a sorpresa!

Con un'enorme flotta segreta mobilitata da Stellaria, l'ECLISSI viola i trattati di neutralità, attraversa il sistema di Steppius Khan *(un pianeta neutrale noto per le sue steppe e cavalleria munita di frecce esplosive),* e attacca direttamente due pianeti governativi chiave: Astrylis ed Equinoxis.

Astrylis, cuore della produzione energetica interplanetaria *(centrali geotermiche vulcaniche)* ed Equinoxis, un mondo commerciale/industriale di primaria importanza, vengono presi di mira con sbarchi massicci di truppe. Le difese governative, ridotte a causa della concentrazione di forze su Stellarnova, vengono colte di sorpresa: l'ECLISSI conquista teste di ponte significative.

L'alto comando governativo e l'opinione pubblica, che erano sicuri di una rapida vittoria, restano sbalorditi. La guerra, prevista come un "*blitzkrieg rapido e indolore*", si trasforma invece in un conflitto su più fronti. La superbia e la sottovalutazione del nemico iniziano a presentare il conto!

(Tuttavia, si suppone dagli enti di spionaggio governativi della NCA che ci fossero accordi sottobanco tra Steppius e l'ECLISSI per il passaggio di truppe.)

Nota aggiuntiva – Perché il Governo non ha aggirato Stellarnova passando da Steppius, proprio come fatto dall'ECLISSI?: Semplice, il governo sceglierà deliberatamente di non violare la neutralità di Steppius Khan per aggirare Stellarnova, rifiutando categoricamente di abbassarsi a "*manovre squallide compiute dal nemico"!*

L'onore di guerra e l'immagine di superiorità morale sono troppo importanti per il regime, che deve apparire agli occhi dell'opinione pubblica come il baluardo della civiltà contro la barbarie e il tradimento.

Tuttavia, sul piano ufficiale, la propaganda governativa coglie immediatamente l'occasione: dipinge l'ECLISSI come traditori, sleali e spregevoli pronti a utilizzare questi trucchi per non affrontare a muso duro le astronavi da guerra governative nell'orbita di Stellarnova. Questo permette al Governo di rafforzare la sua legittimità davanti al suo popolo e ai pianeti alleati, anche senza infrangere i codici etico-morali.

Cosa ne pensano gli altri pianeti della Grande Guerra Galattica?

- **Vortexia Minor-9:** la terza superpotenza dopo Governo ed ECLISSI si mostra dispiaciuta per la morte del leader Arias, ma non se la sente di accusare la Coalizione. Preferiscono un approccio pacifico e tentano in vari modi di porre fine alle ostilità, invano. Si limitano quindi *(almeno pubblicamente, dato che i loro servizi segreti del VSS sono già all'opera per reperire più informazioni possibili su ambo i fronti…)* a osservare in modo passivo lo svolgersi degli eventi.

- **Ergon**: la potenza mineraria *(che vende minerali rari sia al Governo che all'ECLISSI),* tende di più dal lato di Nebulon… dato che pagano di più. Tuttavia, rimangono neutrali e pensano ad estrarre ancor più risorse per venderle al miglior offerente.

- Emporium Fortune: il famigerato mondo commerciale si schiera dal lato governativo, dato che Stellarnova era un rivale nei commerci *(sì, anche durante la Guerra Fredda!)* e il suo declino in mondo trincea ne ha giovato loro. Perciò traggono profitti. In ogni caso, continuano ancora a vendere e scambiare beni con l'ECLISSI.

- Dunaria: difficile dare un parere unanime viste le centinaia di città stato presenti, alcuni appoggiano il Governo altre l'ECLISSI, in base a ragioni strategiche, commerciali e di alleanze. I terroristi di Zakaresh ne sono invece ben contenti: più caos galattico per coprire le loro operazioni.

- Steppius Khan: nonostante le forze ECLISSI abbiano violato il loro spazio orbitale per far passare un'immensa flotta da guerra… a Steppius poco importa. Finché la guerra non arriva in casa loro e sulle vaste steppe, poco gli cambia sia nei commerci *(anche qui ambo le parti),* che per questioni strategiche, anzi ci possono pure trarre profitti maggiori. Si limitano quindi a una blanda protesta ufficiale per essere stati coinvolti marginalmente nel conflitto tra le due superpotenze.

- Saturnium-4: la Confederazione Tribale non è felice dello scoppio della guerra e vorrebbero la fine delle ostilità. Purtroppo, la loro opinione nella politica interstellare conta meno di un carretto senza ruote.

- Menzione onorevole - Kar-Maeg: nonostante sia sulla carta sotto controllo governativo, i ribelli e la moltitudine di dittatori, signori della guerra e capitribù sono ben felici che ora il Governo deve scontrarsi contro un'altra superpotenza, potendo così indirettamente avere un vantaggio nella loro guerra contro i Corpi Coloniali e il colonialismo governativo.

● **Fine marzo – Inizio giugno 2696: La Guerra si cristallizza su tre fronti:** Dopo l'inatteso blitz dell'ECLISSI su Astrylis ed Equinoxis, la Grande Guerra entra in una fase di stabilizzazione e logoramento su più fronti:

- Stellarnova: Il fronte terrestre si impantana in via definitiva. Gli assalti governativi, pur continuando, ottengono solo avanzamenti minimi. Ogni passo avanti costa carissimo in uomini, Valoran e materiali, mentre le difese dell'ECLISSI tra le montagne, nonostante

subiscano perdite 10 volte superiori a quelle governative, rendono ogni metro conquistato una battaglia sanguinosissima. Si consolida un brutale scenario di guerra di trincea montanara. I danni all'ecosistema e alle regioni civili sono incalcolabili.

- Equinoxis: Le teste di ponte conquistate dall'ECLISSI vengono isolate. L'alto comando governativo, preoccupato dalle implicazioni economiche e mediatiche, invia rinforzi prelevandoli da Nebulon, Xerion e da altri pianeti secondari, e dispone difese a tenaglia attorno alle zone occupate. La vita civile su Equinoxis, fuori dalle zone di guerra, continua quasi normalmente: la propaganda governativa si adopera per mantenere l'illusione di sicurezza, mentre le autorità vigilano come un ossesso sulla protezione dei civili e dei poli commerciali.

- Astrylis: Qui i combattimenti sono feroci. Le forze dell'ECLISSI, pur non avendo preso il pieno controllo del pianeta, si sono trincerate in ampie aree industriali strategiche. Il Governo lancia massicce controffensive, con violentissimi scontri intorno alle centrali geotermiche. L'alto comando però sottovaluta un elemento chiave: la natura vulcanica del pianeta rappresenta una minaccia che sta per trasformarsi in catastrofe…

In sintesi: tra marzo e giugno 2696 il conflitto si solidifica in una guerra di posizione e di logoramento. Il blitz rapido sognato dal governo si trasforma in una lotta lunga, logorante e sanguinosa. La pressione politica aumenta, ma nessuna parte riesce ancora a ottenere una vittoria decisiva.

● **Inizio giugno – Metà agosto 2696/ Il Governo avanza:** Con l'arrivo dell'estate galattica, il Governo inizia a registrare progressi tangibili su tutti i fronti secondari:

- Equinoxis: Il pianeta commerciale, seppur colpito dall'invasione iniziale, vede la vita civile continuare con normalità nelle regioni non occupate. Il governo, dopo aver inviato ingenti rinforzi da Xerion e Nebulon, blinda le teste di ponte conquistate dall'ECLISSI e avvia una serie di controffensive chirurgiche. Le truppe governative, pur agendo con cautela per preservare le infrastrutture civili, riconquistano progressivamente distretti, città e aree occupate.

L'ECLISSI, dopo l'iniziale slancio offensivo, è costretta sulla difensiva: ha esaurito le sue risorse migliori nell'attacco lampo, e non è più in grado di rilanciare una nuova offensiva su larga scala.

Anche nello spazio, la flotta eclissiana attorno a Equinoxis inizia a perdere colpi: numerose astronavi vengono abbattute, riducendo sempre più la capacità di rifornimento delle truppe di terra.

- Astrylis: Il fronte su Astrylis si conferma molto più feroce e sanguinoso rispetto a Equinoxis, secondo solo a Stellarnova.

Senza la presenza massiccia di civili e con ampi territori industriali semi-abbandonati, le forze governative possono agire con mano più pesante: bombardamenti intensivi, assalti meccanizzati e scontri di fanteria devastano le centrali geotermiche e i complessi industriali.

L'ECLISSI, che su Astrylis aveva concentrato il grosso delle sue forze e della sua flotta, resiste disperatamente, consapevole dell'importanza strategica e monetaria del pianeta per il governo.

Tuttavia, anche qui, il logoramento inizia a farsi sentire: il governo vince battaglia dopo battaglia, e la flotta nemica, ormai decimata, non riesce più a controllare né il cielo né il terreno.

- Stellarnova: Nel frattempo, il fronte di Stellarnova continua a stagnare: la guerra montanara si trascina con tremendi massacri di uomini e mezzi. Sebbene le perdite

dell'ECLISSI siano enormemente superiori rispetto a quelle governative, il terreno impervio e la determinazione difensiva impediscono avanzate rapide.

Situazione a metà agosto 2696: Mentre su Equinoxis la minaccia viene progressivamente neutralizzata, e su Stellarnova si lotta metro per metro, su Astrylis sembra avvicinarsi una clamorosa vittoria governativa. La Coalizione eclissiana è in rotta, le fabbriche principali stanno per essere riconquistate, e il comando governativo pregusta una vittoria totale. Ma proprio alla vigilia del trionfo… una nuova minaccia punta alle viscere vulcaniche del pianeta.

- **15 agosto 2696 – La Caduta di Astrylis**

Con la vittoria governativa ormai imminente su Astrylis *(e l'avvicinarsi di Ferragosto),* la Coalizione ECLISSI sul pianeta, ormai in rotta e con poche unità residue ancora operative in orbita, sfodera la sua ultima carta disperata.

Un'arma segreta, assemblata sotto stretto silenzio da un manipolo di scienziati e tecnici eclissiani di Meridian, viene attivata: la Bomba Tellurica *(il nome tecnico: Disgregatore Termo-Tettonico!*).

Questo dispositivo, trasportato clandestinamente e nascosto nella pancia di un'apparente innocua fregata spaziale, ha una funzione tanto semplice quanto devastante: riattivare con estrema violenza l'attività vulcanica sopita!

La bomba viene sganciata su uno dei più grandi complessi vulcanici della regione industriale di Astrylis. L'esplosione innesca una reazione a catena senza precedenti: in poche ore, dozzine di vulcani erompono a cascata, generando nubi piroclastiche, terremoti, bombe di magma e flussi di lava che devastano tutta la zona orientale del pianeta.

L'alto comando governativo, colto di sorpresa dalla brutalità dell'attacco geologico, ordina immediatamente la ritirata d'emergenza: tutte le truppe stanziate nelle aree colpite evacuano in fretta e furia, mentre le astronavi in orbita organizzano salvataggi disperati di operai e civili tra colonne di fumo e fiumi di lava.

Le forze residue dell'ECLISSI, ormai abbandonate a sé stesse, vengono letteralmente inghiottite dalle colate laviche e dai flussi di gas incandescente. Atroce!

Le perdite militari governative, grazie alla rapidità delle operazioni di emergenza, risultano limitate a qualche migliaio di uomini, ma l'impatto strategico ed economico è devastante: l'intera rete di centrali geotermiche di Astrylis, che forniva energia a metà galassia, viene annientata.

Inizia quindi una crisi energetica pazzesca: i prezzi della corrente elettrica schizzano alle stelle, specie nei mondi delle Regioni Esterne. Nebulon, centro del potere governativo, riesce però a trarre vantaggio dalla situazione, rafforzando la sua egemonia economica, mentre i pianeti più periferici sprofondano nella carestia e nella recessione.

L'evento viene immediatamente ribattezzato dai media con tono misto tra ironia amara e disperazione: *La Caduta di Astrylis* durante quel fatidico *Ferragosto Rovente*, un nome destinato a entrare nella memoria collettiva come simbolo di follia bellica e tragedia umana.

Il Governo promette subito giustizia contro i responsabili della bomba tellurica, mentre in segreto avvia operazioni dei servizi segreti NCA per rintracciare ed eliminare gli scienziati che hanno ideato l'arma. Non ci sarà clemenza.

Nota aggiuntiva – Rifornimenti clandestini ECLISSI su Astrylis ed Equinoxis: Dopo il blitz di marzo, le flotte e le truppe ECLISSI presenti su Astrylis ed Equinoxis si trovarono sostanzialmente tagliate fuori dai principali canali di rifornimento.

Sebbene alcuni cargo clandestini riuscissero ancora a partire da Stellarnova o a transitare sfruttando rotte commerciali minori attraverso Steppius Khan, i numeri erano estremamente limitati.

La Coalizione ECLISSI fu dunque costretta a combattere con le forze iniziali sbarcate durante l'invasione, senza possibilità di rinforzi o grandi rifornimenti.

Le flotte eclissiane su Astrylis ed Equinoxis resistettero più a lungo del previsto grazie alla loro grandezza iniziale e all'autonomia di mezzi portata durante l'attacco, ma con il passare dei mesi la mancanza di ricambi, equipaggiamenti e carburanti diventò una condanna inevitabile.

Nota aggiuntiva – Operazione segreta su Meridian: eliminazione dei ricercatori tellurici: Subito dopo il disastro della caduta di Astrylis, il Governo avviò operazioni segrete per identificare e neutralizzare i responsabili della creazione della Bomba Tellurica.

Grazie a un'operazione di infiltrazione condotta dalla NCA *(Net-Com Agency alias Servizi Segreti Governativi)*, venne localizzato un laboratorio di ricerca nascosto nelle zone isolate di Meridian, pianeta quartier generale della coalizione ECLISSI.

Durante un raid rapidissimo, conosciuto ai più con il nome non ufficiale di *"Operazione Estintore",* forze speciali governative della A.F. insieme a operativi NCA neutralizzarono o catturarono il team scientifico responsabile: alcuni scienziati vennero eliminati durante l'assalto a causa di scontri a fuoco inevitabili. Altri furono arrestati, e successivamente interrogati e costretti a collaborare.

Le preziose informazioni ottenute durante gli interrogatori rivelarono che:

- **Primo:** La Bomba Tellurica funzionava solo in condizioni geologiche particolari (come quelle di Astrylis: vasta rete di camere magmatiche instabili e pressione geotermica anomala). Su altri pianeti al massimo avrebbe causato un'eruzione più forte del normale.
- **Secondo:** L'ECLISSI non disponeva delle risorse tecnologiche, dei minerali e dei costosi materiali raffinati necessari per replicare un altro ordigno simile in tempi utili.
- **Terzo:** Il più semplice. Niente scienziati. Niente bomba. Fine.

Di fatto, il governo aveva stroncato alla radice la possibilità di una seconda catastrofe tellurica.

● Settembre 2696 – Mobilitazione maggiorata e autorizzazione delle supercorazzate: Dopo il disastro della Caduta e la definitiva perdita di Astrylis da parte dell'ECLISSI, il Governo può finalmente dichiarare la completa liberazione del pianeta, anche se a un prezzo altissimo.

Le ultime sacche di resistenza eclissiana su Astrylis vengono eliminate o si arrendono *(quelle presenti nelle aree che non hanno subito eruzioni vulcaniche, ovviamente),* mentre i pochi superstiti tentano una ritirata nello spazio a bordo delle ultime navi rimaste, ma vengono abbordati e fatti prigionieri. Tuttavia, la situazione galattica resta tesa: sebbene l'ECLISSI sia stata colpita duramente, la guerra è ben lontana dall'essere vinta.

Su Nebulon e nei mondi centrali governativi si diffondono i primi malumori popolari: l'euforia nazionalista iniziale lascia spazio a un crescente senso di frustrazione.

La crisi energetica provocata dalla perdita di Astrylis comincia a pesare sull'economia e sulle classi popolari.

I comitati anti-guerra e gli estremisti della FALC iniziano a farsi sentire, sebbene siano ancora minoritari e stigmatizzati dalla propaganda ufficiale.

In risposta alla pressione popolare, e per accelerare la vittoria, l'alto comando ottiene nel mese di settembre l'autorizzazione straordinaria per:

- Mobilitare nuove risorse (materiali, munizioni, mezzi corazzati, personale militare);
- Ampliare i contingenti militari su tutti i fronti;
- Schierare le supercorazzate mai usate fino ad allora, tra cui la leggendaria Leviathan Fury, nave simbolo del potere militare del regime.

Il "Fondo per la Vittoria" viene raddoppiato, e una nuova ondata di soldati, blindati e caccia spaziali si riversa nei sistemi in guerra.

Il Governo, nonostante i problemi interni, punta a chiudere il conflitto con una schiacciante offensiva finale.

Nel frattempo:

- **Su Equinoxis**, le operazioni proseguono: i fronti si stabilizzano e il governo riconquista lentamente territorio, stringendo l'ECLISSI sempre più in enclave isolate.
- **Su Stellarnova**, la guerra di logoramento continua, senza che nessuna delle due parti riesca a prevalere in modo netto.

Settembre 2696 è dunque ricordato come il mese in cui il governo rilanciò la posta sul piatto: uomini, armi e soprattutto le sue più terrificanti macchine da guerra!

Nota aggiuntiva – Ruolo del Generale Orion: Nathaniel Orion, Generale di Stato Maggiore del Governo, dirige dall'alto le operazioni belliche su tutti i fronti principali.

Pur essendo un brillante stratega militare, e artefice di molte delle vittorie ottenute finora, anche Orion deve fare i conti con l'imprevedibilità della guerra su vasta scala.

Le dimensioni titaniche del conflitto, la resistenza inaspettatamente feroce dell'ECLISSI e la complessità dei teatri di battaglia rendono impossibile un controllo assoluto su ogni singola operazione.

Sebbene la sua mente lucida e implacabile tessa piani a lungo termine, anche lo stesso Orion deve suo malgrado accettare battute d'arresto, imprevisti e avversità.

• Ottobre 2696: La controffensiva governativa e la ripresa di Equinoxis

Con la mobilitazione straordinaria di settembre, il Regime Governativo è pronto a lanciare la grande controffensiva d'autunno.

L'Obiettivo primario? Riconquistare Equinoxis (chiudendo il fronte interno) e riversare tutte le forze su Stellarnova.

A Metà ottobre, ha quindi inizio l'operazione "*Restore Trade"* per l'assalto finale atto a riprendere Equinoxis.

Due supercorazzate – tra cui la mastodontica Leviathan Fury – supportate da corazzate stellari, decine di incrociatori, cacciatorpediniere e fregate d'assalto piombano sull'orbita di Equinoxis.

La flotta ECLISSI, già decimata e privata del supporto costante di rifornimenti, viene vaporizzata senza possibilità di resistenza.

La supremazia orbitale governativa è totale. Segue poi uno sbarco massiccio di truppe su suolo equinoxiano: nuovi soldati, forze speciali, corazzati avanzati, robot e artiglieria pesante.

In meno di un mese, la resistenza a terra crolla.

Il 4 novembre 2696, Equinoxis viene ufficialmente riconquistata dal Governo, e dichiarata "territorio pienamente sicuro e patriottico", ma non senza una certa ironia beffarda: il 4 novembre era il giorno della fondazione ufficiale dell'ECLISSI!

● **Novembre inoltrato 2696 – Operazione *"Mineremo le montagne!"*:** Con Equinoxis ormai ripreso in via definitiva, l'attenzione si concentra di nuovo su Stellarnova.

Parte una nuova offensiva colossale: l'Operazione "*Mineremo le montagne*"!

Scopo? Sfondare le Pre-Carzang (pre-alpi style!), la linea montuosa esterna che protegge i bastioni principali dell'ECLISSI sui monti Carzang, che sono la crème de la crème delle difese della Coalizione sul pianeta.

Attraverso settimane di bombardamenti massicci, mine ad alto potenziale, scavi sotterranei e attacchi aerei senza sosta, il governo riesce finalmente a sfondare i margini della catena montuosa, vaporizzando enormi porzioni di roccia e monti.

Per la prima volta, le forze governative penetrano dai contrafforti ai veri e propri Monti Carzang, le montagne più grandi, immense e strategiche di tutto Stellarnova: la linea di difesa finale. **Conquistare i Carzang... avrebbe significato conquistare il pianeta.**

● **Dicembre 2696: Verso la vittoria?**

Con la riconquista di Equinoxis e l'inizio dell'invasione dei Monti Carzang, il conflitto si concentra ormai esclusivamente su Stellarnova.

La guerra entra nella sua fase più dura: la Guerra delle Montagne è appena iniziata.

Entrambe le fazioni si preparano a combattere una campagna lunga, gelida, devastante tra le creste innevate e i bunker blindati della catena montuosa più imponente del pianeta. Sarà ricordata come la più grande e sanguinosa campagna terrestre mai combattuta nella storia galattica.

● **Dicembre 2696 – febbraio 2697/ L'inferno dei Monti Carzang:** Con la riconquista di Equinoxis e la piena mobilitazione del fronte, il Regime Governativo si prepara a dare il colpo di grazia all'ECLISSI.

La situazione generale sembrava favorevole:

- L'ECLISSI aveva già perso una quantità colossale di uomini, mezzi e materiali.
- La Coalizione ribelle, pur ancora resistente, aveva dovuto introdurre una leva obbligatoria estesa, forzando la popolazione civile al fronte.
- I costi economici e umani iniziavano a farsi insostenibili per i pianeti della Coalizione.

Al contrario, il Governo – forte delle immense risorse di Nebulon e dei pianeti centrali – aveva ricevuto nuovi finanziamenti e rinforzi freschi, schierando le truppe più numerose e meglio equipaggiate mai viste fino a quel momento.

Tutto sembrava pronto per la vittoria definitiva... ma la realtà che attendeva le forze governative sui Monti Carzang era ben diversa.

I Carzang erano il baluardo supremo dell'ECLISSI:

- Una catena montuosa colossale, vasta come metà continente, con altitudini titaniche, valli alpine e canyon profondissimi.

- Fortificata in ogni angolo: campi minati, basi aeree sotterranee, cannoni incastonati nelle rocce, depositi nascosti, reticoli di bunker, fiumi artificiali deviati per inondare le valli in caso di attacco.

- Missili antinave spaziale, cannoni orbitali, batterie mobili e torrette automatizzate completavano un sistema difensivo mostruoso, progettato negli anni come ultima linea di difesa assoluta.

Verso gli inizi di gennaio, la grande offensiva governativa contro i Monti Carzang si infrange duramente contro la muraglia di roccia, neve e acciaio dell'ECLISSI.

Nonostante i numeri schiaccianti e la superiorità tecnologica governativa, l'impervia geografia e la preparazione ossessiva delle difese Eclissiane trasformano ogni passo avanti in un massacro.

I corridoi naturali, i valichi stretti e i canyon permettono ai difensori, anche se inferiori di risorse e mezzi, di respingere ondate su ondate di soldati governativi. Inoltre, la Coalizione non si fa scrupoli a impiegare la tattica delle "Ondate di Carne da Cannone": uomini appena arruolati, armati alla meglio e lanciati contro gli Oblivion 0-4 governativi a testa bassa.

Senza contare che le truppe d'élite dell'ECLISSI, schierate appositamente lì, si sono trincerate nei bunker montani e combattono con una tenacia disperata, infliggendo sonore perdite governative a ogni avanzata.

Perciò, pur subendo perdite mostruose, l'ECLISSI riesce a mantenere la linea: i Monti Carzang non cadono.

Il Governo, sorpreso dalla resistenza bestiale e dalle difficoltà logistiche, è costretto a rallentare l'offensiva già da metà gennaio 2697.

La guerra si trasforma ancora una volta in un bagno di sangue, d'attrito, logorante e senza sbocchi immediati. Una dannata guerra di trincea.

• **Febbraio 2697 – Il Colpo di Scena: La Caduta di Xerion-7!**

Mentre il conflitto sui Monti Carzang si stabilizzava nuovamente in una guerra di logoramento gelido e brutale, l'ECLISSI mise a segno un'inaspettata operazione audace: la conquista di Xerion-7.

Con gran parte delle forze governative impegnate su Stellarnova, e difese planetarie indebolite, l'ECLISSI riuscì a infiltrare commandos specializzati che, con operazioni clandestine, conquistarono i supercannoni VORTAQ e MAELSTROM, fondamentali per il controllo dell'atmosfera e orbita di Xerion-7.

Utilizzando le stesse difese governative contro i propri creatori, l'ECLISSI abbatté svariate navi della flotta avversaria in orbita e costrinse le guarnigioni terrestri a una resa ordinata, per evitare la distruzione delle infrastrutture vitali del pianeta.

La notizia della caduta di Xerion-7 sconvolse l'opinione pubblica, già provata dalle lungaggini della guerra:

- Su Nebulon e nei pianeti centrali governativi esplosero proteste e malcontenti;

- La FALC (Freedom for All) – organizzazione pacifista e umanitaria – acquisì sempre più influenza tra i civili, iniziando a chiedere a gran voce una cessazione del conflitto.

- La fiducia nell'alto comando militare vacillò: il popolo, che solo pochi mesi prima aveva investito risorse straordinarie per la vittoria, ora si chiedeva se fosse stato tutto inutile.

Tuttavia, a mitigare un minimo la situazione, vi era un fatto curioso. Xerion-7, pur essendo un pianeta ricco e importante, era storicamente percepito come rivale di Nebulon. Molti nazionalisti considerarono, in fondo, la sua perdita come un male "secondario" rispetto a una sconfitta diretta della madrepatria, al conflitto su Equinoxis o alla precedente caduta di Astrylis.

La guerra continuava… ma la pressione politica interna cresceva inesorabile.

• Febbraio 2697 – febbraio 2698/ Il Lungo Inverno della Guerra

Dopo il colpo di scena della caduta di Xerion-7, il conflitto entra in una fase estenuante di logoramento su tutti i fronti.

Sui Monti Carzang, l'assalto governativo, pur rafforzato da nuove ondate di truppe e mezzi, si infrange ripetutamente contro le difese titaniche dell'ECLISSI: valli minate, cannoni gargantueschi e basi sepolte sotto chilometri di roccia.

La guerra terrestre si trasforma in un immenso pantano bianco di trincee, tunnel ghiacciati e massacri quotidiani.

Parallelamente, il Governo organizza nuove offensive spaziali: da primavera a estate del 2697, si susseguono schermaglie e battaglie nell'orbita di Stellarnova e, soprattutto, nei pressi del sistema di Xerion-7.

Xerion, ormai caduto sotto il dominio dell'ECLISSI, viene adattato per far fronte alla produzione bellica della Coalizione: le fabbriche conquistate riprendono a produrre corazzati, navi da guerra, artiglieria pesante, ma stavolta sotto una nuova bandiera.

L'ECLISSI concentra qui le sue ultime energie, proteggendo il pianeta come l'ultima speranza di vittoria, dato che aveva già dato tutto sia rifornendo i monti Carzang con le truppe migliori sia con la conquista di Xerion.

Nel luglio 2697, una nuova grande offensiva governativa riesce a ottenere un importante successo: la distruzione della Fabbrica di Khar-Dur, il principale impianto di produzione di mezzi corazzati dell'ECLISSI su Stellarnova, sempre situato nei Monti Carzang.

Il colpo assesta un duro colpo logistico al nemico, rallentandone in maniera sensibile la capacità di rifornire il fronte.

Tuttavia, anche questo successo non basta a rompere l'equilibrio statico della guerra: i Carzang rimangono una muraglia insormontabile, e la guerra di logoramento continua a dissanguare lentamente entrambe le fazioni.

Durante l'autunno del 2697, il Governo si rende conto che piccole offensive e schermaglie non saranno mai sufficienti per riconquistare Xerion-7.

Viene quindi presa una decisione drastica: pianificare un'unica, gigantesca operazione militare volta a riconquistare il pianeta con una sola manovra travolgente.

Da ottobre 2697 fino a febbraio 2698, il Governo accumula in gran segreto truppe, corazzate, navi da guerra, rifornimenti ai confini del sistema solare di Xerion-7, tutto sotto il controllo della V flotta, mandata direttamente da Nebulon, e attuando anche un pesante blocco di tutti le linee di rifornimento da e verso il pianeta.

Nasce così il piano per l'Operazione Death-Storm, destinata a essere l'offensiva più vasta, rapida e brutale mai lanciata durante il conflitto.

Nota Aggiuntiva – Malcontento civile e crollo del nazionalismo (2697-2698): Durante il lungo inverno della guerra, anche la popolazione civile dei mondi governativi inizia a subire le conseguenze del conflitto prolungato.

Su Nebulon – il cuore pulsante della Nazione, patria dei cittadini più agiati, colti, evoluti, e patriottici della galassia – il malcontento monta in maniera lenta ma inesorabile.

Per la seconda volta, gli abitanti del pianeta più importante di tutti iniziano a vedere incrinarsi il loro stile di vita (*la prima era stata durante gli ultimi anni bui della repubblica):*

- Le tasse aumentano, per finanziare il colossale sforzo bellico.
- Le bollette energetiche crescono a causa della distruzione di Astrylis e al ritardo nelle manovre di ricostruzione.
- I beni di lusso costano sempre più cari e in generale aumentano i prezzi ovunque.

I cittadini, che fino a poco prima si atteggiavano a paladini del nazionalismo galattico e del patriottismo per la nazione, iniziano a rimuginare sul vero significato della guerra.

Nei mondi periferici o delle regioni esterne la situazione è ancora peggiore: qui i rincari sono devastanti, e interi distretti entrano in recessione.

In questo clima di crescente frustrazione, la FALC guadagna sempre più potere tra la popolazione, specialmente tra i giovani e le classi mercantili.

Verso dicembre 2697 – febbraio 2698, il nazionalismo governativo può considerarsi ufficialmente morto. Al suo posto cresce il desiderio di porre fine a una guerra vista ormai come inutile, costosa e sanguinosa.

Nel frattempo, su Astrylis, il Governo ha avviato sforzi titanici di ricostruzione delle centrali geotermiche distrutte.

Tuttavia, nonostante gli sforzi ingegneristici e i finanziamenti pubblici, la produzione energetica resta ancora lontana dai livelli prebellici, non riuscendo a tamponare la crisi economica.

● **1° marzo 2698: Operazione Deathstorm:** Lanciata all'alba del primo marzo, l'Operazione Deathstorm si rivela un successo assoluto.

In meno di 24 ore, le forze governative guidate dalla supercorazzata ammiraglia Leviathan Fury e dalla Quinta Flotta abbattono la flotta ECLISSI stanziata attorno a Xerion-7, distruggendo la maggior parte delle navi superstiti e ottenendo la piena supremazia orbitale.

● **2–3 marzo 2698: la riconquista di Xerion-7**

Le forze terrestri governative, sbarcate in massa, annientano le ultime difese ECLISSI principali, anche grazie a un'operazione per smantellare i supercannoni VORTAQ e MAELSTROM.

Xerion-7 viene ufficialmente riconquistato entro tre giorni: un colpo mortale per l'ECLISSI.

La perdita di Xerion-7 sancisce la fine effettiva della capacità produttiva e militare della coalizione ribelle: senza Xerion, e con le forze ridotte a brandelli, l'ECLISSI capisce che la guerra è ormai persa.

● **Marzo – maggio 2698: Resistenze residue su Xerion e rafforzamento della spinta pacifista**

Nonostante la caduta del pianeta, alcune sacche di resistenza ECLISSI persistono nelle zone più remote di Xerion-7 e nelle fortezze AEGIS ancora sotto controllo della Coalizione.

Questa guerriglia residuale non rappresenta una minaccia strategica seria, ma pesa enormemente sull'opinione pubblica governativa, già stanca e indebolita.

Tra marzo e maggio 2698, la popolazione dei mondi governativi – e soprattutto quella di Nebulon – reclama a gran voce la fine delle ostilità. Il nazionalismo bellico è ormai morto e sepolto. La società, esausta dalle tasse, dai sacrifici, dai bollettini di morti dal fronte (con anche civili) e dalle bollette energetiche galoppanti, vuole la pace. E subito!

L'alto comando, non avendo più tanta scelta, avvia trattative riservate per costringere l'ECLISSI ad accettare tributi economici, dazi doganali e limitazioni politiche in cambio di una cessazione ufficiale delle ostilità.

Sembra tutto pronto: il Governo si prepara a una vittoria diplomatica ed economica senza ulteriori spargimenti di sangue.

Ma… non Orion.

Il generale di stato maggiore Nathaniel Orion osserva con disgusto il crollo dello spirito patriottico. Per lui, la vittoria militare non basta più: l'obiettivo vero era e resta la creazione di un ordine assoluto, un sistema senza più libero arbitrio. *(Per capire meglio le sue motivazioni e la sua storia leggere la sua biografia nel capitolo personaggi!).*

Una galassia congelata sotto il suo pugno di ferro. E sa che con una semplice pace, senza terrore, senza paura, il suo sogno morirà.

Mentre i politici brindano, i militari si preparano a tornare a casa e la nazione pensa a come gestire i tributi futuri, Orion trama nell'ombra.

Il suo piano di Controllo Remoto di tutte le flotte è quasi completo.

Ma per metterlo in moto ha bisogno di un ultimo catalizzatore: un evento così traumatico che l'intera galassia si pieghi nella paura.

Il tempo stringe. La tregua è vicina. E Orion è pronto a distruggere tutto pur di salvare la sua missione.

● **2 Giugno 2698: Gli Attentati su Nebulon:** Mentre le trattative di pace sembravano imminenti, il 2 giugno 2698 il cuore del Governo viene squarciato.

Una serie di attentati terroristici senza precedenti devasta Nebulon: Stazioni della metropolitana, aeroporti, spazioporti, grattacieli civili esplodono simultaneamente. 25 mila morti. 100 mila feriti. La più grave tragedia (e unica) mai registrata su Nebulon nella storia galattica. Un episodio senza precedenti.

La popolazione è sgomenta. Scioccata. Colta dal panico.

Nessuno avrebbe mai pensato che Nebulon, la patria stessa della civiltà, dell'etica animale, dei diritti civili… sarebbe stata colpita in modo così infame e mostruoso.

L'intera opinione pubblica – compresa la FALC e i dissidenti politici – si zittisce in un silenzio di terrore.

Viene dichiarata ufficialmente la **Mobilitazione Generale**. Nessuna pietà. Nessun freno.

Il popolo governativo vuole giustizia per una tale carneficina immotivata, soprattutto quando ormai la terribile Grande Guerra stava per giungere alla conclusione.

Anche la Primo Ministro Elaria Voss ne paga le spese. Viene assassinata in circostanze mai chiarite e la colpa ricade sempre sui terroristi dell'ECLISSI. In realtà, è stata uccisa da Orion in persona dopo un lungo dialogo tra i due nello studio centrale del Palazzo Governativo.

● **Orion prende il comando supremo:** In mezzo al caos, Nathaniel Orion – ormai da mesi artefice occulto della guerra – prende i pieni poteri.

Con Nebulon nel caos e la leadership vacillante, Orion viene acclamato come l'unico salvatore possibile. L'unico in grado di fare qualcosa.

● **3 giugno: La Settima Flotta entra in azione**

Il 3 giugno, la leggendaria Settima Flotta – fino a quel momento trattenuta per questioni morali/etiche, per la questione della guerra "onorevole" e per evitare una distruzione nucleare spropositata – viene sguinzagliata senza pietà.

Nebulon, fino ad allora custode di un esercito sconfinato e mai utilizzato veramente pur di mantenere una difesa apocalittica del mondo capitale in caso di invasione… si svuota. Una valanga di soldati, corazzate stellari, supercorazzate e mezzi di ogni genere si riversa sul fronte. Dal più semplice dei militari regolari, ai tecnici fino ai generali, sono tutti uniti

da un'unica missione: sconfiggere l'ECLISSI e mettere fine alla guerra. Nebulon non pagherà ancora.

Gli attentati del 2 giugno hanno svegliato il drago. Un drago… col potere di annientare la galassia.

● **Nota sull'impiego delle forze militari del Regime Governativo:** Fino agli attentati del 2 giugno 2698, il Regime Governativo non aveva mai impiegato la totalità del proprio apparato militare nella Grande Guerra.

Durante le prime fasi del conflitto (2696), in particolare con l'attacco iniziale a Stellarnova e le operazioni su Equinoxis e Astrylis, il Governo aveva mobilitato circa il 20-25% delle forze complessive disponibili, nonostante già così si trattasse di un'armata portentosa, numerosissima e micidiale.

Con il prolungarsi della guerra e il consolidarsi dei fronti (2696–2697), inclusa la campagna dei Monti Carzang e l'Operazione Death-Storm, l'impegno militare governativo aumentò gradualmente, senza mai superare il 45-50% della propria capacità totale.

Anche nelle fasi più dure del conflitto, una buona parte dell'apparato bellico rimase deliberatamente inattivo.

Questa scelta non fu dovuta a carenze militari, bensì a una precisa dottrina politica e morale: il Regime intendeva combattere una guerra convenzionale, d'onore, controllata, "giusta" agli occhi dell'opinione pubblica galattica, evitando una mobilitazione totale che avrebbe trasformato il conflitto in una guerra di annientamento.

Nebulon, cuore del potere governativo, oltre che patria del concetto stesso di civiltà, è un vero e proprio pianeta-caserma: una società profondamente militarizzata, costellata di basi colossali, cantieri navali, industrie belliche e complessi militari permanenti, capaci di ospitare milioni di soldati e migliaia di navi da guerra in stato di pronta mobilitazione.

Per scelta politica e sociale, queste forze vennero trattenute per quasi tutta la durata del conflitto.

Al contrario, la coalizione ECLISSI, non potendo fare a meno di un singolo uomo e pensando a difendersi con tutto ciò che aveva, impiegò fin dall'inizio tutte le risorse militari disponibili, ricorrendo ove possibile a leve forzate, mobilitazione civile e utilizzo continuo delle proprie truppe migliori.

In sintesi, fino al giugno 2698:

- l'ECLISSI combatté una guerra di sopravvivenza totale;

- il Regime Governativo combatté una guerra limitata, regolata, onorevole, volta a preservare la legittimità morale e l'etica, per quanto possa essere "etica" una guerra. In pratica, hanno sempre combattuto con il freno a mano tirato.

Solo dopo gli attentati su Nebulon, con il crollo definitivo di ogni freno morale, etico e politico *(poiché il popolo governativo si sentì tradito a infamia*), il Governo scelse di sguinzagliare l'intero apparato militare, trasformando il conflitto in una guerra totale e irreversibile, e raggiungendo una mobilitazione bellica del 95%.

● **Inizio giugno (poche ore dopo gli attentati): Annientamento delle fortezze AEGIS e delle zone ribelli su Xerion-7**

La Leviathan Fury, già stazionata in orbita, riceve l'ordine estremo.

Nel giro di un'ora, una pioggia di missili nucleari tattici (dalla potenza limitata per non causare troppi danni ai civili di Xerion), cancella ogni sacca di resistenza ECLISSI su Xerion-

7, ovvero le ultime fortezze AEGIS rimaste e alcune zone fortificate sulle montagne. Il pianeta torna definitivamente sotto il controllo governativo.

● Metà – fine giugno: Sfondamento dei Monti Carzang

La Settima Flotta, insieme all'orda apocalittica proveniente da Nebulon, colpiscono Stellarnova come mai prima d'ora: Sbarchi immensi di truppe, bombardamenti a tappeto e a saturazione, e utilizzo di alcune testate atomiche tattiche per eliminare fortezze e roccaforti ECLISSI (come a Bastiongrado ad esempio).

Le truppe governative dilagano a macchia d'olio. Le forze dell'ECLISSI crollano come castelli di sabbia contro uno tsunami.

La poderosa e inscalfibile linea difensiva sui Carzang, dopo due anni di feroce resistenza… collassa nel giro di due settimane.

Entro fine giugno, Stellarnova è riconquistata.

● Luglio – agosto 2698: La resa dei mondi ECLISSI

- Luglio: Albarossa e Stellaria si arrendono subito e senza condizioni solo a vedere la Settima Flotta avvicinarsi.

- Inizio agosto: Nuvolarium-8 firma la capitolazione, seguendo l'esempio degli altri due.

- Fine agosto: Inizia l'assedio di Meridian, l'ultima roccaforte della coalizione, che rifiuta di arrendersi in modo incondizionato (come richiesto dai governativi dopo gli orridi attentati), si professa innocente e chiede una pace giusta. In tutta risposta, il regime schiera la Settima Flotta nei cieli, minacciando di usare le armi nucleari e ad annichilimento se non accettano.

Il dominio governativo sembra completo. Nebulon festeggia.

I generali brindano. Il popolo canta vittoria e inneggia alla giustizia dopo la grande ferita lasciata dagli attentati.

Il regime prepara la totale sottomissione dell'ECLISSI e la giustizia per i barbari terroristi responsabili.

Ma nessuno sospetta che, proprio mentre si sta assaporando il trionfo contro il terrorismo e la pace definitiva, l'oscurità sta per calare.

Un piano mostruoso, covato nell'ombra, sta per scatenarsi sull'intera galassia.

● Settembre 2698: L'Assedio di Meridian

Con l'ECLISSI accerchiata e sotto pressione atomica *(letteralmente!),* Meridian è ormai prossima alla resa incondizionata. La galassia si prepara alla pace.

I politici pianificano le nuove leggi e accordi commerciali per ripristinare al meglio l'economia galattica. La FALC e i civili festeggiano la fine della guerra e di tutte quelle morti, mentre si tengono le celebrazioni per onorare i caduti e le vittime degli attentati. Nessuno sospetta il vero mostro che si agita nell'ombra.

In contemporanea, Nathaniel Orion porta a termine la sua purga segreta:

- Generali governativi scomodi vengono arrestati;
- Politici rivali, pacifisti e attivisti della FALC messi a tacere e incarcerati anch'essi;
- Comitati civili sciolti e associazioni umanitarie fatte crollare;
- Raduno di truppe d'élite fedeli nella capitale Valoris;

In pratica, nelle settimane mentre la galassia pensa a vincere contro l'ECLISSI, lui elimina silenziosamente l'opposizione governativa interna.

• Ottobre 2698: L'Orrore Comincia

Proprio mentre l'ECLISSI sta per firmare il trattato di pace, qualcosa di inspiegabile accade:

- Tutte le flotte governative, orbitanti attorno ai mondi della galassia, iniziano a riportare malfunzionamenti nei sistemi di navigazione;

- Navi da guerra, incrociatori, corazzate, caccia spaziali: nessuno riesce più a controllare i propri sistemi.

Di colpo, le flotte si frammentano e separano, compresa la Settima Flotta Nucleare. In poche ore, le forze armate del Governo si disgregano in una miriade di unità isolate, inviate in direzioni precise:

- Navi cariche di testate atomiche si dirigono verso tutti i mondi della Galassia, come Kar-Maeg, Albarossa, Dunaria e persino verso Vortexia (oltre che quelle già presenti a Meridian). Anche i mondi delle Regioni Esterne vengono interessati.

Allo stesso tempo, Valoris si chiude su sé stessa. L'invincibile sistema difensivo della capitale viene attivato, isolandola dal mondo esterno. Scudi energetici impenetrabili vengono alzati. Cannoni ad arco energetico e difese automatiche sigillano la capitale sotto il pugno di ferro di Orion e dei suoi fedelissimi.

• Il Protocollo Nucleare

La verità emerge. Trasmissioni di emergenza, canali criptati, fughe di notizie, voci spaventose attraversano la galassia.

Il piano di Orion viene rivelato: il **Protocollo Nucleare**.

Il suo intento, prima invisibile, diventa chiaro a tutti: *Eliminare il libero arbitrio per sempre.*

Strappare la galassia dalle mani di popoli deboli, corrotti, incapaci, che hanno portato solo alla decadenza, al dolore, alla morte di persone buone.

No.

Il suo distopico intento è forgiare una civiltà nuova, costruita sull'obbedienza assoluta ma con l'obiettivo di risolvere per sempre tutti i conflitti.

Per farlo, Orion si appresta a infliggere una cicatrice eterna. Così profonda da spezzare per sempre ogni desiderio di libertà.

Alcuni dei bersagli del Protocollo Nucleare…

Meridian: destinata all'annientamento.

Kar-Maeg: vaporizzata come punizione simbolica.

Albarossa, Dunaria e persino mondi governativi o delle Regioni Esterne: devastati in parte o totalmente, a seconda delle necessità.

Vortexia: minacciata di distruzione totale della loro sfera di Dyson, il loro cuore energetico. Vortexia, colta dal panico, alza bandiera bianca. La potentissima flotta vortexiana si ritira senza sparare un colpo. Se avessero reagito, avrebbero perso tutto: civiltà, luce, futuro, dato che dipendevano esclusivamente dall'energia della stella Major 10 (il loro tallone d'Achille).

Non sapranno che Orion ordinerà comunque l'attacco.

La tragedia non risparmia nessuno.

In quel momento, tutto l'esercito governativo e il resto della galassia si rivolta contro Orion: Ammiragli, generali, soldati, civili. Tutti comprendono il grande inganno. Capiscono che non era stata l'ECLISSI a compiere gli attentati… ma Orion stesso. Il patriota. Il generale di stato maggiore. L'eroe di guerra.

Le persone sono sconvolte.

Immediatamente parte un attacco combinato verso Valoris, al fine di tagliare la testa al toro e riprendere il controllo delle flotte.

La ribellione totale è iniziata, ma… è troppo tardi:

● Le flotte governative sono tutte in pugno a Orion, e non permettono quindi di riportare i milioni di soldati governativi che hanno assaltato l'ECLISSI verso Nebulon.

● Scontri e battaglie si accendono tra gli stessi governativi: è guerra civile! Alcuni reparti, alla scoperta del piano, scelgono di stare dalla parte di Orion. Tra loro vi sono Corpi Coloniali, Reparti dei Cani da guerra, forze d'élite, la Guardia Nera e in generale i peggiori combattenti del regime.

● E le forze presenti su Nebulon? Nel mondo capitale erano ancora presenti milioni di uomini, ma tutti loro sono impotenti contro il più grande sistema di difesa mai concepito: quello di Valoris. L'assedio della capitale galattica inizia, ma è destinato a fallire. Nemmeno sciami di carri armati OBLIVION, robot Magnitude 800, Mammoth-12 e artiglieria pesante possono far nulla contro le difese di Valoris e contro uno scudo energetico di LV10 capace di resistere a centinaia di armi atomiche come nulla fosse.

In pratica, le chiavi del loro stesso esercito sono nelle mani di Orion.

È il momento più oscuro della storia galattica.

Non è solo un colpo di stato. Non è solo un genocidio imminente.

È il collasso di ogni speranza.

Preghiere partono da ogni pianeta, tutti sperano che si possa fare qualcosa. I governativi stessi cercano di lottare fino alla fine. Ma capiscono troppo tardi cosa hanno fatto. Troppo tardi si rendono conto della vera verità. Di cosa ha portato la Galassia in quella situazione. Il nemico non era l'ECLISSI. Non erano i ribelli di Kar-Maeg e di Dunaria. Non era qualche creatura vampirica assassina proveniente dagli angoli più bui di Oscuria o qualche Grande Mostro. Non era la mancanza di patriottismo e di fedeltà alla nazione.

No.

Il vero nemico… erano loro stessi. Il popolo di Nebulon. Lo stesso popolo evoluto, con diritti, onore, rispetto alla vita, all'etica e agli animali.

Loro stessi… erano quel mostro, forgiato dalla paura di non poter controllare tutto. Un mostro che ha creato la macchina bellica più potente del cosmo, che ha creato la settima flotta nucleare e armi in grado di annichilire il concetto stesso della vita.

La galassia intera – paralizzata dal terrore – assiste impotente a un contro alla rovescia verso l'apocalisse.

● **Metà ottobre 2698 – L'ultima Missione**

Mentre il mondo si prepara, impotente, ad assistere al genocidio orchestrato da Orion, nell'ombra si muove una flebile speranza: il VSS (Servizi Segreti di Vortexia) – autonomo, idealista, fedele ai principi di libertà – raduna un'alleanza disperata.

Un manipolo di ribelli, soldati governativi, membri dell'ECLISSI, e agenti speciali di altri mondi neutrali (Kar-Maeg, Dunaria, Ergon e chi più ne ha più ne metta), guidati dall'ex capitano delle forze speciali della A.F. Proxima Tempest (redenta dopo le vicende di Corpi di Ferro-Anime di Cristallo), si unisce in una missione impossibile: infiltrarsi nel Palazzo Governativo di Valoris, penetrare nella cittadella invincibile di Orion e disattivare il Protocollo Nucleare dalla fonte. In totale sono circa **300 uomini**. I 300 migliori combattenti della Galassia che si è riusciti a radunare in tempo utile.

• L'irruzione!

Attraverso una rete segreta di metropolitane d'emergenza sotto Valoris (sbloccata grazie ai codici segreti rivelati dal Colonnello Cassian Blaze che ha disertato da Orion), il team – consapevole di marciare incontro alla morte – risale nei sotterranei del palazzo.

Si scatena l'ultima battaglia: La Guardia Nera, corpo d'élite fanatico e devoto a Orion, contro la Forza d'Assalto Congiunta di Proxima.

I combattimenti nei corridoi blindati, nelle sale, nelle stanze, sono brutali e senza quartiere. Entrambi gli schieramenti vengono massacrati.

Uno dopo l'altro, gli infiltrati cadono in una tremenda lotta: feriti gravemente o uccisi in combattimento. Alla fine, solo Proxima Tempest riesce a raggiungere lo studio centrale nei piani superiori. Il luogo dove si trova Orion.

• Il Confronto Finale

Nello Studio centrale, tra le luci in fiamme di Valoris, padre e figlia si fronteggiano.

Il combattimento è feroce… ma breve.

Orion ha la meglio: il supersoldato, il veterano, il mostro forgiato nel dolore, prevale e la mette KO. Dopodiché, le rivela che ha già inviato il segnale alle flotte. Il bombardamento atomico totale comincerà a breve. Non si può più fermare. È inutile opporsi.

Orion ha vinto. Anche se venisse ucciso non avrebbe più importanza. Il Protocollo Nucleare spezzerà comunque il libero arbitrio.

Proxima crolla a terra, sconfitta. Ma nei suoi occhi non c'è odio. Non c'è rabbia. Non c'è nemmeno più la soldatessa di ghiaccio, l'assassina, la macchina da guerra perfetta che per tanti anni era stata.

No. C'è solo una figlia che voleva ritrovare suo padre.

Quindi gli tende la mano, come ultimo tentativo di riconciliazione:

"Papà, io ti voglio bene lo stesso."

A quel punto… accade l'impossibile. Nathaniel Orion, il dio oscuro, il tiranno supremo, colui che aveva vinto, vede negli occhi di sua figlia il riflesso della vita che ha perso.

Tutta l'ideologia costruita negli anni sulla paura, sul controllo assoluto, sull'abolire il libero arbitrio, sulla convinzione di essere ormai irredimibile… si frantuma all'istante.

In un solo secondo, Orion ricorda chi era:
Il **Soldato** che combatteva per la patria.
Il **Padre** che amava la moglie, le figlie, gli amici.
L'**Uomo**.
Capisce.
Capisce di aver portato la galassia sull'orlo del baratro.
Ma capisce... che non è ancora troppo tardi per scegliere.

• La redenzione

Ritrovando sé stesso e i suoi ideali, Orion si riunisce alla figlia e decide di porre freno al suo piano di genocidio.

Devono distruggere il Mainframe di Controllo, unico modo per fermare il segnale già partito, e con sé... tutto il palazzo governativo. I due raggiungono il Mainframe, la parte più sorvegliata del palazzo, con tremendi Robot assassini come i Killer drone XZN-999 e i Death Nine d'élite. I due li sgominano, sembra fatta.

Ma Orion le rivela la verità: per distruggere il Mainframe deve mandarlo in cortocircuito, e l'unico modo per farlo è entrare nella camera del nucleo e sovraccaricarlo. In pratica... morte certa.

Proxima urla, cerca di fermarlo.

Ma è troppo tardi.

Orion spinge via la figlia, chiude il portellone e si lancia nel cuore energetico del Palazzo Governativo, un fottuto reattore a Fusione di neutroni, costruito insieme al Mainframe.

Afferra i circuiti con entrambe le mani e attiva la sequenza.

Miliardi di volt attraversano il suo corpo potenziato. La carne si carbonizza. Le ossa si spezzano.

Ma Orion resiste abbastanza a lungo per sabotare il sistema.

Il segnale del Protocollo Nucleare si spegne prima di raggiungere le flotte.

Le flotte si fermano.

Le testate si disattivano.

La galassia – incredula – viene salvata a un soffio dall'annientamento totale.

Poco dopo, il Palazzo Governativo esplode in una deflagrazione energetica titanica, simbolo eterno della distruzione di tutti gli errori accumulati dalla galassia di Zefiron.

Nathaniel Orion muore come uomo, non come dio tiranno.

Le sue ultime parole, rivolte a sua figlia in lacrime, saranno:
"In un'altra vita... prenderemo quel cazzo di gelato insieme."

Proxima e i pochi superstiti fuggono tra le macerie, portando con sé la memoria di ciò che è stato.

• Novembre 2698: La fine della Grande Guerra Galattica

Con la morte di Orion e la sconfitta dei suoi ultimi fedelissimi sparsi per la galassia, la Grande Guerra Galattica si chiude.

Vortexia – sopravvissuta al ricatto nucleare – si fa mediatore dei nuovi trattati di pace e tenta anche lei di uscire dalla sua ingenuità e isolamento.

A dicembre l'ECLISSI viene ufficialmente riconosciuta come potenza autonoma e assolta dalla responsabilità degli attentati, ottenendo anche una pace giusta e avviando commerci per la ricostruzione generale.

I pianeti di Stellarnova, Albarossa, Stellaria, Nuvolarium-8 tornano sotto la sua bandiera.

Nuove elezioni a Valoris per scegliere chi guiderà la Nazione Governativa dopo la morte di Elaria Voss e altre personalità di spicco dell'Alto Comando. In tutto questo, il Governo di Nebulon trae una lezione destinata a segnare per sempre la propria storia: comprende che l'aver concentrato un potere militare così smisurato nelle proprie mani ha rischiato di condurre la galassia nell'apocalisse. La Settima Flotta Nucleare viene quindi profondamente riformata e sottoposta a nuovi controlli, affinché una simile tragedia non possa più ripetersi. La società governativa conserva la propria identità, i propri pregi e difetti, e il caratteristico patriottismo nebuloniano, ma affronta il futuro con una nuova consapevolezza: anche la civiltà più evoluta può diventare una minaccia se dimentica i propri limiti.

Inizia quindi un nuovo futuro di ricostruzione e coesistenza per la Galassia di Zefiron e per i suoi abitanti.

La ricostruzione ha inizio.
La galassia è salva.
Ferita, sanguinante...
Ma libera.
Più libera e viva che mai.

FINE.

CLASSIFICA UFFICIALE FORZE ARMATE della GALASSIA di ZEFIRON

(Nota introduttiva)

Questa classifica non riflette soltanto la pura potenza di fuoco, ma tiene conto anche del contesto operativo, della capacità di resistenza sul proprio terreno e della pericolosità reale in caso di conflitto. Alcuni mondi – come Albarossa – non dispongono di un esercito vero e proprio, ma rappresentano comunque una minaccia militare concreta per la loro struttura decentralizzata, criminale e caotica, impossibile da conquistare senza carneficine urbane. Allo stesso modo, fazioni come i ribelli di Kar-Maeg, i terroristi di Dunaria o i cavalieri di Steppius Khan risultano devastanti nel proprio habitat, pur non essendo all'altezza in campo aperto contro superpotenze galattiche. La classifica è quindi frutto di un'analisi complessiva che considera numero, armamenti, adattamento al terreno, capacità offensiva e difensiva, imprevedibilità e costi di mobilitazione.

SUPERPOTENZE

1. Regime Governativo

Totale dominio militare: tecnologia bellica avanzatissima, armi nucleari e ad annichilimento, supercorazzate, astronavi da guerra, mezzi corazzati, robot da guerra killer e milioni di soldati (circa 1 miliardo e mezzo!). Senza alcun dubbio la fazione più potente!

2. ECLISSI

Coalizione avversaria del regime: resistente, numerosa con tantissimi soldati in stile carne da cannone e con armi obsolete ma che picchiano duro. Non dispongono di armi atomiche, né di robot o mezzi di qualità, ma hanno un bel numero di truppe (2 miliardi!) e moltissime astronavi da battaglia.

3. Vortexia

Tecnologia superiore, flotta d'élite ristretta ma devastante, robot di alta classe, esercito piccolo ma ben armato. Le sue navi *dreadnought* possono annientare la maggior parte delle navi convenzionali, avendo una potenza paragonabile a quella di una supercorazzata governativa *(un po' inferiori ovviamente).* Mancano però di armi di distruzione di massa, esperienza di guerra e pura volontà di dominio bellico (sono ingenui e pacifici di natura) ma possono giocarsela contro il regime. Come truppe siamo sui 5 milioni di personale umano e circa 15 milioni di robot da combattimento. Pochi… ma fortissimi! Senza contare le Dreadnought che ammontano a 200-300 unità!

POTENZE SECONDARIE

4. Ergon

Potenza mineraria solida e tenace. Tank pesanti a carbone, artiglieria, fanteria resistente e diverse navi orbitali da guerra. Tecnologia un po' arretrata basata sul carbone, ma forza militare concreta. È l'unica potenza secondaria a poter reggere in campo aperto – almeno per qualche settimana o mese – contro una delle 3 superpotenze. Come effettivi sono stimati sui 100-150 milioni.

5. Kar-Maeg

Popolazione bestiale e fanatica. Ribelli tribali brutali, clima da inferno verde, guerriglia perpetua. Non hanno flotta spaziale, ma costringono chiunque a sudare sangue nelle fottute giungle di Kar-Maeg. Dei cazzo di Vietcong guidati da sciamani e signori della guerra. I numeri sono impossibili da calcolare ma in totale decine di milioni divisi in centinaia di fazioni (Kar-Maeg ha 2.8 miliardi di abitanti, quindi…).

6. Steppius Khan

Cavalleria esplosiva con armi a lunga gittata, fucili e soprattutto frecce esplosive, coadiuvata da artiglieria da campo e APC totemici. Cultura marziale guerriera e dedita all'onore.

Esercito decentralizzato ma numeroso, mobile e micidiale sulle steppe. Non si scherza con loro. In totale sono sui 70 milioni come truppe cavallerizze.

7. Dunaria

Un caos dal sapore sabbioso. Ci sono almeno una trentina di tipi di milizie diverse, le più bellicose quelle del continente di Zakaresh: fanatici religiosi (i peggiori gli Ishqarûn), terroristi armati, cammelleria del deserto, jeep tecniche con mitragliatrici, città-fortezza armate (sia su Nubir che su Barathar anche). Mancano completamente di struttura unitaria e hanno poche e scarse navi da guerra, ma in casa loro giocano durissimo. (Zakaresh è la regione con più terroristi nella Galassia di Zefiron, letteralmente!). Se si sommano tutte le città stato e i terroristi si raggiungono cifre di svariati milioni!

POTENZE MINORI

8. Albarossa

Cartelli della droga, organizzazioni mafiose, clan criminali e contrabbandieri. Più pericolosi come anarchia sociale che come forza militare. Non hanno una difesa planetaria vera, ma se entri a Cremisi City senza autorizzazione… muori in strada sparato male.

P.S. Non esiste un numero ufficiale sul numero di criminali.

9. Emporium Fortune

Forze di polizia avanzate, mercenari di alto livello (la IRONCLAD governativa viene spesso assoldata da loro per profumati Valoran) e difesa rapida nei centri urbani.

Come esercito hanno APC, blindati o astronavi come corvette, fregate o incrociatori leggeri.

Ma… se la guerra si sposta su larga scala o spaziale, collassano. Dipendono totalmente dall'economia e dai contratti. Come numero ammontano a una trentina di milioni.

MILIZIE REGIONALI

10. FSU (Fronte Stazionario Unito) di Oscuria

Milizia regionale estremamente combattiva, nata per fronteggiare le terrificanti orde vampiriche che emergono dal sottosuolo durante le Notti Perenni. I suoi combattenti sono abituati a operare in condizioni estreme, combattere al buio e affrontare creature che terrorizzerebbero qualsiasi esercito convenzionale! Equipaggiamento e mezzi non sono paragonabili a quelli delle grandi potenze, ma l'esperienza sul campo e la conoscenza di Oscuria rendono l'FSU una forza molto pericolosa! Come numero ammontano da poche

decine di migliaia fino a un 100/200 mila ammazza-vampiri ufficiali, senza contare contadini armati o popolazioni che si oppongono alle creature.

11. Mondi civilizzati delle Regioni Esterne

Milizie e forze di difesa locali sparse nei vari mondi civilizzati delle Regioni Esterne. Dispongono di armi, mezzi corazzati, artiglieria e piccoli contingenti astro-navali, sufficienti per affrontare scaramucce, pirateria, conflitti locali e incursioni. Tuttavia, sono forze frammentate, poco coordinate e prive della capacità industriale e militare necessaria per sostenere una guerra su scala galattica. In totale si parla di poche centinaia di migliaia di combattenti.

12. Saturnium-4

Ultimi, senza ombra di dubbio.

Milizia sciatrice, fucili da caccia, artiglieria leggera, mezzi da ghiaccio e qualche torretta difensiva in legno.

L'unico vantaggio? Conoscono la neve meglio di chiunque altro. I numeri qui sono molto bassi, nell'ordine delle decine di migliaia di effettivi.

FORZE ARMATE GOVERNATIVE

Le Forze Armate del Regime Governativo sono suddivise in tre rami principali: le Forze Terrestri, la Marina Stellare e l'Aviazione.

● **"Forze Terrestri":** Comprendono truppe di fanteria, mezzi corazzati e artiglieria. In questa branca rientrano anche le navi Hovercraft della marina oceanica.

● **"Marina Stellare":** Costituita dalle flotte di astronavi da guerra, pilastro della difesa e dell'offensiva spaziale del regime.

● **"Aviazione**" *(sia spaziale che atmosferica)*: Include le temibili portaerei stellari, i jet spaziali e tutti i velivoli atmosferici: jet, cannoniere, bombardieri, ecc.

Ma parliamo meglio di questo imponente e mostruoso esercito...

Le Forze Armate del Regime Governativo sono il più grande apparato bellico mai esistito nella Galassia di Zefiron.

10 Flotte da Battaglia principali, composte da migliaia di navi da guerra e da decine di migliaia di unità minori (jet spaziali e altre navi supporto), garantiscono il controllo militare dei sistemi centrali.

L'esercito terrestre conta oltre 1,5 miliardi di uomini e donne in uniforme (di cui circa 900 milioni combattenti e 600 milioni personale di supporto, tecnici, logistica, cuochi e medici), oltre a milioni di veicoli corazzati e migliaia di unità meccanizzate tra mech, robot e droni da guerra.

Le forze speciali, dal controterrorismo ai reparti d'assalto con anche corpi coloniali e forze di pace, rappresentano circa il 5% del totale, armati fino ai denti, abilissimi e con addestramento d'élite fenomenale.

Schieramento delle flotte: quante sono e dove sono dispiegate?

Le Forze della Marina Stellare Governativa sono organizzate in dieci flotte numerate, ognuna con base operativa, composizione e ruolo specifico!

Eccole:

● **1ª Flotta – "La storica"**

Base: Orbita di Nebulon

Potenza: la terza flotta più potente del regime, storica e veterana. È la più vecchia di tutte con astronavi talvolta centenarie e riadattate con sistemi moderni. Era la flotta orgoglio della COESIONE.

Ruolo: protezione diretta della capitale Valoris e di tutta Nebulon, oltre a deterrente supremo contro possibili incursioni terroristiche.

Dall'epoca repubblicana, e più di recente con l'avvento del regime, questa potente flotta rappresenta il baluardo difensivo per eccellenza (potremmo paragonarla a una guardia pretoriana d'élite) e l'orgoglio nazionalista Nebuloniano.

Altra curiosità, è la flotta con il più alto tasso di Kill in Action, ovvero di astronavi nemiche spazzate via, bombardamenti orbitali e sbarchi effettuati con successo nel corso dei secoli!

● **2ª Flotta – "Stellarnova Alpha"**

Base: Al fronte su Stellarnova

Potenza: La più forte delle 3 inviate su Stellarnova e in generale la quarta flotta più forte dopo la 7, la 5 e la 1.

Ruolo: una delle tre flotte dell'attacco iniziale nella Grande Guerra (feb. 2696). In origine era a protezione di Astrylis ma poi fu inviata su Stellarnova all'inizio del conflitto. Al suo posto ci ha pensato l'ottava che si è smezzata tra i 2 mondi (Equinoxis e Astrylis).

Logorata dalla guerra montana (ha subito alcune perdite anche se non eccessive) è stata presente fino allo sfondamento finale. Specializzata nello scontro flotta vs flotta e

bombardamenti mirati.

Come composizione, comprende molte astronavi moderne e altre più vecchie ma modernizzate.

• 3ª Flotta – "La punitrice di Kar-Maeg"

Base: Kar-Maeg (presidio permanente)

Potenza: quinta nella scala di forza, molto temuta dai ribelli del pianeta. Schierata durante la purga delle foreste (2678) quando ancora c'era la repubblica. Da allora non ha mai lasciato il pianeta. Rimane in uno stato di gestione guerriglia perenne.

Ruolo: controllo e repressione delle insurrezioni locali, guerra continua contro fazioni dissidenti del pianeta giungla. Ha molto anche lo stile di una spedizione punitiva. Da notare la presenza di parecchie astronavi dei Corpi Coloniali Governativi, reparti speciali bastardi e messi apposta su Kar-Maeg per mantenere il monopolio delle risorse con il pugno di ferro.

Per finire, diciamo che questa flotta ha ormai accumulato enorme esperienza nel bombardare e pacificare le giungle.

• 4ª Flotta – "Stellarnova Beta"

Base: fronte Stellarnova

Ruolo: seconda delle tre flotte d'attacco iniziali, specializzata in artiglieria orbitale e bombardamenti a tappeto sui Monti Carzang. Operativa fino alla fine della guerra. È una flotta giovane e con armamenti nuovi, poiché la precedente 4 flotta ha disertato per passare dalla parte dell'ECLISSI durante la grande scissione nel 2685. Gli ammiragli di questa flotta hanno fatto di tutto per levare l'onta dell'umiliazione per il fatto che la numero 4 aveva disertato.

• 5ª Flotta – "La flotta d'assedio"

Base: settore di Xerion-7

Potenza: La seconda classificata, e la più micidiale operativa durante la Grande Guerra (escludendo la Settima Flotta).

Ruolo: specializzata in assedi, sfondamenti pesanti, combattimento nave contro nave ed embarghi delle rotte commerciali. Fautrice del blocco di Xerion-7 (ott 2697–feb 2698) e incaricata dell'Operazione Deathstorm (1-3 marzo 2698), ha riconquistato il pianeta in tre giorni. All'inizio della guerra era rimasta su Nebulon insieme alla Prima. È la flotta che comprende più astronavi moderne in assoluto, ed è stata creata da zero all'avvento del regime governativo (sostituendo la vecchia 5 flotta che è stata in parte rottamata e riadattata.) Comandata durante l'operazione Death Storm dalla Grand'Ammiraglio Penelope Sinclair, oltre a essere la flotta che ospita la Leviathan Fury, la nave (una supercorazzata) più potente di tutte, oltre che simbolo del potere della Marina governativa.

• 6ª Flotta – "Stellarnova Delta"

Base: fronte Stellarnova

Ruolo: terza flotta dell'attacco iniziale, impiegata sia in supporto orbitale che in sbarchi di fanteria pesante (infatti delle tre è quella che conteneva più truppe di terra da sbarco). Contribuisce allo sfondamento del 2698. È la più debole delle 3 inviate su Stellarnova (a causa della sua funzione più di trasporto truppe e mezzi corazzati), ma rimane comunque micidiale.

• 7ª Flotta – "La Nucleare"

Base: Nebulon (riserva strategica)

Potenza: la più devastante di tutte e dell'intera galassia, armi nucleari, chimiche, incendiarie, ad annichilimento e altri orrori apocalittici. Potenza senza eguali e deterrente galattico per eccellenza. Usarla equivale a rischiare di distruggere il cosmo stesso.

Ruolo: tenuta in parcheggio per tutta la guerra fino a giugno 2698, poi usata da Orion per pulizia totale su Xerion-7 e sfondamento dei Monti Carzang su Stellarnova. Il martello

finale del regime. La flotta più temuta di tutte. Quella da non usare mai.

- **8ª Flotta – "Guardia di Equinoxis e Astrylis"**

Base: Equinoxis e Astrylis

Ruolo: contrasto al blitz ECLISSI del marzo 2696, guida la riconquista completa il 4 novembre 2696. Successivamente presidio fisso e difesa delle rotte commerciali del pianeta, e delle zone di ricostruzione su Astrylis. Parzialmente ammodernata e con numerose integrazioni di navi di classe pesante come incrociatori più potenti.

- **9ª Flotta – "A difesa di Petroleum"**

Base: Petroleum

Potenza: La più "debole" (si fa per dire) di tutte. Più che una flotta da combattimento nave contro nave assomiglia a una sorta di Guardia Costiera strafatta di anfetamine, missili e con cannoni al plasma enormi!

Ruolo: protezione del pianeta, dei traffici di materiali di produzione pesante e delle vie commerciali da e verso le regioni esterne. Ha soprattutto ruoli di pattugliamento.

È considerata da molti, la flotta borderline del regime, con metodi poco ortodossi e utilizzo alternativo di armamenti pesanti.

- **10ª Flotta – "Xerion Home" (Distrutta)**

Base: Xerion-7

Ruolo: flotta di difesa fissa.

Potenza: Considerata una delle più deboli, anche perché spesso le altre flotte hanno attinto navi e rifornimenti da questa, visto che Xerion non era mai stato attaccato durante la guerra. Ciò si rivelerà un errore.

Destino: sorpresa e sconfitta nel febbraio 2697 quando l'ECLISSI conquista i supercannoni planetari. I superstiti si disperdono e vengono integrati nella 5ª e in altre flotte.

È l'unica Flotta governativa ad essere stata effettivamente sconfitta.

Curiosità: Questi dieci flotte governative rappresentano le principali formazioni navali, ma non comprendono l'intera forza spaziale della Marina Stellare. Molte altre astronavi da battaglia sono infatti assegnate alla difesa di pianeti e siti strategici, o a riposo nei cantieri, negli hangar, in manutenzione, in costruzione o in fase di allestimento, senza appartenere in modo stabile a una flotta operativa.

P.S. Nebulon ne è piena fin nel midollo!

Stima del totale di astronavi da guerra governative:

- **10 Supercorazzate** (di cui una è la Leviathan Fury).
- **500 corazzate stellari.**
- **circa 6000-7000 tra incrociatori pesanti, medi e leggeri.**
- **8000-10000 cacciatorpediniere.**
- **Decine di migliaia di navi minori** (fregate, corvette).
- **Qualche decina/un centinaio di Portaerei stellari.**

Tè con doppia razione di biscotti e uvetta

Nel Regime Governativo, oltre ai pasti standard (sia MRE da campo che nelle mense da caserma), i soldati ricevono anche il tè con doppia razione di biscotti e uvetta.

Sì! I soldati governativi possono godersi questa colazione leggendaria – diffusissima e tra le più ambite (anche se ovviamente ce ne sono altre).

Si tratta di tè caldo, doppia razione di biscotti e uvetta dolce.

Il tè esiste in diverse varianti: dal nero al verde fino al fermentato extra strong (quasi stile caffè), a seconda dei gusti e del menù previsto nelle caserme o nelle razioni K/MRE.

La doppia razione di biscotti è un punto fermo: il termine "doppio" fa bene al morale e, in effetti, sono davvero un sacco di biscotti. Sono quadrati, friabili, e riportano impresso sopra il Condor di Nebulon, simbolo del Governo. La ricetta mescola granturco dorato di Nebulon con miscele importate da Violet Moon.

Il tutto è accompagnato da una bustina sigillata di uvetta SAGU, con sopra inciso lo slogan motivazionale: "Energia per la Vittoria."

Col tempo, il rituale del tè con biscotti e uvetta è diventato un baluardo delle colazioni militari governative, un promemoria quotidiano della disciplina e della grandezza del Governo Centrale.

• **Curiosità:** La tenente colonnello Irvina Zacovich *(anche detta Yrmina)* della divisione tiratori scelti è un'accanita sostenitrice di questa usanza e una grande appassionata di tè. Si presta spesso a spot propagandistici per far conoscere questo fantastico rito delle forze armate governative!

REPARTI STANDARD dell'ESERCITO GOVERNATIVO

Soldati di fanteria regolare: Sono la spina dorsale dell'esercito governativo, rappresentando oltre il 40% delle forze armate. Armati di fucili al plasma serie AR e pistola laser come secondaria affianco al coltello da combattimento, indossano giubbotti anti-plasma e caschi militari per la protezione dotati di maschera anti-gas e HUD integrato – minimal ma dannatamente efficace: composto da una lastra di vetro ripiegabile con sopra reticolo di mira, conteggio munizioni (mostrato come numero in basso a destra con un simpatico disegno di una pallottola e del fucile), bussola, meteo, umidità e poche altre informazioni essenziali in guerra. Nota molto interessante e che denota un evidente cura per i dettagli patriottica, è che i riquadri HUD sono fisici ovvero incisi sulla lastra di vetro del HUD. Le info digitali sono quindi solo quelle variabili: il mirino che cambia posizione, le munizioni, l'ago della bussola, ecc.

Ciò li rende pronti per ogni tipo di combattimento. Si muovono sempre in team di almeno 4-6 componenti.

Fanteria leggera: Questi soldati sono equipaggiati solo con mitragliette serie LS e pistole laser, e indossano solo giubbotti anti-laser con elmetto light con HUD ridotto, il che li rende più leggeri, agili e veloci. Ideali per operazioni di avanguardia, esplorazione e attacchi preventivi, la loro mobilità è il punto di forza. Sono forniti con razioni K/MRE di lunga durata e possono stare via giorni senza rifornimenti.

Assaltatori: Costituiscono il 25% delle forze armate, specializzati negli attacchi frontali con notevole potenza di fuoco. Equipaggiati con fucili d'assalto al plasma serie AR, fucili a pompa P-10 e una vasta gamma di granate (al plasma, stordenti, incendiarie), indossano giubbotti anti-plasma rinforzati, giunture extra su articolazioni e caschi balistici per una maggiore protezione nelle prime linee offensive. Sovente utilizzano arieti manuali da sfondamento per abbattere porte di case in rovina, barricate o muri.

Mitraglieri: Fanteria specializzata nell'uso delle mitragliatrici laser Gatling. Usati spesso come soldati di supporto per fuoco di soppressione, difesa e copertura. Generalmente hanno sempre un servente affiancato incaricato di portare le batterie a munizione per la Gatling e raffreddare l'arma con un apposito strumento di manutenzione.

Tiratori scelti: I cecchini d'élite dell'esercito, armati di fucili elettromagnetici di precisione serie MX, con in dotazione visore notturno con binocolo e telemetro incorporato, e tute mimetiche per fondersi con l'ambiente circostante. Oltre al giubbotto protettivo anti-laser (utile per maggiore leggerezza a discapito della protezione), indossano cappucci con fogliame incluso che ne migliorano la mimetizzazione.

Granatieri: Soldati addestrati nell'uso del lancia-granate al plasma GL-11, utilizzati contro veicoli corazzati leggeri, per far esplodere soldati avversari come petardi o per infliggere caos nelle file nemiche. Dotati di mitra LS o pistole laser come arma secondaria in caso di combattimento ravvicinato.

Fanteria con lanciafiamme: Questi soldati indossano tute ignifughe da battaglia e impiegano i temibili lanciafiamme ionici modello PX, specializzati nel ripulire bunker o città in rovina, eliminando nemici nascosti tra le macerie.

Esperti in armi pesanti: La minaccia per eccellenza contro veicoli corazzati e velivoli leggeri. Armati con lanciamissili ionici da spalla serie RL, utilizzabili sia manualmente che con guida a infrarossi, sono una presenza temibile sul campo. Non dispongono di troppe munizioni (pesano un casino e rischierebbero se colpiti una deflagrazione brutale), tuttavia, quelle 3 o 4 che hanno di norma… bastano e avanzano per la devastazione!

Carristi: Piloti dei veicoli corazzati, addestrati per manovrare carri armati e altri mezzi pesanti in battaglia. Difficilmente li si vede uscire dai loro abomini bellici cingolati, se non nella postazione della mitragliatrice laser manuale, intenti a falciare chiunque si metta sulla loro strada.

Piloti di mech da combattimento: Una élite. I piloti dei mech da battaglia indossano tute dorate con pregiati intarsi (a testimonianza del loro incarico ultra-importante), e il loro elmo è dotato di un visore configurabile con il sistema del mech, permettendo una perfetta sinergia tra pilota e macchina. Generalmente sono anche mezzi-ingegneri, in grado di riparare ogni componente interno dei loro mech da battaglia o eventualmente sostituzioni di pezzi in emergenza.

Artiglieri: Addetti alle postazioni di artiglieria e contraerea, responsabili del supporto a lungo raggio e della difesa aerea durante le battaglie. Affiancati da osservatori che forniscono ogni dettaglio su distanza e posizione del bersaglio, in modo da non sbagliare un colpo.

Medici: I soldati più altruisti, specializzati in medicina da campo, equipaggiati con i kit medici più avanzati per fornire cure immediate e salvare vite sul campo di battaglia. Portano sul braccio la croce di Nebulon come simbolo del loro ruolo, che, paradossalmente, contribuisce a una protezione migliore rispetto a un giubbotto anti-plasma. Colpire un medico, infatti, è considerato una vera bastardata di guerra.

Soldati d'élite: Veterani o soldati con capacità eccezionali, promossi a questa prestigiosa unità. Spesso incaricati della protezione degli ufficiali di alto rango o di missioni importanti, indossano armature di livello superiore come l'armatura balistica tattica ABT, armi migliori e, in rari casi, sono armati con fucili a impulsi. Sono la componente che si avvicina di più ai reparti speciali per abilità, addestramento e spiccato patriottismo.

Soldati del genio militare: Ingegneri da campo esperti in costruzioni e riparazioni di emergenza, come ponti di fortuna per attraversare ostacoli naturali. Tra loro vi sono anche sabotatori, addestrati per infiltrarsi oltre le linee nemiche e distruggere reti di comunicazione e rifornimento. Specializzati anche in bonifica di mine ed esplosivi!

Addetti alle comunicazioni: Soldati essenziali sul campo di battaglia, esperti nell'utilizzo dei sistemi radar LONG-Tech per mantenere attive le comunicazioni durante le operazioni militari. Generalmente poco armati (mitraglietta LS o pistola laser), possono però chiamare l'aviazione o l'artiglieria per sganciare tonnellate di morte sul nemico!

Esploratori: Truppe da ricognizione impiegate nelle operazioni di esplorazione e mappatura del territorio nemico. Sono dotati di visori di diverso tipo, tute mimetiche per non essere individuati, armamento leggero, droni e telecamere/binocoli di sorveglianza a lungo raggio. Sono mandati oltre le linee nemiche per riferire al resto dell'esercito dati sensibili quali postazioni di artiglieria, colonne di carri armati e postazioni di bunker e trincee. Talvolta sono forniti di lupi o falchi meccanici da esplorazione, che si camuffano con la fauna locale e riferiscono informazioni cruciali senza destare sospetti!

Soldati reporter-giornalisti: I soldati-giornalisti ufficiali del regime governativo. Scrivono articoli per il Corriere Governativo, l'organo di stampa più autorevole di Nebulon. Agiscono direttamente sul fronte, affiancando le squadre di fanteria, con l'incarico cruciale di riprendere, testimoniare e raccontare la guerra dagli occhi di chi la combatte. In pratica, documentano eventi di rilevanza militare o umana, dalle offensive più brutali ai salvataggi più simbolici, dai caduti fino alle vittorie.

Per loro vale lo stesso discorso dei medici: colpirli o ucciderli equivale a un crimine di guerra!

L'equipaggiamento riflette il loro ruolo da reporter: portano un giubbotto anti-laser leggero, utile per mantenere agilità senza rinunciare a una protezione minima, con la scritta "STAMPA" impressa in bianco sia sul petto che sulla schiena. A seguire, una fascia con l'emblema della cinepresa al braccio sinistro ne segnala immediatamente la funzione sul campo.

L'elmetto regolamentare è dotato di HUD ridotto, sufficiente a garantire visibilità e orientamento, mentre la sua vera arma è la cinepresa tattica *OWL* (come il gufo) -*VX9*, dotata di modalità notturna, termica e zoom x20!

Come difesa personale, dispongono unicamente di una pistola laser d'ordinanza, mentre per il resto sono dotati di taccuino per annotazioni sul campo (affidabile e meravigliosamente vintage), di un simpatico mini-drone da ripresa assegnato (non sempre presente), e di uno zaino con terminale criptato e antenna per trasmettere i materiali registrati direttamente al Ministero dell'Informazione governativa: sia mai che qualcuno voglia manomettere le riprese.

Pur non essendo combattenti attivi, il loro contributo è fondamentale: testimonianze e narrazioni sono preziosissime, e contribuiscono ad alimentare un sano patriottismo per la grande nazione governativa.

Membri noti e ufficiali delle forze regolari:

- Generale Persian J. Katz: Generalissimo delle Forze Regolari.
- Generale Hemlich Revenrud.
- Tenente colonnello dei tiratori scelti Irvina *(Yrmina)* Zacovich.
- Tenente Kastaviz.

Marina Oceanica Governativa

- Ammiraglio Baltor Qarellius.

REPARTI della MARINA STELLARE GOVERNATIVA

Fante di marina: Armato di fucile d'assalto al plasma serie AR, il fante di marina è addestrato per operazioni di difesa e sicurezza nelle sezioni strategiche dell'astronave. Equipaggiato con una corazza in titanio e acciaio (MARINE ARMOR) per una protezione intermedia, è supportato da granate a frammentazione FG-8 Impact modificate, progettate per spappolare i nemici senza compromettere la struttura della nave. L'armatura, color bronzo-ottone con piastre robuste, presenta un elmo dotato di maschera antigas integrata.

Assaltatore di marina: Equipaggiato con un fucile a pompa P-10 STRIKER, l'assaltatore di marina eccelle nelle operazioni d'incursione su altre navi o respingimento a distanza ravvicinata. Indossa anch'egli una corazza MARINE e dispone di granate lacrimogene e accecanti per confondere e disorientare i nemici in spazi chiusi. La corazza è anch'essa color bronzo-ottone, con leggere variazioni estetiche per distinguersi dagli altri reparti.

Granatiere di marina: Specializzati nell'uso di lanciagranate modificati GL-11, i granatieri di marina sono armati per respingere gruppi numerosi in corridoi e stanze ristrette. Indossano corazze MARINE più leggere. Le granate, concepite per rilasciare frammenti a impatto ridotto sulle superfici, causano danni elevati ai nemici mantenendo intatta la struttura dell'astronave. Anche in questo caso, l'armatura è di color bronzo-ottone, rifinita per adattarsi al ruolo di granatiere. Unica grossa differenza degna di nota è una cintura di granate per il GL-11 appesa al torace.

Truppe scelte di marina: Le truppe scelte di marina rappresentano l'élite dei reparti marittimi governativi. Indossano la MARINE ARMOR ELITE, una corazza avanzata in acciaio e titanio che offre protezione superiore rispetto alle normali armature "*Marine*", garantendo ottima resistenza sia contro colpi al plasma che esplosioni. Equipaggiati con fucili a impulsi o al plasma di ultimo modello, queste truppe sono micidiali nel combattimento ravvicinato e a medio raggio, e vantano addestramento speciale in tattiche avanzate di difesa e incursione. Spesso vengono assegnate alla protezione degli ammiragli e degli ufficiali di alto rango e vengono dispiegate a bordo delle navi più preziose, come incrociatori pesanti, corazzate e supercorazzate, dove la loro presenza assicura un impenetrabile muro difensivo per le risorse strategiche della Marina Stellare. La loro armatura è di una tonalità dorata con incisioni elaborate e talvolta con motivi in blu elettrico, conferendo loro un aspetto distintivo e imponente.

Membri noti e ufficiali della Marina Stellare:

- Grand'Ammiraglio Penelope Sinclair.
- Colonnello Stalin Davur.
- Tenente Cassius Dein (incrociatore Alba d'Acciaio).
- Tenente di Marina Jolizabeth Sorbet.

FORZE di SICUREZZA della FIRIS

(Divisione Scientifica Governativa)

Le forze di sicurezza della FIRIS sono composte da soldati altamente addestrati e dotati di equipaggiamento militare all'avanguardia, incaricati di proteggere le strutture di ricerca e i laboratori della divisione.

Sono equipaggiati con armature balistiche ABT, fucili al plasma di ultima generazione, lanciafiamme ionici e, spesso e volentieri, con fucili a impulsi. Le loro uniformi sono di colore nero o blu, a seconda di dove sono dislocati: laboratori di ricerca o fabbriche.

Reclutati tra individui con una forte attitudine alla discrezione e alla riservatezza, i membri delle forze di sicurezza FIRIS sono scelti per la loro capacità di eseguire ordini senza fare domande. In cambio, ricevono compensi generosi e benefit significativi.

In situazioni di emergenza, le forze di sicurezza della FIRIS si distinguono per l'uso di tattiche di contenimento avanzate e strategie di livello militare, rendendole una forza unica e temibile.

Mech da sorveglianza della FIRIS

Unità da combattimento bipede corazzata alta circa 3 metri, progettata per operare all'interno dei corridoi dei laboratori e degli impianti FIRIS. Più compatto rispetto ai mech governativi standard, è specificamente sviluppato per fornire sicurezza pesante e contenimento immediato in ambienti ristretti e altamente sensibili. Il suo impiego principale è fronteggiare emergenze biologiche, fughe di bestie ostili o eventuali incursioni nemiche terroristiche volte a rubare piani segreti. Armato con lanciafiamme ionico pesante ad alta temperatura e mitragliatrice laser Gatling a quadruplice canna, è in grado di eliminare bersagli multipli in spazi angusti con estrema efficienza! Pilotato internamente da un operatore FIRIS, è dotato anche di uno scudo corazzato integrato su un braccio, ispirato alle protezioni frontali degli obici, che gli permette di fungere da muro mobile in caso di evacuazione o difesa di punti critici come corridoi o sezioni chiave. In scenari d'emergenza, si muove come un fottuto carro armato da interno, saturando gli spazi con fuoco continuo e garantendo la neutralizzazione totale di qualsiasi minaccia!

REPARTI SPECIALI GOVERNATIVI

Gli “Alpini di Nebulon”

Gli Alpini di Nebulon sono truppe scelte specializzate nelle operazioni in alta montagna, ambienti glaciali, tundre e regioni artiche. Sono considerati tra i corpi speciali più preparati al freddo dell’intero apparato militare governativo, proprio perché addestrati a combattere in condizioni climatiche avverse di alta quota nelle quali una normale unità di fanteria regolare rischierebbe rapidamente di morire congelata, dispersa o travolta da tremende bufere.

Il loro equipaggiamento è concepito infatti per garantire mobilità, sopravvivenza e capacità di combattimento in alte quote e in condizioni di gelo estremo.

Di seguito, i fondamenti principali:

● **Tute mimetiche invernali termo-resistenti**, costituite da diversi strati isolanti in lana *(etica, chiaramente!)* e rinforzate con fibra di Cocco Nero.

● Ai piedi portano **stivali magnetici chiodati**, progettati per garantire un’aderenza eccezionale sul ghiaccio, sulla neve e sulle superfici rocciose. Il sistema magnetico consente inoltre di aderire bene anche a superfici metalliche, caratteristica particolarmente utile durante l’assalto a bunker militari con pareti in acciaio, strutture industriali, torri radar o relitti di astronavi abbattute situate in zone montuose.

● Per gli spostamenti sulla neve utilizzano una coppia di **sci a levitazione magnetica**, capaci di consentire loro di muoversi come ombre bianche anche su pendii ripidi e distese innevate.

● Uno degli strumenti più caratteristici del reparto è lo **spara-rampini**, un grosso fucilazzo che lancia rampini collegati a cavi in titanio ad alta resistenza. Viene utilizzato per scalare pareti, superare crepacci o ponti tibetani crollati, raggiungere con rapidità posizioni sopraelevate e calarsi lungo pendii o strutture verticali. Altro uso probabilmente meno nobile è l’impalamento di bersagli ostili.

● A ciò si aggiunge tutta una serie di **strumenti da arrampicata**: piccozze in primis *(che al bisogno utilizzano come arma bianca brutale*!), poi corde, chiodi da neve, mollettoni, imbracature e molto altro.

● Il loro equipaggiamento comprende inoltre **caschi tattici leggeri** da montagna, progettati per garantire protezione senza compromettere la mobilità durante arrampicate e spostamenti sulla neve. Sopra di essi vengono utilizzati speciali **occhiali protettivi** anti-bufera, progettati per proteggere gli occhi dal vento, dalla neve e dai violenti riflessi della luce sulla superficie ghiacciata.

Per quanto riguarda gli armamenti…

● L’arma standard del reparto è la **mitraglietta laser LS-12**, scelta per la letalità a breve distanza e per la sua compattezza che garantisce maggiore mobilità durante le operazioni su terreni impervi. Come secondaria la **fedele LP-01**, pistola laser d’ordinanza militare e il classico **coltello da combattimento in titanio**.

● Gli Alpini possono comunque impiegare una **vasta gamma di armamenti** a seconda della missione, compresi fucili d’assalto al plasma, fucili a pompa, armi laser e lanciamissili anticarro portatili.

● All’interno dei loro ranghi sono presenti anche espertissimi **tiratori scelti**, addestrati a operare dalle creste e dalle alture per fornire copertura e uccisioni garantite. Essi utilizzano fucili di precisione elettromagnetici della Serie MX, particolarmente efficaci negli ingaggi a lunga distanza e dalla potenza di fuoco micidiale.

Metodo operativo

La loro dottrina di combattimento privilegia mobilità, sopravvivenza in ambienti ostili gelidi, conoscenza del territorio e capacità di attaccare il nemico quando meno se lo aspetta

sfruttando l'ambiente naturale montano. Una squadra di Alpini può trascorrere giorni o persino settimane sulle montagne, attraversando ghiacciai, pareti rocciose e vallate innevate prima di raggiungere il proprio obiettivo.

Nel corso della Grande Guerra Galattica, sono stati particolarmente temuti dalle forze dell'ECLISSI che operano nelle regioni montuose di Stellarnova o sui famigerati Monti Carzang: una postazione d'artiglieria apparentemente inaccessibile può ritrovarsi all'improvviso sotto attacco dopo che gli Alpini hanno scalato le pareti scoscese durante la notte.

Infine, il loro asso nella manica: una speciale **Grappa ad Alto Dosaggio Calorico** che contiene adrenalina, endorfine, anabolizzanti e una buona dose di alcol! Per un breve periodo di tempo, questa bevanda li rende immuni a temperature ben al di sotto dello zero, permettendo loro di assaltare basi o truppe nemiche anche in caso di forti bufere o tempeste di neve.

Missioni tipiche degli Alpini

Gli Alpini di Nebulon vengono impiegati soprattutto in operazioni militari condotte in ambienti montani, glaciali e artici, dove le condizioni climatiche e geografiche rendono difficoltoso l'impiego delle normali forze di fanteria regolare.

Tra le loro missioni più frequenti rientrano:

- Liberazione di torri radar, stazioni di comunicazione e postazioni jammer situate in alta quota;
- Conquista di fortezze e bunker militari costruite su passi montani o in posizioni quasi inaccessibili;
- Assalto a postazioni d'artiglieria, contraeree e missilistiche collocate su creste, ghiacciai e pareti rocciose;
- Infiltrazione e attacchi dietro le linee nemiche attraverso percorsi montani considerati impraticabili;
- Ricognizione e pattugliamento di territori montani ostili, anche per periodi prolungati.

A queste si aggiungono occasionali operazioni umanitarie *(sia militari ma sovente anche civili)*, come:

- Recupero di soldati o civili dispersi in alta montagna durante bufere o valanghe;
- Evacuazione di civili da zone di guerra montana;
- E varie operazioni in qualità di soccorso alpino ultra d'élite.

Razione Alpina Governativa H (RAGH!)

Poiché gli Alpini possono trascorrere giorni o persino settimane in ambienti montani impervi e lontani dalle basi, ogni soldato porta con sé nello zaino una o più **Razioni Alpine Governative H *(RAGH!)*,** conservate in robuste latte metalliche o confezioni impermeabili. Si tratta di razioni estremamente caloriche e poco varie, contenenti **pancetta grassa, fagioli strong, olio extravergine d'oliva, formaggio stagionato, pane militare** e **cioccolato energetico**, accompagnati da **integratori di vitamine** e **minerali** per compensare le necessità nutrizionali. Ogni razione comprende inoltre una piccola fiasca della famigerata **Grappa ad Alto Dosaggio Calorico**, che talvolta gli Alpini consumano anche semplicemente per darsi una bella "carica" durante le lunghe permanenze in montagna. Nel complesso, le *RAGH!* forniscono migliaia di calorie per giornata, sufficienti a sostenere l'enorme dispendio energetico richiesto dalle attività del reparto.

Nonostante la dieta spartana, gli Alpini sono grandi estimatori della tradizionale pausa tè delle forze armate governative, rigorosamente accompagnata dalla doppia razione di biscotti e uvetta. Del resto, operando in climi gelidi e impervi... una tazza di tè bollente è ben gradita.

La Fortezza di Agh-Pin

Situata in una delle zone più impervie della *Cordillera della Corona*, su Nebulon, la Fortezza di Agh-Pin è la base ufficiale degli Alpini di Nebulon. Costruita ad alta quota (sui

5000 metri) e circondata da crepacci, burroni e pareti rocciose, è immersa in un ambiente naturale selvaggio e pericoloso, perfetto per l'addestramento del reparto. Qui gli Alpini possono esercitarsi nello scalare montagne, percorrere ghiacciai, sopravvivere in pericolose foreste di pini infestate da bestie feroci e attraversare vallate inaccessibili, affrontando condizioni il più possibile simili a quelle delle loro future missioni.

L'onore non è opzionale

Gli Alpini di Nebulon sono inoltre considerati uno dei reparti speciali più onorevoli e moralmente integri dell'intero Regime Governativo. Pur essendo soldati e partecipando a operazioni militari spesso violente e brutali, mantengono una forte cultura interna basata sulla disciplina, sulla solidarietà tra commilitoni, sul rispetto della popolazione civile e sulla protezione dei propri uomini. Tra loro si considerano tutti fratelli e sorelle.

Ciò li ha resi particolarmente apprezzati dall'opinione pubblica e dalla FALC, senza contare la loro frequente partecipazione a operazioni di soccorso alpino, evacuazioni di civili da zone di conflitto, liberazione ostaggi e svariate missioni umanitarie.

Stemma degli Alpini di Nebulon

Lo stemma del reparto raffigura, sullo sfondo, una vetta innevata e impervia della Cordillera della Corona, affiancata da alcuni boschi di pini. In primo piano compare una fiasca di Grappa ad Alto Dosaggio Calorico, mentre sotto di essa sono raffigurate due piccozze incrociate.

Il loro motto è: ***"La bufera siamo noi."***

Colonnello Sciarpin

Comandante in Capo degli Alpini di Nebulon e iscritta alla F.A.L.C.

Il Colonnello Sciarpin (36 anni) è il Comandante in capo del reparto speciale degli Alpini di Nebulon, nonché senza dubbio la loro figura più rispettata e amata. Riconoscibile ovunque per la sua enorme sciarpa rossa, metà in seta di baco farfalla e metà in lana purissima, è diventata presto un simbolo di calore umano in mezzo al gelo della guerra.

Soldatessa patriottica del Governo e profondamente devota al popolo governativo, Sciarpin ha di recente rilasciato dichiarazioni al corriere di Nebulon: *"...la forza militare deve esistere solo per proteggere, mai per uccidere in maniera indiscriminata."*

Per questo è da tempo iscritta alla FALC, con cui collabora attivamente in missioni umanitarie, evacuazioni di civili da zone di conflitto e soccorso alpino. All'interno dell'Alto Comando, Sciarpin è considerata una comandante competente e lealissima *(e senza dubbio la militare più etica-pacifista)*, sebbene talvolta scomoda per la sua insistente pressione affinché gli Alpini vengano impiegati anche in operazioni di soccorso ed evacuazione, e non esclusivamente in missioni di combattimento. È proprio grazie alla sua influenza, infatti, che l'Alto Comando del Regime accetta di impiegare le forze speciali degli Alpini anche in incarichi che non prevedono solo uccidere o far esplodere qualcosa.

Sciarpin odia con tutta sé stessa l'abuso di violenza, le esecuzioni sommarie e ogni forma di brutalità gratuita, anche quando compiuta in nome della Nazione.

Oltretutto è un'ambientalista convinta, e nutre una profonda ammirazione per le vele solari di Nebulon. La sua dieta chiude il cerchio: è quasi vegana, anche se occasionalmente accetta carne etica *(che ricordiamo è sintetica oppure prelevata solo da animali morti per cause naturali),* soprattutto quando mangia insieme ai suoi soldati, cosa che fa regolarmente per rimanere vicina a loro.

Il suo momento preferito della giornata è la tradizionale pausa tè delle forze armate governative: tè caldo *(anche se a volte predilige tisane o persino la mitica Grappa ad Alto Dosaggio Calorico),* accompagnato da doppia razione di biscotti e uvetta.

Tra gelide bufere, sangue rosso sulla neve e rovine in cenere del conflitto, la figura di Sciarpin è diventata per molti soldati e civili un segno di speranza: la prova che anche dentro una macchina militare d'acciaio inarrestabile può esistere ancora qualcuna che combatte con il cuore.

I “Palombari”

Soldati specializzati in operazioni subacquee che non temono gli orrori delle profondità marine. Dotati di uno speciale **scafandro da battaglia corazzato in titanio** che può resistere fino a 2000 atmosfere, armati con **arpioni e fiocine elettriche** da **100.000 volt**, armi subacquee e sonar portatile, sono l'incubo di qualsiasi base sottomarina. La bombola di ossigeno pressurizzato che portano con sé ha un'autonomia di diversi giorni, permettendo loro di stare sott'acqua per un periodo di tempo allucinante. Il loro scafandro è fornito anche di speciali sensori di disturbo che allontanano la fauna sottomarina, ostile e affamata, garantendo loro di agire indisturbati. Il resto dell’equipaggiamento è composto da: granate a concussione subacquee, saldatori per perforare portelloni in acciaio di sottomarini o basi, ed elmo/casco fornito di visori di diversa tipologia *(termico, visione subacquea, rilevatore di segnali elettromagnetici, ecc.).*

Addestrati nelle basi sottomarine del pianeta Oceanius I, sono il reparto con il maggior numero di diserzioni: ben il 90%, a causa della paura atavica delle persone verso gli abissi oceanici. Il test d’ingresso prevede un tempo in apnea di almeno 5 minuti e la permanenza per oltre 6 mesi in stazioni militari situate oltre i 10 km di profondità!

I team di più alto livello e potenza sono:

• **Arpione Rosso:** Una delle squadre migliori! Versatili, preparati e con altissimo tasso di successo.

• **Triglie di Fondale:** Fortissimi! Specializzati in operazioni lungo coste fangose o fondali irti di relitti di navi hovercraft da battaglia affondate e vecchie mine anti-nave.

Colonnello Castor “Killer Hook”

(Comandante in Capo dei Palombari)

Il Colonnello Castor “Killer Hook” nacque nel 2633 in una regione remota di Oceanius I, in una famiglia povera di pescatori che viveva però con serenità a bordo di un piccolo peschereccio: il lavoro era lungo, faticoso, sporco, ma per fortuna il cibo non mancava.

Tuttavia, all'età di circa sette anni, durante una battuta di pesca, cadde per errore in mare e scomparve nelle profondità oceaniche.

Il bambino però sopravvisse, e venne trovato da un gigantesco Megalodonte Nero, uno dei più temuti mostri marini di Oceanius I. Invece di divorarlo, la creatura lo trovò simpatico *(forse incuriosita da quell’affare così diverso dai soliti pesci)*, e lo trasportò fino alla propria tana: una remota grotta sottomarina. Castor vi trascorse diversi anni, sopravvivendo nutrendosi di scampi, gamberoni, molluschi e altri crostacei crudi, arrivando persino a cibarsi dei resti delle balene divorate dal Megalodonte. La creatura finì per affezionarsi, e Castor la seguiva nuotando e prendendo dei bei respiri (!!!) durante alcune delle sue battute di caccia.

Verso i dodici anni Castor tornò infine alla civiltà e alla propria comunità di pescatori.

Per diversi anni mantenne però i contatti con il Megalodonte Nero, che ogni tanto tornava nelle acque vicine agli insediamenti per incontrarlo e salutarlo. Persino gli altri pescatori avevano imparato a riconoscerlo e a non temerlo.

Il rapporto terminò purtroppo in maniera tragica: il gigantesco predatore venne ucciso da un gruppo di bracconieri pirati, interessati a ricavare denaro dalle sue preziose parti corporee.

La morte della creatura spinse Castor ad arruolarsi nelle forze armate governative e a partecipare alle operazioni contro la pirateria e il bracconaggio marittimo su Oceanius I.

Durante una di queste campagne adottò come arma caratteristica un grosso uncino da pescatore, utilizzato in origine come strumento per la pesca e in seguito trasformato in un'arma improvvisata. Il suo impiego divenne talmente celebre (e brutale!) tra i commilitoni da procurargli il soprannome di “Killer Hook”.

Vedendo le sue capacità, gli proposero di entrare nei Palombari, forza speciale d’élite che operava negli abissi più bui.

Superato il test d’ingresso grazie alle skill acquisite negli anni allo stato brado marino, Castor iniziò una lunga carriera militare che lo portò dal grado di sergente, a quello di tenente fino al rango di colonnello. Nel corso dei decenni divenne uno dei più esperti specialisti delle operazioni subacquee dell'intero apparato governativo, fino a essere nominato Comandante in Capo dei Palombari nel 2685.

Fu proprio durante la sua carriera che Castor si rese conto di una cosa in apparenza ovvia, ma non per lui:

“Uno che si chiama Castor... deve avere un castoro.”

Riuscì così a ottenere per vie traverse dalla FIRIS *(la divisione scientifica governativa),* uno speciale castoro da combattimento proveniente da un misterioso programma sperimentale e con tutta probabilità illegale. L'animale, addestrato per operazioni militari e dotato di un equipaggiamento subacqueo realizzato ad hoc, divenne la mascotte ufficiale personale di Castor e lo accompagna in ogni missione dei Palombari.

Intelligente, fedele, patriottico (!) e dotato della naturale capacità di costruire dighe, il castoro viene considerato da Killer Hook un vero e proprio compagno d'armi. Il suo nome ufficiale è *Castor II (Castor non aveva molta fantasia),* mentre il resto dei dettagli rimane tuttavia classificato.

Nel 2698, all'età di 65 anni, Castor Killer Hook continua a comandare i Palombari, mantenendo una forma fisica eccezionale, il fedele castoro al suo fianco e una reputazione a dir poco leggendaria tra gli specialisti delle operazioni subacquee.

La Fortezza di Mar-Ingranagh

Situata a circa 12 chilometri di profondità negli abissi oscuri di Oceanius I, la Fortezza di Mar-Ingranagh è una delle più importanti basi militari sottomarine della Marina Oceanica del Governo presenti sul pianeta. Collegata alla superficie attraverso una gigantesca piattaforma corazzata, la struttura si sviluppa nelle profondità oceaniche mediante un lungo pozzo pressurizzato percorso da ascensori militari, che permettono a uomini, materiali e mezzi di raggiungere la fortezza senza dover attraversare direttamente gli abissi. In alternativa la si può raggiungere anche tramite sommergibili da trasporto ma con molti rischi: attorno alla base nuotano migliaia di mostri marini attratti dal rumore e dall’odore del cibo. Alcuni sono così agghiaccianti da non avere nemmeno un nome e una catalogazione scientifica, altri così grossi da oscurare persino gli abissi.

La fortezza ospita il quartier generale dei Palombari, le loro caserme relative armerie, oltre a enormi fabbriche dedicate alla costruzione e alla manutenzione di sommergibili da guerra, mezzi subacquei, armi, scafandri e attrezzature per le operazioni negli abissi. Alcuni componenti destinati alle navi da guerra Hovercraft vengono inoltre assemblati all’interno della struttura e in seguito trasferiti verso i cantieri navali superiori. Fumi, odore di olio motore, e il tintinnio costante del metallo battuto impestano 24/7 la stazione.

La fortezza è inoltre armata pesante con cannoni subacquei, siluri e persino missili a

lungo raggio anti-nave.

Luoghi di addestramento

I Palombari vengono addestrati in numerose basi sottomarine sparse per gli oceani di Oceanius I, dalle zone di acqua bassa di poche centinaia di metri fino agli avamposti più remoti degli abissi. Le strutture destinate all'addestramento profondo possono trovarsi a 8, 10, 15 o persino 20 chilometri di profondità, spesso in stazioni piccole, isolate e claustrofobiche, circondate dall'oscurità e dalla pericolosa fauna killer degli abissi. Le basi meno profonde vengono invece utilizzate per preparare i soldati alle operazioni lungo coste, fondali e zone di sbarco.

Il loro stemma

Al centro vi è un teschio umano corroso e incrostato di alghe marine, ormai consumato dagli anni trascorsi negli abissi.

Subito dietro il nero profondo dell'oceano, con la sagoma appena distinguibile di un Mostro marino che emerge dalle tenebre.

Subito sotto al teschio invece un arpione elettrificato disposto orizzontalmente davanti al teschio.

Il loro motto è ***"In acqua nasciamo... in acqua moriamo."***

Le “Comete di fuoco”

Soldati specializzati in operazioni di lancio orbitale. Sono paracadutisti… ma che si lanciano da navi spaziali!

I più estremi di tutti, amanti del brivido e impavidi ai massimi livelli. Spesso impiegati oltre le linee nemiche, si lanciano da sopra l’atmosfera e, grazie a una **tuta a rifrazione termica**, resistono all’enorme attrito generato durante la discesa, trasformandosi letteralmente in meteore infuocate. Arrivati a bassa quota, attivano il paracadute e raggiungono con grande precisione la zona designata. Una volta a terra indossano uniformi mimetiche adattate all’ambiente circostante e si dirigono verso il loro obiettivo.

Sono addestrati a sopravvivere in autonomia anche per lunghi periodi dietro le linee nemiche. Ogni Cometa dispone infatti di un **kit di sopravvivenza tra i migliori esistenti**, studiato per affrontare qualsiasi ambiente: razioni in scatola a lunghissima durata, acciarini laser, corde, piccozze, vanghe tattiche, pastiglie per potabilizzare l’acqua, pentolini, fornelli da campo e kit medici di alta qualità *(con incluso il famigerato Immunize Sierum contro veleni, tossine e infezioni).* Gli equipaggiamenti vengono modificati in base alla zona di lancio, permettendo alle squadre di operare in deserti, giungle, montagne, paludi o altri territori ostili e sgradevoli. Sono inoltre abituati a trasportare zaini pesantissimi *(oltre i 40kg!)* e a percorrere distanze folli su terreni impervi.

Per quanto riguarda gli armamenti, il loro equipaggiamento include mitraglietta laser LS-12 *(compatta e letale),* pistola laser LP-01 e coltello da combattimento in titanio.

Tuttavia, la caratteristica più temuta delle Comete di Fuoco è il loro **Mortaio d’Assalto “Hellfall”**, un’arma modulare ad altissima tecnologia *(e dal costo inumano!)* trasportata dalla squadra e capace di fornire una potenza di fuoco paragonabile a quella di un pezzo di artiglieria pesante Howitzer da 30 tonnellate.

Ogni squadra, composta di solito da cinque o sei uomini, trasporta i diversi componenti dell’arma all’interno dei loro pesanti zaini da lancio, per poi assemblarla una volta raggiunta la zona obiettivo. L’Hellfall può essere utilizzato sia come mortaio tradizionale per bombardare posizioni a distanza, sia come cannone a tiro diretto contro bersagli corazzati. I suoi proiettili esplosivo-perforanti sono accelerati a velocità supersonica mediante un sistema di propulsione a camera di scoppio al salnitro malato *(sì, proprio lui),* e sono in grado di perforare e far deflagrare praticamente qualsiasi cosa: soldati nemici, giubbotti anti-plasma, corazze pesanti, bunker, porte blindate, camion, carri armati, postazioni contraeree, navette che volano a bassa quota e molto altro! Senza contare il fatto che è anche mobile, potendo essere spostata a mano da un minimo di 4 operatori belli muscolosi.

Insomma, quest’arma mostruosa è la punta di diamante del reparto, permettendo alle Comete di Fuoco di passare da semplici esperti di sopravvivenza estrema a un’unità d’assalto pesante in grado di conquistare basi, castelli, bunker, paesi e target di vitale importanza.

Il loro motto è: ***“Dai cieli cadiamo… con fuoco e fiamme.”***

I “Paludieri” o “Unità del fango”

Soldati specializzati nell’operare in terreni paludosi e lagunari, ma anche in discariche chimiche, fogne pestilenziali, zone alluvionate e altri ambienti contaminati o ricolmi di sporcizia tossica. Sono impiegati sia in battaglia (soprattutto nelle paludi e negli acquitrini), sia nelle operazioni di emergenza e bonifica in caso di disastri chimici o ambientali.

Equipaggiati con tute corazzate isolate e idrorepellenti, progettate per resistere ad acqua contaminata, fango, sostanze corrosive e residui chimici, dispongono di stivali anti-scivolo ad alta aderenza per muoversi su superfici melmose e disgustose. I caschi sono dotati di visori antinebbia e sistemi di filtraggio contro gas tossici (sovente sprigionati dalla merda), mentre una piccola riserva di ossigeno consente loro di sopravvivere in caso di immersione accidentale nella melma o in acque contaminate colme di veleni.

Il loro armamentario è altrettanto particolare. Utilizzano una carabina automatica a proiettili perforanti sigillati, progettata per funzionare in presenza di fanghiglia, schifezze varie e sostanze corrosive.

Il caricatore contiene 20 colpi di grosso calibro.

I proiettili, nonostante la tecnologia antiquata rispetto alle moderne armi laser e al plasma, sono dotati di cariche esplosive e possono perforare persino bersagli corazzati.

In assist oltre alla carabina, per il combattimento ravvicinato utilizzano un robusto fucile a pompa, anch’esso costruito con materiali anticorrosione e concepito per funzionare negli ambienti più sporchi e umidi possibili. È l’arma prediletta nelle imboscate (e anche la più infame): i Paludieri possono avanzare immersi nella vegetazione palustre o nella melma, rimanendo ben nascosti, per poi emergere senza preavviso a distanza ravvicinata e devastare le posizioni nemiche con bordate spappola-budella. Completano l’equipaggiamento il classico coltello da combattimento in titanio e varie attrezzature da sopravvivenza e bonifica tossica.

Impiego operativo

In battaglia sono impiegati in primis nelle guerre di palude, dove sfruttano la conoscenza del terreno per infiltrarsi attraverso gli acquitrini o le zone allagate e colpire da direzioni imprevedibili da cui nessuno si aspetterebbe di veder uscire queste mostruose sagome ricoperte di melma.

La loro ovvia lentezza viene compensata dal duro addestramento fisico, dalla spessa corazzatura delle tute e soprattutto dalla capacità di operare in ambienti nei quali la maggior parte delle altre truppe avrebbe enormi difficoltà anche solo a camminare.

Il loro ruolo nella bonifica!

I Paludieri sono altresì tristemente noti per venir mobilitati durante disastri chimici, alluvioni contaminate, incidenti industriali e fuoriuscite di sostanze tossiche mortali. Possono penetrare nelle aree più pericolose per individuare perdite, chiudere condutture, mettere in sicurezza impianti e impedire che la contaminazione si diffonda.

Per farla breve, sono tra le forze speciali con i compiti più disgustosi, rivoltanti e rischiosi dell’intero apparato militare. Per questo vengono spesso snobbati dagli altri reparti, che li considerano poco eleganti e buoni soltanto per “andare a sguazzare nella merda”.

I Paludieri, tuttavia, hanno una risposta molto semplice.

Il loro motto, che recita: “Siamo gli unici a sporcarci di merda!”

Gli “Scorcher’s”

Truppe speciali governative specializzate nel combattimento in ambienti vulcanici, geotermici, pieni di gas tossici, fanghi odoranti zolfo, fuliggine e alte temperature!

Addestrati per resistere a gas sulfurei, fiumi di lava e temperature estreme, questi pazzi operano dove nessun altro può sopravvivere.

Sono dotati di scafandri pressurizzati in **lega infondibile**, capaci di resistere fino ai 4000 gradi Celsius, comunemente chiamati “**Scafandri Anti-Lava**”.

Le corazze permettono loro di immergersi per brevi periodi nella lava e nel magma, e di sopravvivere a eruzioni, vapori acidi e detriti incandescenti. La struttura dello scafandro integra giunture idrauliche e servomotori, necessari per muovere una corazza tanto pesante e ingombrante, e garantire agli operatori una forza fisica eccezionale.

Sono tuttavia lentissimi e poco agili, caratteristica compensata dalla straordinaria resistenza dell’armatura e dalla capacità di attraversare terreni del tutto inaccessibili alle altre truppe anche solo nel pensiero.

Il loro armamento è brutale come il reparto. Poiché le normali armi da fuoco sarebbero impossibili da utilizzare nelle condizioni estreme in cui operano (verrebbero sciolte dalla lava!), gli Scorcher’s utilizzano armi bianche, tanta violenza e devastante corpo a corpo.

La loro arma caratteristica è una pesantissima **piccozza da combattimento a due mani**, dal peso di oltre 40 kg e progettata per sfruttare la forza dello scafandro per colpi assurdi. Un singolo fendente può sfondare corazze, porte blindate, muri e strutture in cemento armato.

Per gli scontri a distanza utilizzano invece giavellotti in lega infondibile, semplici ma anche loro immuni alle alte temperature.

In pratica, lenti… ma pestano durissimo!

Basano infatti tutto sull’effetto sorpresa e sulla brutalità immediata: possono avvicinarsi attraverso tunnel vulcanici, pozze di magma, grotte sulfuree o altre zone impraticabili, emergendo all’improvviso nelle immediate vicinanze dell’obiettivo. A quel punto… scatta la carneficina!

Nei loro team vengono reclutati volentieri vulcanologi e geologi, utili per analizzare i terreni di scontro, individuare percorsi sicuri e prevedere eruzioni o fenomeni geotermici.

Nonostante non siano molto famosi nel Regime, sono divenuti particolarmente noti durante le battaglie su Astrylis, combattendo tra i vulcani, emergendo da pozze di lava, riconquistando impianti geotermici o compiendo raid in basi situate in zone impervie e geologicamente instabili.

Sul fronte principale della Grande Guerra, ovvero Stellarnova, hanno operato vicino ai pochi vulcani attivi nella regione dei Monti Carzang, compiendo missioni assurde e piombando fuori da cascate di magma per assaltare postazioni nemiche!

Il loro motto è: ***“Il calore è il nostro credo.”***

La fanteria pesante *"Phalanx"*

La fanteria pesante "*Phalanx*" è composta da truppe d'assalto impavide e presuntuose, famose per la loro corazza impenetrabile e per il loro atteggiamento arrogante. Questi soldati indossano un'armatura massiccia in titanio e imbottitura in fibra di Cocco Nero, del peso di ben 240 kg, resa parzialmente più gestibile da dispositivi antigravitazionali. La corazza è immune a colpi laser e plasma, e viene completata da un elmo con visori notturni e termici integrati. Due gadget aggiuntivi potenziano la loro efficacia: una coltre di fumo attivabile all'occorrenza e un sistema launcher di contromisure per intercettare granate in arrivo.

Solo i soldati più robusti, con almeno 100 kg di muscoli, possono entrare nei reggimenti Phalanx, oltre a dover dimostrare una resistenza estrema allo stress e alla tensione del combattimento. Questi colossi vengono schierati in prima linea, dove ricoprono il ruolo di carri armati bipedi: avanzano a passi pesanti e inesorabili sotto il fuoco nemico, assorbono colpi che fermerebbero un battaglione e distruggono le postazioni avversarie con armi pesanti, permettendo al resto delle truppe di avanzare dietro di loro.

Armati con i devastanti mitragliatori laser PMG "Gatling" o con lanciagranate al plasma, incutono terrore sia ai nemici che ai commilitoni.

Come se tutto ciò non fosse abbastanza, esiste un reparto ausiliario d'élite delle Phalanx, i temibili **"Demoni del Fuoco",** specializzati nell'uso di lanciafiamme ionici, ordigni al fosforo bianco e granate incendiarie. Il loro compito principale è sgombrare bunker, trincee e postazioni di mitragliatrici laser, oltre a ripulire zone ostili (edifici trincerati, villaggi o altro) a suon di fiammate a 3000 gradi! Sono infatti considerati al limite massimo della legalità, specialmente data la mole di avversari ridotti in cenere, carbonizzati o arsi vivi!

Per concludere, le Phalanx sono spesso in competizione con i "Commandos Spaziali", che considerano solo degli sbruffoni.

Sono capitanati dalla Colonnella **Jinger Keizen** *(1.90 di donna e palestrata alla morte).*

Il loro motto è: ***"L'unica fede è nel titanio."***

I “Commandos Spaziali”

Truppe d'assalto in tuta spaziale da battaglia – massiccia e imponente – specializzate nell'abbordaggio di astronavi, sono l'incarnazione dell'arroganza bellica. Sprezzanti del rischio e paurosamente superbi, il loro impiego consiste nell’abbordaggio di navi spaziali o stazioni in orbita.

Sono armati principalmente con fucili d'assalto al plasma ultimo modello, fucili a pompa P-10, fucili a impulsi in rari casi e saldatori da perforazione, per crearsi un varco nelle spesse pareti di acciaio delle enormi astronavi. Spesso invidiosi dei reparti della A.F, cercano in ogni modo di dimostrare la loro superiorità in termini di combattimento *(non riuscendoci minimamente purtroppo),* venendo pure denigrati dai reparti delle “Phalanx”, che li considerano solo degli sbruffoni. Nonostante questo, meglio non sottovalutarli, rimangono soldati dalle enormi capacità.

Dottrina d’abbordaggio

I Commandos Spaziali vengono impiegati soprattutto quando una nave o stazione deve essere conquistata senza distruggerla. Dopo aver raggiunto lo scafo con navette d’assalto, fregate o corvette, si agganciano alla struttura e iniziano la perforazione dello scafo, creando varchi direttamente nei compartimenti interni. Una volta penetrati nella nave, avanzano da compartimento a compartimento combattendo a distanza ravvicinata, occupando ponti, sale macchine, armerie e plancia di comando. La loro filosofia è semplice: entrare, massacrare chiunque osi opporre resistenza e prendere il controllo della nave!

Il loro motto è: ***“Tra le stelle non esistono rifugi sicuri.”***

I “Caschi Viola”

I Caschi Viola sono l’élite delle Forze di Pace Governative, una forza speciale operante in pianeti neutrali e regioni ad alta instabilità politica come Dunaria, Kar-Maeg e pianeti delle Regioni Esterne. Il loro compito è stabilizzare e contenere le crisi, intervenendo dove il governo preferisce evitare un uso immediato della forza letale. La loro specialità è neutralizzare e immobilizzare le minacce con armi stordenti. Tuttavia, se necessario, possono ricorrere alla forza bruta senza troppi problemi. Il loro nome deriva dal colore utilizzato per il casco tattico: viola.

Impiego operativo: I Caschi Viola vengono dispiegati nelle aree più instabili della Galassia di Zefiron, dove il Governo preferisce evitare interventi militari su larga scala. Operano soprattutto nelle città-stato di Zakaresh, nelle regioni più turbolente di Kar-Maeg e in alcuni pianeti delle Regioni Esterne, svolgendo missioni di mantenimento della pace, protezione dei civili, contrasto al terrorismo, mediazione tra fazioni locali e scorta ai convogli umanitari della FALC. Pur privilegiando l'uso della forza non letale, sono perfettamente addestrati al combattimento convenzionale e, quando la situazione lo richiede, possono impiegare armamenti letali e strategie brutali senza alcuna limitazione o pietà.

Armamento ed equipaggiamenti:

● Fucile a gomma elettrica “Chewing Gun” (G.E-77)

L’arma distintiva dei Caschi Viola.

Spara proiettili in gomma elettrificata, che possono:

- Stordire momentaneamente un bersaglio con una scossa lieve.
- Bloccare i muscoli completamente, impedendo qualsiasi movimento.
- (In casi estremi) Friggere letteralmente chi lo subisce facendo esplodere i muscoli per la

troppa corrente elettrica!

Il livello di potenza può essere regolato dell'utilizzatore tramite una comoda manopola.

● Fucile d'assalto al plasma (AR-17)

● Pistola Taser shock P-9: élite delle pistole stordenti. Spara delle microcariche elettriche perforanti che penetrano sottopelle e paralizzano il bersaglio. Caricatore da 15 colpi.

● Fucile CSPR-88 al peperoncino di Ghartundar (Barathar) il più piccante nella galassia. In teoria "non letale", può accecare e provocare ustioni di terzo grado fino alla morte. Usata in casi estremi o dove magari gli ostili indossano protezioni isolanti, altrimenti verrebbero cotti vivi!

● Giubbotto anti-plasma con giunture rinforzate e placche su articolazioni e punti deboli.

● Casco governativo tattico multifunzione con visore termico (color viola ovviamente)

● Granate stordenti NA-99 con nitruro di ammonio. Sostanza altamente debilitante!!! Stende anche animali enormi al bisogno. Usate per neutralizzare gruppi ostili senza uccidere.

● Scudi energetici portatili AEGIS (dispositivo attivabile): Valigetta generatrice di scudo che crea una barriera temporanea di energia. Usata per proteggere VIP, coprire ritirate o creare punti sicuri durante operazioni delicate.

● Droni di sorveglianza armati.

Motto: ***"La pace è la nostra missione... la forza il nostro scudo."***

Il comandante in capo dei caschi viola è il **tenente colonnello W. Pax Nostrem**.

I “Corpi Coloniali”

(Forza speciale d’intervento “Non Ufficiale” del Governo)

Gli avversari storici dei ribelli di Kar-Maeg. I Corpi Coloniali sono un reparto speciale delle forze armate governative, impiegato nei pianeti più ostili e instabili sotto controllo del Regime, proprio come il pianeta giungla Kar-Maeg. Operano con grande autonomia e sono noti per i loro metodi brutali e per il coinvolgimento in operazioni “sporche” che pochi altri reparti ufficiali accetterebbero di condurre.

Addestrati per affrontare ambienti estremi e situazioni difficili, i Corpi Coloniali sono equipaggiati con armamenti pesanti, veicoli da guerra e dotazioni adattate al contesto locale. A Kar-Maeg, per esempio, si muovono tra la vegetazione con mezzi corazzati modificati per le foreste, usando uniformi rinforzate smanicate adatte al caldo, giubbotti anti-plasma, maschere anti-spore tossiche e machete da giungla in titanio. Non si fanno problemi a impiegare anche armi illegali, lanciafiamme, gas nervini e altre aberrazioni belliche.

Il reclutamento avviene per lo più tra criminali redenti, fanatici del sangue, mercenari falliti, disertori o esiliati: gente senza più patria né gloria, pronta a combattere in cambio di una paga, un pasto e una causa da odiare.

Il loro impiego principale è la protezione delle corporazioni minerarie e agricole governative, difendendo i convogli, gli impianti di estrazione, piantagioni varie e le vie di trasporto (terrestri, aeree e fluviali) in territori ostili o ribelli. Tuttavia, agiscono spesso anche in operazioni punitive, rappresaglie contro villaggi sospettati di aiutare le forze ribelli, esecuzioni sommarie, massacri, torture, estorsioni e controllo armato delle popolazioni locali.

Temuti da civili e ribelli, e disdegnati persino da altri reparti governativi, i Corpi Coloniali rappresentano la mano sporca del Regime, quella che non si mostra ai giornali, ma che garantisce che i rifornimenti continuino ad arrivare.

La Catena del Comando Coloniale

Il comandante storico dei Corpi Coloniali fu il Generale **Zander Death-Stone**, veterano di decenni di guerra coloniale e comandante del reparto durante la Guerra Sporca e la Purga delle Foreste, oltre che in numerose campagne precedenti. Eccezionalmente anziano per gli standard dell'Alto Comando, Death-Stone raggiunse quasi i novant'anni continuando a mantenere una forma fisica impressionante, tra muscoli, cicatrici, tatuaggi blasfemi e decenni di esperienza sul campo. Razzista, spietato ma estremamente scaltro, rappresentava la vecchia scuola dei Corpi Coloniali: un uomo abituato a sopravvivere a qualunque situazione e a uscire sempre in piedi dai conflitti più sporchi e immorali. Dopo la Purga delle Foreste decise infine di ritirarsi nel 2682, lasciando il comando al suo successore designato, il Colonnello Ravek Rey Blood, che aveva sempre riconosciuto come un *“vero bastardo duro a crepare”*. Da allora Death-Stone vive lontano dal servizio, godendosi la vecchiaia tra alcol, prostitute e i piaceri proibiti della vita. Nel 2698, oltre centenario, risulta ancora in ottima salute e frequenta in maniera assidua bordelli, pub malfamati, drogherie e pensioni di lusso.

Ravek Rey Blood *(che all’epoca aveva 44 anni e sui 60 in data odierna 98’)* era già da tempo uno dei più esperti e temuti ufficiali del reparto quando ne assunse il comando. Spietato, razzista, patriottico ma anche molto pragmatico, Ravek è oggi il volto dei Corpi Coloniali e ne mantiene il controllo con mano di ferro da oltre quindici anni. Ama l’odore del sangue appena versato, e non esita a scendere in prima linea con i propri uomini per dare il via alla carneficina. Possiede un carro armato Oblivion 0-4 personalizzato sopravvissuto anni soprannominato “**Morte alle Giungle**” *(l’equipaggio non ha avuto la stessa fortuna a causa del suo utilizzo in battaglie mostruose e ad alto rischio).* Da alcuni anni si è sottoposto a svariati interventi per diventare un supersoldato, qualità che lo ha reso ancora più forte in battaglia e cane da guerra vero. Altre curiosità sono che odia le “noiose” riunioni con l’Alto Comando, gode di ampia autonomia ed è un gran fumatore *(sigarette al carbonio in primis).*

Quartier Generale dei Corpi Coloniali

Il quartier generale dei Corpi Coloniali si trova a Kavak, capitale di Kar-Maeg. La struttura ospita, oltre agli uffici del comando e ben fornite armerie *(piene di armi illegali),* una celebre "*Sala del Colonialismo*", dove i Coloniali conservano trofei, armi e cimeli sottratti ai ribelli durante le campagne militari. Tra questi figurano persino teste imbalsamate di alcuni comandanti ribelli, esposte come macabri trofei di guerra e considerate dai Coloniali simboli delle loro più gloriose vittorie. Senza contare prigioni, stanze di tortura, bordello privato e altre nefandezze immorali.

Altri teatri operativi

Sebbene circa il 90% dei Corpi Coloniali sia stanziato su Kar-Maeg, il reparto dispone di piccoli distaccamenti anche in altri territori ostili della Galassia. Una presenza significativa si trova su Barathar, il continente tropicale di Dunaria caratterizzato da vaste giungle umide e una fauna mortale. Esistono inoltre alcuni distaccamenti minori nelle regioni desertiche di Zakaresh, impiegati nella protezione di insediamenti, convogli e infrastrutture governative, ma soprattutto caccia al terrorismo!

• **Menzione onorevole: Truppe boschive Trapper/cacciatori!**

Sottosezione dei Corpi Coloniali Governativi, specializzati nel piantare trappole degne del miglior Vietcong: trappole per orsi, lame, buche con spine, tronchi cadenti, granate e mine di ogni tipo, e altre nefandezze da guerra sporca!

Il Codice Coloniale

Esiste il cosiddetto **Codice Coloniale**: una specie di bibbia blasfema redatta dai Corpi Coloniali sulle pratiche operative da impiegare. Questa loro usanza è moralmente discutibile, brutale, e severamente criticata dalla FALC. L'incipit recita il loro motto: ***"Onora la Patria, Uccidi il Ribelle e Porta a Casa più Valoran che puoi."***

Di seguito, le voci più famose (e immorali!) del Codice:

• **Regole per l'ingaggio armato:** *"Sparare a vista a qualunque marrone infame si avvicini con aria sospetta, magari occultando armi nelle vesti o serpenti velenosi da mettere in seguito nei nostri letti!"*

• **Guerra nella giungla:** *"Queste giungle di merda fanno schifo in culo, cazzo! Non dimenticate di portarvi dietro il Mosquito Shield Professional se non volete essere sbranati vivi dalle zanzare, e l'Immunize Sierum per evitare parassiti, infezioni e roba intestinale da farvi saltare le viscere. Sono graditi anche ventilatori a batterie, che diavolo!"*

• **Limite sull'uso delle trappole:** *"Nessuno limite, fate ciò che vi sentite a sentimento. I più etici possono fare domanda di trasferimento nei regolari. Non cagate il cazzo qui."*

• **Interrogatori:** *"La Nazione ci dà carta bianca. Non deludiamola. Facciamo parlare quei ribelli di merda!"*

• **Protezione dei Convogli di merci:** *"Ricordate la seconda ragione del perché siamo in questo posto di merda di Kar-Maeg. I Valoran. Se le merci non salpano per Nebulon... niente paga per noi. Quindi al lavoro, bastardi!"*

• **Rapporto con le popolazioni locali:** *"Mai fidarsi di un marrone. Il 95% sono ribelli, gli altri li appoggiano senza farsi troppi problemi. Perciò... anche noi non ce li faremo."*

• **Gestione dei prigionieri:** *"Spediteli nelle piantagioni o in miniera a rendersi utili! Non siamo mica una onlus no profit della FALC, che cazzo! Il loro vitto e alloggio lo paghiamo di nostre tasche!"*

• **Divisione dei Valoran:** *"La regola è semplice: chi comanda prende di più. Chi è appena arrivato si accontenta. Chi uccide meglio ha dei Bonus."*

• **Buona Educazione Coloniale:** *"Chi si fa i cazzi propri vive bene. Mai farsi mancare alcolici, sigarette o cartoline di escort di Valoris, specialmente per i nuovi arrivati nel reparto. E ricorda di ringraziare la patria anche se sei un lurido traditore e anti-nazionalista di merda. Sono loro che ti pagano."*

Il loro stemma

Il reparto adotta come stemma il cosiddetto *Condor a Tre Teste di Nebulon Coloniale*, ovvero la versione da giungla e colonialista del simbolo stesso del potere governativo. Sopra il Condor vi è una corona di spine, a simboleggiare i numerosi sacrifici compiuti in nome della Fiera Nazione, mentre alla sua base due machete da giungla che rappresentano la violenza necessaria affinché le risorse scorrano a Nebulon senza intralci.

I “Reparti dei Cani da guerra”

Uno dei reparti più brutali mai concepiti! I reparti dei Cani da Guerra Governativi rappresentano l’unità cinofila per eccellenza del regime. Dimenticate le normali forze K9, qua si tratta di branchi da guerra con cani potenziati, progettati per incutere terrore e sterminare con brutalità animalesca.

Questi branchi sono composti da Pitbull di Albarossa, Lupi Steroidei, Rottweiler Demoniaci, Pastori Maremmani Assassini, Kangal da guerra e altri incroci aberranti ottenuti tramite selezione genetica, innesti e addestramento estremo. Gli esemplari più comuni presentano dentature rinforzate al titanio, riflessi accelerati, e muscolature sviluppate fino a livelli grotteschi: sono stati educati fin dalla nascita all’odio puro per il nemico.

Il loro unico scopo: uccidere e sbranare.

Vengono sguinzagliati all’interno di trincee, case, bunker o villaggi ostili, dove fanno letteralmente a pezzi chiunque incontrino. Alcuni esemplari sono talmente grandi da raggiungere le dimensioni di un furgone, soprattutto nel caso dei Mastini (che possono addirittura resistere a un colpo diretto di un carro armato!). Gli altri, di taglia “normale”, risultano comunque più robusti, veloci e letali rispetto al più forte cane che si possa trovare in circolazione.

L’unità è costantemente al centro di polemiche. È stata denunciata più volte dalla FALC e da vari osservatori dell’opinione pubblica, per stragi di civili, massacri di villaggi non armati, violenze sistematiche e uso indiscriminato della forza. Tuttavia, il Governo nega tutto, elogiando il “servizio eroico e silenzioso” di questi soldati a quattro zampe e dei loro addestratori.

I conduttori stessi sono individui spietati, scelti tra fanatici del regime o soldati degradati pronti a sacrificare tutto in nome della missione e della patria. Vengono addestrati a combattere insieme al proprio branco, instaurando un legame di puro terrore e disciplina cieca con l’animale.

Il loro motto ufficiale *(e anche grido di battaglia)* è: ***“Liberate i Cani!!!”***

Il simbolo del reparto è composto da delle ossa, una scimitarra e un cane nero feroce.

Pratiche controverse e torture inflitte dal reparto

Nel corso della loro storia, quasi tutti i Reparti dei Cani da Guerra sono stati accusati di crimini di guerra, torture, nefandezze e altri orrori inimmaginabili.

Tra quelli più famigerati e agghiaccianti figurano:

- Prigionieri vivi dati in pasto ai branchi durante gli addestramenti. Molti venivano accerchiati da più cani, poi afferrati e squartati anche in 5 o 6 parti!
- Civili sospetti di ostruzionismo alla patria cosparsi di croccantini, sangue fresco o viscere e utilizzati come “esca umana” per testare l’aggressività degli animali, la violenza impiegata e vedere in quanti secondi riuscivano a raggiungerli!
- Villaggi, cittadine o paesi di Zakaresh (Dunaria) accusati di terrorismo sottoposti a rastrellamenti con branchi assassini liberati all’unisono. Nessuno sopravviveva alla mattanza canina.
- *Frustatis Frux*: Punizione orrenda riservata ai ribelli di Kar-Maeg per pura vendetta. Il ribelle (spesso un comandante o elemento di alto rango) veniva legato, poi frustato senza pietà. Mentre ciò accadeva, si spargeva una mistura di sale e limone, che bruciava come

napalm. Infine, i cani venivano liberati per ultimare il lavoro, ingurgitando carne e sgranocchiando ossa come in un lauto banchetto.

Il Governo ha sempre negato, giustificato (terrorismo!) o minimizzato tali episodi, mentre la FALC li considera tra i più gravi crimini commessi dalle proprie forze armate.

La logica del Branco e della brutalità

I conduttori e gli addestratori dei Cani da Guerra sono pazzi fanatici del Regime, selezionati per la loro assoluta fedeltà alla Patria e il profondo disprezzo verso ribelli, terroristi e nemici della Nazione. A differenza di altri reparti, dove il patriottismo può convivere con interessi personali o fame di denaro (come i Corpi Coloniali), tra i conduttori dei cani da guerra la devozione al servizio e al proprio branco raggiunge livelli ossessivi allucinanti!

Il rapporto con gli animali è infatti un tutt'uno: uomini e cani combattono, si addestrano e spesso dormono insieme, condividendo persino parte delle proprie razioni alimentari: croccantini, lattine di spezzatini in umido, sangue fresco, ossa da sgranocchiare e persino carne umana (sì!).

I cani vengono controllati mediante enormi catene metalliche, molto più simili a collari per giganti che a normali guinzagli, indispensabili per contenere gli esemplari più feroci, e dormono in grosse cucce munite di filo spinato. Durante le operazioni di conflitto possono inoltre essere equipaggiati con giubbotti anti-plasma su misura, piastre corazzate e altre protezioni, trasformandosi in autentici soldati a quattro zampe.

Insomma, persino gli addestratori dei Cani sono parte del branco killer.

Equipaggiamento e addestramento dei conduttori

I conduttori dei Cani da Guerra sono equipaggiati e addestrati in maniera specifica per operare (o meglio cacciare) insieme ai propri branchi.

Il loro equipaggiamento comprende:

● Fruste metalliche da addestramento, utilizzate per impartire ordini ai cani, torturare i prigionieri e aizzare gli animali durante il combattimento.

● Fucile d'assalto AR-17 al plasma oppure mitragliette laser LS-12, per i combattimenti a distanza.

● Pistola laser LP-01 come arma secondaria abbinata al classico coltello da combattimento in titanio per le scottanti situazioni ravvicinate.

● Senza contare che utilizzano catene di ogni forma, dimensione e tipologia per contenere le bestie!

Una delle chicche migliori però, rimangono le Trombe da guerra, strumenti dal suono profondo e disturbante utilizzati per scatenare la furia degli animali. I cani vengono condizionati fin dalla nascita ad associare quel particolare suono a dolore, punizioni corporali e combattimento, reagendo al suo ascolto con uno stato di aggressività sovrannaturale.

Alimentazione dei Cani

I fedeli animali a 4 zampe vengono nutriti con un'alimentazione appositamente progettata per renderli macchine omicide:

● Mangimi militari speciali e illegali, lattine di cibo protetico umido in scatola (di solito spezzatini), croccantini con "micro dosi" di salnitro malato all'interno (!!!), ossa di carcasse e interiora fresche, poi integratori con Taurina, adrenalina, sostanze stupefacenti, steroidi,

anabolizzanti, stimolanti, malattia della rabbia e composti infiammatori per aumentare la rabbia pura. A questo si aggiunge il terrificante Morbo del Cane Pazzo (malattia inconcepibile) con cui vengono infettati i cani più robusti che diventano diavoli incarnati, oppure la miriade di esemplari nutriti abitualmente con carne umana!

Questo cocktail alimentare apocalittico rende i cani delle perfette macchine di sterminio, aumentando massa muscolare, resistenza, ferocia, violenza e brutalità degli animali.

Catena di Comando

Il loro comandante in capo è il colonnello **Ulrick Cagnus**, bestione dalla stazza imponente e dallo sguardo cagnesco. Possiede 3 enormi Rottweiler demoniaci che tiene a una catena composta da acciaio e ossa umane, porta alto lo stendardo di Nebulon *(macchiato di sangue)* e si dice nutra i suoi cani con croccantini Bio di qualità Top e con i cadaveri distesi sui campi di battaglia! Voci di corridoio dicono che disprezzi a fondo gli uomini ma ami i cani, considerandoli gli animali più etici a dispetto dell'orrore perpetrato dalle forze umane nel corso della storia. Tuttavia, resta un fedele patriota, saldo ai valori nazionalisti di Nebulon e si reputa persino una persona magnanime: guai a maltrattare un cane sotto il suo comando, o si rischia di passare una notte in cella coi Pitbull affamati.

Dicerie meno note e volutamente tenute nascoste rivelano però una sua smodata stima per la FALC, la stessa associazione umanitaria che se potesse abolirebbe il Reparto in meno di 24 ore. Questo perché si rifornisce da loro di cibi per cani di altissima qualità, legge avidamente manuali sul benessere canino, si interessa di raccomandazioni veterinarie e non può non patteggiare per un'istituzione che ama gli animali a 360 gradi.

● **Curiosità 1:** Uno dei reparti più brutali mai esistiti in passato fu guidato dal colonnello Arken Varnest all'epoca della COESIONE *(quasi cent'anni or sono)*: **l'Unità KERBERUS 0-6**.

● **Curiosità 2 – il Capitano Elias Korvan:** è un ex ufficiale del Regime Governativo, nato su Albarossa e veterano di svariate operazioni militari controverse su Kar Maeg e Dunaria, dove guidò per anni un intero Reparto dei Cani da Guerra denominato *Iron Fang 0-1*. Nel corso della sua carriera partecipò a massacri contro guerriglieri, ribelli e terroristi, guadagnandosi la reputazione di comandante freddo, disciplinato e senza pietà.

Dopo il congedo nel 2689, il Regime gli concesse di tenere con sé Fang, il suo pitbull di Albarossa da guerra preferito che lo aveva accompagnato per tutta la carriera militare. Tornato a vivere in incognito nella sua Albarossa natale, Korvan conduce una vita appartata in un vecchio condominio nelle periferie degradate di Cremisi City. Chi lo incontra vede soltanto un anziano solitario; pochi sanno che dietro quello sguardo si nasconde un ex carnefice dei reparti cinofili governativi.

Unità più brutali attualmente operative

● *Iron Fang 0-1:* Anche dopo Elias Korvan, rimane tutt'ora uno dei peggiori. Fa largo uso di Pitbull di Albarossa come forza d'assalto e sfondamento animale, mantenendo però una gelida logica di guerra e una strategia sopraffina. I loro cani sono probabilmente tra i più "educati", "obbedienti" e "addestrati" tra tutti i reparti.

● *Acciaiux Roarr 0-3:* Agghiacciante agglomerato di cani killer, lupi sotto steroidi e pastori maremmani assassini. Punta tutto sul Caos, sulla carneficina e sull'effetto terrore. Altamente criticato dalla FALC, qui è presente una vasta concentrazione di torturatori,

depravati e sadici patriottici, che pur di ricavare informazioni non esitano a dare in pasto i prigionieri ai cani!

● *Death Canix Armor 0-7:* Il più brutale di tutti. Impiega più Mastini di Albarossa di ogni altro reparto messo assieme, oltre a utilizzare per ogni "fedele amico a 4 zampe" spesse corazze in titanio insieme ai giubbotti anti-plasma. É l'equivalente di una forza corazzata ma fatta a cane. I loro battaglioni di Mastini non conoscono né paura né pietà, solo la volontà di uccidere e fare a pezzi qualunque cosa sul loro cammino.

Gli “Atomic Soldier’s”

Reparti speciali del Governo, gli Atomic Soldier’s sono l’incubo delle zone radioattive: uomini addestrati a muoversi dove nessun altro sopravvivrebbe. Equipaggiati con tute corazzate anti-radiazioni costruite con materiali resistenti a livelli letali di esposizione, si muovono come ombre in territori devastati, protetti da tubi di raffreddamento interni che impediscono loro di cuocere vivi tra le rovine.

Sul braccio sinistro hanno un contatore Geiger incorporato, che scandisce in tempo reale il rischio d’esposizione.

La loro dieta è a prova di apocalisse: razioni iodate, cibi a basso rischio tumorale *(broccoli come se piovesse)* e farmaci anti-radiazioni e anti-tumorali.

Come estrema prevenzione, ogni soldato porta sempre con sé il Bio-Haz-Protection 33, un miracoloso farmaco tuttofare che – dopo l’assunzione – protegge per un’ora da radiazioni, batteri, virus e qualsiasi altra merda ambientale.

L’armamento è al limite della legalità: utilizzano il famigerato fucile a raggi gamma ATOM-238, arma devastante e bandita ufficialmente dall’opinione pubblica, affiancato dalla pistola laser LP-01 come secondaria e dal fidato coltello in titanio, multiuso e affidabile anche nei contesti più estremi.

Tuttavia, la loro stessa esistenza è un paradosso: nati per operare dopo bombardamenti nucleari, non hanno mai trovato vero impiego nella Grande Guerra Galattica, visto che armi atomiche non sono mai state usate.

Sono stati però riutilizzati in modi “tattici” *(vedi il paragrafo seguente).*

C’è chi sospetta che presto faranno la fine delle Nebbie Mortali, reparto chimico ormai sciolto perché giudicato troppo “abominevole” per l’opinione pubblica.

Gli addestramenti avvengono sul pianeta Nuklearr, un inferno radioattivo dove vengono lanciati ordigni atomici a ciclo continuo a mo’ di test: qui le reclute imparano a respirare polvere tossica, marciare tra le ceneri e convivere con la paura dei tumori.

Spesso, infatti, i membri degli Atomic Soldier’s finiscono ricoverati o sottoposti a sostituzione di organi collassati od ormai marciti, interventi costosi ma sempre pagati dal Governo. La miracolosa medicina di Nebulon copre ogni danno e riduce le morti effettive quasi a zero, ma non può fermare lo spettro della lenta degenerazione mentale che accompagna ogni membro del reparto: vedere ogni due per tre città test vaporizzate da ordigni e paesaggi naturali distrutti dalle radiazioni ha un effetto decisamente poco piacevole.

Per questo sono visti come spettri che camminano, pronti a consumarsi fin nelle ossa per difendere la Nazione.

Il loro motto è: ***“Pronti all’Apocalisse.”***

Dottrina di impiego

Vista l’assenza di bombardamenti nucleari o utilizzo di armi proibite *(annichilimento, A.D.E.S., ecc.)* sul fronte di Stellarnova, gli Atomic Soldier’s sono stati impiegati in operazioni classificate ad altissimo rischio.

Quando una fortezza, un bunker di comando o un bastione su un fiume risultava troppo difficile da conquistare con reparti o mezzi convenzionali, e l’impiego di altre forze d’élite avrebbe comportato perdite eccessive, venivano inviati proprio gli Atomic.

Una squadra di circa una decina di individui atterrava o si faceva strada verso le vicinanze del bersaglio, portando con loro i fedeli fucili ATOM-238 e almeno 1 o 2 *Nuclei Atomici Portatili NID-45.* Per chi non lo sapesse, questi congegni aberranti possono scatenare una quantità enorme di radiazioni in una vasta area senza però l’effetto distruttivo di un’atomica vera e propria.

A ogni modo, raggiunto l’obiettivo, il dispositivo viene posizionato e attivato. Nel giro di poche ore, il *NID-45* satura l’area di radiazioni gamma, provocando in maniera progressiva nausea, vomito, vertigini e forte debilitazione tra le truppe nemiche. In caso di esposizione

troppo a lungo, comporta anche gravi danni alla salute.

Gli Atomic, immuni grazie alle proprie tute anti-radiazioni e dal Bio-Haz-Protection 33 come misura d'emergenza, possono invece avanzare nella zona contaminata e assaltare senza pietà la posizione, approfittando del caos e utilizzando anche i micidiali ATOM-238 a raggi gamma.

Tuttavia, l'operazione presenta tutta un prezzo elevato: la fortezza rimane contaminata per diversi giorni, impedendo alle normali truppe di occuparla nell'immediato. Per questo motivo il loro impiego è considerato un'arma tattica estrema, riservata ai casi in cui il Governo ritenga che conquistare un obiettivo valga il rischio di trasformarlo per un periodo di tempo in una zona radioattiva.

Questa strategia è severamente criticata dalla FALC e da diversi membri dell'Alto Comando, che preferiscono una battaglia frontale "onorevole" e da vero soldato, piuttosto che questi escamotage crudeli. C'è anche da dire, però, che spesso innumerevoli vite di truppe regolari sono state salvate grazie a una squadra di pochi Atomic, che ha conquistato basi e castelli imprendibili salvo accettare un bagno di sangue e vittime.

Razione morale del S.A.G.U.

Nelle loro razioni MRE, oltre ai normali cibi iodati e sterilizzati, compare sempre la mini–razione morale fornita dal S.A.G.U: pane duro, verdure, pancetta etica e brodo speziato. Sembra assurdo, ma è considerato un piccolo lusso: le lattine sono decorate con frasi motivazionali, facce felici o disegni di paesaggi idilliaci mediterranei *(raffigurano Nebulon)* che ricordano agli Atomic che, nonostante le radiazioni e la morte ovunque, c'è ancora un senso di casa e la vita è meglio di quella merda che vedono nel quotidiano.

Le “Nebbie Mortali”

Le Nebbie Mortali furono uno dei reparti speciali più mostruosi mai creati dal Governo, concepite intorno al 2630-40, nei turbolenti anni successivi alla caduta della COESIONE. Nacquero come progetto repubblicano per dimostrare forza nelle zone di guerra più brutali: Kar-Maeg, Dunaria e persino alcuni pianeti dissidenti delle regioni esterne che non piegavano la testa.

Fin dall’inizio, il loro compito fu chiaro: entrare dove altri non osavano e gasare senza remore. Cittadine intere soffocate e sterminate, bunker asfissiati con gas nervini, ribelli e terroristi massacrati nelle giungle di Kar-Maeg e tra i deserti ostili di Dunaria. La loro filosofia era spietata, e il loro motto non ufficiale era: ***“Nel dubbio che tu sia ostile, ti gasiamo”.***

Equipaggiati con uniformi corazzate a camera stagna, giubbotti anti-laser o anti-plasma con giunture rinforzate, e soprattutto maschere antigas integrali, questi soldati non lasciavano mai pelle scoperta: la chimica letale che trasportavano poteva liquefare pure la fottuta carne.

Oltre ai micidiali fucili venefici Venom-100, ai fucili NR-5 caricati al cianuro e alle granate a gas nervino, utilizzavano le infami mine SPORUS, ordigni che, una volta attivati, rilasciavano nubi tossiche in grado di sterminare sia nemici sia civili, sia chiunque passasse per caso di lì anche tempo dopo.

Durante la Grande Guerra Galattica furono impiegati nelle fasi iniziali, in operazioni limitate ma devastanti (utilizzando tonnellate del letale Agente Mandarine), fino a quando l’opinione pubblica scoprì l’orrore che lasciavano dietro: animali avvelenati con sangue che colava ovunque, intere comunità soffocate tra atroci convulsioni, civili e soldati ECLISSI uccisi nello stesso mucchio. Troppo anche per il Regime. Nel 2696, pochi mesi dopo l’inizio del conflitto, il reparto venne sciolto ufficialmente da un decreto della Primo Ministro Elaria Voss.

Il destino dei suoi membri fu fratturato come la nebbia che li definiva: alcuni furono assorbiti nei reparti più brutali dei Corpi Coloniali o dei Cani da Guerra; altri disertarono, diventando criminali, mercenari o terroristi al soldo delle peggiori compagnie.

Una manciata di nostalgici, convinti di aver agito per “giusta causa”, continua ancora oggi a operare in piccole cellule clandestine, mantenendo una struttura militare e accettando incarichi per il miglior offerente. Le loro uniformi cerate, sigillate con strati di cera apposita per non lasciare passare nemmeno un filo d’aria, sono diventate un simbolo d’incubo: vederli apparire in un vicolo o in un bosco avvolti da quella divisa significava condanna a morte certa.

Ora le Nebbie Mortali non esistono più, dissolte come fumo al vento. Ma il loro nome resta inciso nella memoria collettiva come sinonimo di abominio e brutalità.

Cibi velenosi

Le Nebbie Mortali sono note per consumare abitualmente cicuta, estratti vegetali tossici e veleni allo stato quasi puro, tutto per rendersi immuni alle tossine.

- **Curiosità sugli eventi del Protocollo Nucleare:** Alcune Nebbie Mortali vennero riabilitate e diventarono seguaci di Orion durante gli eventi del Protocollo nucleare, per poi essere arrestati o uccisi finita la guerra civile.

Le “Forze speciali della A.F” (All Front)

Il meglio… del meglio… del meglio (…del meglio!). Le A.F sono le micidiali, preparatissime e perfettamente addestrate, forze speciali d'élite dell'esercito governativo, in grado di operare su qualsiasi terreno che sia spaziale, subacqueo, aereo o terrestre!

Agli albori del regime governativo e in seguito alla fondazione dell’ECLISSI, il nuovo governo capì di aver bisogno di nuove tipologie di reparti speciali per incutere timore e sbaragliare le forze nemiche in un eventuale guerra galattica. Perciò crearono le A.F: forze speciali in grado di operare su qualsiasi terreno, reclutando solo i migliori uomini e sottoponendoli a rigidissimi addestramenti.

Sono impiegati nelle missioni più difficili del conflitto: operazioni di ricognizione oltre le linee nemiche, infiltrazione con assassini pianificati, sabotaggio di depositi di carburante o stazioni radar, assalti coordinati senza esclusione di colpi… e molto molto altro.

Come se non bastasse, nel loro curriculum sono presenti le seguenti skills:

- Letali esperti nel combattimento corpo a corpo, e addestrati nella Draxen Tai (la più mortale arte marziale esistente).
- Maestri nell'utilizzo delle lame energetiche, capaci di sventrare avversari o decapitarli con la stessa facilità di come si sfiletta un branzino.
- Addestrati all’uso di qualunque tipo di arma da fuoco/energetica o a proiettili.
- Capaci di pilotare mezzi sia terrestri, navali, aerei e spaziali. In pratica dai carri armati a corvette da guerra.

Oltretutto, sono quasi l'unico reparto governativo fornito delle avanzatissime tute da combattimento ESO (nello specifico delle ESO Axstral Mark IX, l'ultimo modello presente sul mercato), che gli permettono di compiere gesta incredibili sul campo di battaglia.

Il loro armamentario comprende anche i potenti e rarissimi fucili ad impulsi, oltre a gadget personalizzati come mirini termici, ottiche avanzate e corazze balistiche ABT.

In base al terreno in cui vengono dispiegati sono anche dotati delle ultime tecnologie belliche: scafandri adatti ad alte profondità, tute a rifrazione termica o ad antiradiazioni.

Per quanto riguarda il lato alimentare, le A.F. dispongono delle esclusive razioni termo-refrigerate MRE-AF, all’unanimità considerata il cibo militare più delizioso nell’intero Regime Governativo.

- **Curiosità:** molti componenti della A.F hanno frequentato la AstroValor o la Neptun Star, le migliori accademie militari governative.

Il loro motto è ***“Siamo soldati, ora e per sempre.”***

Di seguito l’elenco dei migliori team delle forze speciali della A.F., ciascuno composto dai 5 ai 10 membri:

- **Black Eagle:** Il team migliore in assoluto. Bravi a fare tutto: sabotaggi, infiltrazioni, combattimenti spaziali, scontri su qualsiasi terreno. Capitanati dalla letale Proxima Tempest e dal suo vice Kirbish. Famosi per essere il team che detiene il maggior numero di uccisioni nell’intero conflitto, più che altro grazie al capitano Tempest (circa il 98% del totale da sola!).
- **White Condor:** Secondi solo al Black Eagle. Specializzati in conflitti urbani, guerra tattica tra edifici e operazioni di pulizia e controllo dei quartieri. Su Stellarnova si sono distinti nelle città in rovina bombardate *(qualcuno ha detto Bastiongrado??),* combattendo nelle macerie. Sia come cecchini letali, imboscate a mezzi corazzati in vie anguste e assalti mirati in postazioni strategiche.
- **Red Raven:** Considerati i maestri assassini della A.F. Esperti in assassini mirati, omicidi senza lasciare tracce e neutralizzazione con relativa sparizione silenziosa degli obiettivi. Freddi, rapidi, spietati. Poche domande… tanto sangue. Temuti e rispettati persino all’interno delle A.F.
- **Yellow Owl:** Le bestie in tuta mimetica del regime. Esperti d’infiltrazione in zone

selvagge, giungle, deserti o montagne gelide. Operano al buio, al freddo, sotto il sole… non importa. Perfetti per esplorazioni, operazioni in ambienti naturali e attacchi improvvisi.

● **Brown Bear**: Il miglior team da sfondamento pesante della A.F. Specializzati in assalti frontali, sfondamento e combattimenti brutali. Perfetti per aprire varchi in prima linea e reggere scontri prolungati sul campo. Indossano corazze pesanti in titanio o tute ESO rinforzate con la resistenza di un fottuto mezzo corazzato! Lenti ma brutali!

Membri noti delle Forze Speciali A.F:

● Colonnello Cassian Blaze: direttore delle A.F.

● Capitano Proxima Tempest *(Supersoldatessa definitiva del Regime e capo del team Black Eagle)*

● Maresciallo Serena Serak Sorilenko.

● Tenente Bennet "Katy" Karitas.

● Tenente Kirbish *(Black Eagle)*

● Esperto in armi pesanti Davis *(Black Eagle)*

● Tecnico Miller *(Black Eagle)*

● Sergente Dante Rossini *(Black Eagle, in prova)*

● Sergente medico Hale *(ex Black Eagle deceduto a causa di una D-47)*

● "Luogotenente" (si fa per dire…) Veronica Lux.

● Jake, William e Fred: tre membri della TASK FORCE 45 – HCP della A.F., sotto il comando della tenente Bennet "Katy" Karitas. Jake è un po' la pecora nera. Segnalato in tre occasioni per battute fuori luogo e una visibile debolezza per il genere femminile. Tuttavia, la sua efficienza patriottica rimane elevata, come anche i tassi di successo delle missioni del team. Sono impiegati nello stanare bunker ECLISSI, operazioni di sminamento e di sbarco tattico lungo fiumi.

● Tenente Jack O'Conner: detto "Jack il Drago" dopo esser sopravvissuto all'ingestione di un peperoncino di Ghartundar.

Breve nota sui Supersoldati Governativi

Nell'esercito del Regime Governativo sono presenti numerosi super soldati: individui sottoposti a terapie genetiche, potenziamenti corporei e innesti meccanici, capaci di superare i limiti fisici umani in resistenza, forza bruta, velocità e riflessi.

Questi individui possono essere impiegati in qualsiasi corpo militare (fanteria, marina, reparti speciali), ma la maggior parte di essi viene concentrata nelle Forze Speciali della A.F, dove le loro capacità possono essere sfruttate al massimo in contesti estremi.

Esempi noti includono **Proxima Tempest**, il leggendario Capitano del team Black Eagle, considerata la soldatessa più letale dell'intero Regime.

La “Guardia Nera”

La terrificante e spietata unità di guardie del corpo delle alte cariche governative. Istituita da Cypher Arias durante i primi anni del regime e guidata successivamente dal generale Nathaniel Orion, è composta da assassini, criminali di guerra, veterani impazziti e da gente troppo violenta perfino per il regime.

Senza contare la presenza anche di veterani rinnegati delle forze speciali e delle black ops della Vecchia Repubblica, riabilitati all’ascesa del regime.

Il peggio del peggio in quanto a brutalità, efficienza, dedizione al massacro e assoluta obbedienza.

Questi individui poco raccomandabili indossano prototipi dell’armatura ESO Axstral Mark X, sono armati con fucili a impulsi di nuova generazione ISR-08 o fucili ad arco energetico, muniti di lame energetiche ionizzate e forniti di un dispositivo di mimetizzazione in grado di renderli completamente invisibili. Portano perennemente in volto una maschera antigas corazzata, per filtrare qualsiasi tipo di gas venefico, e la loro armatura è dipinta totalmente di nero.

Solo le forze speciali della A.F possono competere con loro in quanto a competenze operative. Tuttavia, non dispongono delle stesse avanzate tecnologie proibite o del medesimo margine d’azione brutale e incontrollato.

In totale, la Guardia Nera è composta da poche centinaia di membri in tutto l’esercito del regime (circa un migliaio o poco più), la cui maggior parte è di stanza al Palazzo Governativo di Valoris o a protezione diretta dell’Alto Comando.

Ma ciò che li rende ancora più temuti è il loro ruolo come unità Black Ops non ufficiale del regime. Quando serve far sparire un testimone, sabotare una conferenza stampa o mettere a tacere un’intera cittadina senza lasciare prove… viene chiamata la Guardia Nera.

Le loro missioni non vengono registrate da nessuna parte: nessun briefing digitale, nessun protocollo. Gli ordini sono vocali, trasmessi direttamente da Nathaniel Orion o da membri selezionati dell’Alto Comando. A volte vengono scritti a mano su carta e bruciati dopo l’uso. Solo pochi individui nell’intero governo conoscono i dettagli reali delle loro operazioni.

Si muovono in squadre ridotte da 4 o 5 uomini. Appaiono senza preavviso, e quando arrivano… il destino delle loro vittime è già scritto.

Temuti anche dagli altri reparti d’élite, sono considerati l’incarnazione della volontà più oscura del regime.

Non hanno un motto.
Non ne hanno bisogno.

Curiosità: Il loro capitano è l’ex Black Skull Stygian Drakar, trasformato a causa dei suoi danni celebrali in un mostruoso cane da guerra. Stygian – nella versione distrutta e da bestia da guerra – è considerato all’unanimità il terzo supersoldato esistente più forte nella Galassia dopo Proxima Tempest (Prima) e Nathaniel Orion (secondo).

Il Destino della Guardia Nera

La Guardia Nera subì la propria definitiva rovina durante l’assalto finale al Palazzo Governativo di Valoris nell’ottobre del 2698. Nel momento in cui il commando speciale guidato da Proxima Tempest penetrò all’interno della capitale fortificata tramite la linea metropolitana segreta, i veterani della Guardia Nera opposero una resistenza feroce, trasformando il palazzo in un autentico inferno di fuoco, sangue e acciaio.

I combattimenti durarono per ore e provocarono perdite devastanti da entrambe le parti. Il commando dei 300 di Proxima perse quasi tutti i propri uomini nel tentativo disperato di aprirle un varco verso Nathaniel Orion. Tuttavia, anche interi reparti della Guardia Nera vennero annientati nei corridoi, nelle sale blindate e nelle stanze del Palazzo. Molti dei membri più fanatici della Guardia morirono senza mai comprendere che il loro stesso

comandante, negli ultimi istanti della crisi, aveva deciso di fermare egli stesso il Protocollo Nucleare.

Quando il Mainframe centrale del Palazzo esplose insieme ai sistemi energetici dell'intero complesso, molti dei superstiti della Guardia Nera rimasero sepolti sotto le macerie o vennero vaporizzati dall'esplosione. Tuttavia, alcuni membri sopravvissero al collasso di Valoris riuscendo a fuggire tramite tunnel militari o navette d'emergenza.

Dopo la caduta di Orion, la Guardia Nera venne ufficialmente dichiarata organizzazione criminale e terroristica dal Governo Centrale. I suoi simboli furono banditi e i superstiti ricercati in tutta la galassia.

Molti vennero catturati o uccisi negli anni successivi, mentre altri sparirono nei territori più instabili e violenti della galassia, come Kar-Maeg, Dunaria e varie zone periferiche.

Fu proprio tra questi reduci che nacque il cosiddetto "**Culto di Orion**": una rete frammentata di ex membri della Guardia Nera, veterani fanatici e signori della guerra convinti che Nathaniel Orion fosse stato l'unico uomo ad aver realmente compreso la natura corrotta della civiltà galattica. L'unico che avrebbe potuto ripulirla dal marcio.

Ignorando completamente il suo sacrificio finale e il suo pentimento, questi gruppi continuarono a venerarlo come una figura messianica, trasformando il suo ricordo in una leggenda oscura sopravvissuta ben oltre la fine del suo regno di terrore.

Spiegazione approfondita sui Supersoldati della Galassia di Zefiron

I supersoldati rappresentano l'élite assoluta delle forze militari della galassia di Zefiron. Sebbene numerosi governi, compagnie mercenarie e organizzazioni abbiano tentato di sviluppare programmi di potenziamento umano, non tutti i supersoldati sono uguali. Esistono infatti profonde differenze tecnologiche, genetiche e qualitative tra le varie categorie.

Queste ultime sono 4 in totale:

1. Supersoldati del Progetto Teschio

Considerati i supersoldati originali dell'era moderna.

Creato dalla FIRIS nel 2660 durante gli ultimi decenni della Repubblica, il Progetto Teschio fu uno dei programmi militari più brutali mai concepiti. Solo una minima parte dei candidati sopravvisse agli esperimenti, ma coloro che riuscirono a completare il processo divennero combattenti mostruosi.

I veterani del Progetto Teschio *(operanti nelle cosiddette Black Skull, praticamente delle Black Ops)* sono ancora oggi considerati tra gli individui più pericolosi dell'intera galassia e superano tutt'ora molti supersoldati odierni.

2. Supersoldati Governativi Moderni

Sviluppati dal Regime Governativo dopo la sua fondazione nel 2684.

Alcuni raggiungono il livello dei veterani del Progetto Teschio, altri lo superano, altri un po' meno. Tuttavia, beneficiano di tecnologie più avanzate, addestramento raffinatissimo e procedure molto più affidabili *(oltre che più umane, sopportabili e con meno effetti collaterali).*

La maggior parte di loro opera nelle A.F. (All Front), le forze speciali d'élite governative. Rappresentano il punto di riferimento assoluto per ogni altro programma di supersoldati esistente.

Facente parte di questa categoria è anche **Proxima Tempest**, l'apice assoluto della tecnologia scientifica governativa. Attualmente il supersoldato più forte esistente e mai esistito.

3. Supersoldati di Terze Parti

Mercenari, soldati potenziati e operativi speciali provenienti da governi minori, corporazioni, compagnie private, mercato nero o sperimentazioni illegali.

La loro qualità varia enormemente: alcuni sono poco più che uomini migliorati, mentre altri possono competere con i migliori operativi governativi. In media, tuttavia, risultano decisamente inferiori ai supersoldati governativi. Da notare che i metodi per produrre questi supersoldati sono per lo più disumani, brutali e con alto rischio di rimanerci secchi nel processo.

4. Operativi Speciali del VSS (Vortexia Secret Service)

Tecnicamente non sono supersoldati.

La cultura vortexiana privilegia tecnologia, addestramento e ingegno rispetto alle modifiche biologiche.

Gli agenti del Vortexia Secret Service (VSS) vengono sottoposti a programmi di formazione estremi e utilizzano equipaggiamenti avanzatissimi *(Armature delle Stelle personalizzate, visori spettro-metrici e software di analisi predittiva),* risultando capaci di affrontare supersoldati veri e propri pur restando biologicamente umani.

Il loro addestramento comprende inoltre un livello estremo di condizionamento fisico e mentale, sviluppato per consentire agli agenti di sopportare dolore e i traumi ben oltre i normali limiti umani. In caso di ferite mortali in cui il loro corpo dovrebbe soccombere, l'eccezionale controllo fisico e mentale degli agenti può consentire loro di rimanere coscienti e operativi ancora per un breve periodo, anche in condizioni dove chiunque sarebbe già

trapassato, come enormi lacerazioni, arti amputati, cuore distrutto od organi collassati.

Nota importante sui Supersoldati: Il fattore volontà

La forza di un supersoldato non dipende esclusivamente da muscoli, genetica o tecnologia: la volontà individuale gioca un ruolo fondamentale.

Un guerriero sufficientemente determinato può superare i propri limiti e compensare svantaggi o deficit corporei apparentemente insormontabili. Per questo motivo non sempre il supersoldato più avanzato e più potente vince uno scontro.

Disciplina, esperienza, convinzione e forza mentale possono alterare drasticamente l'esito di una battaglia!

Nota su Proxima Tempest: l'apice del supersoldato governativo

Tra tutti i supersoldati conosciuti, il caso di Proxima Tempest è considerato unico.

Dal punto di vista genetico, biologico e militare rappresenta il più avanzato risultato mai ottenuto dal Regime Governativo.

A differenza di qualunque altro operatore, Proxima possiede micidiali **naniti** *(microscopiche e agguerrite macchine assassine che vagano nel suo sangue)* perfettamente integrati nel suo organismo, combinati con sostanze chimiche sperimentali e modifiche biologiche che nessun altro soggetto è riuscito a sostenere con successo.

Il risultato è una capacità rigenerativa straordinaria, in grado di guarire ferite gravissime in pochi secondi o minuti, oltre a una forza fisica e una resistenza fuori scala.

Per questo motivo, Proxima Tempest viene considerata all'unanimità il vertice assoluto del concetto stesso di supersoldato, e quella con il potenziale più elevato mai registrato.

FORZE DI POLIZIA o PARAMILITARI GOVERNATIVE

Polizia governativa

I poliziotti per eccellenza: leali, ben addestrati, patriottici. Il meglio su piazza.

La Polizia Governativa rappresenta il volto urbano e quotidiano del Regime. Presente in ogni distretto, vicolo e piazza, svolge il compito ufficiale di garantire la sicurezza civile, arrestare i malviventi e promuovere una sana giustizia. Gli agenti indossano una divisa blu scuro di taglio militare con intarsi di vario tipo e spallacci corazzati, accompagnata da un casco/elmo con visore e pennacchio bianco, oppure basco nero, guanti neri e distintivo d'oro a 18 carati.

La dotazione è standard ma versatile: pistola laser LP-01, manganello elettrico a scossa regolabile, tonfa in metallo pesante (per i criminali più violenti), pistola Taser P-8, spray irritante al peperoncino di Ghartundar, giubbotto anti-laser o plasma, e scanner portatile per controlli biometrici/raggi x. Le pattuglie possono disporre anche di mitragliette serie MS, fucili a pompa P-10 o, chiusi a chiave in armeria o nei cofani dei loro veicoli, fucili AR al plasma e lanciagranate GL.

Inquadrati e ligi al dovere come pochi, i poliziotti governativi sono l'esempio fatto persona della sicurezza pubblica.

Corruzione? Inesistente, sono stra-pagati dal governo e incarnano lo spirito patriottico al 100%.

Preparazione? Altissima in ogni campo. Con qualche eccezione…

Tra gli oggetti più iconici (e incriminati) vi è il "*Manuale del Buon Poliziotto*", un tomo cerimoniale di 5000 pagine dal peso di ben 5 kg, che ogni agente è tenuto a portare con sé nel veicolo di polizia. Tuttavia, quasi nessuno riesce a leggerlo per intero. Il contenuto, arcaico e scritto totalmente in modo ultra-formale, è spesso citato solo per giustificare decisioni arbitrarie, incappucciamenti o velocizzare i processi di arresto. Per molti agenti, il manuale non serve a sapere cosa fare… ma a giustificare perché lo stanno facendo. Una sorta di burocrazia potenziata. Alla fine, la legge del manganello nazionalista e patriottico è quella più efficace, parola dei veterani.

In caso di raid in un pub mafioso, ad esempio, non esitano a mitragliare di colpi i criminali, dopo averli confusi con granate accecanti e stordenti. C'è poco da fare i furbi con loro.

Le Tigri di Ferro

(Unità paramilitare e anti-sommossa d'élite delle forze di polizia del Regime Governativo)

Le Tigri di Ferro rappresentano l'élite assoluta delle forze di polizia del Regime Governativo, incaricate di mantenere l'ordine interno attraverso operazioni ad alta intensità urbana e antisommossa. Non si tratta di semplici poliziotti né di soldati regolari: le Tigri di Ferro sono reparti paramilitari specializzati, addestrati per affrontare crisi civili, insurrezioni locali, rapimenti, attentati terroristici, scontri urbani o rivolte di quartiere, con un'efficienza e una brutalità che non ammettono compromessi.

Di norma, i membri delle Tigri di Ferro indossano un'armatura balistica tattica dedicata, progettata appositamente per loro. Questa protezione è superiore ai giubbotti anti-plasma utilizzati dalle truppe comuni, ma più leggera e meno resistente rispetto all'armatura balistica ABT utilizzata dagli assaltatori militari d'élite o dalle forze speciali. Realizzata in tessuti balistici rinforzati, fibra di Cocco Nero e piastre modulari in ceramica-titanio, l'armatura consente agilità e rapidità di movimento, pur offrendo un'eccellente protezione contro le armi laser e plasma.

Il tratto più distintivo di questa armatura è il casco, modellato a immagine e somiglianza di una testa di tigre nera, ma fatta di ferro, che incute timore solo alla vista. Sembra quasi che abbiano indossato la pelle e il cranio di una tigre, trasformandosi in creature mitologiche assetate di ordine e giustizia.

Accanto ai reparti standard, esiste però una classe ancora più temuta: i cosiddetti ***Operatori T.I.G.R.E.***, noti ufficialmente come Tigre-01, Tigre-02 e così via, per ogni operatore abilitato. Questi operatori scelti, di solito uno per squadra, indossano una speciale Tuta d'Assalto Pesante, un'evoluzione moderna delle vecchie tute da artificiere, concepita non solo per resistere agli esplosivi piazzati dai terroristi, ma anche per sfondare barriere, assorbire il fuoco nemico, reprimere manifestazioni e devastare le linee criminali avversarie.

La Tuta d'Assalto T.I.G.R.E. è imponente e corazzata: il torso, gli arti e il casco sono rinforzati con strati multipli di leghe composite, garantendo una protezione superiore a qualsiasi armatura standard, pur rimanendo più leggera e meno resistente rispetto alle corazze da guerra delle Phalanx. Ogni operatore T.I.G.R.E porta sul campo un arsenale letale: mitragliatrici laser Gatling PMG, scudi antisommossa rinforzati, arieti portatili, cariche esplosive per fare breccia e, in alcuni casi, potenti martelli da sfondamento con testa in PN-115 (pesantissimi!).

Insomma, quando le Tigri di Ferro entrano in azione... i criminali tremano. E non è un'esagerazione. La sola notizia dell'arrivo delle Tigri di Ferro è spesso sufficiente a far cessare rivolte, occupazioni abusive o disordini. In numerose occasioni gruppi criminali hanno deposto spontaneamente le armi appena saputo che l'operazione sarebbe stata affidata alle Tigri.

Polizia dei Treni governativa (solo su Nebulon)

● Premessa: I treni su Nebulon arrivano sempre in orario, con uno scarto massimo di 11 secondi. Ogni ritardo è considerato un fallimento.

● Reparti d'intervento rapido dotati di jetpack magnetici e martelli a percussione per spaccare i robusti finestrini. Utilizzati per abbondare treni in corsa (in caso di borseggi, criminali a bordo, ecc.)

● Simbolo Ufficiale della Polizia Ferroviaria Governativa.

🏛️ Una vecchia locomotiva su binari, circondata da foglie di alloro e rosmarino dorato.

Motto: "La giustizia viaggia su rotaie… e arriva in orario."

Equipaggiamento

● **RK-55 Rail Keeper:** fucile a rotaia magnetico. Come munizioni utilizza dei proiettili magnetici a disco molto pesanti. Caricatore da 8 colpi.

Perfetto per ambienti chiusi come treni e stazioni, zero danni collaterali, precisione assoluta. Effetto magnetico potenziato grazie al campo magnetico già presente sui binari.

👮 Arma simbolo del controllo ferroviario governativo e dotazione standard della polizia ferroviaria.

Ha tre modalità di fuoco:

- Spinta: usata contro borseggiatori o scippi di bassa gravità. Butta a terra il bersaglio e lo paralizza per trenta secondi. Rischio basso per la salute.

- Blocco soggetto: l'impulso magnetico è bello potente, bloccando letteralmente a terra i malviventi o criminali. Alto rischio di rottura di ossa, articolazioni, costole e legamenti.

- Spappolamento magnetico: la più estrema!! I magneti vengono caricati al massimo, acquisendo un'energia cinetica mostruosa. Quando colpiscono il bersaglio, l'onda d'urto magnetica di solito spappola letteralmente qualsiasi parte colpita (braccio, gambe, tronco, testa). NOTA: Nel codice della polizia ferroviaria è indicato che prima di uccidere con l'RK (colpendo organi vitali ad esempio) bisogna aver almeno spappolato 2 gambe e 1 braccio (o viceversa) altrimenti è considerato too much. Sia mai che qualcuno dicesse che non sono clementi e onorevoli…

● Pistola laser d'ordinanza LP-01 come arma secondaria.

Camicie Bianche – La polizia militare del regime

Le Camicie Bianche sono la polizia militare d'élite del Regime Governativo, incaricata di indagare su ufficiali sospetti, disertori e crimini interni all'apparato militare. Eleganti e temuti, indossano camicie bianche impeccabili, spalliere dorate e portano al fianco una sciabola ricurva cerimoniale. Sebbene nata come simbolo di autorità e patriottismo, la lama è affilata come un rasoio e viene utilizzata quando necessario (come, ad esempio, per tranciare le gambe ai disertori!), rendendo le Camicie Bianche molto esperte nel combattimento ravvicinato. L'addestramento prevede infatti un intenso utilizzo della sciabola, impiegata sia nelle cerimonie sia nelle operazioni di polizia militare più rischiose, dove viene usata per neutralizzare o eliminare avversari o disertori in fuga. A completare il loro equipaggiamento vi è la MPL-01, una pistola mitragliatrice laser compatta e silenziata, della quale sono altrettanto abili utilizzatori. Grazie alla combinazione di agilità, disciplina e precisione, le Camicie Bianche sono considerate combattenti estremamente pericolosi anche senza ricorrere ad armature pesanti. Si muovono in silenzio, spesso a coppie o in piccoli gruppi di tre agenti, esercitando la propria autorità con assoluta fermezza. Il loro arrivo in una base è sempre motivo di sudori freddi.

Il motto che li guida è semplice ma spietato: **"L'onore non è facoltativo."**

Rispondono direttamente all'Alto Comando Governativo e all'opinione pubblica, ignorando gli ufficiali regionali.

● **Le Camicie Bianche durante il Protocollo Nucleare:** Fino alla rivelazione del Protocollo Nucleare, le Camicie Bianche continuarono a svolgere il proprio servizio, ritenendo che Nathaniel Orion stesse semplicemente consolidando il proprio potere dopo gli attentati del 2 giugno in seguito alla morte di Elaria Voss e che quindi un cambio di Regime era ancora accettabile (tipo arresti di membri della FALC, dell'opposizione, ecc.). Quando però divenne evidente che il Generale intendeva annientare la galassia e colpire perfino Nebulon, il corpo lo considerò immediatamente un traditore della Nazione. Le Camicie Bianche presenti all'interno del Palazzo Governativo tentarono subito di opporsi ai suoi ordini, ma furono sopraffatte dalla Guardia Nera: molte vennero uccise e massacrate sul posto, altre arrestate e imprigionate. Nel resto di Valoris, invece, gli agenti ancora operativi si unirono ai reparti regolari rimasti fedeli al Regime Governativo legittimo, prendendo parte ai violenti combattimenti che sconvolsero la capitale durante la cosiddetta Battaglia di Valoris. Per molti storici, il loro comportamento rappresentò la dimostrazione che il giuramento delle Camicie Bianche era rivolto alla Patria e alle sue istituzioni, non al singolo uomo che ne deteneva il potere.

Guardia Forestale Governativa

"Chi semina disordine nei boschi… raccoglie il fuoco del Governo."

La Guardia Forestale Governativa è un corpo di polizia ultra-specializzato, incaricato di proteggere le riserve naturali, le foreste, gli amici animali e i territori rurali nei pianeti sotto la giurisdizione del Regime governativo.

Nato con lo scopo ufficiale di preservare l'equilibrio ambientale e reprimere il bracconaggio, è spesso coinvolto anche in "attività trasversali" come la caccia ai trasgressori dei boschi (come chi accende fuochi rischiando incendi), retate contro il contrabbando di parti animali (zanne, organi) e operazioni di recupero di creature pericolose che minacciano l'ambiente o i cittadini.

La loro uniforme ufficiale

La divisa è un capolavoro di design stilistico: mantelle cerate impermeabili, stivali pesanti chiodati, giacche verdi, pantaloni marrone scuro, cinture in cuoio e borracce d'epoca per un

tocco retrò. Spesso queste uniformi sono decorate con medaglie e stemmi di vario tipo anche in base alle specialità acquisiste dalla persona. Di seguito alcuni esempi: qualifica da esperto nel difendere pollai da Volpi Fastidiose; medaglia al merito per arresto di disertori civili atti al disboscamento illegale; e onorificenza per la salvaguardia dei Santuari animali.

Quali sono i loro compiti operativi?

Questi fieri individui svolgono numerose attività benefiche verso gli animali, i boschi e ovviamente la Nazione:

- Sorveglianza delle foreste, parchi e riserve protette;
- Censimento e controllo della fauna selvatica;
- Repressione del bracconaggio non autorizzato con metodi ferrei;
- Operazioni di recupero di creature pericolose che minacciano l'ambiente o i cittadini.
- Supervisione delle fiere e sagre rurali più note (es. "Fiera del purè su Nebulon");

Oltre ad altre meno pubblicizzabili come:

- Sgombero di comunità rurali sospette di attività criminali, frodi o caccia illegale;
- Retate contro il contrabbando di parti animali (zanne, organi);
- Arresto con incappucciamento contro chi inquina in maniera spropositata o danneggia gli ecosistemi;
- Caccia spietata ai trasgressori dei boschi (come chi accende fuochi rischiando incendi).

E molte altre ancora.

L'equipaggiamento:

- **Fucile Sedativo PARA-BELLUM-34:** Fucile a lunga gittata con canna modulare e caricatore rotativo da 6 siringhe ad alto contenuto narcotico.

– Composizione del sedativo: miscela brevettata di Kalm-Now potenziato, Morfina C-10 vegana e neuro-paralizzanti ricavati da alcune bacche di Lacustra Fluviale.

– Effetto: può sedare in 2,7 secondi uno Spettro Lupo di Violet Moon o rallentare il battito cardiaco di un mostro Marino!

– Modalità secondaria: spruzzo nebulizzato di "calmante a corto raggio" per gestire folle rurali in panico o animali domestici fuori controllo (tipo maiali impazziti!)

- **Spray Anti-Orso BEAR-91:** Spray pressurizzato ad alta intensità. Potenza di oltre 17 milioni di SHU. Al bisogno è capace di stendere anche un fottuto orso alto 4 metri dei monti Carzang o altri animali di medie dimensioni (chiaro, con limiti: non può stendere un enorme Condor a tre teste).
- **Fucile a rete balistica** per catturare animali senza ferirli. Portata: 180 metri. Velocità: 500 metri al secondo. Rete in fibra di cocco nero, filamenti di titanio temprato e seta di baco farfalla intrecciata.
- **Cintura multifunzione** con trappole varie: per orsi, per volpi, tagliole, fumogene, velenose. Molte di queste utilizzate contro i bracconieri.
- **Fischietto a ultrasuoni** a onde corte: spaventa gli animali, o li richiama simulando versi di accoppiamento/amicizia.
- **Maschera antigas** per pattugliamenti in zone con letame tossico.

Alcuni portano ancora accette d'ordinanza, altri invece hanno aggiornato l'arma in motosega elettrica con denti in acciaio forgiato. Utile per tagliare tronchi marci o che ostruiscono strade!

Stazioni e avamposti

Le caserme della Guardia Forestale, le torri di guardia e gli avamposti sono costruite sia in ambienti cittadini, sia in zone selvagge, come su promontori di valli o foreste.

Tuttavia, ogni loro guarnigione è dotata di:

- Bandiera del Corpo Forestale con foglia d'alloro dorata su sfondo verde e tagliola seghettata in basso;
- Archivio bestiario cartaceo con tutte le creature presenti nella galassia, oltre a storie locali, superstizioni e animali pericolosi da evitare.

● Armeria con reti, gabbie, esche, machete e diserbanti. Per ogni evenienza, in un apposito armadietto chiuso a chiave sono forniti anche di fucili d'assalto al plasma AR-17, bombe a mano, e fucili da caccia di vario tipo. La prevenzione non è mai troppa.

● Radio d'ordinanza, strumenti vari e kit medici di emergenza con Immunize Sierum incluso completano il quadro.

⚠ **Nota del Ministero Ambientale per le linee guida FALC:**

"L'uso del peperoncino di Ghartundar (oltre 35 milioni di SHU) contro esemplari faunistici è severamente vietato.

Ne è invece consentito l'utilizzo contro esseri umani durante operazioni di pacificazione o sgombero, previa segnalazione nel modulo ATU-88 ('Abbrustolimento Temporaneo verso Umano')."

FORZE ARMATE dell'ECLISSI

L'esercito dell'ECLISSI è nettamente più disorganizzato di quello del Regime Governativo, essendo composto da una moltitudine di milizie, mercenari e soldati di leva, provenienti da svariati pianeti.

Nonostante ciò, anch'esso dispone di una sua suddivisione:

- **"Fanteria ECLISSI":** composta da truppe di terra, mezzi corazzati e artiglieria. In questa branca rientrano anche le navi oceaniche.
- **"Forze Astro-Navali ECLISSI":** composta da astronavi da guerra.
- **"L'Aviazione ECLISSI":** composta da portaerei stellari, da jet atmosferici e spaziali, e da tutti i velivoli presenti in atmosfera.

Le forze di fanteria dell'ECLISSI hanno anch'esse una suddivisione per categorie, ma in versione ondata umana e con equipaggiamenti da disperati: quindi vi sono fanti semplici armati alla meglio, granatieri con paga doppia ma elevato rischio di morte, tiratori scelti con fucili da cecchino al plasma di seconda fascia, carristi e quant'altro. Purtroppo, i loro armamenti sono nettamente più carenti della controparte governativa: ad esempio, vengono forniti principalmente di giubbotti di protezione standard e non anti-laser o plasma, fucili serie MK/AR obsoleti e mezzi corazzati economici assemblati alla meglio.

In totale dispongono di circa **2 miliardi di uomini** (tra combattenti e non).

Curiosità: Una gran parte delle forze armate ECLISSI viene reclutata su Albarossa *(famoso mondo criminale sovrappopolato),* che fornisce milioni di soldati alla causa libertina. Per gli abitanti del pianeta, arruolarsi è comunque una speranza rispetto a soffrire tra inquinamento, criminalità dilagante e pioggia gelida.

La risposta dell'ECLISSI alla schiacciante superiorità governativa

L'ECLISSI è perfettamente consapevole dell'inferiorità tecnologica dei propri mezzi. Per questo motivo evita, quando possibile, il confronto diretto. La sua strategia consiste nel logorare progressivamente il nemico, concentrando grandi quantità di fuoco su un singolo obiettivo fino a renderlo inefficiente o distruggerlo.

Per contrastare i mezzi corazzati governativi vengono impiegati principalmente tre strumenti.

- **Aviazione:** Bombardieri e velivoli d'attacco rappresentano una delle minacce principali per i carri governativi. Anche quando un OBLIVION 0-4 sopravvive a un bombardamento, l'onda d'urto e le esplosioni possono danneggiare i cingoli; compromettere sensori e sistemi esterni; disattivare o indebolire lo scudo energetico e rallentare l'avanzata.
- **Artiglieria pesante:** Secondo grande asso nella manica. L'artiglieria della Coalizione – rozza, grezza, obsoleta – punta a una cosa sola: martellare senza pietà il bersaglio.

Anche un carro o un mech pesante quasi invulnerabile può essere danneggiato, isolato (facendo crollare ponti, strade, vie di trasporto) e persino distrutto se bombardato come si deve con abbastanza plasma pesante.

- **Esplosivi:** la filosofia principale dell'ECLISSI. Pura e cruda.

Mine ad alto potenziale, cariche termobariche a basso costo, salnitro malato in quantità industriali, ordigni improvvisati, missili balistici brutali e trappole.

Senza contare i ponti fatti saltare o le frane artificiali. Per la Coalizione, la domanda non è quanto il governo sia più forte… ma quanto esplosivo preparare per la prossima battaglia.

E sul fronte di Stellarnova… questa filosofia valeva più che mai.

Reclutamento, produzione industriale e logistica dell'ECLISSI

Uno dei principali punti di forza della Coalizione dell'ECLISSI non risiede nella qualità dei suoi equipaggiamenti (che è per lo più obsoleta), bensì nella capacità di sostenere una guerra lunga attraverso una produzione semplice, decentralizzata e a basso costo.

Di seguito i punti salienti:

● **Reclutamento:** L'ECLISSI è composta da una coalizione di pianeti (5 in totale), milizie locali, compagnie di ventura, mercenari e volontari, ma una parte consistente della propria forza militare proviene da Albarossa, immenso pianeta criminale sovrappopolato.

Milioni di abitanti di Albarossa scelgono di arruolarsi non soltanto per convinzione politica o perché credono davvero nella causa libertina, ma anche perché il servizio militare rappresenta una concreta possibilità di sfuggire a povertà, criminalità, inquinamento e condizioni di vita miserabili. Durante la Grande Guerra, inoltre, l'ECLISSI ricorse ovunque alla leva obbligatoria, mobilitando praticamente ogni risorsa umana disponibile. L'addestramento delle truppe è basico, insufficiente e frettoloso: accanto a pochi veterani esperti e reparti d'élite (come la Brigata del Bue d'Acciaio) convivono per lo più coscritti preparati in poche settimane, destinati a colmare in modo rapido le pesanti perdite subite al fronte.

● **Il ruolo delle Titan Industries:** La principale industria bellica della Coalizione è rappresentata dalle Titan Industries, enorme conglomerato industriale specializzato nella produzione di armamenti da guerra, mezzi corazzati, artiglieria, aviazione, astronavi ed equipaggiamenti militari economici.

La filosofia progettuale delle Titan Industries è estremamente pragmatica:

- produzione rapida;
- progetti di vecchia generazione od obsoleti già rodati;
- costi bassi;
- componenti standardizzati;
- manutenzione semplice;
- affidabilità e sicurezza ovviamente opzionale;
- e potenza di fuoco spremuta al massimo.

● **Equipaggiamento standard del fante:** i soldati dell'ECLISSI combattono con equipaggiamenti molto meno sofisticati rispetto alle forze governative.

Tra i materiali più diffusi figurano: Giubbotti di protezione standard, elmetti economici, fucili al plasma serie MK/AR ormai obsoleti ma letali, mitragliatrici Gatling laser pesanti di vecchia concezione, lanciarazzi e artiglieria costruiti privilegiando robustezza, semplicità e danno massimo.

L'obiettivo non è fornire il miglior equipaggiamento possibile (cosa impensabile con le risorse a loro disposizione), bensì armare il maggior numero di combattenti nel minor tempo possibile!

● **I mezzi corazzati:** I mezzi terrestri dell'ECLISSI seguono la stessa filosofia.

Pur risultando nettamente inferiori ai corrispettivi governativi, vengono costruiti in grandi quantità utilizzando tecnologie facilmente riproducibili e poco costose, mantenendo comunque una buona potenza di fuoco.

● **Logistica e alimentazione dei mezzi:** A differenza del Regime, che alimenta i propri mezzi militari mediante reattori nucleari a Nuclerite o batterie elettriche ad altissima capacità (ad esempio per le jeep), la Coalizione dell'ECLISSI impiega sistemi di propulsione molto più convenzionali.

I propri mezzi sono deliberatamente progettati per funzionare con una grandissima varietà di fonti energetiche.

I veicoli elettrici utilizzano sistemi compatibili con tutto, capaci di accettare batterie di numerosi produttori e differenti capacità senza richiedere modifiche sostanziali.

I mezzi con motore a combustione sono invece progettati secondo una filosofia multi-fuel permissiva in modo estremo.

Possono infatti funzionare con benzina, diesel, carburanti sintetici, petrolio grezzo o trattato, miscele industriali, combustibili di dubbia qualità e perfino bevande ad alta gradazione alcolica in situazioni di emergenza, pur con prestazioni ridotte, maggiore usura del motore e rischio di esplosione!

Questa scelta progettuale consente però alle forze della Coalizione di utilizzare qualsiasi combustibile reperibile, riducendo enormemente la dipendenza da una filiera logistica

raffinata come quella del Governo.

Per la Coalizione è preferibile avere un mezzo meno efficiente ma sempre operativo, piuttosto che un mezzo tecnologicamente avanzato ma immobilizzato per mancanza del carburante corretto.

● **Rifornimenti di batterie e carburante:** Le batterie vengono prodotte da industrie proprie quando possibile oppure acquistate da pianeti neutrali e mercantili, come Emporium Fortune o mondi delle Regioni Esterne, privilegiando modelli economici e facilmente reperibili.

Per quanto riguarda i combustibili liquidi, numerosi mondi della Coalizione – tra cui Albarossa – possiedono impianti industriali dedicati alla produzione di diesel, benzina e carburanti sintetici a basso costo.

L'ECLISSI sfrutta inoltre qualunque fonte di approvvigionamento recuperabile sui campi di battaglia, come carburanti civili, scorte catturate al nemico e produzioni locali, adattando di continuo la propria logistica alle necessità del fronte.

● **Alimentazione e rancio delle truppe:** sul piano alimentare la Coalizione è dove è messa meglio. Riesce quasi sempre a mantenere un livello dignitoso grazie alla produzione agricola di Stellaria, Meridian e Nuvolarium.

Gli alimenti più comuni comprendono:

- carne essiccata (anche se spesso proveniente da allevamenti privi degli standard etici adottati dal Governo);
- gallette militari dure come cemento;
- Barrette energetiche dall'alto dosaggio calorico;
- zuppe in scatola a base di cereali, legumi e verdure;
- scatolette di pesce quali tonno e sardine;
- crauti;
- conserve alimentari;
- e razioni ad alta conservazione.

Tuttavia, durante le campagne più dure, il rancio dei soldati è spesso scarso e spartano.

Le carenze logistiche non sono rare, soprattutto durante lunghi assedi o campagne montane come quella dei Monti Carzang.

Insomma, la dottrina logistica dell'ECLISSI può essere riassunta in un principio tanto semplice quanto efficace: *"Se funziona, usalo; se si rompe, riparalo; se non puoi ripararlo, costruiscine un altro il più in fretta possibile!"*

📜 Usanza della "Barca del Comando Centrale" con relativa abbuffata!

(Tipica Tradizione operativa all'interno della Coalizione dell'ECLISSI)

All'interno della Coalizione dell'ECLISSI esiste una particolare tradizione operativa, diffusa soprattutto in certe zone di guerra: la cosiddetta "Barca del Comando Centrale".

In termini semplici, si tratta di una prassi consolidata che coinvolge il Comando Centrale, ovvero l'organo supremo composto da ufficiali di alto grado, governatori, politici, funzionari, coordinatori e figure strategiche della Coalizione.

La barca – che in realtà è un battello corazzato in pieno stile bellico (e fornito con un bel paio di cannoni a duplice canna anti-aerei a protezione) – viene utilizzata in teatri di guerra su vie fluviali o marittime, come nel caso di Stellarnova, un mondo sì alpino, ma con la presenza di laghi, fiumi e tratti marini.

Sebbene il Comando Centrale si muova sempre nelle retrovie o in zone considerate sicure, è tradizione che i trasferimenti strategici locali avvengano tramite questo mezzo, che funge sia da trasporto che da simbolo di autorità.

Ogni volta che il Comando Centrale sbarca da questo battello, ha luogo un momento di rappresentanza propagandistica libertina, ovvero… una grande abbuffata!

Qui, i membri del comando sbarcati incontrano i giornalisti/sostenitori/funzionari dell'ECLISSI.

Questi incontri servono a ribadire i valori di libertà e anti-totalitarismo della Coalizione anche durante la guerra, mostrare la determinazione del Comando Centrale, e offrire materiale visivo e narrativo per i notiziari interni: grandi interviste, discorsi motivazionali, documentari dal vivo di guerra sul fronte, e molto altro.

Tuttavia, la parte più importante dopo le smancerie burocratiche avviene subito dopo lo sbarco.

Si tratta della cosiddetta "Grande Abbuffata" in gergo poco tecnico: un banchetto sontuoso!

Sono anche invitate figure selezionate tra i combattenti: cecchini d'élite, sabotatori veterani, uomini della fanteria scelta, e in generale coloro che si sono distinti per efficienza, meriti eroici, o semplicemente valore sul campo di battaglia!

Tra gli invitati più celebri si ricorda, per esempio, Anderson Smith, tenente eroe della Coalizione, personaggio noto per la sua… discutibile operatività sul campo e la grande capacità di farsi trovare nei posti giusti quando c'era da mangiare, bere e giocare d'azzardo 🤣.

Uno che – pur non combattendo per nulla – riusciva sempre a sedersi ai tavoli buoni, con il bicchiere pieno di whisky, il piatto ricco e la battuta pronta.

Ma parliamo del cibo pregiato servito in questi banchetti…

Il banchetto, rigorosamente organizzato in sale da mensa attrezzate (talvolta in edifici in rovina al fronte o vecchie fattorie), prevede un menù sorprendentemente raffinato per un contesto bellico e per le risorse disponibili alla Coalizione.

I piatti serviti spesso comprendono:

- Arrosto di cinghiale al miele speziato;
- Patate gourmet al cartoccio con crema di formaggio speziato;
- Zuppe dense di radici alpine con pane nero integrale (Su Stellarnova sono un must!);
- Frutti di mare affumicati o a crudo di mare (cozze, scampi, seppie al vapore o gamberi rossi crudi, una delizia!);
- Salsicce da trincea aromatizzate al pepe nero e finocchio;
- Primi piatti a base di grano antico e ragù di selvaggina;
- Caviale rosso di storione selvatico;
- E infine Formaggi a lunga stagionatura provenienti da magazzini governativi requisiti.

🍷 Il tutto innaffiato con alcolici d'alto livello, tra cui: distillati da campo all'essenza di ginepro e ruta, amari neri tradizionali o vini pesanti serviti freddi, in calici di metallo decorato.

Questa tradizione – la barca, lo sbarco, l'incontro, e l'abbuffata – è ovviamente pura propaganda libertina per abbassare la stanchezza di guerra e trovare altra gente da arruolare, ma anche un modo di sostenere le truppe e motivare il morale della Coalizione!

Flotte Principali dell'ECLISSI

1. Flotta di Difesa Alpina

Stanziata su Stellarnova, in orbita sopra i Monti Carzang.

Ruolo: Difesa estrema del pianeta simbolo della resistenza ECLISSI.

Composizione: Grossa concentrazione di navi da guerra obsolete ma numerose, rinforzate da una delle due supercorazzate: la ***Tenkai no Ken***, prima e unica supercorazzata prodotta dalle Titan Industries.

Note: Ha resistito due anni soprattutto grazie alle difese terrestri fortificate, bunker, batterie missilistiche e artiglierie montane, più che alla flotta stessa.

Destino: Collassa nel giugno 2698 sotto la Settima Flotta governativa e armi nucleari tattiche. Anche la supercorazzata *Tenkai no Ken* viene abbattuta e si schianta sui Carzang.

2. Grande Flotta d'Assalto

Salpata dall'orbita di Stellaria per lanciare l'attacco su Astrylis ed Equinoxis (il famoso blitz di marzo 2696).

Ruolo: guidò l'operazione offensiva più audace dell'ECLISSI, capace di prendere di sorpresa il regime su ben due mondi chiave.

Composizione: Flotta molto eterogenea, con navi veloci per sbarchi, incrociatori pesanti e grandi trasporti truppe. Nessuna supercorazzata.

Note: Si divide in due metà: una su Astrylis *(quella che sgancerà la Bomba Tellurica),* e una su Equinoxis.

Destino: Viene progressivamente annientata tra agosto e novembre 2696 quando il governo riconquista i due pianeti.

3. Flotta d'Invasione di Xerion-7

Flotta prima stanziata su Stellarnova insieme a quella Alpina, poi si spostò su Xerion-7 in seguito alla conquista del pianeta nel febbraio 2697.

Ruolo: Ultima grande mossa offensiva dell'ECLISSI, che puntò su un pianeta industriale, strategico e commerciale come Xerion. Dopodiché, diventò la guarnigione e linea di difesa di Xerion-7 appena conquistato.

Composizione: Include la seconda e più potente supercorazzata dell'ECLISSI *(la Tangerine Dragon, ex supercorazzata repubblicana)*, e una grande concentrazione di incrociatori e navi da guerra. Guidata dall'ammiraglio in capo della marina ECLISSI Valkor Astreus.

Note: Riesce a difendere Xerion in varie schermaglie per un anno grazie alle difese planetarie sottratte insieme alla forza navale.

Destino: Distrutta completamente nell'Operazione Deathstorm (1° marzo 2698), compresa l'ammiraglia Tangerine Dragon.

Truppe e Armamenti unici della Coalizione dell'ECLISSI

Di seguito, le armi da fuoco impiegate dalla Coalizione:

• **Fucile al plasma standard serie MK:** è il principale fucile al plasma prodotto dalle Titan Industries ed è ampiamente utilizzato dall'ECLISSI e da numerosi eserciti nella galassia *(Ribelli di Kar-Maeg, città-stato di Dunaria, ecc.).* Progettato per privilegiare affidabilità, semplicità costruttiva e facilità di manutenzione, rappresenta un'arma estremamente versatile e adatta ai conflitti prolungati. Spara proiettili al plasma semi-esplosivi dalla discreta perforazione e potenza. La modalità di fuoco è limitata al colpo singolo, garantendo però una buona precisione. Il caricatore contiene fino a 10 colpi al plasma. Pur non raggiungendo il livello tecnologico dei più moderni fucili d'assalto della serie AR prodotti dalle Axstral, la serie MK è apprezzata per la sua robustezza, il basso costo di produzione e la capacità di continuare a operare anche in condizioni ambientali estreme o con manutenzione minima. Con un peso di circa 8 kg, rimane un'arma pesante ma affidabile, diventata nel tempo uno dei simboli delle forze armate dell'ECLISSI. Il colore dei proiettili varia dal viola al rosso a seconda del modello. Il modello più recente è l'MK-12.

• **Fucile da cecchino al plasma TK-10:** fucile di precisione al plasma. Più semplice, meno costoso, ottimo contro fanteria e bersagli protetti da giubbotti anti-laser o plasma, ma decisamente inferiore all'MX-14 contro corazze pesanti ed ESO.

• **Mitragliatrici laser Titan:** l'ECLISSI utilizza quasi esclusivamente mitragliatici laser prodotte dalle Titan Industries, sia ad uso manuale che quelle installate in carri armati, postazioni fisse o astronavi. Tranne quando può recuperare armamenti migliori, s'intende.

• **Tute ESO Titan Star:** la controparte ECLISSI delle tute da combattimento ESO Axstral del Governo, prodotte dalle Titan Industries. Ovviamente peggiori e senza troppi gadget di ultima generazione. Utilizzate solo da chi può permettersele (alti ufficiali, capitani delle forze speciali d'élite, gente che le ha vinte a poker, ecc.) sono più uniche che rare. Il modello più recente è la ESO Titan Star VII.

• **Nota su armamenti Titan e di terze parti:** La maggior parte delle armi da fuoco presenti nella Galassia di Zefiron (pistole laser, mitragliette laser, fucili al plasma, fucili a pompa, mitragliatrici e numerose altre categorie) è prodotta in diverse varianti da molteplici aziende. Oltre ai modelli sviluppati dalle Axstral Corporations e dalle Titan Industries, esistono infatti numerosi produttori minori, industrie locali e fabbriche clandestine che realizzano versioni proprie, spesso destinate a milizie, compagnie militari private, organizzazioni ribelli, terroristi o al mercato nero. Le differenze riguardano principalmente qualità costruttiva, affidabilità, costo e prestazioni.

Fante da Ondata Umana

Il fante standard della Coalizione dell'ECLISSI, che rappresenta il livello più comune e spartano delle sue forze terrestri. Equipaggiato con materiali economici e prodotti in enormi quantità dalle Titan Industries, è concepito secondo una filosofia tanto semplice quanto brutale: armare milioni di uomini senza perdere tempo a renderli comodi!

Il loro equipaggiamento è quanto di più basico si possa trovare sul mercato:

● **Fucile al plasma serie MK**, con appena 3 caricatori da 10 colpi ciascuno. Le munizioni costano! Vanno conservati con gelosia, poiché una volta finiti... il fante dovrà arrangiarsi!

● **Giubbotto di protezione standard**, realizzato in cotone rustico e canapa pesante, con uno strato di tessuto balistico tra i due. Efficace solo contro schegge, detriti o colpi laser di striscio, ma praticamente inutile contro armi al plasma o esplosivi!

● **Elmetto standard in metallo**, semplice e privo di qualsivoglia HUD, sistema elettronico o di comunicazione.

● **Coltello da combattimento**, spesso vecchio, usurato e talvolta già arrugginito.

● **Bende e materiale medico di fortuna**, come garze economiche *(riciclate da pezzi di tessuto o vecchie uniformi),* morfina scaduta, antibiotici del mercato nero, lacci emostatici lacerati e alcol disinfettante industriale.

● **Razione individuale ECLISSI**, composta da una piccola conserva da riscaldare *(di solito latte di zuppa),* due fette di pane di segale, una striscia di carne secca, abbondanti crauti *(almeno quelli!)* e una barretta energetica ad alto dosaggio calorico. Né buona, né nutriente ma ha tante calorie e soprattutto costa poco.

● **Borraccia metallica**: sostituibile, dà un cattivo sapore all'acqua e spesso ammaccata già prima della consegna.

● **Zaino militare standard**, contenente effetti personali *(foto ricordo, volantini propagandistici o riviste porno)*, latta per cuocere il cibo e se va bene qualche utensile di fortuna.

In pratica, il fante standard ECLISSI è carne da cannone! La sua sopravvivenza dipende soprattutto dalla furbizia del singolo *(diserzioni, imboscamenti, fuga dalle trincee),* dai consigli dei veterani superstiti che lo affiancano e, soprattutto, dalla quantità di uomini schierati sul campo.

Fante granatiere: coraggioso soldato libertino che crede nella causa con paga doppia e permessi extra *(eh, già... proprio coraggio),* armato con mitragliette laser Titan e abbondanti granate dove la sicurezza è un optional. Noto per avvicinarsi ai bunker o trincee avversari, e lanciare il suo arsenale esplosivo, spesso venendo crivellato di laser o plasma nel farlo!

Fante sabotatore: il più odiato dai governativi! Equipaggiato con esplosivi illegali, mine, cariche termobariche di dubbia fattura, detonatori, strumenti da demolizione ed equipaggiamento per tagliare/sabotare infrastrutture *(cesoie per cavi radio, bottiglie di acido per circuiti e composti chimici incendiari!).*

Fante anti-carro: Specializzato nel contrasto ai mezzi corazzati, il fante anticarro ECLISSI utilizza principalmente lanciarazzi portatili, spesso vecchi, ricondizionati o recuperati sul campo. Quando le forniture scarseggiano, vengono impiegati anche rozzi tubi riadattati come lanciatori per cariche esplosive, secondo la celebre filosofia della Coalizione: se può esplodere abbastanza forte, può diventare un'arma anticarro! Il suo compito è tendere imboscate ai mezzi nemici, colpirli dai fianchi o dal retro e dileguarsi prima che il bersaglio possa reagire. La dura realtà è che il bersaglio reagisce eccome, vaporizzando in una nube rossa odorante di quarzo plasmatico il poveraccio.

Armi Biologiche

Lupi Esplosivi di Meridian da battaglia: usati in certi reparti come fauna selvatica kamikaze!

Mezzi corazzati

Carro Armato Titan T-88 Liberatus: Il Carro armato standard della Coalizione. Peso: 165 tonnellate. Equipaggio: 4 uomini (5 se si considera il povero mitragliere esterno). Armamenti: un cannone al plasma pesante di vecchia concezione ma di discreta potenza esplosiva, 1 mitragliatrice coassiale laser e 1 mitragliatrice pesante laser anti-aerea manuale sul tettuccio. Velocità: circa 85 km/h. Non dispone di scudi energetici. Ha un motore diesel, che può essere facilmente convertito in elettrico in pochi passaggi. Costruito con una lega economica di acciaio e ghisa, la corazza frontale è abbastanza spessa da resistere a un colpo diretto anti-carro, lanciamissili o di artiglieria a media distanza (è proprio qui dove si concentra la maggior parte della corazza). I lati e il retro sono meno protetti. Essendo più leggero della controparte governativa (il mostruoso OBLIVION 0-4), si impantana molto ma molto meno.

Curiosità: Il Titan T-88 Liberatus è stato progettato con componenti modulari. Più del 70% dei pezzi meccanici è intercambiabile con altri mezzi Titan Industries, consentendo riparazioni rapide anche in officine improvvisate o direttamente sul campo di battaglia. Per questo motivo è soprannominato dai suoi equipaggi "il carro che si rifiuta di morire!".

Carro Super-Pesante Titan T-200 Tetsu no Kiba *(letteralmente "Zanna di Ferro")*

Bestione assemblato delle forze armate ECLISSI, alto sui 12 metri, è chiamato anche il *Killer di corazzati* della Coalizione.

Prodotto dalle Titan Industries, il Titan T-200 "Tetsu no Kiba" rappresenta il più potente carro armato mai costruito dalla Coalizione dell'ECLISSI. Alto tra i 10 e i 12 metri e con un peso stimato di circa 1.100 tonnellate, è un mezzo rarissimo, costosissimo e complesso da realizzare, tanto da essere considerato una delle risorse militari più preziose dell'intera coalizione. A differenza del colossale MAMMOTH 12 governativo, concepito come una fortezza semovente destinata allo sfondamento delle linee nemiche, il Tetsu no Kiba nasce con una filosofia completamente diversa: distruggere le corazzature più pesanti del Regime Governativo da grande distanza!

L'intero veicolo è stato progettato attorno al suo immenso cannone principale, una gigantesca arma balistica ad altissima velocità che impiega enormi proiettili perforanti in ferro pesante con testata esplosiva ritardata. Ogni munizione è lunga 2 metri, pesa centinaia di chilogrammi e richiede l'intervento coordinato di più addetti per essere inserita nella culatta. Il cannone si muove invece grazie a un intricato sistema di robuste carrucole, catene, guide metalliche e pistoni idraulici.

Il nome "Zanna di Ferro" deriva proprio da questi proiettili: vere e proprie zanne d'acciaio capaci di perforare le corazze più resistenti prima di detonare all'interno del bersaglio, devastandone equipaggio e sistemi interni. Il Tetsu no Kiba è una delle pochissime piattaforme terrestri dell'ECLISSI in grado di distruggere con un singolo colpo ben piazzato jeep militari, Rubber-11 e persino un carro cingolato pesante governativo OBLIVION 0-4, oltre a poter demolire bunker, fortificazioni e postazioni difensive rinforzate.

La ricarica del cannone costituisce però il suo principale punto debole. A seconda dell'addestramento e dell'efficienza dell'equipaggio, ogni colpo richiede generalmente tra i 30

e i 60 secondi per essere preparato e camerato. Durante questo intervallo il mezzo diventa sensibilmente più vulnerabile e necessita della protezione delle altre unità della Coalizione. Anche la rotazione della torretta risulta molto lenta, conseguenza inevitabile delle dimensioni eccezionali dell'arma principale.

Per compensare la limitata capacità offensiva secondaria, il Tetsu no Kiba è circondato da una massiccia passerella corazzata perimetrale, ispirata come concetto alle merlature dei castelli medievali. Protetti da robuste piastre balistiche in acciaio grezzo, numerosi fanti dell'ECLISSI presidiano questa struttura, trasformando il carro in una vera postazione difensiva mobile. Cecchini, fucilieri armati con fucili al plasma della serie MK, granatieri, mitraglieri e specialisti possono ingaggiare bersagli ravvicinati da ogni lato del mezzo, mentre una pesante mitragliatrice laser antiaerea e diverse postazioni fisse garantiscono una discreta protezione contro fanteria, velivoli a bassa quota e tentativi di assalto laterali.

Sul campo di battaglia il Titan T-200 viene raramente impiegato in avanzata. La sua dottrina operativa prevede il posizionamento su alture, passi montani, rive di fiumi, gole naturali o altre posizioni dominanti, da cui può colpire con precisione le colonne corazzate governative prima che raggiungano le linee dell'ECLISSI. Ogni apparizione di un Tetsu no Kiba costringe spesso i comandanti governativi a modificare la propria avanzata, poiché la sua presenza rappresenta una minaccia concreta persino per i mezzi corazzati più potenti del Regime.

Curiosità: il capitano delle A.F. Proxima Tempest è l'unica governativa nota per aver distrutto da sola uno di questi carri mostruosi. Durante la battaglia del ponte di Rask sul fiume Kavush, un Tetsu no Kiba – ben asserragliato su un altura – stava bersagliando un bunker di difesa governativo. Approfittando del caos dello scontro, Proxima oltrepassò le linee nemiche senza farsi notare, scivolò sotto al possente mezzo, piazzò una carica adesiva al salnitro malato e lo fece saltare in aria! Tornò poi alla base con una scia di cadaveri alle spalle. L'impresa è ancora oggi studiata nelle accademie militari governative come uno degli esempi più audaci di sabotaggio corazzato della Grande Guerra Galattica.

Artiglieria

Generica. Sovente di seconda fascia, prodotta in massa e vecchia o modificata.

Aviazione

Jet atmosferici numerosi, modelli Titan vecchi o economici. Cannoniere riadattate.

Flotta da guerra dell'ECLISSI

La flotta dell'ECLISSI è numerosa ma tecnologicamente inferiore a quella del Regime Governativo, essendo composta in prevalenza da corvette, fregate, cacciatorpedinieri e incrociatori di seconda fascia, spesso prodotti dalle Titan Industries, ricondizionati o recuperati da vecchi arsenali planetari. La Coalizione punta soprattutto sulla quantità, schierando grandi flotte di navi economiche e facilmente sostituibili, mentre quando possibile utilizza anche astronavi governative catturate, prodotte da fabbriche conquistate *(come nel caso di Xerion-7) o* cedute dai reparti disertori. Fanno eccezione le due rarissime supercorazzate ereditate dalla vecchia Repubblica, passate all'ECLISSI durante la scissione e successivamente riadattate. Pur inferiori per tecnologia, le flotte della Coalizione possono risultare molto pericolose grazie alla pura superiorità numerica, alla capacità di sostenere perdite elevate senza battere ciglio e alla malsana tendenza a concentrare enormi quantità di fuoco sul bersaglio!

Reparti speciali, milizie o compagnie di ventura ECLISSI

Guardia Imperiale di Meridian: élite cerimoniale incaricata della protezione del Comando Centrale, degli ufficiali militari, dei burocrati e delle principali autorità planetarie. Indossa elaborate corazze ispirate alle antiche tradizioni guerriere di Meridian, accompagnate da una katana cerimoniale da combattimento in titanio e dal prestigioso M-1 Archibux, un fucile al plasma semiautomatico prodotto dalle Titan Industries e dotato di un caricatore da otto colpi perforanti. Costoso e prodotto in quantità limitatissime, l'Archibux rappresenta una delle armi Titan di maggiore qualità disponibili all'ECLISSI ed è riservato in via esclusiva alla Guardia Imperiale. Raramente impiegati al fronte, questi soldati d'élite sono soprattutto una forza di prestigio, ideale libertino e guardia del corpo di chi se la può permettere. La Guardia è presente in gran numero presso il Palazzo del Comando Eclissiano di Kurogawa *(Meridian),* chiamato Tetsu no Shiro.

Milizia dei Boscaioli di Stellaria: reparto composto dai giganteschi e robustissimi abitanti delle foreste di Stellaria, arruolati nell'ECLISSI come fanteria specializzata nella guerra boschiva. Alti come minimo 1.90 per 110-120 kg, utilizzano asce da combattimento al posto dei normali coltelli, conoscono ogni sentiero e sono capaci di trasportare armi pesanti e rifornimenti attraverso foreste, montagne e terreni accidentati senza lamentarsi della fatica. Per loro trascinarsi dietro una mitragliatrice pesante è come farsi una passeggiata nel boschetto del villaggio.

Ricognitori della Nebbia di Nuvolarium-8: specialisti di ricognizione e tiro di precisione addestrati nelle perenni nebbie e negli ambienti umidi di Nuvolarium-8. Sono particolarmente apprezzati come cecchini, capaci di individuare posizioni elevate o ripari in apparenza inutilizzabili e trasformarli in eccellenti postazioni di tiro. Dispongono inoltre di equipaggiamento impermeabilizzato e robusti scarponi adatti al terreno bagnato. Se nella nebbia non vedete niente, tranquilli: probabilmente loro vi hanno già visto da dieci minuti!

La Milizia dei Cannoni Erranti di Stellarnova: La Milizia dei Cannoni Erranti è un gruppo di guerriglieri radicato su Stellarnova, pianeta montagnoso devastato dalla Grande Guerra. Composta da ex-minatori, ex taglialegna, operai delle fabbriche, contadini, pastori e abitanti locali, questa forza non ufficiale si è formata per opporsi al regime governativo e si schiera apertamente con l'ECLISSI. Tuttavia, la loro indipendenza e il loro approccio non convenzionale li rendono alquanto imprevedibili.

Con pochi mezzi e risorse, questi combattenti hanno trasformato la disperazione in forza. La loro arma distintiva è il DC2, noto come *Cannone Manuale*, una rudimentale ma devastante arma portatile. Questo cilindro metallico, attivato tramite miccia o innesco manuale, funge sia da lanciarazzi che da artiglieria portatile. Il proiettile sparato, spesso una palla di metallo riempita con esplosivi plastici, è capace di distruggere veicoli, fortificazioni e truppe nemiche con un impatto devastante.

Piccola nota: Il DC2 è spesso assemblato a partire da barili di petrolio e benzina vuoti.

L'utilizzo del DC2 richiede una forza fisica fuori dal comune e un coraggio disperato: l'onda d'urto dello sparo è così potente che spesso sbalza l'operatore, causando fratture e ferite anche gravi. Molti membri della milizia portano i segni permanenti del loro stesso arsenale, ma continuano a combattere con stoica determinazione.

La loro tattica è quella della guerriglia pura: attacchi rapidi e imprevedibili, imboscate tra i monti e sabotaggi mirati. Nonostante l'equipaggiamento rudimentale e il rischio elevato, i Cannoni Erranti sono micidiali sul campo di battaglia. La loro conoscenza del territorio e la loro capacità di sfruttare ogni vantaggio li rendono una forza temibile contro il regime, ma anche un esempio del prezzo che la resistenza deve pagare per combattere un nemico molto più potente.

I membri della milizia sono considerati eroi dai locali, ma la loro brutalità e i mezzi estremi utilizzati li hanno resi una leggenda controversa. Simbolo della resistenza, i Cannoni Erranti rappresentano la ferocia di Stellarnova e la volontà indomabile di chi lotta per la propria libertà, anche a costo di autodistruggersi.

🐂 La Brigata del Bue d’Acciaio

Tipo: Forza Speciale d’Assalto Pesante dell’ECLISSI
Fondazione: 2687 *(ma in origine risale ad almeno 1 secolo prima).*
Zona operativa primaria: Pianeta Meridian, zone di conflitto su Stellarnova e nei pianeti toccati dalla Grande Guerra.
Status: Attiva.

La Brigata del Bue d’Acciaio è un’unità speciale d’élite dell’ECLISSI, creata per operazioni ad alto rischio come irruzioni, anti-terrorismo totalitario, sfondamento pesante e assalti in ambienti urbani. Non appartenente a nessuna forza regolare, agisce in modo autonomo su ordine diretto del Comando Centrale.

I suoi membri indossano giubbotti super-corazzati color cuoio scuro, con piastre composite in ferro, acciaio e ceramica. Le armature sono pesanti e producono un suono metallico distintivo durante gli spostamenti. La brigata non è per nulla stealth: predilige irruzioni violente, intimidazione e combattimento diretto. Sono armati con armi pesanti: mitragliatori Gatling, fucili a pompa e persino il famoso **Fucile a Cannone portatile da spalla**, la loro arma più iconica, capace di sparare proiettili di grosso calibro da 80mm per circa 4 kg di peso! *(Per intenderci come un termos da 1,5 litri pieno di tritolo!).*

I capi plotone dispongono di esoscheletri ESO Titan Star, modelli di seconda scelta rispetto a quelli in dotazione al Regime, ma comunque potenti.

Sebbene non al livello delle forze speciali governative, la Brigata del Bue d’Acciaio è nota per la resistenza fuori scala e la disciplina feroce. È considerata l’equivalente ECLISSI delle unità d’assalto governative più corazzate, ma con una filosofia più brutale e viscerale.

Il nome si ispira al bue dei campi di riso di Meridian, animale da soma locale noto per la sua forza, docilità e capacità di caricare fino alla morte se infastidito.

Caratteristico il loro elmo che ha 2 corna in ferro e occhi minacciosi giallo sporco (che sono in realtà visori a infrarossi), poco sopra a un respiratore anti-gas corazzato e spalliere acuminate.

La Brigata del Bue d’Acciaio è considerata all’unanimità **la miglior forza speciale** e **d’assalto pesante** di cui l’ECLISSI può disporre. Il meglio del meglio.

📜 Origini Storiche della Brigata

Le origini della Brigata del Bue d'Acciaio affondano le proprie radici ben prima della nascita dell'ECLISSI. Già durante gli ultimi decenni della COESIONE e successivamente nel periodo Repubblicano, diversi governi locali di Meridian e delle regioni limitrofe ricorrevano a pesanti brigate mercenarie d'assalto per contrastare le organizzazioni criminali più pericolose, le mafie e le bande armate che controllavano interi quartieri e villaggi.

Queste compagnie, assoldate spesso dalle forze di polizia quando le normali unità risultavano insufficienti, combattevano con armature massicce, fucili a pompa, mitragliatrici pesanti e rudimentali corazze d'acciaio con elmo a corna, diventando tristemente celebri per la loro estrema brutalità. Il loro compito era semplice: entrare, sfondare e annientare ogni resistenza. Divennero temuti in breve tempo da ogni criminale su Meridian e così per gli anni a venire.

Quando nacque l'ECLISSI, quella tradizione militare venne recuperata e modernizzata. Nacque così la Brigata del Bue d'Acciaio: meno mercenaria, più disciplinata, ma ancora più violenta e fedele alla stessa filosofia operativa che l'aveva resa famosa per decenni.

⚙ **Corazza in "Acciaio Incazzato" – Equipaggiamento standard della Brigata del Bue d'Acciaio**

Nome tecnico: *Acciaio Termorabbioso ad Alta Nervosità*

Soprannome comune: *Acciaio Incazzato*

La corazza pesante indossata dai membri della Brigata del Bue d'Acciaio non è sofisticata né elegante. Nessun polimero avanzato, ne leghe ultraresistenti.

No.

Solo pura. Fottuta. Brutalità metallurgica!!!

Si tratta di un'armatura composta da lastre spesse di acciaio termo-trattato estremo, temprato tramite un processo barbarico noto come "ciclo di furore termico":

● 1. Le placche vengono scaldate a oltre 1500°C, per poi essere immerse in acqua ghiacciata;

● 2. Subito dopo, vengono nuovamente arroventate e così via per innumerevoli volte. Talvolta anche oltre gli 800 passaggi;

I fabbri e gli ingegneri hanno notato che, inizialmente il metallo si indebolisce… ma poi, superati i 500 cicli… beh… SI INCAZZA!

Ciò provoca un irrobustimento mostruoso delle molecole di metallo, che si stringono in formazione a testuggine da battaglia, pronti a opporsi a quel barbaro trattamento!

L'acciaio Incazzato, nonostante sia semplice acciaio… può resistere persino a colpi al plasma perforante di grosso calibro!

Fatica tuttavia contro i rari proiettili ad impulsi, che sfondano la maggior parte delle armature e giubbotti balistici.

Questo processo rende l'acciaio così compatto e nervoso che ogni colpo ricevuto provoca un rintocco cupo e minaccioso, simile a un ruggito metallico.

Spesso le armature della brigata vengono lucidate con cera e grasso di bue, per restare in tema animalesco, conferendo così un odore inconfondibile e una sfumatura tra il nero bruciato e il bronzo ossidato.

I DISPERATI: Il Team Scelto per eccellenza delle Forze Speciali ECLISSI!

🔪 **Il Sergente Grin "LegnoFerro" – Il capo del team!**

Bestione di quasi 2 metri e capo del Team più famoso (e più borderline) di Forze Speciali ECLISSI: **I Disperati**! Possiede un rugginoso coltello da combattimento in acciaio al carbonio per uccisioni silenziose ma brutali, e un mitragliatore laser PMG Gatling vecchio modello per gli scontri a lunga distanza! Il suo pugno può facilmente mettere fuori combattimento ostili e persino nemici robusti, magari fracassandogli la mascella.

Porta con sé anche una pala tattica che usa in vari modi: scavare trincee, seppellire i corpi dei nemici, spostare oggetti pesanti facendo perno, e persino usarla a mo' di ascia o sega, dato che un lato è affilato e l'altro seghettato! Insomma, una vera bastardata.

A ogni modo, la sua forza gli permette di spostare casse pesanti e può correre con velocità assurda per un bestione della sua mole.

È il più resistente in corpo a corpo del gruppo, è originario di Stellaria, carismatico, un po' matto, e uccide sì con brutalità ma mai senza una missione o un motivo importante che salverebbe tante vite innocenti o dei commilitoni. Ha incontrato il tenente Anderson Smith in più occasioni, riuscendo a scroccargli spesso e volentieri gran bevute, ma perdendo clamorosamente a poker e in resistenza agli alcolici. Insieme hanno sovente brindato in onore del loro pianeta natio Stellaria, con discorsi nostalgici.

Del suo passato si sa che lavorava in una segheria di faggi duri come il ferro, che un giorno lottò contro un micidiale gufo Yellow Nightmare riuscendo a sopravvivere e che si arruolò a causa della leva obbligatoria, facendo poi strada nei ranghi grazie alle sue abilità innate.

💣 **Tommaso Anselmo detto "Bakudan" per gli amici - Il Geniere bombarolo!**

Geniere ed esperto di esplosivi del gruppo! Originario di Meridian, ha una tendenza dinamitarda fuori scala: sa utilizzare bazooka improvvisati o lanciamissili di qualità marchiati RL-Thunder come un panettiere con un impasto, inoltre non manca mai di portare con sé granate, cariche esplosive a tempo (spesso arricchite con doppia dose di salnitro malato ad alta esplosività!), mine antiuomo e anticarro. A fianco nella fondina, la fedele pistola LP-01 (fresca fresca di magazzino governativo requisito) e anche uno spartano Kit di preparazione esplosivi perché "Non si sa mai".

Nel gruppo è fondamentale per distruggere obiettivi pesanti: ponti, carri armati, pareti di bunker o edifici. È appassionato di sushi, involtini di verdure e noodles, piatti tipici della capitale Kurogawa di Meridian.

Per finire, il suo soprannome Bakudan in dialetto Kurogawese stretto vuol dire "Esplosione indomita".

🚙 **Trapper Jack- Il pilota pazzo e pure sabotatore!**

Specialista borderline in veicoli e in trappole improvvisate!

Originario del pianeta criminale Albarossa. Catturato durante una retata per furto d'armi pesanti, gli fu data la scelta: prigione a vita o arruolamento nei Disperati. Scelse la seconda, e da allora ha fatto del caos uno stile di vita!

Trapper Jack è infatti imprevedibile: si alcolizza con litri di alcol (gin, cognac e vodka), fuma pacchetti di sigarette a gogo, si droga pesantemente, eppure è sempre lucido al volante o nel piazzare i suoi marchingegni micidiali. Come faccia non è chiaro.

È matto, ma ha buon cuore.

Le sue innumerevoli abilità comprendono furto con scasso, sabotaggio (trancio di filo spinato, piazzamento di chiodi su strade, perforamento di serbatoi, e molto altro), utilizzo di molotov come se piovesse, coltellate con cacciaviti alle spalle, chiave inglese talvolta utilizzata per riparazioni e talvolta come randello e alcol/sigarette sempre a portata di mano. Senza contare che usa sovente un filo da inciampo per tendere trappole e porta sempre con sé tagliole e trincia gambe per orsi!

Sa guidare mezzi quali jeep, carri armati o camion militari, skills apprese grazie al suo passato criminale dove rubava un po' di tutto. Si dice che una volta guidò un'autoblindo requisito da un cartello della droga contro una tabaccheria per fare una rapina: 25 morti crivellati da mitragliatrice coassiale laser, tutti criminali rivali. Civili illesi. Per fortuna!

⚓ Silas Arpion detto "Mare Nero" - Il Sommozzatore killer!

Anfibio silenzioso e letale, originario delle regioni costiere di Nuvolarium-8, cresciuto tra porti, fari e acque torbide ricolme di mostri marini! Arruolato nell'ECLISSI dopo una carriera da mercenario marittimo (cacciava balene, pirati e chissà cos'altro), è considerato il fantasma delle acque: dove si muove lui, nemici spariscono senza lasciare traccia!

Abbastanza disciplinato e con un senso dell'umorismo nero, Mare Nero non lascia superstiti se non per scelta. Nei briefing ride un po' smonco (e spesso tira battutacce da marinaio), ma quando si tuffa, diventa un killer micidiale!

Di seguito il suo equipaggiamento:

- Rampino con corda (per sbucare fuori dall'acqua e sorprendere sentinelle con una istant kill!), oppure aiutare la squadra ad arrampicarsi in zone impervie o su pareti alte;
- Gommone gonfiabile pieghevole (per trasporto rapido del team via fluviale);
- Fucile ad arpione HARPOON MK-1 – preso direttamente da qualche Guardiano dei Fari di Nuvolarium – che usa per fiocinare nemici!
- Muta da sub con piastre corazzate e con bombola di ossigeno pressurizzato, per stare in mare più a lungo e a buona profondità!
- Coltellaccio da tagliagole con dorso seghettato e lama a doppio filo (tipico di certi marinai da porto loschi o di locande malfamate);
- E la classica pistola standard LP-01 come secondaria.

Insomma, le sue abilità sono da vero maestro del mare (si dice persino che abbia steso un palombaro governativo a cazzotti, anche se molti dubitano sia vero…) ed è un must nelle missioni portuali.

🥂 L'Ombra di Kar-Maeg

Maestro d'infiltrazione e inganno. Nessuno sa il suo vero nome dato che si fa chiamare solo "L'Ombra" o "L'Ombra di Kar-Maeg". Si sa invece che era un Ex ufficiale governativo originario di Nebulon, passato all'ECLISSI dopo aver partecipato a diversi conflitti su Kar-Maeg e avendo visto di persona l'orrore perpetrato dai corpi coloniali. Non odia i governativi o la società di Nebulon, ma crede che difendere l'ECLISSI sia la cosa giusta da fare per evitare che il colonialismo arrivi fin lì. Purtroppo è molto segnato da questioni personali, dolori e da traumi PTSD.

Ha fatto parte per un breve periodo dell'Ufficio Bruma (servizi segreti Eclissiani) ma preferisce agire in autonomia con i Disperati.

Il suo equipaggiamento è degno della miglior spia:

- Uniforme da ufficiale governativo (di solito capitano o maggiore);
- Documenti e passaporti falsi per penetrare dietro le linee nemiche;
- Parla con l'accento di Nebulon alla perfezione;
- Usa spesso veleno soporifero ad azione istantanea per stendere bersagli scomodi;
- Pistola silenziata stordente (in alcune missioni "più pratiche").

Di solito viene inviato oltre le linee nemiche per reperire informazioni, distrarre guardie o piazzare esplosivi forniti da Bakudan. Odia uccidere i governativi e lo fa solo se necessario.

💋 L'addetta radio (Nicole Fuam)

La gnocca del gruppo e loro addetta radio per le comunicazioni, briefing missione e coordinamento sul campo: insomma, la principale supporter a distanza del team. Indossa sempre cuffie da radio ascolto e divisa da tecnico ECLISSI (ma resa sexy, con giacca impellicciata, stivali a tacco e rossetto rosso cuore).

Non utilizza armi da fuoco o strumenti di morte (non ha mai ucciso nessuno e non ci tiene a farlo). Però, in rare occasioni sul campo, ha saputo distrarre sentinelle governative da posti chiave con il suo charme, per poi stordirle e legarle.

33 anni, originaria di Domus Dorada (Emporium Fortune), ma trasferita su Meridian da piccola con la famiglia, è appassionata di vini, champagne e bevande dal gusto raffinato, oltre che di sigarette a stecchetto (sembrano fiammiferi chic) vegane. Odia la guerra e farebbe di tutto per farla cessare: è il cuore buono della squadra anche per questo.

🎯 Il Cecchino Nobile! (Lord John Marcus J.R. van de Pan bisque Cartoffen: duca di Montagnau, erede di Sananblù e signore della tenuta di Catur)

Lo Sniper del Team! Detto volgarmente *Marcus* o *Marcus giacca de pecora* per via del suo nome impronunciabile.

Gran religioso, di famiglia aristocratica Xeriana con patente nobiliare di almeno 9 generazioni, si è convertito al culto di San Grano, patrono delle campagne di Xerion-7. Porta sempre con sé una catenina con una spiga d'oro agganciata al collo, un libro di preghiere sugli animali dove annota anche le sue vittime cercando di ricordarne i dettagli (tipo quel soldato aveva una sciarpa rossa al collo, forse data dalla fidanzata, in loro onore diciamo e per rispetto ai caduti), e adora i pici al gran antico vegani o al ragù di asino etico (ovvero morto di vecchiaia o ucciso da lupi!).

Con sé ha l'immancabile fucile di precisione della serie MX, con mirino telescopico e proiettili perforanti, e indossa una giacca con lana di pecora imbottita e resa mimetica. Ha una precisione assoluta. Ideale per copertura dall'alto, uccisione di bersagli chiave o sentinelle, e molto altro!

• Aneddoto Storico: Ponte Grasso

2696. Durante la Grande Guerra Galattica, all'alba dell'Operazione *Mineremo le Montagne*, e sui monti Pre-Carzang di Stellarnova, un treno governativo carico di artiglieria, rifornimenti, giacche invernali, vettovaglie e soprattutto barre di combustibile nucleare stava correndo verso il fronte. Un convoglio vitale, pesantemente sorvegliato da contraeree KORVO installate sopra vagoni blindati con pareti anti-esplosione, che avrebbe potuto ribaltare l'equilibrio nella regione.

Il Comando Centrale ECLISSI incaricò ai *Disperati* di fermarlo. Nome in codice: Ponte Grasso. Il luogo scelto fu infatti un ponte strategico su un precipizio con fiume in basso, alto ben 400 metri e dal nome poco rassicurante: la *Gola del Diavolo Bianco*.

Nicole Fuam, l'addetta radio, coordinava la squadra da un promontorio con binocolo, scorta di sigarette a stecco per lo stress e con stazione radio improvvisata. Il piano era pronto a partire…

Silas "Mare Nero" si infiltrò dal basso, usando un gommone nel fiume gelato per eliminare le sentinelle appostate sotto il ponte: tagliò gole con l'abilità guercia di un criminale di porto e fiocinò nemici in punti vitali. Non mancò ovviamente di regalare al canale radio del gruppo una delle sue battutacce (centrava un oca, una prostituta e una bottiglia di Mirto) con disdegno di Nicole.

Con il rampino salì poi di nascosto, aprendo la strada a Bakudan e Grin: il primo si arrampicò dopo di lui e iniziò a piazzare cariche esplosive al doppio salnitro malato con aggiunta di tritolo in abbondanza: mentre il secondo copriva i due, eliminando alcune guardie con il suo coltellaccio e gettandole nel fiume sottostante.

Per coprirli, l'Ombra, travestito da ufficiale e arrivato lì tramite jeep governativa rubata, entrò nella baracca di legno stile baita che fungeva da caserma. Cercò di distrarre gli ufficiali (di controllo al ponte) con le buone, ma questi non sembravano collaborare. Costretto alla maniera estrema, al momento giusto gli narcotizzò con il veleno, nascose i corpi e assunse il comando in loco. Distrasse poi alcune guardie, ordinando loro di andare in punti prestabiliti e offrendo sigarette al carbonio come premio, al fine di ridurre la sorveglianza. Finirono dritti nelle trappole installate da Trapper Jack: micidiali tagliole per orsi che spezzarono ginocchia e maciullarono tendini d'achille, e fili d'inciampo che li fecero cascare nel precipizio, dritti a bagno nel fiume insieme alle trote e ai lucci!

Il Cecchino Marcus, intanto, ben sistemato a distanza, ripuliva le postazioni isolate, tra cui il nido di mitragliatrici Gatling del ponte, le varie guardiole o semplicemente soldati che si accorgevano di qualcosa, con colpi precisi e letali, recitando poi preghiere di san Grano e chiedendo perdono per le uccisioni.

Nonostante l'infallibilità del piano (le cariche erano piazzate) e l'arrivo imminente del treno, vennero scoperti: Trapper Jack si era distratto per sniffare della droga Oniric in polvere, proprio sotto gli occhi di due guardie governative.

L'allarme fu dato!

A quel punto entrò finalmente in azione Grin: il capo del team si fiondò nel vivo fracassando mascelle e menando cazzotti sul ponte per coprire la fuga dei compagni.

Il treno arrivava ormai a tutta velocità, sparando con i vari cannoni e mitragliatrici a tutto spiano. Era questione di secondi.

Al segnale, il team si buttò nel fiume gelido, evitando le pallottole al plasma. Un istante dopo, le cariche esplosero: il ponte saltò in aria, i vagoni si spezzarono e precipitarono nell'abisso, spargendo casse, barili e armi nel vuoto!

La squadra riemerse poco più a valle, raccolta dal gommone di “Mare Nero”, mentre alle loro spalle il ponte bruciava e la voce suadente di Nicole informava che la missione era compiuta!

Truppe e Armamenti unici di Vortexia

Robot da combattimento: Standard da prima linea dell'esercito di Vortexia. Eleganti, raffinati, ma non meno pericolosi. Ne esistono di varie forme e dimensioni a seconda del ruolo, ma tutti condividono il caratteristico aspetto meccanico vortexiano, con ferro smaltato, ottone, bulloni, ingranaggi e componenti a vista.

Death-Nine: l'élite dei robot di Vortexia. I Death Nine sono utilizzati per la difesa di alte cariche del Protettorato, scienziati di spicco oppure per gloriose parate di cortesia, rappresentando una delle unità robotiche di punta del pianeta. Il numero in servizio vortexiano, però, è molto limitato: curiosamente, il Governo Centrale possiede molti più Death Nine di quanti ne mantenga Vortexia stessa!

In pratica, i vortexiani hanno creato una delle loro migliori macchine da guerra… e poi ne hanno vendute più al Governo di quante ne abbiano tenute per sé. In un rapporto di si stima 30 a 1. Geniali ingegneri, pessimi venditori.

Fanteria scelta con armi a energia (sempre a fusione cristallica): le truppe umane di Vortexia. Equipaggiati con corazza termo-balistica, fucile a energia cristallica (semiautomatico), visore HUD, caratteristici elmi con pennacchio blu scuro, e stendardo di Vortexia.

Armatura delle Stelle (ESO Vortexiana): la tuta ESO Vortexiana. Fornita ai migliori soldati di Vortexia. Che dire… superiore come tecnologia alla ESO Axstral Mark IX, ma inferiore alla Mark X della Guardia Nera. Alcune versioni personalizzate con capacità superiori sono riservate al VSS *(Vortexia Secret Service).*

Astronavi da battaglia Dreadnought: Le Dreadnought vortexiane sono le migliori navi da guerra che solcano lo spazio della Galassia di Zefiron, dotate di potenti scudi energetici alimentati da generatori a fusione cristallica, tecnologia esclusiva di Vortexia e superiore ai sistemi convenzionali basati sull'antimateria.

L'armamento principale comprende numerosi cannoni ad arco energetico, estremamente precisi, micidiali e caratterizzati da un elevato potenziale esplosivo, affiancati da batterie missilistiche e armi energetiche (derivate sempre dalla fusione cristallica). La protezione dello scafo è affidata invece a una corazzatura multistrato composta da leghe metalliche, ceramiche e materiali compositi ad alta resistenza, lavorati con tecnologie avanzatissime per disperdere e assorbire l'energia degli impatti. La combinazione di scudi, potenza di fuoco e corazzatura permette a una singola Dreadnought di sostenere uno scontro diretto anche contro le più potenti navi da guerra convenzionali del Regime.

Solo le supercorazzate governative *(tra cui la leggendaria Leviathan Fury)* possono sconfiggere 1 Vs 1 una di queste navi.

Truppe e Armamenti unici di Ergon

Fanteria con CRP-9 Carbon, maschera anti-gas, zaino in spalla, piccone da combattimento e cintura di granate al carbone CG-22.

Fanteria che impiega spargitori di fumi tossici industriali.

Fanteria killer da miniera adattata a combattere in gallerie, tunnel e caverne. Brutali e senza regole.

Soldati anti-carro muniti di lanciarazzi con testata al Nitro-Carbon (potentissimi e con perforazione assurda).

Artiglieria Iper-Pesante di classe CARBONIZ: colossi indegni da 50 tonnellate l'uno. Non raggiungono la potenza, la tecnologia e la precisione assassina degli Howitzer governativi, ma sono piuttosto armi rozze, pesanti e bastarde, capaci di martellare il nemico con proiettili enormi al carbone e con tanta ostinazione industriale da vendere!

Batterie contraeree CARBON: Saturano i cieli con tonnellate di carbone esplosivo!

MOLOCH-76 Trasportatore da sfondamento: Enorme escavatore bulldozer cingolato di decine di metri atto al trasporto di quantità folli di fanteria, stipata in vani interni come in un carro bestiame. Funge anche come martello d'acciaio contro fortificazioni, trincee e muraglioni nemici.

AVIO JET Kanarin-13

L'AVIO JET è il principale velivolo da combattimento multiruolo delle forze armate ergoniane: un enorme e rozzo VTOL corazzato progettato per svolgere contemporaneamente i compiti di caccia, cacciabombardiere, bombardiere, velivolo d'assalto e trasporto truppe. Pesante, rumoroso e tutt'altro che elegante, il Kanarin-13 rappresenta alla perfezione la filosofia militare di Ergon: se un aereo può essere reso più grosso, più blindato, più cattivo e più pieno di cannoni... allora bisogna farlo!

La propulsione è affidata a gigantesche turbine a vapore alimentate a carbone, con caldaie e sistemi meccanici che richiedono ovviamente la presenza di un apposito pilota-macchinista di bordo *(rigorosamente a torso nudo e con maschera da pilota versione anti-gas),* incaricato di rimpinguare le fornaci con carbone fresco di miniera.

Il risultato è un velivolo capace di decollare e atterrare in verticale, lasciandosi dietro una spettacolare scia di fumo nero, visibile da distanze considerevoli e decisamente poco compatibile con il concetto di "furtività".

A ogni modo, l'AVIO JET è corazzato pesante e dispone di un vasto assortimento di armamenti: mitragliatrici CARBON, cannoni incorporati, bombe, granate, razzi e missili, permettendogli di attaccare bersagli terrestri, carri armati e – se riesce a prenderli nonostante la sua lentezza – altri velivoli atmosferici.

Oltre alla decina di piloti necessari al volo, il suo grande vano interno consente inoltre di trasportare una nutrita squadra di fanteria, che può essere sbarcata direttamente sul campo di battaglia attraverso gli appositi portelloni. I soldati scendono così dal ventre del bestione armati di CRP-9 Carbon, picconi, granate e maschere antigas, sempre con quell'aria violenta da minatore svegliato male.

Nonostante l'impressionante armamento, il Kanarin-13 come caccia vero e proprio è alquanto pietoso, e non possiede nemmeno lontanamente l'agilità dei moderni velivoli militari atmosferici governativi dotati di ATMOS DRIVE: la sua forza consiste nell'incassare colpi, rimanere in aria alla bella e meglio, e continuare a sparare finché qualcosa dall'altra

parte non smette di muoversi.

La caratteristica più curiosa del velivolo, tuttavia, si trova proprio accanto alla cabina di pilotaggio: una piccola gabbia contenente alcuni canarini, ciascuno dotato del proprio nome *(Josuè, Minator, Lampaduz, Carbonino e altri nomignoli amichevoli).*

L'usanza deriva direttamente dalle miniere di Ergon, dove per molti anni questi animali sono stati impiegati per rilevare fughe di gas e condizioni pericolose dell'aria nelle soffocanti gallerie di estrazione. Gli equipaggi degli AVIO JET hanno quindi deciso di portare la tradizione in cielo: i canarini vengono ora utilizzati come rudimentali sistemi biologici di allarme e il loro comportamento può segnalare fughe di gas, incendi, presenza di fumo o gravi anomalie all'interno del velivolo. Quando iniziano a cinguettare con insistenza, l'equipaggio sa che qualcosa sta andando a puttane. I piloti sono inoltre soliti affezionarsi ai propri animali, considerandoli mascotte e portafortuna dello squadrone. Guai a fare del male ai fidati canarini.

Insomma, l'AVIO JET Kanarin-13 è l'essenza dell'aviazione di Ergon: carbone, vapore, ferro, artiglieria volante, fanteria pronta allo sbarco e una quantità molto discutibile di fumo tossico!

K-8 IRON HOG: Ottacottero d'assalto pesante

Soprannominato il "Porco Volante di Ferro"

8 eli-motori, trasporta una quantità indecente di truppe, altrettanto di armamenti CARBON, bombe e missili, e corazzato così pesante che è un miracolo che voli.

Possiede ben otto addetti a torso nudo alle caldaie! Uno per rotore!

Divenuto tristemente famoso *(ma leggendario!)* durante le Guerre Corporative di Ergon per la sua capacità di mietere le file avversarie come fossero granturco!

Flotta da guerra ergoniana

La flotta militare di Ergon è modesta e composta principalmente da corvette e numerose fregate, accompagnate da pochi incrociatori pesanti. Tutte loro sono accumunate però da una singola caratteristica: una corazzatura spropositata in ferro pesante e ghisa!

Ergon non investe molto nell'avanguardia tecnologica o nella propulsione, preferendo trasformare ogni nave in un maledetto cassone blindato.

I loro vascelli utilizzano vecchi e ormai obsoleti reattori a fusione quantica e dispongono di scudi energetici piuttosto deboli, compensati da corazze spesse in maniera ridicola: decine e decine di metri di ferro pesante e ghisa!

Passando al lato armamenti, questi comprendono enormi cannoni che sparano giganteschi proiettili esplosivi con testate al Nitro-Carbon, mitragliatrici CARBON e rozzi siluri pesanti dal potenziale esplosivo assurdo.

Le navi includono anche numerosi sistemi meccanici – inclusi i servomotori che brandeggiano i cannoni o gli ascensori da miniera tra i vari ponti – che funzionano grazie a caldaie e sistemi a vapore alimentati a carbone.

Nei locali tecnici lavorano i soliti poveracci ergoniani a torso nudo, maschera antigas e pala, incaricati di nutrire le voraci fornaci mentre la nave procede nello spazio avvolta da una gloriosa nube di fumo nero.

Tuttavia, la vera particolarità di queste flotte industriali ambulanti... sono i rostri retrattili, presenti sui fianchi delle navi e azionati anch'essi mediante sistemi a vapore: durante gli abbordaggi vengono estesi per agganciare con brutalità il vascello nemico, permettendo alla fanteria ergoniana di invaderlo attraverso appositi portelloni e compiere carneficine.

Per concludere con la massima sincerità, la Marina spaziale di Ergon non può competere con le potenti flotte spaziali delle tre superpotenze, ma grazie alla robustezza delle corazze delle navi, alla potenza dei cannoni e alla predilezione per il combattimento ravvicinato... può comunque vendere carissima la propria pelle.

Carro Armato Pesante al carbone C-1 BLACKSMOKE

Il C-1 Blacksmoke è il carro armato pesante simbolo delle milizie corporative di Ergon. Progettato secondo una filosofia brutale e spartana, rappresenta la perfetta incarnazione dell'industria pesante del pianeta: niente elettronica sofisticata, niente scudi energetici e nessuna tecnologia all'avanguardia. Solo analogico, acciaio, ghisa, carbone… e tonnellate di ostinazione!

Alimentato da una gigantesca caldaia a carbone collegata a turbine e pistoni meccanici, il Blacksmoke produce una colonna di fumo nero visibile a chilometri di distanza. Il suo rombo metallico ricorda quello di una locomotiva corazzata, tanto da essere soprannominato dai soldati "*il Treno senza Binari*".

Con una corazza eccezionalmente spessa su tutti i lati, il Blacksmoke è progettato per avanzare in modo lento ma inesorabile, resistendo a bombardamenti e al fuoco dell'artiglieria convenzionale. Sebbene non possa competere tecnologicamente con i moderni mezzi del Regime Governativo, la sua robustezza e la potenza di fuoco lo rendono una presenza temuta sui campi di battaglia.

Di seguito le caratteristiche di questo bestione:

Peso: circa 290 tonnellate.

Equipaggio: 7 uomini, tra cui comandante, pilota, cannoniere, addetto munizionamento, due mitraglieri e un macchinista incaricato di alimentare la caldaia a carbone (rigorosamente a torso nudo e con maschera anti-gas!).

Velocità: circa 45 km/h.

Propulsione: enorme motore a vapore alimentato da carbone, con caldaia, turbine, pistoni e trasmissione completamente meccanica!

Passiamo agli armamenti…

Doppio cannone pesante al Carbone ad alta penetrazione, 2 mitragliatrici coassiali CARBON, 2 lanciagranate incendiari al carbone e sistema di lancia-fumogeni per creare cortine di fumo, intossicare la fanteria avversaria e coprire l'avanzata.

Per quanto riguarda la corazzatura, è estremamente spessa su tutti e 4 i lati, composta da ferro pesante e ghisa. Nessun scudo energetico o sistema avanzato, inoltre funziona tutto in analogico.

I principali difetti sono: la velocità ridotta, il rumore assordante prodotto da caldaia, pistoni e turbine, l'enorme emissione di fumi tossici che rende difficile la permanenza nelle vicinanze senza protezioni adeguate, e una firma visiva elevatissima: il Blacksmoke è praticamente impossibile da occultare, soprattutto durante lunghe marce e dalla distanza.

Curiosità: è conosciuto come l'unico carro armato standard a poter reggere un confronto testa a testa contro un OBLIVION 0-4 governativo, pur rimanendo generalmente sfavorito.

M-15 COAL WALKER: Mech d'Assalto a vapore

L'orgoglio dell'esercito di Ergon. Abominio bipede corazzato di 15 metri, 19 piloti, con motore a pistoni, caldaia e ben 3 poveracci a torso nudo inclusi. Armato con mitragliatore pesante CARBON, cannoni, ciminiera per espellere gli abbondanti fumi tossici, zampe meccaniche da schiacciamento ostacoli e corazza pesante in ferro e ghisa.

La Ferrovia Nera: le forze speciali di Ergon!

La Ferrovia Nera è un reparto speciale d'élite dell'esercito militare di Ergon, composta da poche migliaia di membri, tutti altamente specializzati in sabotaggio ferroviario.

Nata come cellula clandestina di sabotatori ferroviari durante le guerre corporative interne, è stata poi ufficialmente assorbita nella struttura difensiva del pianeta, diventando una divisione d'élite sotto diretto controllo del governo corporativo.

Nonostante le dimensioni contenute, questo reparto ha costruito la propria reputazione sul terrore e sulla precisione delle sue incursioni, guadagnandosi rispetto e timore. A differenza di altre branche dell'esercito di Ergon, la Ferrovia Nera non possiede mezzi da battaglia propri, né astronavi da guerra: il suo vero potere risiede nell'utilizzo delle

infrastrutture del nemico!

Una volta infiltratasi oltre le linee avversarie, la Ferrovia Nera prende il controllo delle reti ferroviarie locali, soprattutto durante incursioni notturne. Rubano treni merci o da carico industriale, sgozzano passeggeri e guardie, li svuotano, li modificano sul posto e li trasformano in convogli corazzati di fortuna: vagoni blindati armati con mitragliatrici pesanti a carbone, lanciamissili con testata al nitro-Carbon o perfino mortai con tubi grossi come calderoni. Questi treni d'assalto diventano piattaforme mobili di distruzione, usate per spostarsi rapidamente attraverso il territorio nemico e colpire obiettivi sensibili con velocità brutale. I membri della Ferrovia Nera sono noti per la loro competenza tecnica e l'atteggiamento da veri bastardi: si tratta di ex minatori, ingegneri di tunnel, saldatori, macchinisti e sabotatori di Ergon, addestrati a manomettere scambi ferroviari, deviare binari, interrompere comunicazioni e paralizzare interi tratti di territorio con precisione chirurgica. Senza contare gli omicidi, sono dei maledetti professionisti dell'uccisione.

Non operano mai in combattimento frontale: colpiscono, si dissolvono nel fumo e spariscono tra valli annerite e tunnel industriali abbandonati. La loro firma sono i colpi rapidi, i cadaveri al suolo, vagoni d'attacco su rotaie e l'uso strategico della paura.

Truppe e Armamenti unici dei Ribelli di Kar-Maeg

Panoramica dei ribelli di Kar-Maeg

Le milizie ribelli di Kar-Maeg non dispongono di un equipaggiamento uniforme. La maggior parte dei combattenti utilizza **vecchi fucili al plasma** della serie MK, spesso obsoleti, usurati o riparati alla bella e meglio, oltre ad armi laser e al plasma acquistate sul mercato nero o prodotte da fabbriche clandestine di terze parti. Per gli spostamenti e gli assalti rapidi fanno largo impiego di **jeep tecniche armate con mitragliatrici laser e** molto di rado **camion o APC rubati**.

Molto raramente, vengono impiegate **unità d'élite o gruppi scelti** (talvolta mercenari), armati con equipaggiamento sottratto ai depositi governativi durante imboscate o razzie, come giubbotti anti-plasma, caschi integrali balistici e moderni fucili d'assalto al plasma della serie AR: decisamente migliori rispetto alla media dei guerriglieri.

La vera forza delle truppe ribelli non risiede tuttavia nell'equipaggiamento, bensì nella perfetta **conoscenza del territorio**. Imboscate, trappole, mine, esplosivi artigianali, sabotaggi e guerriglia nella giungla rappresentano il cuore della loro dottrina militare tribale e guerriera, rendendo Kar-Maeg uno dei teatri di guerra più ostili dell'intera galassia.

Nota: I signori della Guerra, i capi-tribù e i comandanti sono gli unici a utilizzare (in casi rarissimi) tute da combattimento ESO rubate (come la Axstral ai governativi) oppure comprate dal mercato nero come le Titan Star.

Coccodrilli da battaglia

I Coccodrilli da Battaglia sono enormi rettili lunghi fino a 10-15 metri impiegati da alcune milizie ribelli, microstati e signori della guerra delle regioni paludose e costiere di Kar-Maeg. Considerati tra le armi biologiche più terrificanti del pianeta, vengono allevati fin dalla nascita con metodi estremamente brutali (marchi a fuoco tribali, torture, istigazione all'odio, frustate, ecc.), addestrati ad attaccare qualsiasi individuo estraneo al proprio branco e mantenuti in uno stato di costante aggressività.

Secondo numerose testimonianze e reportage, alcuni clan sono soliti nutrirli con i corpi dei nemici uccisi in battaglia o dei prigionieri appartenenti a tribù rivali, una pratica barbarica e mostruosa.

Durante gli attacchi dei ribelli, questi bestioni vengono trasportati all'interno di robuste gabbie montate su camion o chiatte fluviali e liberati contro il nemico per seminare il panico, spezzare le linee difensive, sbranare a vista o impedire l'attraversamento di fiumi e paludi. La loro pelle spessa e ricoperta di placche ossee offre una notevole protezione naturale contro armi laser e persino plasma, costringendo gli avversari a ricorrere ad armamenti pesanti per abbatterli.

I guerrieri più temerari arrivano perfino a cavalcarli mediante pesanti catene, briglie e imbracature artigianali: fissate direttamente nella carne e in profondità, con sommo dolore per l'animale. Si tratta tuttavia di una pratica estremamente pericolosa, poiché questi animali rimangono imprevedibili anche nei confronti dei propri addestratori e non sono rari i casi in cui si rivoltano contro chi tenta di controllarli. E dilaniando carne e viscere per vendetta.

Curiosità: dopo varie pressioni della FALC, i regolari governativi e persino i Corpi Coloniali sono stati incaricati di liberare queste povere creature dal loro vile impiego come macchine da guerra, cercando di non ucciderle a meno che sia necessario. Più facile a dirsi

che a farsi… quando questi rettili pensano solo a dilaniare e sbranare. Alcuni, però, sono stati effettivamente salvati, e vivono ora negli zoo esotici governativi (o nei santuari FALC) e nutriti con mangimi biologici etici. Molti di loro sono diventati più amichevoli!

Bombaroli dell'OLW

I Bombaroli pazzi sono tra le unità più temute dell'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak (OLW). Reclutati tra i guerrieri più fanatici e spregiudicati della provincia (una delle peggiori di Kar-Maeg), operano in piccoli gruppi e sono specializzati nell'impiego di ordigni incendiari artigianali ricavati da esplosivi a basso costo reperiti sul mercato nero, resine tossiche di alberi delle giungle e carburante diesel delle loro jeep tecniche da guerra.

Il risultato? Una miscela illegale, altamente esplosiva e infiammabile.

Il loro obiettivo non è soltanto distruggere infrastrutture, ma diffondere il terrore! Colpiscono basi governative, villaggi rivali, miniere di minerali rari, piantagioni e depositi di rifornimenti, lasciando dietro di sé incendi e devastazione. La loro fama è tale che, in molte regioni di Kar-Maeg, il solo avvistamento di un reparto di Bombaroli è sufficiente a spingere intere comunità di autoctoni ad abbandonare i propri insediamenti, se non voglio bruciare vivi.

I Bombaroli combattono a torso nudo, con il corpo ricoperto di pitture tribali e cicatrici rituali, considerate simboli di coraggio e devozione alla causa. A tracolla portano cinghie e cinture con appese tutte le granate. Come secondaria utilizzano lunghi coltellacci. Alcuni sono persino disposti a sacrificare la propria vita, trasformando l'assalto in una missione kamikaze, dandosi fuoco e gettandosi sul nemico.

Nota dei Corpi Coloniali sui loro manuali: *"Sparare a vista, senza pietà e a debita distanza a questi bastardi col pepe al culo."*

I lancieri anti-carro dell'OLW

Una delle ragioni per cui Wraz-Nak è una delle province più temute del pianeta. Si tratta di unità attrezzate con lanciamissili di seconda mano e, soprattutto, con batterie campali artigianali a otto canne impiegate dall'Ordine di Liberazione di Wraz-Nak (OLW). Sono assemblate con telaio saldato alla meglio, tubi di ferro per le canne, piastra protettiva frontale ricavata da lamiere, ruote recuperate da camion e trainati da pickup.

Sparano pesanti lance esplosive (imbottite con abbondante salnitro malato, composti chimici del mercato nero ed esplosivi vari), progettate per neutralizzare veicoli leggeri, jeep, APC, Rubber-11 e persino elicotteri a bassa quota. Pur essendo inaccurate sulle lunghe distanze, una salva concentrata di questa artiglieria è spesso sufficiente a trasformare un convoglio governativo in un ammasso di rottami fumanti.

Schiavi Liberati Impazziti e Furiosi

Tra le orde più feroci delle milizie ribelli di Kar-Maeg vi sono gli Schiavi Liberati dalle proprie catene. Si tratta di ex schiavi fuggiti o liberati durante assalti contro miniere, piantagioni, campi di lavoro e altri insediamenti controllati dal Governo o dai Signori della Guerra. Anni di sfruttamento, torture, fame e umiliazioni hanno trasformato questi uomini e donne in combattenti animati da un odio cieco verso qualsiasi forma di oppressione.

Combattono con gli stessi attrezzi utilizzati durante la prigionia: pesanti picconi minerari, mazze, martelli, pale, catene, asce da lavoro e altri utensili recuperati nei campi o nelle miniere. Molti rifiutano perfino le armi da fuoco, preferendo affrontare il nemico corpo a corpo per vendicarsi dei propri aguzzini.

Privi di una vera disciplina militare, avanzano spesso come orde urlanti, travolgendo le linee nemiche con una furia difficile da contenere. Sebbene subiscano perdite elevatissime, la loro determinazione e il desiderio di libertà li rendono avversari estremamente pericolosi, soprattutto durante rivolte improvvise, assalti alle miniere e attacchi contro piantagioni e campi di prigionia.

- **Curiosità:** tra i ribelli, liberare un gruppo di schiavi durante un'incursione significa quasi sempre ottenere centinaia di nuovi combattenti pronti a unirsi immediatamente alla

guerriglia e al carnaio. Per questo motivo, i Corpi Coloniali considerano ogni rivolta nelle miniere una potenziale emergenza militare da sedare nel sangue.

Torturatori

Questi sadici ribelli sono specializzati in un'ampia gamma di torture illegali e aberranti. Vengono impiegati dalle forze ribelli per punire gli invasori nei loro campi di prigionia oppure per estorcere informazioni sulle prossime mosse delle truppe governative. Come se non bastasse, torturano pure abitanti e autoctoni di altri micro-stati o tribù rivali, non mostrando pietà nemmeno con la propria gente.

- **Curiosità:** Sono probabilmente il reparto ribelle più odiato dai Corpi Coloniali governativi, e vengono giustiziati ed eliminati senza alcun remore alla prima occasione. Arrestarli e basta è considerato una gravissima violazione del *Codice Coloniale* (una specie di bibbia blasfema redatta dai Corpi Coloniali sulle pratiche operative da impiegare).

Dilaniatori delle piantagioni

Brutale unità dei ribelli di Kar-Maeg, i Dilaniatori delle Piantagioni sono guerriglieri scelti esclusivamente tra gli uomini fisicamente più imponenti e massicci, alti oltre 2 metri. La maggior parte proviene dalle piantagioni di tabacco al carbonio, dai campi di cotone o dai lavori più massacranti della giungla tropicale, dove anni di fatica estrema hanno sviluppato una forza fisica e una tempra fuori dal comune.

Combattono sempre a torso nudo, con il corpo ricoperto di cicatrici e pitture mimetiche.

Prima della battaglia assumono potenti estratti vegetali, droghe e sostanze stupefacenti naturali ricavate dalla giungla, che annullano la percezione del dolore e li rendono pazzi furiosi durante l'assalto.

Sono equipaggiati con due enormi roncole in ferro grezzo ma affilatissimo, capaci di tranciare a metà un uomo e infliggere devastanti mutilazioni in uno scontro ravvicinato. Sebbene non dispongano di alcuna corazza a parte la possente muscolatura, compensano questa debolezza sfruttando imboscate, la fitta vegetazione e la confusione del combattimento. Entrano in azione solo quando il nemico è già impegnato in uno scontro a fuoco con gli altri ribelli, lanciandosi all'improvviso contro le linee governative.

Oltre ad abbattere la resistenza nemica, i Dilaniatori vengono spesso impiegati per sfondare barricate improvvisate, aprire varchi, recuperare casse di rifornimenti e trascinare via equipaggiamenti catturati durante le imboscate. La loro sola comparsa è spesso sufficiente a seminare il panico tra le truppe meno esperte.

- **Curiosità:** molti Corpi Coloniali governativi li soprannominano ironicamente "i Tagliacarne", poiché le stesse roncole utilizzate un tempo nelle piantagioni vengono ora impiegate contro le carni dei loro ex oppressori. Tra i ribelli, invece, essere scelti come Dilaniatore è considerato un grande onore e un simbolo di forza e coraggio guerriero.

Sciamani Guaritori

Gli Sciamani Guaritori sono figure profondamente rispettate dalle tribù e dalle milizie ribelli di Kar-Maeg. Oltre a svolgere un importante ruolo spirituale, rappresentano gli unici veri "medici" tra le forze ribelli. Fin dall'infanzia apprendono i segreti della giungla, imparando a riconoscere centinaia di piante medicinali, funghi, radici, bacche e resine naturali, distinguendo con precisione quelle curative da quelle mortali.

Le loro cure sono tanto efficaci quanto brutali. Preparano antidoti contro i veleni di insetti, serpenti e piante carnivore, cauterizzano le ferite con resine bollenti, applicano impacchi di radici e funghi medicinali e somministrano potenti droghe naturali per alleviare il dolore o mantenere coscienti i guerrieri durante la battaglia.

Non è raro che ricorrano anche a metodi estremi, come l'impiego di larve carnivore che divorano il tessuto necrotico, sanguisughe giganti per drenare infezioni, muffe medicinali coltivate in tronchi umidi e veleni per produrre antidoti. Tra i rimedi più celebri figura anche l'estratto di Radice Nera (ricavato dalle mostruose mangrovie killer), utilizzato da secoli per le sue straordinarie proprietà terapeutiche.

Gli Sciamani accompagnano spesso le bande ribelli durante le campagne di rivolta, allestendo piccoli rifugi tra la vegetazione dove curano i feriti e preparano medicinali improvvisati. Pur non essendo combattenti d'élite in senso stretto, sono considerati indispensabili per la sopravvivenza delle milizie nelle profondità bastarde dell'inferno verde.

Cacciatori della Canopia della Regione di Sarkush

I Cacciatori della Canopia sono l'unità d'élite più temuta in assoluto nella schiera dei ribelli di Kar-Maeg, e sono tutti originari della regione forestale di Sarkush (uno dei tanti micro-stati del pianeta). Vengono reclutati esclusivamente nei meandri più profondi delle giungle, dove le chiome degli alberi formano un tetto vegetale impenetrabile, e trascorrono gran parte della loro vita tra le fronde, sviluppando capacità di mimetizzazione e sopravvivenza impensabili per qualsiasi soldato convenzionale.

Fin dall'infanzia vengono addestrati ad arrampicarsi sugli alberi più alti della foresta, vivendo per giorni lontani dal terreno. Si nutrono di insetti, vermi, piccoli animali, frutti selvatici e acqua piovana sporca raccolta tra le foglie. Nel corso degli anni (o almeno chi tra loro sopravvive all'adolescenza...) sviluppano un fortissimo sistema immunitario praticamente immune alle punture di insetti velenosi, alle infezioni tropicali e ai numerosi veleni presenti nella giungla.

Il loro equipaggiamento è semplice ma efficace: sono armati con robusti archi compositi ricavati dai legni elastici delle foreste di Kar-Maeg e utilizzano lunghe frecce intinte nel veleno estratto dalle letali Vespe Velenifere, una specie locale la cui mostruosa tossina può provocare la morte di un uomo in circa quaranta secondi se entra in circolo. Per questo motivo i Cacciatori non cercano di perforare le protezioni balistiche come i giubbotti anti-laser o plasma: mirano alle poche parti del corpo rimaste scoperte, come volto, collo o mani. Basta un graffio e si passa a miglior vita.

Come arma secondaria portano sempre un pesante machete spesso consumato dalla ruggine oppure un pugnale tribale ricavato da ossa, denti o metalli recuperati sul campo di battaglia (utile per fare scalpi delle vittime o incidere nelle carni marchi di tortura).

Le loro faretre vengono fissate lungo le cosce mediante robuste cinghie. Questa soluzione permette di estrarre rapidamente le frecce senza impigliarsi tra rami, liane e vegetazione durante gli spostamenti sulle sommità delle giungle.

Il corpo è invece ricoperto per intero da muschio, foglie, fibre vegetali e pigmenti naturali, rendendoli quasi indistinguibili dall'ambiente circostante. Molti soldati regolari governativi hanno raccontato di aver attraversato interi tratti di foresta senza accorgersi di essere osservati da decine di Cacciatori appostati sopra le loro teste.

La loro tattica consiste nel colpire e scomparire. Una singola freccia può essere sufficiente a gettare nel panico un'intera pattuglia, che spesso non riesce nemmeno a individuare la direzione dell'attacco prima che gli aggressori si spostino silenziosamente verso un'altra posizione.

I Cacciatori della Canopia sono considerati tra i reparti più pericolosi dell'intera schiera ribelle e rappresentano un vero incubo per le truppe governative impegnate nelle operazioni nella giungla.

Nota operativa dei Corpi Coloniali: *"Se individuate quei figli di puttana nascosti tra le fronde, evitate assolutamente di inseguirli sugli alberi. Usare invece i lanciafiamme ionici e procedere alla bonifica della vegetazione. Anche a costo di bruciare ettari di giungle. Che ardano vivi!"*

L'impiego di tali mezzi è stato ovviamente più volte criticato dalla FALC e dall'opinione pubblica, poiché provoca vasti incendi della foresta e numerose vittime civili collaterali, oltre a devastare gli ecosistemi di Kar-Maeg. Tuttavia, i comandanti delle truppe coloniali (e persino su ammissione delle forze regolari), continuano a considerarlo il metodo più efficace per stanare questa tipologia di guerriglieri.

Barcone d'Assalto fluviale ribelle

L'orgoglio di ogni Signore della Guerra di Kar-Maeg che si rispetti. Oltre alle classiche

canoe e imbarcazioni rudimentali (con mitragliatrici) usate dai ribelli lungo i fiumi, vi è anche qualcosa di più grosso: i Barconi d'Assalto!

Si tratta dei mezzi pesanti fluviali più diffusi nelle milizie ribelli del pianeta. Pur non essendo presenti presso ogni singola banda di guerriglieri, vengono impiegati dalla maggior parte dei micro-stati, dei Signori della Guerra e delle principali organizzazioni ribelli come l'OLW. Economici da costruire, facili da riparare e perfettamente adatti alla fitta rete di fiumi e paludi del pianeta, rappresentano la spina dorsale della guerra fluviale su Kar-Maeg.

Costruiti in villaggi costieri con legno tropicale, piastre d'acciaio saldate, reti da pesca riutilizzate, foglie e fronde, lamiere recuperate e motore diesel che sputa fumo nero. A volte sono persino riciclati da vecchi battelli fluviali, rimorchiatori, chiatte minerarie e pescherecci.

Sono equipaggiati con una vasta gamma di armamenti:

- almeno una quarantina di guerriglieri a presidio, di cui alcuni armati con lanciamissili improvvisati;
- mitragliatrici laser di seconda mano dai boccaporti;
- mortai al plasma sul tettuccio;
- cesti di frutta esotica svuotati e riempiti con bombe a mano;
- casse di munizioni e taniche di carburante di scorta per non rimanere a secco;
- e gabbie a rasoio sull'acqua con dentro piranha killer, pronti a essere rilasciati nei fiumi per impedire inseguimenti o per terrorizzare villaggi costieri di micro-stati rivali!

Questi barconi della morte sono spesso decorati con trofei tribali, collane di denti di predatori feroci, teschi umani e lance insanguinate.

Ma come vengono impiegati? Durante le guerre tra micro-stati rivali, i Barconi d'Assalto vengono utilizzati come vere e proprie fortezze galleggianti. Risalgono lentamente fiumi e canali trasportando decine di guerriglieri, bombardando villaggi costieri con mortai al plasma e mitragliatrici laser, e sbarcando ribelli armati fino ai denti pronti a razziare viveri, carburante, armi, donne e prigionieri. Non è raro che un intero villaggio venga conquistato nell'arco di pochi minuti dopo l'arrivo di uno di questi mostri fluviali. Per molti Signori della Guerra, possedere una piccola flotta di Barconi d'Assalto significa controllare commerci, traffici di schiavi, giri della droga, miniere, ponti e le principali vie d'acqua della regione.

Contro le forze governative e i Corpi Coloniali, invece, i Barconi vengono impiegati con una dottrina completamente diversa. Si evita assolutamente lo scontro diretto con le unità più pesanti del Governo *(come le navi da guerra Hovercraft, contro cui sarebbe come mandare un pesce in un tritacarne industriale!),* vengono invece utilizzati per compiere rapide incursioni contro miniere costiere, piccoli avamposti, depositi logistici e convogli fluviali isolati che trasportano merci preziose.

Approfittando della fitta vegetazione che costeggia i fiumi, possono nascondersi per ore tra mangrovie, canneti e rami pendenti, tendendo imboscate improvvise prima di ritirarsi rapidamente lungo i corsi d'acqua. Spesso fungono anche da basi mobili per trasportare rinforzi, munizioni, viveri, guerriglieri e persino jeep tecniche attraverso territori dove le strade sono inesistenti o troppo pericolose. Questa straordinaria mobilità rende i Barconi d'Assalto uno degli strumenti più preziosi della guerriglia ribelle, trasformando gli immensi fiumi di Kar-Maeg in vere e proprie autostrade della guerra.

Quadrimotore ribelle da battaglia

Potremmo definirla l'unica vera aviazione disponibile in mano ai ribelli. Ma sarebbe alquanto riduttivo per questi mostri del cielo.

Si tratta di vecchi quadrimotori cargo: lentissimi, rumorosi, pieni di rattoppi e che volano basso sopra la giungla. Sono riciclati da vecchi aerei cargo in qualche aeroporto ormai divorato dalle foreste tropicali o in discariche tossiche piene di tigri e relitti militari.

Le modifiche apportate dai ribelli le hanno rese delle macchine volanti grezze ma letali!

Di seguito, le più comuni:

- Corazzatura improvvisata con lamiere saldate e sacchi di sabbia vicino alla cabina;
- Mitragliatrici laser di seconda mano un po' dappertutto;

● Piccoli cannoni al plasma recuperati da vecchi obici smantellati e installati nei portelloni;

● Barili esplosivi spinti a mano fuori dal portellone posteriore;

● Bombe incendiarie artigianali fatte con carburante diesel, resine tossiche della giungla, diserbanti e fertilizzanti chimici;

● Ma non solo: alcuni sono attrezzati al lancio di guerriglieri con paracaduti recuperati di fortuna, alianti o addirittura con funi molto lunghe (!?);

● Altri ancora per il lancio di casse di armi e viveri ai ribelli nascosti nella foresta, per far continuare la guerriglia a oltranza.

Tuttavia, le modifiche non si limitano alle armi, anzi…

Ma si sfrutta anche il concetto di "Bombardamento biologico"!

Ovvero:

● Spargimento di semi di piante carnivore infestanti o larve di Vespe velenifere sui villaggi rivali;

● Gabbie gettate sulle teste dei nemici, contenenti nidi di Vespe Velenifere, Pipistrelli Macellai catturati, coccodrilli famelici, iene cannibali tenute a digiuno e perfino Cocciniglie Cotonose Giganti!

Poiché gli aeroporti funzionanti sono rarissimi, questi velivoli vengono nascosti in vecchie piste d'atterraggio abbandonate, radure mimetizzate nella giungla o hangar improvvisati ricavati da vecchi depositi industriali divorati dalla vegetazione. La manutenzione viene effettuata da meccanici locali con pezzi recuperati da relitti, cargo abbattuti e discariche militari.

I ribelli usano questi molossi del cielo come arma finale per le loro guerre tra micro-stati oppure come offensiva corposa contro le forze governative. Ovviamente non potrebbero nulla contro i Jet Atmosferici moderni del Governo oppure le postazioni contraeree al plasma KORVO. Tuttavia, le utilizzano per assalti rapidi ma brutali contro convogli di merci, avamposti isolati, villaggi da razziare e piantagioni piene di schiavi. Proprio per la loro lentezza e vulnerabilità, queste missioni vengono quasi sempre pianificate durante tempeste tropicali, forti piogge, cieli coperti o al tramonto, sfruttando la scarsa visibilità per ridurre il rischio di intercettazione da parte dell'aviazione governativa.

COMPAGNIE MERCENARIE

Blood Star Enforcers

La Blood Star Enforcers (BSE) è senza dubbio la compagnia mercenaria più potente e temuta dell'intera galassia. Si tratta di un'organizzazione militare privata d'élite, nota per la sua efficienza brutale e per l'assenza totale di scrupoli morali, oltre che per il coinvolgimento nel mercato nero galattico delle armi, di cui controllano una buona fetta. Accettano qualsiasi incarico, sia legale che illegale, purché ben pagati, collaborando in modo indistinto con governi, corporazioni e persino figure del crimine organizzato.

"Ufficialmente" sono alleati con il Regime Governativo, ma vendono armi e offrono i loro servizi all'ECLISSI, a Dunaria e ai ribelli di Kar-Maeg senza troppi problemi. Il loro rapporto con Nebulon, tuttavia, è basato sulla convenienza reciproca più che sulla fiducia: il Governo li utilizza spesso per missioni particolarmente rischiose, sporche o politicamente scomode, preferendo in alcuni casi assoldare la Blood Star (pagandoli quasi sempre meno del dovuto) piuttosto che impiegare direttamente le proprie forze speciali o la Ironclad. Tuttavia, un'alleanza con il Governo ha dei danarosi vantaggi, e la compagnia BSE se la fa andar bene, fornendo anche informazioni riservate raccolte nelle Regioni Esterne, movimenti di terroristi, attività di gruppi criminali e altri dati d'interesse strategico per il Regime.

Organizzazione e struttura

Operano come un vero esercito privato, con una gerarchia rigida e disciplina ferrea. Ogni membro ha un ruolo preciso e viene addestrato per eccellere in campo militare. I loro ufficiali spesso sono reduci dai corpi speciali, organizzazioni criminali o veterani delle forze armate, portando un'esperienza strategica senza eguali.

La sede centrale della compagnia si trova sul pianeta neutrale Ergon, tra i Monti del Qer Stad, all'interno di una vasta base fortificata che funge da quartier generale, centro amministrativo, fortezza militare e polo logistico. Il complesso comprende hangar, piste d'atterraggio, bunker sotterranei, depositi d'armi, poligoni di tiro, batterie contraeree e un aeroporto militare dedicato, oltre a negozi e mense per il personale. Il tutto protetto da recinzioni fortificate e pesanti sistemi di sicurezza.

Il loro CEO è *Dominic Raven*.

Equipaggiamento e mezzi

La Blood Star dispone di un arsenale impressionante (e che è pronta a rivendere al miglior offerente). Grazie ai suoi rapporti privilegiati con il Regime Governativo, le unità d'élite della compagnia possono accedere ad armamenti avanzati forniti dalle Axstral Corporations, impiegati soprattutto nelle missioni di maggiore importanza strategica. Il resto dell'equipaggiamento proviene principalmente da produttori delle Regioni Esterne, da fabbriche sotto appalto, dal mercato nero o da materiale acquistato e recuperato nel corso degli anni. Tra i principali mezzi e armamenti figurano:

- Carri armati pesanti e blindati;
- Elicotteri da combattimento;
- Astronavi da guerra di piccole e medie dimensioni, ottenute illegalmente attraverso il mercato nero o prodotte in fabbriche sotto loro appalto nelle Regioni Esterne;
- Armi avanzate come fucili d'assalto, mine, sistemi missilistici e cannoni;
- Corazze e giubbotti balistici all'avanguardia.

Operazioni tipiche

La Blood Star viene ingaggiata per missioni che richiedono forza bruta, efficienza e risultati rapidi.

Tra le loro attività principali risultano assassinii mirati, operazioni militari su larga scala, salvataggio di ostaggi (spesso con metodi brutali che ignorano i danni collaterali), attacchi

strategici contro infrastrutture critiche, protezione di figure di alto livello, inclusi funzionari, nobili o boss mafiosi, scorta di convogli commerciali e militari, evacuazione di civili da zone di guerra, difesa di miniere, raffinerie e impianti industriali, recupero di attrezzature militari, eliminazione di signori della guerra e operazioni di controguerriglia nelle regioni più instabili della galassia. La Blood Star non combatte per ideali o bandiere: combatte esclusivamente per chi è disposto a pagare il prezzo richiesto.

Coinvolgimento nel Mercato Nero

Uno dei pilastri della potenza della Blood Star Enforcers è il loro ruolo dominante nel traffico illegale di armi e tecnologie militari. Pur non essendo una potenza industriale autonoma, la compagnia funge da tramite tra numerosi produttori delle Regioni Esterne – pianeti poveri, instabili o abbandonati dalle grandi potenze – e clienti sparsi in tutta la galassia.

Questi pianeti, spesso al di fuori del controllo ufficiale del Governo o dell'ECLISSI, producono in segreto armamenti, munizioni, mezzi blindati e persino astronavi da guerra, venduti a prezzi modici in cambio di protezione o favori.

La BSE si occupa della logistica, del trasporto, della distribuzione e, soprattutto, dell'occultamento delle operazioni, usando reti di trasporto parallele, codici contraffatti, corruzione e complicità locali.

Questa attività ha reso la Blood Star Enforcers non solo una forza militare spietata, ma anche un attore economico centrale nelle guerre galattiche. Quando una fazione – come l'ECLISSI, prima della conquista di Xerion-7 – era in crisi con la produzione bellica, era proprio la BSE a garantire il flusso di armi e mezzi. A caro prezzo, ovviamente.

Reputazione

Temuta ovunque, la Blood Star Enforcers rappresenta il lato più spietato del mercenarismo galattico. I suoi membri non combattono per ideologia: sono professionisti della guerra disposti a portare a termine qualsiasi incarico, indipendentemente dalle conseguenze, purché il compenso sia adeguato. Quando un contratto viene firmato, la missione viene eseguita senza esitazioni, anche a costo di provocare distruzioni e perdite ben superiori a quelle inizialmente previste.

Stemma

Il loro simbolo è un teschio grigio perforato orizzontalmente da un pugnale con manico dorato. Subito dietro, una stella rossa a cinque punte su sfondo nero.

Squadre più forti della BSE

La BSE dispone di alcune squadre di altissimo livello, capaci di reggere il confronto con i migliori standard governativi. Tra loro vi sono il Team Scorpion One *(capitanato da Kane Rodriguez)*, che fu uno dei migliori prima della sua scomparsa *(e annientamento)* in una missione classificata su Kar-Maeg su incarico del Governo. E il Kobrar II, grandissimi esperti con armi anti-carro e anti-aeree, con una spietata forza letale.

IRONCLAD

L'Ironclad è la compagnia mercenaria ufficiale del Regime Governativo.
Richiedere i loro servizi è in pratica come ingaggiare i militari del Governo.
Nonostante sia meno numerosa rispetto alla Blood Star, l'Ironclad compensa questa differenza con un equipaggiamento di altissima qualità, una precisione operativa senza pari e un patriottismo alle stelle.

Origini
L'Ironclad nasce per colmare il vuoto operativo lasciato dalle forze regolari e dei reparti speciali, che possono intervenire solo su diretto ordine dell'Alto Comando. È la soluzione 'pronta all'uso' per alleati, partner economici e territori strategici del regime. Molti membri sono ex A.F. o Corpi speciali governativi.

Come agiscono
Essendo una branca ufficiale del Governo, l'Ironclad agisce sotto ordini diretti, e sempre in collaborazione con lo stato maggiore di Nebulon.
Non possono quindi essere ingaggiati da criminali o mafiosi, ma solo da enti stabili, riconosciuti e in rapporti amichevoli con il Regime (ad esempio Emporium Fortune). Mantengono un profilo altamente professionale, pulito e trasparente. Il loro obiettivo è portare alto il nome di Nebulon ovunque vengano assoldati.
Quando una città, una banca, un privato cittadino o un governatore regionale ha bisogno di protezione militare immediata, ma il governo centrale non autorizza l'invio dell'esercito, può però intervenire l'Ironclad. Sotto lauto pagamento, ma con il timbro del regime.

Equipaggiamento e tecnologie
Grazie al supporto governativo, l'Ironclad utilizza strumenti tecnologicamente avanzati e top di gamma, spesso equivalenti a quelli delle Forze Speciali, come:
- Fucili d'assalto di ultima generazione, completamente personalizzabili;
- Corazze balistiche anti-plasma di altissima qualità;
- Veicoli e velivoli tattici per ricognizione e supporto in combattimento;
- Sistemi di comunicazione criptata e strumenti di hacking per missioni ad alto rischio.

Missioni tipiche
Le missioni dell'Ironclad richiedono precisione, rapidità e discrezione.
Tra i loro incarichi più comuni ci sono:
- Salvataggio di VIP governativi, civili innocenti o figure di alto valore strategico;
- Operazioni di spionaggio e controspionaggio ad alto rischio;
- Difesa di strutture sensibili, come basi, ville, cittadine, stazioni radar o laboratori di ricerca;
- Neutralizzazione di minacce terroristiche;
- Scorta a convogli FALC e missioni di pace.

Reputazione
L'Ironclad è altamente rispettata per la sua meticolosità e il suo rigore ferreo. Essendo un'estensione ufficiale del Regime, ricevono ordini diretti e non si schierano mai contro gli interessi governativi, a differenza della BSE o dei Wild Boar's ad esempio, che fanno ciò che gli pare. Questa caratteristica li rende però inaccessibili per clienti esterni (insieme ai prezzi spropositati) e quindi meno "mercenari" nel senso tradizionale, ma più simili a un esercito d'élite su commissione.

Curiosità: il tenente colonnello *Kassandra Hessel* è la vice in comando della Ironclad, mentre il maggiore *Kruger Valor* è uno dei loro operatori più qualificati e micidiali. Il loro stemma è una testa d'ariete nera su sfondo d'acciaio.

Wild Boar's

I Wild Boars sono una delle compagnie mercenarie più disorganizzate della galassia, tristemente nota per l'approccio caotico e rozzo alle missioni. Nati come un gruppo di ex soldati mal addestrati e fuoriusciti da eserciti planetari di seconda fascia, si sono uniti nella speranza di guadagnare facilmente attraverso missioni sporche e pericolose. Tuttavia, ciò che li distingue dalle altre compagnie non è la loro forza o efficienza, bensì la loro sbruffoneria, incompetenza, machismo innato e mancanza di qualsiasi gerarchia solida.

Il loro leader de facto è "*Brutus l'ungulato*", un uomo dalla stazza imponente e dal carattere esplosivo, famoso per le sue scelte strategiche imbarazzanti e per l'aspetto che può ricordare un cinghiale. Brutus si presenta come un capo temibile e autoritario, ma in realtà è tanto goffo quanto il resto del suo gruppo. Ama vestirsi con pelle di cinghiale etico morto in battaglia contro i lupi (adora gli amici suini e non oserebbe mai fargli del male!), vessillo con ritratto il cinghialone simbolo dei Wild Boars, collana con zanne di porco, cinture di proiettili e occhiali da sole. Si vanta spesso delle sue imprese esagerate o completamente inventate. La sua filosofia è semplice: *"Più rumore fai, più paura incuti!"*

Purtroppo… questo approccio raramente funziona.

Stile e atteggiamento

I Wild Boars si distinguono per il loro aspetto appariscente e il comportamento sbruffone. Vestiti come personaggi di un film d'azione dell'epoca della COESIONE, indossano bandane sgargianti, occhiali da sole specchiati e cinture di proiettili che raramente usano in modo efficace. Portano sempre mitragliatori pesanti o lanciarazzi, non tanto per la loro utilità sul campo, quanto per impressionare. Durante le missioni, è comune vederli fumare sigari, bere alcolici, mangiare enormi quantità di cibo o discutere animatamente su chi abbia il miglior soprannome.

Nonostante il loro comportamento caotico, sono comunque mercenari, e il loro stile brutale e violento li rende utili per lavori che richiedono forza bruta senza troppa precisione. Il loro motto non ufficiale è: "*Nel dubbio, distruggi tutto."*

Equipaggiamento

I Wild Boars utilizzano armi pesanti, ma per lo più obsolete o mal tenute. Tra i loro arsenali si trovano mitragliatrici montate su vecchi pick-up, esplosivi artigianali e lanciarazzi portatili di dubbia fattura ma alta pericolosità. Possiedono anche elicotteri da trasporto, velivoli o navette vecchie e poco manutenute, che spesso si guastano nel momento meno opportuno. Le loro basi sono altrettanto raffazzonate: piccoli avamposti o accampamenti in cui vivono in condizioni caotiche, spesso con riserve di alcolici più grandi del loro arsenale.

Gerarchia e organizzazione

La compagnia non ha una vera gerarchia. Brutus è considerato il Leader seguito da molteplici comandanti di settore, ma la sua autorità è spesso messa in discussione dai suoi stessi uomini, che non seguono ordini se non quando li trovano comodi. Il gruppo funziona più come una banda di amici ubriachi che come un'unità militare, con litigi interni che spesso sfociano in risse.

Nonostante questa disorganizzazione, i Wild Boars riescono a sopravvivere grazie alla loro brutalità e al fatto che si prendono incarichi che nessuno vuole.

Le missioni e il comportamento

I Wild Boars vengono ingaggiati principalmente per lavori sporchi a basso costo, come saccheggi, intimidazioni, riscossione crediti con annesso spaccamento di ginocchia, distruzioni mirate di bar e casinò, incendi di veicoli, e rapimenti. Tuttavia, anche in questi compiti relativamente semplici, spesso falliscono a causa della loro impreparazione e arroganza. Non è raro che litighino tra di loro nel mezzo di una missione o che si distraggano con bottini superflui.

Un esempio tipico del loro modus operandi è quello di arrivare in un villaggio con grande clamore, sparando in aria per intimidire, solo per scoprire che le loro armi si inceppano o che il villaggio è più organizzato del previsto. Nonostante tutto, il loro numero, la foga indomita e la loro brutalità li rendono pericolosi, specialmente per bersagli non preparati.

Il simbolo e la cultura interna

Il simbolo dei Wild Boars è un cinghialone selvaggio bello ingrassato e pasciuto affiancato da un mitragliatore Gatling Laser, che viene dipinto sui loro veicoli e tatuato sui membri più fedeli. Nonostante la loro incompetenza, i membri del gruppo si considerano una sorta di famiglia e hanno un forte senso di lealtà interna, anche se questa lealtà si traduce spesso in coprire gli errori altrui e portare a casa la pelle.

COMPAGNIE di VENTURA, MILIZIE e GUERRIGLIE

La Milizia di Astrylis

Le forze di difesa storiche del pianeta. Sono soldati fedelissimi al Regime Governativo, e tutti originari di Astrylis. Già in numero scarso di loro, molti sono deceduti durante la Grande Guerra (nei mesi combattuti nel primo semestre del 2696) e altri ancora durante La Caduta. Tuttavia, la milizia sta piano piano recuperando e arruolando nuovi membri, soprattutto dopo la tragedia subita.

Ecco alcune loro caratteristiche:

Indossano un'armatura composta da pettorali da saldatore in metallo, maschera antigas opaca con visore orizzontale e filtri anti-zolfo.

Le braccia sono nude e non coperte dall'armatura, sia per praticità (intralcio dato i possenti muscoli) sia per questione culturale.

Come armi invece utilizzano sia fucili d'assalto al plasma e mitragliette laser fornite dal governo, ma anche armi proprie come il fucile termico a pressione CALOR-80.

Questi soldati ricevono un addestramento severo: combattono in ambienti tossici, a temperature altissime, e resistono quasi come nulla fosse a ustioni e vapori ardenti.

Banda mercenaria dei Caimani

Si tratta di una banda armata estremamente ben organizzata, essendo quasi tutti ex-militari, al servizio di Gaspare Flintlock, il più famoso cacciatore di tesori della galassia.

È chiamata così perché il loro stemma è un caimano aggressivo, e talvolta vestono con pelli di caimano (vambraci, protezioni pettorali, ecc.).

Vengono pagati perfino meglio rispetto alle loro controparti standard.

Utilizzano equipaggiamenti di ottima qualità e superiori alla media, tutti comprati dal mercato nero, come:

- Fucili d'assalto al plasma AR-15 o 17, o modelli nuovi della serie MK. Pistole laser LP-01 e occasionalmente armi più rare: magari un fucile di precisione MX, un lanciafiamme, un lanciagranate e persino un fucile a impulsi, ma sono molto rare e disponibili in quantità limitatissime;
- Giubbotti anti-laser o plasma. Il comandante possiede addirittura una corazza balistica ABT;
- Trappole di vario tipo: anti-selvaggina, anti-uomo, e molto altro;
- Vasta gamma di esplosivi che usano per sfondare porte di tombe o templi.

La Compagnia di ventura CYBORG

La Compagnia di ventura CYBORG è praticamente un'armata Brancaleone d'acciaio: veterani mutilati e borderline riassemblati con innesti bellici su misura, più bulloni che ossa e un codice d'onore incastrato tra fede, riscatto da vite passate e ruggine.

Non combattono per chi paga di più, ma per chi se lo merita: recuperi impossibili, blitz nelle zone infernali, e soprattutto niente atrocità gratuite.

I loro accampamenti ricordano quelli delle guerre coloniali (palizzate create sul momento, tende da campo e obici al plasma a difesa), ascoltano marce retrò/jazz in sottofondo e rancio in mensa a base di ferro minerale, fritture e bistecconi etici conditi o fritti con olio motore.

Insomma, sporchi ma efficaci!

Sono "rifiuti riciclati" per il mondo, ma per chi li ingaggia, sono la differenza tra tornare a casa… o finire sotto una lapide senza nome.

Ma partiamo col descrivere il loro comandante:

IL COLONNELLO SANDERS
Comandante dei Cyborg
📜 **Profilo Generale**

Nome completo: Col. Roderick W. Sanders

Età: sconosciuta (ma sembra eternamente "anziano e vigoroso" probabilmente oltre i 100 anni!)

Aspetto: baffoni bianchi impeccabili, uniforme retrò militare con mantello cerimoniale, bottoni e spalline dorate rinforzate. Porta sempre un cappello a tesa larga e guanti di cuoio.

La sua voce è roca, ma l'accento è elegante, e il tono teatrale e pacato.

Tratti Caratteriali

È molto patriottico, non del Regime, ma della COESIONE: idealizza il passato glorioso e onorevole dell'epoca pre-Arias e pre-repubblica. In passato era infatti un ex Colonnello repubblicano che ha poi disertato.

Come persona è un gentiluomo d'altri tempi, educato ma duro se provocato.

È appassionato di spezie, cucine perdute e cimeli alimentari: colleziona utensili da cucina antichi, e ha persino una "sala degli arnesi storici" nella sua villa, con oltre 2500 oggetti da cucina differenti.

Ama raccontare storie di guerra… spesso inventate, o almeno ritoccate. Per questi vari motivi è considerato "eccentrico" da molti, ma rispettato da tutti i suoi uomini.

Competenze

Grande stratega esperto in guerriglia, sabotaggi e operazioni di recupero. Le sue basi operative assomigliano a quelle di antiche guerre coloniali della galassia: tende, palizzate, torrette e obici al plasma a difesa.

Ovviamente ha la stima totale dei suoi uomini. E la fedeltà assoluta.

Non si capisca come, non avendo nemmeno una protesi, sia al comando dei Cyborg. Forse per il suo carisma spropositato e la bontà d'animo.

Per concludere, è un maestro assoluto nella cottura delle bistecche fiorentine fritte (rigorosamente etiche e da animali già morti, sennò le considera un oltraggio all'onore bovino), che spesso e volentieri cucina personalmente all'accampamento.

I CYBORG

Compagnia di Ventura autonoma, composta da soldati mutilati con innesti bellici meccanici personalizzati!

Composizione

Sono in totale un paio di centinaia di membri attivi: Tutti ex-soldati

veterani/criminali/gente borderline ma in cerca di riscatto (Persino ex-Corpi Coloniali, Ex-Cani da Guerra, ecc.) tutti mutilati gravemente in battaglia, e riuniti poi da una causa comune.

Ogni membro ha almeno 3 o più arti o organi sostituiti con protesi belliche.

Tecnologia e Aspetto

Le protesi non sono eleganti né standardizzate: ogni soldato è unico.

Alcuni membri tra i più noti:

● **Martino il Pescatore:** Braccio destro con spara arpioni a tre punte. Rete da pesca in acciaio composito sparata dal sinistro e annesso uncino da guerra. Originario di Oceanius I, era ex pescatore di frode di tonni e uccisore di fauna marina. Un giorno ha incontrato un super tonno predatore, è quasi morto (venendo in parte mutilato) e l'ha visto come redenzione. Da allora ama i tonni e vuole difendere la fauna selvaggia marina.

● **William detto Barba-filo-spinato:** Gamba tipo gamba di legno ma con fucile a pompa integrato. Benda sull'occhio e doppietta al plasma in mano. Per concludere ha una barba composta da filo spinato. A suo dire per proteggere meglio il collo. Ex corsaro degli oceani di Albarossa. Ha compiuto atti osceni, collaborato con Baltazar de Sangre per bottini condivisi (senza venirne tradito) e tolto innumerevoli vite. Dopo un abbordaggio finito male, decise di cambiare vita e chiedere perdono.

● **Jaques Fontain le Palizade:** bestione con Blocco braccio-Spalla con mitragliatore laser pesante incorporato e annesso lanciagranate. L'altro braccio incorpora una sega circolare retrattile! Originario di Stellaria, era un ex boscaiolo illegale (tagliava alberi da non tagliare), famoso per costruire palizzate anti-animale. Fu sbranato da un branco di 3 esemplari di Puma-Giaguaro che sfondarono la sua barriera in legno. Sopravvissuto per miracolo, capì che la palizzata doveva costruirla dentro di sé, per proteggere la sua anima dalla corruzione morale.

● **Pietro Detto Razzo Santo:** Occhio telescopico con HUD di mira assistita e puntatore laser incluso. Possiede un missile incendiario nella gabbia toracica che fuoriesce dalla schiena a comando tramite sistema di lancio! Lui si autodefinisce un "sistema missilistico di un solo uomo". Era un ex prete truffaldino, che confessava escort (a volte anche nel letto) e rubava soldi alle chiese di paese. La sua bella vita finì quando, mentre sistemava l'orto della chiesa, incappò in un vecchio missile bellico inattivo. Urtandolo con la pala per sbaglio, provocò una deflagrazione immane che lo lasciò mutilato e cambiato per sempre.

Da allora prega San Cannone, il Patrono dei militari, in cerca di redenzione.

● **Iron Jaw-Joe:** Un ex corpo coloniale governativo borderline, quasi morto perché ingoiò per sbaglio nitroglicerina insieme al caffè mattutino. Possiede una mascella in acciaio per masticare munizioni e "caricarle" nel braccio mitragliatore tramite sistema digerente adattato a caricatore a nastro! Non parla mai del suo passato, apparendo sbruffone e superbo, anche se ogni notte sogna le sue vittime uccise da atti atroci ed efferati, e rimpiange tutto ciò.

Stile Operativo

Operano in piccoli team da 3-6 elementi, e sono specializzati in:

● Recupero prigionieri;

● Missioni in ambienti ostili;

● Attacchi lampo in zone compromesse piene di criminali o terroristi.

La cosa più importante è che decidono loro per chi e cosa combattere, seguendo un proprio codice d'onore. E senza commettere atti orrendi, abusi o altro.

Valori e Reputazione

● Fratellanza d'acciaio: solidarietà assoluta tra membri. Nessuno viene lasciato indietro. E il passato non conta più (anche se alcuni membri hanno compiuto azioni discutibili).

● Alcuni li vedono come "rifiuti riciclati" o gente fallita da scartare. Loro rispondono con fierezza e restando uniti.

● Sono considerati una sorta di forza speciale in stile armata Brancaleone ma dannatamente efficiente.

EXTRA

● Cosa mangiano i Cyborg? La mensa dei cyborg serve cibo iperproteico, fritture varie (fritto misto di pesce e carne ad esempio), integratori di ferro e minerali (spesso anche di alcuni kg al mese!) e bistecconi stile fiorentina: fritti o conditi nell'olio motore per lubrificare meglio! Già… i cyborg possono digerire qualunque cosa, specie se possiedono uno stomaco meccanico.

● Medaglie personalizzate direttamente da Sanders: ogni cyborg possiede una medaglia unica, che lo ritrae insieme ai propri equipaggiamenti.

● Squadra musicale interna: sembrerà una stranezza, ma alcuni cyborg suonano strumenti canori personalizzati e ascoltano marce retrò con un tocco di jazz.

I SERVIZI SEGRETI nella GALASSIA di ZEFIRON

Nell'ombra di una galassia divisa dal conflitto e dalla rivalità, operano organizzazioni invisibili ma onnipresenti: i servizi segreti. Custodi di segreti inconfessabili e maestri dell'inganno, sono i veri burattinai dietro le quinte. Ogni grande fazione ne possiede uno, ciascuno unico per approccio, ideologia e capacità.

NCA – Net-Com Agency (Regime Governativo)

Il cuore pulsante dell'intelligence del Regime Governativo. La Net-Com Agency è il braccio armato invisibile di Nebulon, progettato per proteggere l'egemonia del Governo a ogni costo. Operano con precisione chirurgica, utilizzando la più avanzata tecnologia di sorveglianza, spionaggio e manipolazione sul mercato.

Gli agenti NCA sono selezionati con criteri estremamente severi: esperti di infiltrazione, hacker eccezionali, torturatori e assassini senza scrupoli. La loro rete copre ogni angolo della galassia, dai pianeti governativi ai mondi delle Regioni Esterne. Non esitano a utilizzare metodi brutali, come torture fisiche e psicologiche, rapimenti, attentati, sabotaggi di reti internet e omicidi sanguinosi, tutto per ottenere informazioni vitali. É chiamata *Net-Com Agency* perché in origine era un istituto di telecomunicazioni.

Ufficio Bruma – Servizi Segreti dell'ECLISSI

Più caotici ma altrettanto letali, i servizi segreti dell'ECLISSI, la Bruma, sono il contraltare della Net-Com Agency. Nati dalla necessità di sopravvivere contro un nemico meglio armato e più organizzato, si affidano alla creatività e al caos controllato.

Gli agenti dell'ECLISSI provengono da ambienti diversi: ex-militari, spie disilluse, scienziati ribelli. Lavorano spesso in cellule isolate per ridurre il rischio di tradimenti, operando in clandestinità con mezzi improvvisati ma efficaci.

Sebbene privi delle risorse del Regime, compensano con audacia e astuzia, specializzati in sabotaggi, infiltrazioni e propaganda tattica. Il loro obiettivo è destabilizzare il Governo e guadagnare tempo per l'ECLISSI nella Grande Guerra Galattica.

VSS – Vortexia Secret Service

Se l'NCA e L'Ufficio Bruma dell'ECLISSI rappresentano le fazioni in guerra, il Vortexia Secret Service è quello che potremmo definire un guardiano della pace. Vortexia, la nazione-pianeta tecnologicamente più avanzata, mantiene infatti una posizione di equilibrio pacifico tra le superpotenze galattiche.

I VSS sono un corpo d'élite composto da pochi *(si stima meno di 200)* ma formidabili agenti. Addestrati in modo maniacale, un agente VSS equivale a dieci operativi standard.

Sono dotati delle tecnologie più sofisticate della galassia:

- Armature delle Stelle personalizzate: la ESO vortexiana con capacità superiori;
- Ottiche a visione spettro-metrica: per vedere fonti di calori, firme energetiche e spettri grafici invisibili alla maggior parte dei sensori, con una qualità e risoluzione altissime;
- Ma soprattutto software di analisi predittiva, che permettono loro di agire con precisione e agilità sovrumana anticipando le mosse dell'avversario.

Il loro mandato, – oltre a difendere Vortexia – include preservare l'equilibrio galattico. In un certo senso, sono i mediatori nell'ombra, intervenendo per prevenire catastrofi globali. Nonostante la loro neutralità, gli agenti VSS sono temuti da entrambe le fazioni, poiché le loro capacità superano di gran lunga quelle delle controparti.

Classificazione dei Fascicoli Riservati della NCA (Net-Com Agency)

I fascicoli più sensibili prodotti dalla NCA vengono classificati come File di Livello A.

Al loro interno, le informazioni sono suddivise in quattro livelli di accesso:

- Verde: Accesso semi-controllato.
- Arancione: Accesso controllato.
- Rosso: Accesso riservato.
- Nero: Accesso estremamente riservato.

Ogni livello può essere consultato solo dal personale autorizzato. L'accesso non autorizzato costituisce un reato gravissimo contro la Nazione di Nebulon.

INDUSTRIE di ARMI

Axstral Corporations – Il Braccio d'Acciaio del Regime

Le Axstral Corporations rappresentano il principale produttore di armamenti al servizio del Regime Governativo, con una lunga tradizione di innovazione bellica e collaborazione strategica. Fondate nel 2676 dall'imprenditore Atlas Drake attraverso la fusione della *Atlas & FerroTech*, della *X-ARM Dynamics* e della *S.T.R.A.L. S.p.A.*, ereditarono gran parte delle storiche infrastrutture industriali costruite nel corso dei secoli dalla COESIONE e successivamente dalla Repubblica, diventando in breve tempo una colonna portante dell'apparato militare centrale. La sede amministrativa e direzionale si trova a Valoris (dove vengono decise importanti scelte riguardo specifiche tecniche e progetti), mentre la produzione è articolata su tre poli principali:

- **Nebulon (Iron Soul): il fulcro.** Qui, nella colossale base militare-produttiva di Iron Soul (grande 300x250 km), le Axstral gestiscono cantieri navali, fonderie e reparti di assemblaggio per veicoli terrestri, aerei e spaziali. È il cuore strategico della produzione governativa: finché Iron Soul resta operativa, l'apparato bellico del regime resta in piedi.
- **Petroleum (Acciaierix): polo di produzione pesante.** In questa città industriale, le Axstral fabbricano componenti meccanici grezzi, corazzature, pezzi di ricambio e telai per i mezzi corazzati.
- **Equinoxis: sede dei circuiti di fino.** Qui si producono microchip, visori notturni, sensori ottici e strumentazioni avanzate per elmetti e cockpit, sfruttando l'eccellenza tecnologica del pianeta.

Accanto a questi stabilimenti ufficiali, esistono anche le leggendarie **Fonderie Nere**, impianti segreti collocati in aree impervie di Nebulon (tra i ghiacci polari o le montagne della Cordillera della Corona). Qui si producono in segreto i prototipi più avanzati e devastanti: nuove versioni delle tute da combattimento ESO, mech da guerra, killer-drone XZN, e unità speciali come il colossale Magnitude 800. Nessun civile ha il permesso di visitarle.

Guidata dal carismatico e influentissimo CEO *Atlas Drake*, l'azienda gode di un'enorme influenza politica e industriale, pur restando formalmente subordinata agli organi decisionali del governo centrale.

Anello A.X.

Forgiato in acciaio brunito e Lumynite Refracta, l'anello A.X. viene assegnato solo ai membri del direttivo supremo delle Axstral Corporations.

Le iniziali "A" e "X" sono incise tramite laser, e visibili anche al buio.

Ogni anello è collegato a un chip di riconoscimento biometrico blindato: permette l'accesso a zone riservate nei laboratori di Nebulon e Petroleum o alle Fonderie Nere.

- **Il rapporto tra le Axstral Corporations, la FIRIS e il Regime Governativo:** Le Axstral Corporations sono sulla carta una società privata guidata dal celebre industriale Atlas Drake, ma operano in un contesto molto diverso rispetto alle comuni aziende presenti nel resto della galassia. Pur godendo di una notevole autonomia gestionale, finanziaria e organizzativa, rimangono infatti totalmente subordinate agli organi decisionali del Regime Governativo.

In altre parole, le Axstral non decidono quali armi costruire né tantomeno contro chi impiegarle. Tali decisioni spettano esclusivamente all'Alto Comando Militare, ai Ministeri competenti e agli organi politici del governo centrale di Nebulon. Il compito di Atlas Drake e dei suoi ingegneri consiste unicamente nel trasformare le richieste governative in prodotti funzionanti, affidabili e realizzabili su scala industriale.

Se il governo richiede una nuova classe di carro armato, un caccia più avanzato o una corazzatura più resistente, le Axstral progettano il ciclo produttivo, organizzano le catene di montaggio e ne realizzano la produzione di massa. L'azienda, quindi, non dispone di un proprio esercito privato né possiede alcun potere decisionale sulla politica militare del

Regime: produce ciò che lo Stato ordina di produrre.

Un ruolo fondamentale è ricoperto dalla F.I.R.I.S. (Divisione Scientifica Governativa), responsabile della ricerca, dello sviluppo e della sperimentazione delle tecnologie più avanzate o proibite. Nei laboratori della F.I.R.I.S. vengono concepiti nuovi materiali da difesa, sistemi d'arma, esoscheletri di nuova generazione, veicoli sperimentali (come la corvetta C-56 Jet-Light) e prototipi classificati.

Terminata la fase di ricerca, i prototipi vengono sottoposti a lunghi test e valutazioni. Solo dopo l'approvazione ufficiale del governo i progetti vengono trasferiti alle Axstral Corporations, che ne avviano la produzione su larga scala negli stabilimenti di Iron Soul, Acciaierix, Equinoxis e, per i programmi più riservati, nelle celebri Fonderie Nere.

In alcuni casi la stessa F.I.R.I.S. mantiene una limitata capacità produttiva interna, destinata principalmente alla realizzazione di prototipi o equipaggiamenti altamente classificati che non richiedono una produzione industriale di massa.

Questo sistema garantisce una netta separazione tra ricerca scientifica, decisione politica e produzione industriale. La F.I.R.I.S. inventa e perfeziona le nuove tecnologie, il Regime Governativo decide se adottarle e in quale quantità, mentre le Axstral Corporations si occupano della loro realizzazione materiale.

È proprio questo modello ad aver trasformato Atlas Drake nell'industriale più ricco e influente della galassia, senza tuttavia renderlo il proprietario dell'apparato militare governativo. Per quanto enorme fosse il suo potere economico, le Axstral rimasero sempre uno strumento al servizio dello Stato, incapaci di intraprendere in autonomia programmi militari o campagne belliche senza l'autorizzazione delle autorità governative.

Titan Industries

Le Titan Industries sono il più importante e controverso produttore di armamenti della Coalizione dell'ECLISSI. Fondate su Meridian, cuore ideologico e industriale della fazione, incarnano il lato più spregiudicato e decentralizzato dell'ECLISSI: nessuna lealtà assoluta, nessun limite etico, solo profitto e potenza.

A differenza delle Axstral Corporations, che operano esclusivamente al servizio del Regime Governativo, le Titan vendono a chiunque abbia abbastanza denaro o influenza: governi planetari, milizie autonome, bande armate, città stato, forze regolari dell'ECLISSI e, ufficiosamente, anche a gruppi paramilitari neutrali o a ex-governativi disertori.

La loro estetica è grezza, funzionale, più vicina a un'officina blindata che a un laboratorio di alta precisione. Per contenere i costi di produzione e garantire una manutenzione semplice, le Titan Industries realizzano molto spesso armamenti e veicoli ispirati a progetti di vecchia generazione, spartani e privi delle più moderne tecnologie, privilegiando l'affidabilità, l'economicità e la produzione di massa rispetto all'innovazione. Non mancano modelli riadattati, forgiati con metallo arrugginito e obsoleti in partenza.

Tuttavia, l'efficacia sul campo non è affatto male: le armi Titan funzionano. Sono sporche e grezze, certo. Sono spartane, soggette a guasti più frequenti e tecnologicamente inferiori agli armamenti governativi. Ma uccidono. Eccome se uccidono.

Le Titan Industries sono il simbolo della libertà che sfocia nell'anarchia. Per alcuni, sono liberatori. Per altri, sciacalli dell'Apocalisse. Il loro CEO è *Lucian Grey*.

Produttori di Terze Parti

Mondi delle Regioni Esterne, produttori locali, industrie belliche di Albarossa, fabbriche clandestine o minori, producono armi che sono generalmente peggiori di quelle delle Titan Industries. Vendute in stock, diffuse nel mercato nero o dalla BSE, servono per armare eserciti minori, criminali, ribelli e terroristi.

SPIEGAZIONE delle TECNOLOGIE BELLICHE

Nella galassia, le armi a proiettili standard *(come quelle che conosciamo oggi)* sono state quasi tutte sostituite da tempo con tecnologie più avanzate e letali. Esistono fondamentalmente quattro principali tipologie di armi da fuoco: a proiettili, laser, al plasma e ad impulsi (escludendo le armi più particolari).

● **Tecnologia a proiettili:** Sebbene le armi a proiettili standard siano ormai obsolete, alcune varianti specifiche, come i proiettili all'uranio impoverito, continuano a essere utilizzate. Questi proiettili sono impiegati in munizioni specializzate, come quelle per cannoni ad alta penetrazione, munizioni incendiarie o venefiche, variando a seconda del tipo di utilizzo richiesto.

● **Tecnologia laser:** Le armi a tecnologia laser (come pistole e mitragliette) si basano su un componente essenziale chiamato "Prisma a rifrazione luminosa," realizzato con il minerale *Prismallium*. Il funzionamento di queste armi è semplice: al posto del classico caricatore di proiettili, utilizzano una batteria che genera scariche di luce ogni volta che viene premuto il grilletto, consumando un colpo per ogni sparo. La luce viene canalizzata attraverso un tubo riflettente e concentrata nel prisma, che, sovraccaricandosi, emette un raggio energetico ad alta intensità, capace di perforare un uomo privo di protezione. I vantaggi di questa tecnologia includono la rapidità e l'efficienza, anche se la potenza non è paragonabile a quella delle armi al plasma. Più grande è la batteria del caricatore, maggiore è il numero di colpi disponibili.

● **Tecnologia al plasma:** Il funzionamento delle armi al plasma è completamente diverso. Il plasma è un gas pressurizzato (generalmente idrogeno concentrato) riscaldato a temperature estremamente elevate grazie all'uso del *quarzo plasmatico*. Questo gas viene sparato sotto forma di colpi devastanti e semi-esplosivi. Il caricatore è composto da capsule di gas idrogeno pressurizzato. Le armi al plasma, come il celebre fucile al plasma, sono rinomate per la loro potenza distruttiva, lunga gittata e precisione. Le capsule di gas contengono piccole quantità di quarzo plasmatico che agiscono come innesco, sostituendo la polvere da sparo delle armi tradizionali.

● **Tecnologia a impulsi:** Considerata l'avanguardia delle armi da fuoco, questa tecnologia utilizza proiettili speciali composti da uranio impoverito, caricato con radiazioni elettriche. Ciò rende i proiettili estremamente perforanti, capaci di attraversare anche le corazze più avanzate. Questa tecnologia è impiegata in armi come i fucili a impulsi, tra i più versatili, rari e potenti della galassia.

Nota: La maggior parte di queste tecnologie non è efficace sott'acqua. In questi casi, si utilizzano fiocine elettrificate o armi a proiettili appositamente progettate per il combattimento subacqueo.

Differenze di Calibro e Potenza tra Armi Laser e al Plasma

Nella galassia, le armi laser e al plasma offrono capacità offensive diverse, ciascuna con i propri punti di forza e limiti. Anche se spesso si pensa che le armi al plasma siano superiori per potenza, la realtà è più complessa: ogni tecnologia è sfruttata al massimo in base al tipo di arma e alle necessità tattiche.

- Armi Laser: Le armi laser emettono un raggio di energia concentrato e sono estremamente efficaci per il fuoco continuo. Ad esempio, il mitragliatore PMG-37 Gatling utilizza questa tecnologia per sprigionare un intenso volume di fuoco, rendendolo più potente di un fucile al plasma standard e capace di perforare facilmente giubbotti anti-laser e plasma. Tuttavia, il laser ha limiti intrinseci: non può essere usato per sparare proiettili di

grande calibro come il plasma. A ogni modo, anche se non esistono cannoni laser nella galassia, le armi laser pesanti sfruttano il massimo della loro potenza per sopprimere bersagli a lunga distanza o in campo aperto (come la mitragliatrice laser pesante a postazione fissa, utilizzata in vari ambiti).

- Armi al Plasma: Le armi al plasma, invece, permettono la creazione di proiettili di calibro variabile, caricati con idrogeno concentrato e pressurizzato. Il plasma può essere sparato in forma di proiettile, il che permette la creazione di armi potenti come i cannoni al plasma: lanciando proiettili di grande calibro, queste armi superano il potenziale delle armi laser in termini di potenza d'impatto. Per fare un esempio: un mitragliatore pesante al plasma è più potente della controparte laser. La modularità del plasma rende possibile l'adattamento a proiettili più grandi, aumentando proporzionalmente la forza d'attacco.

In sintesi, il laser offre una potenza concentrata e affidabile, mentre il plasma eccelle per la potenza bruta del colpo e della sua capacità modulare in diversi calibri, adattandosi da fucili leggeri fino ai cannoni pesanti.

Ionizzazione Militare

Molte armi usate nella Galassia di Zefiron si basano sul principio della ionizzazione forzata di materiali instabili. Questa tecnologia amplifica la potenza distruttiva sfruttando reazioni ad alta energia.

Dai missili ionici, passando per bazooka, lanciafiamme e persino il devastante H.L.R.I.C., il principio è lo stesso: ionizzare composti ad alto potenziale per scatenare esplosioni di intensità superiore alla norma!

Missili Ionici

I missili ionici – oltre alla già citata ionizzazione che li rende più distruttivi – contengono una carica esplosiva composta da vari materiali ad alto potenziale.

Tra i principali:

- Tritolo (TNT): base storica dell'esplosivo;
- Composti chimici e metallici;
- Nitroglicerina;
- Zolfo;
- Polvere da sparo potenziata: per la combustione primaria iniziale;
- Ma soprattutto… il tremendo **SM-95** alias **Salnitro Malato**: speciale minerale da guerra con un potenziale esplosivo mostruoso!

Siluri Fotonici

I siluri fotonici sono la versione pesante e incazzata dei missili spaziali: più lenti ma anche più massicci e mortali.

Come funzionano? Contengono particelle di luce compresse: una forma avanzata di energia luminosa concentrata (da qui il nome "fotonico") prodotta e accumulata generalmente in un prisma in Prismallium (lo stesso minerale dei laser), che serve da ignizione. Subito di fianco, abbondanti scorte di materiali esplosivi, tra cui il micidiale SM-95!

L'esplosione è preceduta da un piccolo lampo di energia luminosa violenta, che fa da ignizione alla carica vera e propria.

La loro potenza di scoppio è di 10 volte maggiore rispetto ai missili ionici standard.

Oltretutto possono avere anche diversi tipi di carica al loro interno (EMP, incendiaria, a frammentazione, ecc.) per degli effetti variabili ma pur sempre letali.

Cannone ad Arco Energetico

Il Cannone ad Arco Energetico è una delle armi più terrificanti esistenti, montata sulle corazzate e super-corazzate del Regime Governativo.

Si basa sullo stesso principio del fucile ARC-156X, ma amplificato in proporzioni titaniche: un reattore a fusione cristallica colossale, alimentato da tonnellate di rare pietre preziose.

Calcolate che questo mostruoso cannone può superare i 100 metri di lunghezza, integrato perfettamente nella spina dorsale della nave!

Ma quali cristalli sono richiesti? Semplice: diamanti purissimi (per la pura potenza bruta), smeraldi (per la capacità di immagazzinamento), ametiste (per la stabilizzazione), opali e zaffiri (per l'incanalamento preciso dell'energia) e rubini (per la capacità di trapassare scudi energetici).

Il principio di funzionamento è chiamato di **Fusione Cristallica**, ideato in origine da ingeneri e scienziati di Vortexia. Funziona così: i cristalli vengono posizionati in camere di risonanza, dove, una volta attivati, iniziano a vibrare all'unisono, accumulando una potenza mostruosa e comprimendo gli atomi all'estremo. Quando l'energia viene rilasciata, si concentra in un arco bianco accecante che può tagliare in due un incrociatore, disintegrare piccole flottiglie o arrecare gravi danni ad altre navi di classe pesante.

Tuttavia, dopo ogni colpo, l'intera nave deve assorbire lo stress energetico. Le corazzate possono sparare infatti pochi colpi ogni ora, pena il surriscaldamento dei cristalli con relativa deflagrazione nucleare per un raggio di molti chilometri. Per fortuna... esistono avanzati sistemi di sicurezza.

LRM-Torpedo

Il missile figlio di puttana per eccellenza. Gli LRM Torpedo sono i paladini della difesa planetaria.

Bestioni lunghi fino a 120 metri, corazzati come sottomarini spaziali, dotati di un piccolo motore quantico incorporato e costruiti apposta per squartare a metà le astronavi nemiche come porci al macello.

Il loro funzionamento è semplice ma maledettamente efficace: accelerano a velocità Overlight, fregandosene dei paradossi relativistici, e poi decelerano poco prima dell'impatto per la massima precisione letale.

È in questa fase che possono in teoria essere intercettati, ma anche qui… buona fortuna. Persino i sistemi contraerei più avanzati faticano a centrare un mostro blindato che arriva a quella velocità.

Quando colpiscono, lo fanno in maniera agghiacciante: Salnitro Malato, plasma, cariche di tritolo potenziato e uranio impoverito, un cocktail mortale capace di disattivare all'istante scudi energetici e trapassare corazzature pesanti come se fossero carta stagnola. Sono praticamente uno ones shot kill, persino contro una corazzata stellare da milioni di Valoran.

• **Nota storica:** Nella Grande Guerra furono ciò che fossilizzò il conflitto su Stellarnova, rendendolo il fronte galattico: la presenza di LRM Torpedo dell'ECLISSI impedì al Regime Governativo di aggirare il pianeta, costringendolo a sanguinosi scontri tra le vette alpine.

Oltre al rischio per gli equipaggi, ogni corazzata abbattuta rappresentava un disastro economico da milioni di Valoran tra materiali, armamenti e anni di costruzione. Nemmeno una superpotenza come il Regime Governativo poteva permettersi di sacrificare continuamente simili colossi senza far infuriare l'opinione pubblica.

Insomma, questi missili sono i bastardi che tengono in piedi il concetto stesso di difesa planetaria: senza di loro, ogni flotta potrebbe fare quello che vuole dall'orbita.

Gerarchia dei materiali da protezione bellici

● **Acciaio Fondamentale:** chiamato semplicemente *Acciaio* nel gergo comune. Metallo di base usato per la maggior parte delle costruzioni, astronavi, veicoli, ecc. Se pensate sia come l'acciaio terrestre, cambiate strada… questo bastardone è una lega estremamente versatile, resistente e durabile.

● **Titanio Nitro-Ferroso:** La versione premium dell'Acciaio Fondamentale. Il nome scientifico è Titanio Nitro-Ferroso, anche se spesso abbreviato solo in titanio: molto più resistente dell'acciaio, è utilizzato per armature, scafi e mezzi corazzati.

● **Tungsteno (Il Jolly):** Minerale con una purezza del 100% e trattato con speciali tecniche, viene utilizzato come materiale bonus per aumentare la resistenza alle alte temperature, durezza e la durabilità delle leghe! Un po' come il pane, si mangia con tutto!

● **Lumynite Refracta:** Minerale militare costosissimo, leggero, ultraresistente e in grado di deflettere colpi laser e plasma! Come aspetto è simile all'acciaio damasco.

● **PN-115 (alias Pietra Nera):** Mostruoso minerale pesantissimo con peso specifico 7 volte maggiore dell'oro. Praticamente indistruttibile e con capacità di assorbire impatti titanici come se niente fosse, è eccezionale per la costruzione di corazzature per astronavi o mezzi corazzati. Piccola nota: il rumore prodotto dal PN-115 tagliato (ad esempio nelle fabbriche con strumenti di perforazione e taglio con punta in diamante purissimo) è uno dei più alti mai registrati in natura! Circa 280 decibel! Infatti, si utilizzano apposite pareti fonoassorbenti nelle fabbriche a base di super gomma. Se udito a orecchio nudo, può sbriciolare i timpani e far esplodere le vene del canale uditivo.

● **Acciaio Vulcanizzato C-19**: Nuova lega metallica hi-tech prodotta dalla FIRIS per armamenti all'avanguardia. Estremamente costosa e ultra-rara, ma fottutamente incredibile come resistenza! Unisce la robustezza del PN-115 alle proprietà riflettenti e leggere della Luminyte, senza contare la capacità di auto ripararsi. Usata per armi, scheletri rinforzati per i supersoldati e corazze di nuova generazione.

Allo stato attuale è considerato il miglior metallo esistente.

Classificazione reattori energetici/batterie

(Batterie e reattori indipendenti non collegati a reti di corrente elettrica)

● **Batterie elettriche di vario tipo:** durata variabile da giorni a settimane/mesi per modelli evoluti. Usate su vasta gamma di veicoli e dispositivi (ad esempio auto LEV, camion, jeep). Richiedono ricarica periodica e manutenzione.

● **Batteria nucleare a decadimento perpetuo:** durata quasi illimitata e poca manutenzione. Usata solo su tute ESO e aggeggi militari d'élite. Bassissimo rischio di esplosione.

● **Micronucleo a fusione:** mini reattore atomico! Usato su dispositivi di fascia alta come portatili, computer e bracciali HOLO-NET. Funziona per anni o secoli, e necessita di poca manutenzione. Non esplode perché troppo piccolo.

● **Propulsione nucleare:** Utilizzata per veicoli terrestri come carri armati, elicotteri, jet da combattimento, tute ESO, ecc.
Non consente il viaggio a velocità della luce (overlight).
Per funzionare richiede il rifornimento saltuario di barre di combustibile di Nuclerite e di manutenzione. Rischia anche di esplodere se colpito o danneggiato!

● **Reattore a fusione quantica:** Utilizzato per la maggior parte delle navi da guerra e incrociatori.
Permette il viaggio a velocità overlight.
Genera energia sufficiente per alimentare il funzionamento delle navi, comprese alcune difese avanzate, ma è meno potente rispetto alla fusione di neutroni.
Per funzionare utilizza il minerale Iridio Quantico e manutenzione.

● **Reattore a fusione di neutroni:** Il sistema più avanzato e meno diffuso.
Genera molta più energia rispetto ad altri sistemi, che viene utilizzata anche per alimentare gli scudi antimateria di città o fortezze AEGIS.
Pur non offrendo una protezione diretta, la maggiore energia fornita allo scudo antimateria si traduce in una protezione superiore.
Permette il viaggio overlight e supporta tecnologie avanzate.
Per funzionare utilizza il minerale Neutronium e manutenzione.

⚠ **MENZIONE ONOREVOLE: Reattore Atomar (prototipo sperimentale – Progetto ATOMAR-17)**
Tra le tecnologie più leggendarie e pericolose mai sviluppate dalla Coesione, merita una menzione il Reattore Atomico a Decadimento Perpetuo, noto come ATOMAR.
Diversamente dalle batterie a decadimento (usate su tute ESO o dispositivi avanzati), ATOMAR era un vero reattore, capace di alimentare:
● Carri armati pesanti e artiglieria
● Aerei da combattimento e bombardieri
● Velivoli orbitali come jet stellari o piccole stazioni
Il suo punto di forza era la durata teoricamente millenaria, senza bisogno di rifornimenti o manutenzione.
Eliminava completamente il problema delle barre di Nuclerite, del rumore e delle soste tecniche.
Un veicolo dotato di ATOMAR poteva funzionare per secoli in totale autonomia.
Tuttavia, il progetto fu abbandonato dopo l'incidente del Prototipo ATOMAR-17 dalla Base Cielo Nero 0-4, a causa delle radiazioni letali rilasciate durante il volo sperimentale.
Da allora, nessuno ha più osato replicarlo.

ARMI da FUOCO, GRANATE ed EQUIPAGGIAMENTI

ARMI da FUOCO

(Armi Axstral Corporations/governative)

• **Pistola laser d'ordinanza LP-01:** L'arma standard delle forze di polizia e usata come arma secondaria da quasi tutti i reparti delle forze armate, dalla fanteria alle forze speciali. Affidabile, precisa e con un caricatore da 15 colpi, è la migliore amica in ogni scontro a fuoco a breve distanza. I suoi difetti includono una gittata limitata e una potenza di fuoco ridotta, non essendo in grado di perforare giubbotti anti-laser o armature pesanti. Ne esistono di diverse versioni della LP-01: quella della polizia, quella militare e quella d'élite delle forze speciali.

• **Pistola mitragliatrice laser MPL-01:** in dotazione alle camicie bianche governative. Letale, precisa e affidabile. Caricatore da 35 colpi.

• **Revolver al plasma:** ne esistono di vari modelli (uno dei più vintage è la RP-22). Caricatore da solo 6 colpi, ma potenza di fuoco notevole!

• **Pistola laser pesante LP-4 IRON:** Variante più potente della pistola laser d'ordinanza, la LP-4 IRON è progettata per infliggere danni maggiori grazie a un fascio laser potenziato. Può perforare armature leggere e giubbotti anti-laser con facilità, rendendola una scelta ideale per scontri ravvicinati dove è richiesta una potenza di fuoco superiore.

• **Mitraglietta laser LS-12:** Piccolo mitra da combattimento con un caricatore variabile da 25 a 50 colpi, a seconda del modello. Leggero, ad alta mobilità e con un'eccellente cadenza di fuoco, è utilizzato principalmente dalle truppe d'assalto rapido di fanteria. Ideale per operazioni dove la velocità e il fuoco continuo sono essenziali!

• **Fucile d'assalto al plasma serie AR:** Caposaldo bellico delle Axstral Corporations. Il principale fucile d'assalto al plasma impiegato dalle forze governative, letale e adattabile. Possiede un caricatore da 30 colpi e può sparare in modalità singola, a raffica o automatica. I proiettili che usa sono più potenti rispetto a quelli del fucile standard della serie MK; inoltre, la maggiore cadenza di fuoco, l'affidabilità e la modularità lo rendono ideale sia per la fanteria regolare sia per le unità d'élite, gli assaltatori e le forze speciali. Il modello più utilizzato è l'AR-17, ma sta per uscire l'AR-19 STORM, ancora migliore e più letale.

• **Fucile a pompa al plasma P-10 Striker:** Devastante arma a corto raggio, il P-10 Striker spara cartucce plasmatiche a dispersione, letali sulle brevi distanze. Il caricatore da 8 colpi offre un buon equilibrio tra potenza e capacità. Ideale per combattimenti ravvicinati in spazi ristretti o ambienti urbani.

• **Mitragliatrice laser PMG-37 "Gatling":** Arma terrificante con una cadenza di fuoco allucinante. Sostanzialmente un pesante mitragliatore con un caricatore da 500 colpi laser. La sua rapidità di sparo permette di creare sbarramenti di fuoco in grado di mettere in difficoltà intere compagnie di soldati. Può essere posizionata a terra tramite un treppiede e usata per difendere postazioni come bunker o trincee. Il suo enorme peso di oltre 30 kg è mitigato da un dispositivo antigravità che ne dimezza il peso. Utilizzabile solo dai soldati più forti e robusti.

● **Fucile di precisione MX-14 Heavy Mag-Accelerator:** Terrificante e precisissima arma impugnata dai cecchini d'élite delle forze armate. Utilizza un sistema a rotaie elettrificate per caricare magneticamente proiettili all'uranio impoverito, sparandoli a velocità ultrasoniche. Ha una portata utile di oltre 10 km, che può estendersi fino a 15 km in mani esperte. I proiettili sono estremamente pesanti e ingombranti, rendendo difficile portarne molti con sé. Letale e affidabile, l'MX-14 possiede un caricatore da 5 colpi, sufficienti per trasformare qualsiasi missione in una caccia mortale.

● **Fucile da caccia al plasma MX-45 FALCO**, con spara reti integrato: Il fucile da caccia più avanzato presente sul mercato, progettato per offrire precisione, potenza e versatilità. L'impugnatura è realizzata in legno di cocco di Kar-Maeg, ultra-resistente e di color nero bruciato. Il mirino ottico offre uno zoom regolabile fino a 8x, consentendo di ingaggiare prede a lunga distanza con precisione chirurgica. Dotato di un caricatore da 7 colpi al plasma perforante, il sistema semiautomatico garantisce una cadenza di fuoco elevata senza sacrificare la stabilità. Include anche una modalità di fuoco secondaria con spara-reti elettrificato ad alta tensione, ideale per catturare prede senza ucciderle. Il sistema è equipaggiato con tre reti pronte all'uso, facilmente ricaricabili in caso di necessità. La versione più datata era l'MX-42 POIANA, ex top di gamma, e ancora più indietro l'MX-40 Sparviero.

● **Fucile al plasma pesante Remington REX:** fucilazzo da battaglia a ripetizione dei tempi della COESIONE (all'incirca anno 2500-2550), utilizzato da cacciatori di bestie colossali e forze speciali governative. Spara cartucce al plasma pesante dall'alto potere distruttivo. Se ne trovano in giro ancora parecchi esemplari.

● **Lanciafiamme ionico PX-24 FLAME:** Orrenda e agghiacciante arma, essenzialmente un grosso fucile con una bombola di gas liquido infiammabile come caricatore. Può sparare immensi getti di fiamme ionizzate ad alta densità e temperatura. Usato principalmente contro bunker, trincee, postazioni di mitragliatrici e in ambienti urbani per eliminare minacce radicate. È una delle armi più criticate dalla FALC e dall'opinione pubblica.

● **Lancia-granata al plasma GL-11:** potente arma in grado di sparare granate al plasma esplosive. Caricatore a tamburo da 6 colpi. Portata medio-bassa ma potenza di fuoco esplosiva. Utilizzata dai reparti della fanteria pesante o dai granatieri.

● **Lanciamissili ionico da spalla RL-5 Thunder:** Arma da spalla usata contro mezzi corazzati. Molto pesante e poco manovrabile, spara un missile ionico a ricerca di calore o a linea diretta, utilizzato dalle truppe di fanteria per abbattere mezzi corazzati, elicotteri d'assalto o piccole astronavi a bassa quota. Il missile ionico è particolarmente esplosivo e potente!

● **Fucile a impulsi ISR-07:** Una delle armi più letali della galassia, costosissima da produrre e fornita solo alle forze speciali governative della "A.F." o ad altri reparti d'élite. Questo fucile d'assalto con caricatore da 40 colpi può sparare in modalità singola, a raffica o automatica. La sua specialità è la capacità di sparare proiettili perforanti all'uranio impoverito, caricati energeticamente da particolari radiazioni, con colpi di colore blu elettrico. Ha una portata più limitata rispetto al fucile al plasma, ma una potenza di fuoco devastante, in grado di perforare praticamente tutti i giubbotti di protezione come fossero burro *(ad eccezione delle armature pesanti come le ESO o quelle in titanio delle Phalanx che richiedono più colpi)*. Proprio per il suo enorme potenziale, l'ISR-07 è un'arma estremamente ricercata e frequentemente contrabbandata, trovando spesso la sua strada nelle mani di mercenari e criminali che possono permettersi il suo costo elevato.

● **Menzione d'onore – Fucile ad arco energetico ARC-156X:** Il fucile ad arco energetico rappresenta una delle armi più potenti e rare nella galassia, utilizzando lo stesso principio dei giganteschi cannoni ad arco delle corazzate stellari. Questa arma sfrutta una tecnologia avanzata di fusione cristallica, alimentata da una combinazione elaborata di pietre preziose, che converte l'energia cristallina in un potente arco distruttivo di energia concentrata.

Principio di funzionamento: Il cuore del fucile è un reattore a fusione cristallica, che richiede una combinazione precisa di pietre preziose come diamanti, ametiste, smeraldi, opali, rubini e altre gemme rare. Queste pietre lavorano in sinergia per generare una fusione interna che accumula e rilascia un'enorme quantità di energia sotto forma di un arco bianco accecante. Ogni pietra ha un ruolo fondamentale: le ametiste stabilizzano l'energia, gli smeraldi aumentano la capacità di immagazzinamento, i diamanti la potenza bruta mentre gli opali incanalano l'energia in modo preciso ma letale!

Modalità di sparo: Il fucile spara colpi singoli ad alta intensità, con ogni colpo capace di perforare anche le armature più avanzate: le armi a fusione cristallica sono le uniche, infatti, a poter penetrare istantaneamente uno scudo energetico, ignorandolo del tutto. Tuttavia, l'arma necessita di un lungo tempo di ricarica tra un colpo e l'altro, poiché il reattore a fusione deve ricostruire l'energia accumulata dalle pietre. Il tempo di attesa tra i colpi garantisce che l'arma non si sovraccarichi e che i cristalli possano ripristinarsi in sicurezza.

Effetti visivi e sonori: Quando viene attivato, il fucile si illumina di un bianco purissimo, con un bagliore che attraversa tutta la sua struttura, mentre le pietre preziose al suo interno brillano con intensità variabile, riflettendo il loro ruolo nella fusione. Al momento dello sparo, un arco di energia bianca viene lanciato verso il bersaglio, accompagnato da un suono intenso, simile a un fulmine che squarcia il cielo.

Utilizzo e rarità: A causa della rarità delle pietre necessarie per alimentare il reattore a fusione cristallica e della complessità del suo assemblaggio, il fucile ad arco energetico è un'arma estremamente preziosa e riservata solo alle forze speciali, a soldati d'élite o a individui di grande prestigio. Pochi ingegneri governativi nella galassia possiedono le competenze necessarie per costruirlo o ripararlo, rendendo questa arma tanto desiderata quanto temuta.

Penetrazione degli scudi energetici: Il fucile ad arco energetico è l'unica arma portatile nella galassia in grado di oltrepassare gli scudi energetici, rendendolo indispensabile in combattimenti contro avversari altamente protetti. La combinazione di pietre preziose nel reattore a fusione genera un'energia capace di destabilizzare i campi di forza, permettendo al colpo di penetrare senza perdere potenza. Questo lo rende una delle poche armi in grado di infrangere all'istante le difese energetiche di veicoli, mech e tute ESO.

Con questa capacità, il fucile diventa una risorsa tattica cruciale nelle missioni di assalto contro forze pesantemente armate o dotate di protezioni avanzate.

Caratteristiche tecniche:

Tipo di energia: Fusione cristallica.

Alimentazione: Ametiste, smeraldi, opali, zaffiri, diamanti, rubini e altre pietre preziose.

Gittata: Medio-lunga distanza.

Potenza: Estremamente letale, in grado di perforare armature ESO avanzate e scudi energetici.

Modalità di fuoco: Colpo singolo con tempo di ricarica tra i colpi.

Rischio di sovraccarico: Minimo, ma richiede gestione attenta dell'energia.

Rarità: Estrema, presente solo nelle mani dei soldati più esperti e letali delle forze speciali del Regime Governativo.

(Armi Titan Industries/terze parti)

• **Fucile al plasma standard serie MK:** è il principale fucile al plasma prodotto dalle Titan Industries ed è ampiamente utilizzato dall'ECLISSI e da numerosi eserciti nella galassia *(Ribelli di Kar-Maeg, città-stato di Dunaria, ecc.).* Progettato per privilegiare affidabilità, semplicità costruttiva e facilità di manutenzione, rappresenta un'arma estremamente versatile e adatta ai conflitti prolungati. Spara proiettili al plasma semi-esplosivi dalla discreta perforazione e potenza. La modalità di fuoco è limitata al colpo singolo, garantendo però una buona precisione. Il caricatore contiene fino a 10 colpi al plasma. Pur non raggiungendo il livello tecnologico dei più moderni fucili d'assalto della serie AR prodotti dalle Axstral, la serie MK è apprezzata per la sua robustezza, il basso costo di produzione e la capacità di continuare a operare anche in condizioni ambientali estreme o con manutenzione minima. Con un peso di circa 8 kg, rimane un'arma pesante ma affidabile, diventata nel tempo uno dei simboli delle forze armate dell'ECLISSI. Il colore dei proiettili varia dal viola al rosso a seconda del modello. Il modello più recente è l'MK-12.

• **Fucile da cecchino al plasma TK-10:** fucile di precisione al plasma. Più semplice, meno costoso, ottimo contro fanteria e bersagli protetti da giubbotti anti-laser o plasma, ma decisamente inferiore all'MX-14 contro corazze pesanti ed ESO.

• **Mitragliatrici laser Titan:** l'ECLISSI utilizza quasi esclusivamente mitragliatici laser prodotte dalle Titan Industries, sia ad uso manuale che quelle installate in carri armati, postazioni fisse o astronavi. Tranne quando può recuperare armamenti migliori, s'intende.

• **Nota su armamenti Titan e di terze parti:** La maggior parte delle armi da fuoco presenti nella Galassia di Zefiron (pistole laser, mitragliette laser, fucili al plasma, fucili a pompa, mitragliatrici e numerose altre categorie) è prodotta in diverse varianti da molteplici aziende. Oltre ai modelli sviluppati dalle Axstral Corporations e dalle Titan Industries, esistono infatti numerosi produttori minori, industrie locali e fabbriche clandestine che realizzano versioni proprie, spesso destinate a milizie, compagnie militari private, organizzazioni ribelli, terroristi o al mercato nero. Le differenze riguardano principalmente qualità costruttiva, affidabilità, costo e prestazioni.

• **M-1 Archibux:** fucile al plasma semiautomatico prodotto dalle Titan Industries e dotato di un caricatore da otto colpi perforanti. Costoso e prodotto in quantità limitatissime, l'Archibux rappresenta una delle armi Titan di maggiore qualità disponibili all'ECLISSI ed è riservato in via esclusiva alla Guardia Imperiale.

ARMI BIANCHE

• **Coltello da combattimento in titanio:** Arma corpo a corpo standard usata da tutte le forze armate. Praticamente indistruttibile, affidabile e mortale, il coltello in titanio è una scelta efficace in combattimenti ravvicinati o quando le munizioni si esauriscono. Non ha bisogno di presentazioni, la sua letalità parla per lui.

• **Coltello delle forze speciali in Acciaio Vulcanizzato C-19:** Versione governativa sotto steroidi del normale coltello da combattimento; per la sua rarità e costo, viene fornito in dotazione solo ai membri più esperti e capaci delle forze speciali (A.F. su tutte). Come prassi simbolica, su ogni coltello viene inciso il nome del soldato.

• **Lama Energetica:** Una sorta di lungo coltello in lega di acciaio, titanio e tungsteno, solitamente di dimensioni variabili fino a 40 cm, dotato di sottili fili in rame lungo i bordi. Quando attivata, grazie a una batteria posta nel manico, la lama viene percorsa da corrente elettrica ad altissima tensione, raggiungendo così temperature estreme di oltre 3000 gradi Celsius, senza deformarsi. Questa tecnologia permette alla lama di perforare praticamente qualsiasi cosa, dai giubbotti alle corazze, rendendola un'arma corpo a corpo micidiale. Viene utilizzata quasi esclusivamente da forze speciali o reparti d'élite governativi, sia per il suo costo che per la difficoltà nell'utilizzo.

• **Arpione elettrificato:** Devastante arma corpo a corpo in dotazione ai reparti speciali dei palombari. Consiste in un lungo arpione collegato a uno zainetto che fornisce la corrente. Molto efficace contro creature acquatiche, sommergibili e altre truppe nemiche dotate di scafandri da battaglia.

• **Pugnale a fuliggine:** Arma bianca storica del pianeta Astrylis. Lama realizzata con fuliggine vulcanica pressata, estremamente affilata ma fragile. Dopo alcuni colpi tende a sbriciolarsi (si tratta infatti di un'arma monouso).

La polvere di fuliggine può tuttavia infiltrarsi nelle ferite e causare esplosioni chimiche secondarie dentro il corpo nemico una volta a contatto con il sangue… beh, tremenda!

A ogni modo, si tratta più di un'arma simbolica o di prestigio, più che di reale uso sul campo, ed è spesso portata dai veterani e soldati d'élite della milizia del pianeta.

GRANATE e MINE

• **Granata al plasma:** La madre di tutte le granate: una bomba a mano dalla potenza devastante. Una volta estratta la spoletta, la granata esplode dopo 7 secondi, generando una deflagrazione al plasma capace di vaporizzare qualsiasi cosa entro un raggio di 15 metri. La temperatura al centro dell'esplosione è così alta che fonde metallo e cemento in pochi istanti. Perfetta per distruggere obiettivi fortificati o eliminare gruppi numerosi di nemici!

• **Granata a frammentazione FG-8 Impact:** Questa granata a frammentazione combina l'esplosione con un'onda d'urto estremamente potente, che si diffonde in tutte le direzioni. Contemporaneamente, rilascia centinaia di schegge metalliche che volano a velocità supersonica, lacerando qualsiasi cosa nel raggio d'azione. Ideale per spazzare via fanteria nemica o distruggere attrezzature non corazzate.

• **Granata al carbone CG-22:** Progettata e prodotta su Ergon, questa granata utilizza una carica esplosiva al carbone sintetico, un materiale altamente instabile e reattivo. Quando esplode, genera una pressione tremenda accompagnata da fiamme nere e tossiche che avvolgono tutto nel raggio di 12 metri. Oltre al danno esplosivo, il residuo di carbone incandescente aderisce alle superfici, continuando a bruciare e causando ulteriori danni. Particolarmente efficace contro bersagli corazzati, veicoli e strutture leggere.

• **Granata D-47 ad "alto potenziale":** Questa granata semi-nucleare è l'ultima risorsa per chi ha bisogno di una potenza devastante in formato tascabile! Una volta attivata, la D-47 esplode con la forza di una bomba atomica in miniatura, sprigionando un'onda di energia e calore che incenerisce tutto nel raggio di almeno 200 metri. La detonazione lascia un cratere fumante e provoca un'onda d'urto che si diffonde per centinaia di metri, abbattendo edifici e disintegrando ogni cosa al suo passaggio. Da usare solo in casi estremi, poiché l'effetto collaterale di radiazioni è elevato!

• **Granate stordenti NA-99 con nitruro di ammonio:** Sostanza altamente debilitante!!! Stende anche animali enormi al bisogno. Usate per neutralizzare gruppi ostili senza uccidere.

• **Mine a rilevazione di movimento:** Queste bastarde esplosive attendono pazientemente che qualche sventura bersaglio si avvicini, e poi… BOOM!!! Mostruoso. Contengono una quantità così alta di esplosivo da risultare perfino anti-carro!

• **Mina SPORUS a gas Nervino:** La mina SPORUS è un'arma di prossimità estremamente pericolosa, progettata per rilasciare dosi letali di gas nervino tossico e corrosivo al minimo segno di movimento nelle vicinanze. Una volta attivata, la mina disperde un gas letale che non solo intossica, ma corrode anche materiali organici e inorganici, causando un'agonia indescrivibile a chiunque venga colpito. Ideale per difese di aree sensibili, per bloccare assalti nemici o per violare i protocolli etici della FALC.

ARMI MODIFICATE o SPECIALI

• **Fucile d'assalto OIL-15:** fucile sviluppato sul pianeta Petroleum che spara particolari proiettili che contengono capsula al petrolio incendiario. Quando colpiscono il bersaglio, scatta un meccanismo di ignizione termica che raggiunge subito alte temperature con conseguente combustione e carbonizzazione del soggetto colpito.

• **Fucile tattico a colpo singolo CRP-9 CARBON:** Direttamente da Ergon, questo è il fucile standard in dotazione alla milizia del pianeta. La particolarità di quest'arma risiede nell'utilizzo di proiettili composti da una lega speciale di carbone e tungsteno, progettati per offrire un'elevata capacità di perforazione. Il CRP-9 non utilizza polvere da sparo, ma vapore compresso generato da un piccolo dispositivo al carbone integrato all'interno dell'arma. Questo sistema innovativo rende il fucile estremamente preciso e affidabile, soprattutto in condizioni normali di combattimento.

Il fucile, a colpo singolo, ha un caricatore da 10 colpi, offrendo un ottimo equilibrio tra potenza e maneggevolezza. Tuttavia, l'arma può presentare problemi in condizioni estreme, poiché il generatore al carbone può risultare inaffidabile se l'arma viene immersa in acqua o fango, compromettendo la sua funzionalità. Nonostante questo difetto, il CRP-9 rimane una scelta popolare tra le forze della milizia di Ergon per la sua potenza di fuoco e la capacità di infliggere danni devastanti con colpi ben piazzati!

• **Fucile termico a pressione CALOR-80:** Arma standard della milizia di Astrylis. È una sorta di fucile a proiettili perforanti pressurizzati ad alta temperatura.

Queste munizioni metalliche, bastarde e incandescenti, penetrano anche corazze medie (come un giubbotto anti-plasma), grazie alla pressione e al calore!

I lati negativi includono manutenzione continua, dato che il fucile è alimentato da piccole caldaie a gas integrate, e scarsa affidabilità.

• **Fucile a Cannone portatile da spalla**: arma iconica della Brigata del Bue d'Acciaio

ECLISSI, capace di sparare proiettili di grosso calibro da 80mm per circa 4 kg di peso! (per farci capire come un termos da 1,5 litri pieno di tritolo)

• **DC-2 Cannone Manuale:** il DC-2, noto come cannone manuale, è una rudimentale ma devastante arma portatile, simbolo della milizia dei Cannoni Erranti e loro equipaggiamento principale. Questo cilindro metallico, attivato tramite miccia o innesco manuale, funge sia da lanciarazzi che da artiglieria portatile. Il proiettile sparato, spesso una palla di metallo riempita con esplosivi plastici, è capace di distruggere veicoli, fortificazioni e truppe nemiche con un impatto devastante.

Il DC2 è spesso assemblato a partire da barili di petrolio e benzina vuoti.

L'utilizzo del DC2 richiede una forza fisica fuori dal comune e un coraggio disperato: l'onda d'urto dello sparo è così potente che spesso sbalza l'operatore, causando fratture e ferite anche gravi. Molti membri della milizia portano i segni permanenti del loro stesso arsenale, ma continuano a combattere con stoica determinazione!

• **RK-55 Rail Keeper:** fucile a rotaia magnetico. Come munizioni utilizza dei proiettili magnetici a disco molto pesanti. Caricatore da 8 colpi. Potenziato in presenza di binari

• **Fucile NR-5 al cianuro:** Un fucile d'assalto che spara proiettili a punta cava carichi di cianuro potenziato, una versione estremamente letale della tossina. Ogni colpo è mortale non solo per l'impatto, ma anche per la tossicità, rendendolo un'arma temibile sul campo di battaglia. Nota: Quest'arma è ufficialmente bandita dalla FALC.

• **Pistola Taser shock P-9:** élite delle pistole stordenti. Spara delle microcariche elettriche perforanti che penetrano sottopelle e paralizzano il bersaglio. Caricatore da 15 colpi.

• **Fucile a gomma elettrica "Chewing Gun" (G.E-77)**

L'arma distintiva dei Caschi Viola.

Spara proiettili in gomma elettrificata, che possono:

- Stordire momentaneamente un bersaglio con una scossa lieve.

- Bloccare i muscoli completamente, impedendo qualsiasi movimento.

- (In casi estremi) Friggere letteralmente chi lo subisce facendo esplodere i muscoli per la troppa corrente elettrica!

Il livello di potenza può essere regolato dell'utilizzatore tramite una comoda manopola.

• **Fucile Sedativo PARA-BELLUM-34:** Fucile a lunga gittata con canna modulare e caricatore rotativo da 6 siringhe ad alto contenuto narcotico.

– Composizione del sedativo: mescolanza brevettata di Kalm Now potenziato, Morfina C-10 vegetale e neuro-paralizzanti ricavati da alcune bacche di Lacustra Fluviale.

– Effetto: può sedare in 2,7 secondi uno spettrolupo di Violet Moon o rallentare il battito cardiaco di un mostro Marino!

– Modalità secondaria: spruzzo nebulizzato di "calmante a corto raggio" per gestire folle rurali in panico o animali domestici fuori controllo (tipo maiali impazziti!)

• **Spray Anti-Orso BEAR-91:** Spray pressurizzato ad alto intensità. Potenza di oltre 17 milioni di SHU. Capace di stendere anche un fottuto orso alto 4 metri dei monti Carzang volendo o altri animali di medie dimensioni (chiaro, con limiti: non può stendere un enorme condor a tre teste).

• **Fucile CSPR-88 al peperoncino di Ghartundar** (Barathar) il più piccante nella galassia. In teoria "non letale", può accecare e provocare ustioni di terzo grado fino alla morte. Usata in casi estremi o dove magari gli ostili indossano protezioni isolanti, altrimenti verrebbero cotti vivi!

• **Fiocina elettrica EH-4:** arma che spara arpioni elettrificati da 100.000 volt. Utilizzata dai reparti speciali dei "Palombari". Contiene un caricatore da 7 arpioni. Viene usata principalmente sott'acqua, al posto delle normali armi laser o al plasma (che non funzionano quasi per nulla). Funziona molto bene con creature acquatiche e sommergibili (che, se colpiti, trasmettono la corrente all'interno, folgorando all'istante il personale a bordo).

• **Fucile subacqueo SQ-2:** arma appositamente progettata per sparare sott'acqua. Possiede caricatore da 30 colpi e può sparare a raffica o a colpo singolo. In dotazione ai reparti speciali dei Palombari.

• **Fucile elettrico ER-16 VOLT:** fulminante arma capace di una potenza assurda di Volt e Ampere! Spara un raggio di pura corrente, come una bobina di Tesla. Folgora all'istante il bersaglio. Arma sviluppata dagli ingegneri di Fulminara, Tempestius.

• **Fucile venefico VENOM-100:** mostruosa e crudele arma in dotazione ai reparti speciali delle Nebbie Mortali. Consiste in una sorta di spargitore velenifero, che emana gas nervini o Agente Mandarine sparandoli come fosse un lanciafiamme. Le vittime muoiono all'istante. Il gas ha oltretutto un effetto corrosivo, rendendo inutili le maschere antigas!

• **Harpoon Mk-1:** Devastante spara-arpioni utilizzato dai guardiani dei fari di Nuvolarium-8.

• **Fucile a raggi gamma ATOM-238:** terribile arma che emette raggi radioattivi letali! Utilizzata dal reparto speciale governativo degli Atomic Soldiers.

• **Armi prototipo della "Guardia Nera":** le terrificanti guardie del corpo del regime governativo, utilizzano delle varianti delle armi standard, che sono prototipi molto più evoluti, come le lame energetiche ionizzate o i fucili a impulsi di ultima generazione ISR-08.

EQUIPAGGIAMENTI TATTICI

• **Scudo energetico portatile AEGIS:** Il modulatore di campo energetico AEGIS è uno scudo portatile ad antimateria, progettato per offrire protezione temporanea e impenetrabile in situazioni critiche. Compatto e facilmente trasportabile come una valigetta, può essere attivato sul campo per generare una barriera energetica resistente a qualsiasi colpo, inclusi proiettili laser, plasma e persino missili. Una volta attivato, lo scudo rimane operativo fino all'esaurimento dell'energia, fornendo una difesa essenziale per le truppe in prima linea o in zone ad alto rischio.

• **Torretta laser:** Questa grossa mitragliatrice portatile è una delle armi difensive più potenti a disposizione delle truppe di fanteria. La torretta laser, facilmente posizionabile sul campo di battaglia, è in grado di sparare centinaia di proiettili laser al minuto, creando una barriera di fuoco che può mettere in difficoltà anche le unità nemiche più corazzate. La sua potenza distruttiva, unita alla praticità e velocità di montaggio, la rende ideale per difendere postazioni strategiche o respingere attacchi su vasta scala.

• **Dispositivo di comunicazione LONG-Tech:** Il dispositivo LONG-Tech è una radio portatile avanzata che consente comunicazioni interplanetarie a connessione ultra-rapida. Utilizzato principalmente dalle squadre militari e dalle forze speciali, questo dispositivo garantisce trasmissioni sicure e in tempo reale, anche su distanze astronomiche. La sua tecnologia avanzata include funzionalità di crittografia automatica, protezione da interferenze e una batteria a lunga durata, essenziale per operazioni prolungate.

• **Dispositivo di scansione SCAN-RIL:** Lo SCAN-RIL è un avanzato scanner portatile, progettato per le forze speciali e le operazioni tattiche ad alto rischio. Questo dispositivo combina la scansione termica e a infrarossi per offrire una visione dettagliata dell'ambiente

circostante, anche attraverso pareti e ostacoli. La tecnologia a infrarossi permette di rilevare fonti di calore nascoste, come la presenza di persone o animali, mentre la scansione termica mappa con precisione le differenze di temperatura, identificando potenziali minacce come armi da fuoco cariche o congegni esplosivi. Dotato di un display olografico integrato, lo SCAN-RIL offre una rappresentazione tridimensionale in tempo reale dell'area analizzata, consentendo agli operatori di pianificare interventi rapidi e sicuri. La batteria a lunga durata e la resistenza alle condizioni atmosferiche estreme lo rendono uno strumento indispensabile per missioni critiche!

GIUBBOTTI, ARMATURE e CORAZZE PROTETTIVE

Nella Galassia esistono diversi principali tipi di protezione corporea contro varie tipologie di armi, che siano laser, al plasma, o altre *(premessa: vi sono anche numerose varianti e personalizzazioni, come quelle fornite alle forze di polizia, ai reparti delle Tigri di Ferro o alle diverse milizie).*

Le tipologie di protezione sono:

• **Giubbotto standard di protezione:** La forma più basilare di difesa. È composto principalmente da cotone rustico e canapa pesante, con uno strato di tessuto balistico tra i due. Tuttavia, sempre di tecnologia obsoleta si tratta. Sebbene non possa resistere a un colpo diretto da qualsiasi arma *(se va di culo un paio di colpi laser)*, offre protezione contro detriti, schegge e colpi di striscio. I suoi punti di forza sono il basso costo e la leggerezza, che ne permettono l'uso diffuso tra le forze militari. L'esercito di fanteria dell'ECLISSI è principalmente equipaggiato con questo tipo di giubbotto.

• **Giubbotto anti-laser:** Un giubbotto moderno realizzato con uno speciale tessuto in grado di dissipare il calore generato dai colpi laser. È in grado di resistere ad alcuni colpi diretti di arma laser, ma offre scarsa protezione contro i colpi al plasma o altre armi più potenti, come i lanciagranate o i fucili a impulsi. Come peso è paragonabile a quello standard, ma il costo è triplicato. Questo tipo di giubbotto è utilizzato da alcuni reparti leggeri dell'esercito del Regime Governativo e dalle truppe di fanteria scelta dell'ECLISSI.

• **Giubbotto anti-plasma:** Evoluzione del giubbotto anti-laser, questo tipo di protezione è in grado di resistere a un numero significativo di colpi laser e di sopportare alcuni colpi diretti da fucili al plasma. Tuttavia, è molto più costoso rispetto ai modelli precedenti – il che ne limita la produzione su larga scala – ed è anche più pesante, aumentando il carico sul soldato che lo indossa. Difatti ha incorporate delle piastre in titanio e spessi strati di Fibra di Cocco Nero intrecciata *(resistentissima!)*. Può essere associato a gomitiere, ginocchiere e protezioni balistiche per una protezione completa del corpo *(come nel caso degli assaltatori governativi)*. È il giubbotto principale utilizzato dall'esercito governativo. Per l'ECLISSI è riservato invece a poche guardie di alto rango o ai migliori uomini dei corpi speciali.

• **Tute delle Tigri di Ferro:** Le Tigri di Ferro governative utilizzano un'uniforme balistica integrale appositamente progettata per le operazioni urbane e antisommossa ad alta intensità. Questa uniforme offre una protezione superiore a quella di un normale giubbotto anti-plasma, rimanendo però più leggera e meno resistente rispetto all'armatura balistica ABT. È composta da tessuti balistici rinforzati, Fibra di Cocco Nero, e piastre modulari in ceramica-titanio, garantendo una resistenza eccellente contro colpi laser e plasma. Il loro casco/elmo è realizzato con un'estetica che ricorda la testa di una tigre nera fatta di ferro.

Accanto all'equipaggiamento standard, alcuni operatori scelti, denominati T.I.G.R.E., indossano la **Tuta d'Assalto Pesante**, una versione estremamente corazzata concepita per sfondamenti diretti, resistenza a esplosioni di bombe terroristiche e assalti frontali contro manifestazioni abusive. Questa tuta, ispirata alle vecchie protezioni da artificiere, presenta un torso massiccio, rinforzi multipli sugli arti e ha anch'essa un casco a forma di testa di tigre nera, simbolo di forza e terrore del reparto. Offre una protezione inferiore rispetto alla corazza pesante in titanio della Phalanx, ma rimane mostruosa e un po' meno ingombrante.

• **Armatura balistica tattica ABT:** Questa armatura integrale avanzata *(costosissima!)* è progettata per truppe governative d'élite e per le forze speciali. Offre un'eccellente difesa pesante senza compromettere del tutto la mobilità. L'ABT è dotata di piastre modulari di metallo rinforzate su tutto il corpo *(piastra toracica, spallacci, vambraci, gomitiere e tutto il resto)*, e imbottitura in fibra di Cocco Nero, offrendo una protezione completa al corpo. Resiste a schegge, detriti e colpi laser senza alcun problema, e può assorbire svariati colpi

al plasma. È l'ideale per unità speciali che non fanno parte della fanteria pesante, ma richiedono comunque una difesa elevata. Viene raramente utilizzata dagli ufficiali ECLISSI che riescono a procurarsela pagandola cifre mostruose, o tramite contrabbando e mercato nero.

● **Toro Mk-I – Corazza d'Assalto della Brigata del Bue d'Acciaio:** La Toro Mk-I è la corazza pesante in dotazione esclusiva alla Brigata del Bue d'Acciaio, corpo speciale d'assalto dell'ECLISSI. Forgiata interamente con Acciaio Incazzato. Offre un grado di protezione paragonabile – se non in certi casi superiore – a quello di una corazza balistica ABT, ma risulta molto più pesante, grezza e ingombrante. Non è pensata per l'agilità o per il comfort, ma per lo sfondamento diretto e la resistenza brutale. Rispetto alle corazze governative più moderne, come la Marine Armor Élite, è nettamente meno raffinata e tecnologica, ma sul piano della pura protezione balistica riesce comunque a reggere colpi di alto calibro. L'estetica intimidatoria e il peso eccessivo ne fanno una corazza inadatta a missioni stealth o a operazioni di precisione, ma perfetta per annientare difese frontali e trasmettere paura.

● **Corazza integrale MARINE ARMOR:** Questa corazza pesante color bronzo viene data in dotazione ai fanti di marina della Marina Stellare governativa. Offre una protezione intermedia di poco inferiore all'armatura balistica ABT.

● **Corazza integrale MARINE ARMOR ÉLITE:** Versione élite *(e dorata)* della MARINE ARMOR. É universalmente considerata l'apice delle armature integrali da combattimento convenzionali: offre infatti una protezione superiore all'armatura balistica tattica ABT, a fronte di un peso maggiore.

● **Corazza Pesante in Titanio:** Qui si entra nel campo delle protezioni più avanzate. Bisogna fare intanto 2 distinzioni: le corazze utilizzate dai reparti di fanteria pesante delle varie nazioni o organizzazioni (ECLISSI, BSE, Milizie varie) e le corazze delle Phalanx governative. Queste ultime sono ovviamente le migliori in termini di resistenza, protezione e performance.

- ***Corazze delle Phalanx:*** Queste corazze pesano circa 240 kg e offrono un'enorme potenza difensiva, mitigata in parte da un dispositivo antigravitazionale (che riduce il peso a circa 80kg). Sono costosissime e lente da produrre, riservate esclusivamente alle unità di fanteria pesante. Ogni corazza è dotata di uno spesso elmo con visore notturno e termico, e offre protezione contro gas e fumi tossici. Spesso è integrato un sistema di lancio difensivo per respingere granate in arrivo e un generatore di coltre fumogena attivabile quando necessario. Queste corazze sono completamente immuni ai colpi laser, che si infrangono contro di esse come onde sugli scogli. Possono resistere a decine se non centinaia di colpi da fucili al plasma e offrono una discreta protezione anche contro esplosivi ad alto potenziale. Tuttavia, armi di grosso calibro come fucili a impulsi, mitragliatori pesanti, lanciagranate o cannoni possono infliggere danni significativi.

- ***Corazze generiche in titanio:*** simili, ma meno resistenti e senza gadget quali coltre di fumo e sistema anti-granate.

● **Tuta da combattimento ESO**: l'apice supremo della tecnologia bellica di difesa. Questi esoscheletri da combattimento, dal costo gargantuesco e proibitivo, sono letteralmente un miracolo per i soldati con l'onore (e l'onere) di indossarle.

La tuta ESO è realizzata in Lumynite Refracta ad alta purezza, con l'aggiunta di una piccola percentuale di tungsteno e metalli rari, che ne aumenta la stabilità termica e la resistenza strutturale nei punti di stress meccanico. Questa speciale lega permette di riflettere colpi laser o al plasma in arrivo, deviandoli completamente. Il peso percepito è di appena 10 kg, grazie a un modernissimo sistema antigravitazionale, mentre il peso reale si aggira intorno ai 70 kg, cosi basso grazie all'estrema leggerezza della Lumynite. Ciò garantisce agilità, velocità e mobilità senza pari.

Come se non bastasse, dispone anche di un sistema meccanico idraulico, che permette di sollevare carichi imponenti, aumentando forza e resistenza.

Tutto questo è reso possibile dall'alimentazione fornita da una piccola, ma potentissima batteria nucleare a decadimento perpetuo, installata in un contenitore corazzato nella parte posteriore della tuta.

Oltretutto, la tuta dispone di vari gadget integrati:

• **Scudo energetico ad antimateria:** di media durata, una volta attivato, è in grado di riflettere qualsiasi colpo in arrivo (laser, plasma, impulsi, ecc.) e proteggere da esplosioni di notevole potenza, come missili, colpi pesanti, granate e simili.

• **Casco/elmo con visori di diverso tipo:** incluso nel pacchetto, un pesante casco corazzato, dotato della più ampia gamma di visori disponibili nell'intero esercito: visore termico, notturno, infrarossi, rilevatore di battito cardiaco e rilevatore di vibrazioni elettromagnetiche. Uno per ogni situazione.

• **Filtro per sostanze tossiche:** il casco è dotato di un apposito respiratore per filtrare gas venefici, vapori tossici e qualsiasi altra schifezza che possa girare nell'aria. Adatto per la guerra chimica.

• **Schermatura mimetica:** di norma, la tuta è di colore nero, ma una volta attivato, il dispositivo sfrutta l'ambiente circostante per mimetizzarsi, come un camaleonte. Chiaramente non garantisce una vera invisibilità, ma rende comunque difficile essere individuati.

• **Contromisure anti-granate o missili:** simili a quelli impiegati dai veicoli corazzati, la tuta ESO è dotata di due piccoli tubi launcher sul retro, dai quali possono essere sparati razzi di disturbo. Questi razzi sono progettati per attirare missili a ricerca o neutralizzare granate in arrivo.

• **Cintura con granate:** agganciata alla vita, può contenere diversi tipi di granate: al plasma, accecanti, fumogene, incendiarie e a carica EMP.

• **Propulsori su gambe e braccia:** permettono all'utilizzatore di spiccare dei notevoli salti o brevi voli, per piombare sulla testa dei malcapitati di turno. Servono anche per compiere accelerazioni e aumentare la velocità della corsa.

Le due aziende che producono le suddette armature da combattimento sono le "Axstral corporations" (che ha costruito le "ESO Axstral") e le "Titan Industries" (che forgia le "Titan Star"). Le armature ESO Axstral sono utilizzate solo dalle forze speciali della A.F. e molto raramente da truppe e forze d'élite regolari governative. Le altre, invece, come le TITAN Star, dai più fortunati ECLISSI (o terze parti) che riescono a recuperarle o a pagarne il loro altissimo prezzo. Per tutti i comuni soldati, possederne una è un incredibile motivo di vanto.

Curiosità: L'apice ufficiale delle tute ESO attualmente in commercio è la **ESO Axstral Mark IX**. La Mark X *(utilizzata dalla Guardia Nera, ovvero le guardie del corpo dell'Alto Comando Governativo)* e la Armor I *(prototipo esclusivo per il Generale Orion)* sono invece le tute più forti ma ad uso limitatissimo. Esiste infatti solo una Armor I per Orion, e una Axstral Mark X per ogni membro della Guardia Nera. Voci di corridoio dicono sia in sviluppo la Mark XI e la diffusione su larga scala della Mark X.

Perchè la tuta ESO è una corazza che non tradisce mai?

La tuta da combattimento ESO non è mai uno svantaggio da tenere addosso, nemmeno quando è danneggiata, perché non si tratta di un semplice esoscheletro attivo, ma di un sistema progettato per resistere fino alla fine senza mai diventare un ostacolo.

Quando i servomotori o i pistoni idraulici subiscono danni, entrano automaticamente in modalità passiva e vengono sganciati dai sistemi di trasmissione del movimento, evitando di bloccare o irrigidire gli arti.

In questo modo la tuta smette di assistere, ma non intralcia: si trasforma in una corazza "morta" (Dead Armor), che continua comunque a offrire notevole protezione.

E grazie ai dispositivi ad antigravità e alla leggerezza della Lumynite refracta, non pesa

sull'utilizzatore.

Diventa semplicemente un'armatura medievale moderna.

Batteria a decadimento perpetuo 🔋

(Tecnologia esclusiva per equipaggiamenti militari d'élite.)

Le batterie a decadimento perpetuo rappresentano una delle più rare e sofisticate innovazioni energetiche mai sviluppate nella Galassia di Zefiron. Progettate per fornire energia stabile, continua e praticamente illimitata, sono impiegate solo su dispositivi militari d'élite, come le Tute da Combattimento ESO, o in rari casi su dispositivi strategici ad altissimo valore operativo.

A differenza dei reattori nucleari tradizionali (che richiedono manutenzione, rifornimenti di barre e presentano un rischio d'esplosione), queste batterie sfruttano il lento decadimento di isotopi radioattivi, il cui rilascio di energia è costante, controllato e privo di picchi esplosivi. La reazione è talmente bilanciata che può durare decenni o secoli senza alcun tipo di ricarica.

Questo tipo di batteria è estremamente stabile: anche se la tuta viene colpita, non esplode, né subisce blackout critici. È la soluzione ideale per ambienti di guerra intensiva dove affidabilità e sopravvivenza sono essenziali.

ASTRONAVI da GUERRA

Di seguito sono elencate tutte le tipologie di classi di astronavi da guerra. Alcune di esse sono esclusivamente governative (come le corazzate), mentre di altre ne esistono pure le controparti ECLISSI/altre fazioni, prodotte dalle Titan Industries o da terze parti, anche se sono più obsolete, di vecchia generazione o peggio equipaggiate:

Supercorazzata Ammiraglia Leviathan Fury

L'unica nave in grado di resistere a cinque colpi diretti di un H.L.R.I.C. Già questo dovrebbe far capire quale mostruosità i cantieri navali governativi (con l'appoggio di ingegneri Vortexiani), hanno creato.

Forgiata con le fiamme dell'inferno e cresciuta con sofferenza e terrore, questa nave è **la più potente mai costruita** e fiore all'occhiello del potere governativo.

Tecnicamente una corazzata di dimensioni mostruose, dotata di uno scafo interamente in PN-115, costata come 3 volte il PIL globale di un qualsiasi mondo esterno e armata con i peggiori orrori bellici.

Tra cui spicca un cannone ad arco energetico (arma già abominevole di suo), modificato modello ARC-7000 in modo da generare un'energia tale quasi da eguagliare un H.L.R.I.C. Come se non bastasse, è dotata anche di equipaggiamenti e armi atomiche quali missili nucleari e altre diavolerie apocalittiche.

Internamente possiede anche hangar che possono contenere jet spaziali, corvette e persino un paio di fregate, oltre a un'intera divisione da battaglia (mezzi corazzati, artiglieria, ecc.)

Per quanto riguarda l'estetica, lo stile predominante è il Gargantuismo, tipico del regime governativo, insieme a un design brutalista, pensato interamente per il combattimento e il predominio spaziale.

- **Dimensioni:** 17 km di lunghezza.
- **Armamenti:** cannone ad arco energetico ARC-7000 (il modello più potente esistente), cannoni super pesanti al plasma a triplice canna (simili a quelli presenti sulle corazzate ww2 ma giganteschi!), batterie con missili di vario tipo, siluri fotonici, mitragliatori laser sia automatici che pilotati manualmente da feritoie, mitragliatori pesanti manuali JOULE al plasma, e infine droni SWARM e H-BOLT. Equipaggiato anche con armi atomiche (sotto severa restrizione d'uso).
- **Corazzatura e protezioni:** scudo ad antimateria potenziato LV-5, scafo interamente in PN-115, contromisure razzo, laser o jammer.
- **Equipaggio:** 30000 persone (soldati, marinai, ingegneri, cuochi, ecc.) Non vengono contati militari extra ospitati a bordo ad esempio divisione da trasporto.

Supercorazzata

Astronavi rarissime e micidiali, sono come delle corazzate… ma sotto steroidi, GH e anabolizzanti vari! Il governo ne possiede 10 (sono schierate 1 per flotta e fungono da ammiraglie), di cui la più potente è la Leviathan Fury.

Lunghe dai 10 ai 17 chilometri, con scudo LV-5 e capaci di resistere a circa 3 colpi di H.L.R.I.C. Tutte le supercorazzate hanno armi nucleari come equipaggiamento di default (chiaramente disattivato in guerra a causa dell'opinione pubblica). Queste astronavi rappresentano il massimo livello di guerra spaziale convenzionale. Soltanto armi strategiche nucleari o proibite, come l'H.L.R.I.C., possono minacciarle seriamente.

Per questa tipologia di navi non è previsto l'utilizzo bellico in atmosfera salvo per decollare o atterrare in speciali spazioporti, come la base militare di Iron Soul.

Corazzata stellare

La punta di diamante della flotta governativa, simbolo della loro potenza navale. Questi giganteschi bestioni sono forgiati con acciaio, titanio, tungsteno e con il rarissimo minerale PN-115 (dalla resistenza assurda e dal peso specifico spropositato, circa 7 volte quello dell'oro).

Queste navi, quando presenti, compongono la prima linea in qualsiasi flotta governativa. Nonostante il loro basso numero (dovuto al costo spropositato e ai tempi di produzione lunghissimi), queste astronavi sono in grado di offrire la superiorità spaziale in breve tempo, a suon di cannonate di calibro superpesante al plasma e con i temibili cannoni ad arco energetico: arma mostruosa!

Sono piazzati in prima linea, affiancati dagli incrociatori più grossi. Insieme formano una sorta di falange contro la flotta nemica, per proteggere il resto della flotta, generando un nutrito sbarramento di fuoco.

- **Dimensioni:** 4/5 km.
- **Armamenti:** cannone ad arco energetico ARC-3100, cannoni super pesanti al plasma a triplice canna, mitragliatori al plasma a uso manuale JOULE, batterie con missili di vario tipo, siluri fotonici e mitragliatrici/torrette laser.
- **Corazzatura e protezioni:** scudo ad antimateria potenziato LV-4, scafo in lega di minerale PN-115, titanio e tungsteno, contromisure razzo, laser o jammer.
- **Equipaggio:** dalle 5000 fino alle 10000 persone.
- **Dispiegamento in atmosfera:** Possibile ma estremamente raro. Non può atterrare salvo in speciali spazioporti attrezzati.

Incrociatore

Devastante astronave da guerra. Lunga in media 1500 metri, è l'incubo di qualsiasi astronave. Considerato la spina dorsale di ogni flotta galattica, può contare su una potenza di fuoco allucinante, e su una resistenza non da meno.

Schierati sia in prima linea che nel corpo centrale della flotta.

- **Dimensioni:** in media 1000/1500 metri.
- **Armamenti:** cannoni al plasma di grosso calibro, mitragliatrici e torrette laser, batterie con missili di vario tipo, siluri fotonici, mitragliatori al plasma ad uso manuale JOULE.
- **Corazzatura e protezioni:** scudo ad antimateria LV-3 o 4, pareti in titanio rinforzato con tungsteno, contromisure laser, a razzo o jammer.
- **Equipaggio:** in media 3000 persone.
- **Dispiegamento in atmosfera:** possibile ma usato poco frequentemente. Bisogna considerare che è un grosso rischio dispiegare una nave così costosa in ambiente atmosferico poiché diventa più vulnerabile alla contraerea, jet nemici, esplosivi ad alto potenziale, ecc. Oltretutto, può atterrare solo in speciali spazioporti attrezzati.

Cacciatorpediniere

Astronave con buona corazzatura e armamenti, specializzata in numerose funzioni, in base alle quali cambia drasticamente il proprio ruolo in battaglia:

- **Bombardamento orbitale:** la variante più diffusa. I cacciatorpedinieri di questo tipo sono attrezzati con apposite armi (bombe e raggi al plasma, bombe perforanti, ad alto potenziale, ecc.) per bombardare la superficie di un pianeta direttamente dall'orbita, a oltre 200 km di altitudine!
- **Porta droni:** variante terribilmente mortale e sadica. Meno corazzata e protetta rispetto alle altre varianti, dispone però di un micidiale dispositivo d'attacco: I fottuti droni

automatizzati SWARM e H-BOLT, dei congegni esplosivi con auto-pilota usati per creare devastazione e caos! Gli SWARM sono dei piccoli bastardi (intorno al metro) che vengono rilasciati in gruppi numerosi per avvicinarsi al nemico ed esplodere come uno sciame di vespe ubriache imbottite di tritolo! L'H-BOLT, invece, è ancora più infame. Decisamente più grosso (molti metri) viene sganciato singolarmente o a coppia. A quel punto, cerca sistematicamente i punti deboli delle navi nemiche e ci si lancia in un attacco kamikaze. La sua punta è altamente perforante, quindi una volta incastrato, penetra di alcuni metri e deflagra in modo assolutamente illegale!

- **Contraerea:** variante utilizzata nella flotta rimpolpata con mitragliatori JOULE e torrette laser aggiuntive, per contrastare jet spaziali e astronavi quali corvette, proteggendo in questo modo le navi più grosse della flotta.

Oltre alle tre principali in realtà ne esistono molte altre: di supporto alle forze speciali, anti-mine o dotate di scudi anti-asteroidi.

Sono schierati nel corpo centrale della flotta, quasi mai in prima linea.

- **Dimensioni***:* dai 500 fino a 900 metri.
- **Armamenti:** le armi variano in base al modello. Tuttavia, difficilmente sono forniti di cannoni pesanti di grosso calibro come incrociatori o superiori.
- **Corazzatura e protezioni:** pareti in titanio rinforzato, scudo ad antimateria LV-2, contromisure laser, a razzo o jammer.
- **Equipaggio:** da 1000 fino a 1500 persone.
- **Dispiegamento in atmosfera:** Stesso discorso degli incrociatori.

Fregata

La fregata è una nave dai mille utilizzi. Poco costose, con un discreto armamento e con un eccellente mobilità, possono dare filo da torcere alle navi di classe superiore se usate con abilità, strategia ed ingegno.

Nello schieramento di una flotta sono schierate nel corpo centrale o nelle retrovie, ma vista la loro superiore mobilità possono essere utilizzate anche in altri ruoli o situazioni (come scorta, affidate a forze speciali, ecc.).

Oltretutto, sono le navi preferite dalle milizie dei vari pianeti grazie al loro costo contenuto.

- **Dimensioni:** da 100 a 200 metri.
- **Armamenti:** cannoni al plasma di medio calibro, mitragliatori laser e batterie con missili di vario tipo.
- **Corazzatura e protezioni:** pareti in titanio, scudo ad antimateria LV-1 o 2, contromisure laser o a razzo.
- **Equipaggio:** dalle 100 alle 300/350 persone.
- **Dispiegamento in atmosfera:** possibile e può anche atterrare in molte zone (spazioporti/zone pianeggianti/altopiani, ecc.).

Corvetta

L'astronave più piccola di tutte. I suoi ruoli sono principalmente 3: abbordaggio, fungono da cavalleria spaziale per aggirare ai lati la flotta nemica e impiegate in ambiente atmosferico affiancate all'aviazione.

- **Dimensioni:** dai 40 fino agli 80 metri
- **Armamenti:** mitragliatori laser, cannoni al plasma di calibro ridotto, missili di vario tipo (non su tutti i modelli) e arpioni ad aggancio elettromagnetico per abbordaggi.
- **Corazzatura e protezioni:** pareti in lega titanio/acciaio, scudo ad antimateria LV-1, contromisure laser o a razzo.
- **Equipaggio:** dalle 10 alle 70 persone.

• **Dispiegamento in atmosfera:** possibile e può atterrare quasi ovunque (anche in zone impervie).

Navetta

In questa categoria rientrano tutte le astronavi più piccole di 30/40 metri. Possono essere da trasporto, da combattimento, d'assalto, stealth, da incursione, trasporto ufficiali e molto altro! Super versatili, efficaci e micidiali!

Portaerei stellare

Colosso dello spazio che funge da nido per sciami di jet spaziali! Rimane nelle retrovie per sganciare i suoi caccia indisturbata.

• **Dimensioni:** in media dai 4 ai 6 chilometri.

• **Armamenti:** torrette laser e mitragliatori per la difesa contraerea, mitragliatori al plasma JOULE.

• **Corazzatura e protezioni:** corazza in titanio rinforzato, scudo ad antimateria LV-3, contromisure laser o a razzo.

• **Equipaggio:** diverse migliaia di persone

• **Dispiegamento in atmosfera:** Estremamente raro. Può atterrare solo in speciali spazioporti attrezzati.

Jet spaziali

I caccia dello spazio. Veloci, letali, spietati. Possono essere usati anche in atmosfera, ma faticano contro i Jet Atmosferici.

• **Caccia:** armati con mitragliatori laser e missili ionici *(spazio-spazio o spazio-aria/terra.)*

• **Cacciabombardieri:** armati con mitragliatori laser e bombe a ricerca.

Sommergibile Stealth

C'era un tempo in cui i sommergibili percorrevano solo le profonde acque oceaniche. Ebbene… quel tempo è passato. Adesso queste mostruosità invisibili sono impiegate per aggirare le flotte nemiche e colpire i punti sensibili, creando scompiglio e rompendo le formazioni nemiche.

Sono equipaggiati con siluri fotonici e armi EMP, ma soprattutto con un sistema di occultamento che li rende totalmente invisibili.

Alcuni possono anche piazzare mine esplosive spaziali.

Postilla sugli armamenti

Gli armamenti elencati rappresentano solo l'equipaggiamento standard. Ogni astronave può essere customizzata con armi speciali, varianti tattiche o moduli sperimentali, in base al fronte di guerra o alle esigenze del comando governativo.

CURIOSITA' sulle FLOTTE

Info sui siluri: i siluri fotonici possono essere selezionati con diverse modalità (classici, incendiari, ad alta penetrazione, EMP, ecc.).

Note sui cannoni al plasma: volendo possono sparare altre tipologie di munizioni, come quelle perforanti, a frammentazione, esplosive e molto altro.

Le munizioni al plasma standard o perforanti sono le più usate anche perché sono le più utili contro gli scudi energetici ad antimateria (mentre i munizionamenti più particolari si infrangono con facilità contro questi ultimi).

Utilizzo astronavi da guerra in ambiente atmosferico: le più usate in questo campo sono le fregate e le corvette, per la loro agilità e manovrabilità. Anche se, in caso di supremazia aerea da parte dell'aviazione, sono impiegati anche incrociatori e cacciatorpedinieri, sfruttati come artiglieria a medio/lungo raggio volante (ma solo in casi di certezza di vittoria, non si rischia mai di perdere una nave di classe pesante visti i costi elevatissimi).

Munizioni: le munizioni per quanto riguarda gli armamenti laser sono delle grosse batterie che vengono installate dentro le mitragliatrici (ovviamente hanno una durata limitata che corrisponde al numero di colpi).

Per le armi al plasma, invece, come aspetto sono come le nostre munizioni (dei grossi bossoli di proiettile) solo che all'interno contengono il gas che verrà convertito in plasma grazie a piccole dosi di quarzo plasmatico che ne permette l'ignizione, come fosse polvere da sparo).

Per tutte le altre armi le munizioni vengono caricate così come sono quali missili, siluri, droni SWARM, munizioni di altre tipologie, ecc.

Il cannone ad arco energetico non richiede munizioni e segue lo stesso principio del fucile, ovvero la fusione cristallica, sfruttando pietre preziose.

STRATEGIE GUERRA SPAZIALE

Impiego delle Navi da Guerra per Bombardamenti Orbitali e Atmosferici

Le navi da guerra della flotta governativa sono impiegate in base a ruoli specifici per ottimizzare l'efficacia tattica e minimizzare i rischi.

Bombardamento Orbitale di Precisione: I cacciatorpediniere attrezzati per bombardamenti orbitali sono ideali per colpire obiettivi terrestri con precisione chirurgica, come installazioni anti-orbita o postazioni ben difese. Nonostante la loro accuratezza, sono tutt'altro che delicati: possono tranquillamente radere al suolo intere città se necessario. In pratica, possono fare sia i cecchini che scatenare l'inferno.

Bombardamenti di Ampia Portata: Corazzate e incrociatori, invece, hanno una potenza distruttiva ancora maggiore, ma con la precisione di un vecchio ubriaco che gioca a bocce! Sono usati per colpire aree molto vaste, eliminando linee difensive nemiche su larga scala. Tuttavia, non sono adatti a colpire obiettivi specifici, e raramente vengono dispiegati in atmosfera, dove diventerebbero vulnerabili ad attacchi diretti.

Supporto Atmosferico: Fregate e corvette sono le navi impiegate per il supporto aereo ravvicinato e per azioni tattiche sopra le città. La loro agilità permette di sostenere le truppe a terra e di eseguire manovre rapide e infiltrazioni senza compromettere risorse ad alto costo.

Questa divisione dei ruoli garantisce un'efficace copertura in orbita e in atmosfera, mantenendo al sicuro le risorse strategiche più costose e preservando la struttura della flotta.

Scudo energetico: lo scudo energetico delle navi di classe pesante o superiore ha potenzialmente durata illimitata grazie al rifornimento continuo dato dal motore della nave. Il problema purtroppo, sussiste nel fatto che, quando uno scudo viene colpito ripetutamente, esso si surriscalda progressivamente. Arrivati ad una certa soglia, il calore generato sarebbe troppo alto e di conseguenza lo scudo si disattiva per evitare di arrecare danni alla nave.

Invece nelle navi più piccole o vecchie (di classe media o inferiore), lo scudo possiede una sorta di resistenza (mettiamo un valore di 100), e mentre viene colpito questa si abbassa, portando alla sua disattivazione. A quel punto, lo scudo deve rigenerarsi gradualmente per tornare ad essere efficace (esistono anche opzioni di emergenza che permettono una riattivazione istantanea, rischiando però il surriscaldamento dello scudo come nelle navi più grandi oltre al sacrificio di altre funzioni della nave, come sistemi d'arma, antiincendio, emergenza, ecc.).

Lo scudo energetico non blocca i jet stellari che quindi sono liberi di superare lo scudo e di sparare direttamente contro le pareti metalliche della nave (ovviamente se non vengono abbattuti prima dalla contraerea della stessa). Questa operazione è molto rischiosa: il margine di manovra è molto basso!

Abbordaggi: effettuati per lo più da corvette o da piccole fregate.

Tattiche con sommergibili per aggirare linee nemiche e colpire alle spalle: quei bastardi sfruttano i sistemi di occultamento per fottere le linee avversarie e riempirle di mine o siluri!

Manovra "Risk" aerei per oltrepassare scudo energetico e sganciare bombe: pericolosa manovra effettuata da jet stellari che oltrepassano scudo energetico e sganciano bombe direttamente contro lo scafo della nave. Il tasso di insuccesso è molto alto, quasi kamikaze!

Recap dei tipi di propulsione: a neutroni (che permette Overlight), quantica (che permette Overlight) e a propulsione nucleare (niente Overlight, quest'ultima usata per aerei, mezzi corazzati e jet stellari e atmosferici).

Strategia base per battaglia tra due flotte: le due flotte si fronteggiano in formazione compatta con le navi più grosse davanti (corazzate o incrociatori) e il resto dietro. Le corvette ai lati.

Dopo i cannoneggiamenti iniziali e con il supporto dell'aviazione si punta a rompere la formazione nemica. A quel punto intervengono corvette e incrociatori più piccoli per assalti cosiddetti corpo a corpo. Si prosegue con abbordaggi, sganci di droni, ecc. fino alla completa distruzione della flotta nemica.

Comunicazioni e Catena di Comando nella Flotta

Le comunicazioni tra le navi governative avvengono tramite sistema radio militare codificato a più livelli, resistente a disturbi elettronici e intercettazioni. Al vertice operativo c'è l'Ammiraglio di Flotta, di stanza sulla corazzata o supercorazzata ammiraglia, che impartisce ordini all'intera formazione. Subito sotto, gli Ammiragli subordinati (a bordo delle corazzate secondarie) fungono da secondi in comando, coordinando settori specifici dello schieramento. La catena di comando è rigida ma reattiva: in caso di morte dell'ammiraglio principale o distruzione della sua nave, il comando passa istantaneamente al successivo ufficiale di grado superiore tramite protocollo di successione velocizzato, garantendo continuità tattica anche nelle fasi più caotiche dello scontro.

Ma esistono strategie kamikaze attivando la velocità Overlight per colpire una nave nemica?

Risposta breve: Ni.

Un impatto a quella velocità non genera mai buoni risultati. Di solito dipende dalle dimensioni: una nave piccola ha zero possibilità di infliggere danni scontrandosi contro una nave più grande.

Ad esempio, una corvetta contro un incrociatore è un suicidio assicurato.

Oltretutto, i sistemi di navigazione sono tarati apposta per evitare qualsiasi ostacolo lungo il percorso ed evitare frontali in tutti i modi.

Tuttavia, esiste il concetto in extremis di "investire" la nave bersaglio, attuata in rarissimi casi da corazzate/incrociatori contro navi più piccole, quasi sempre per errori di calcolo. In quel caso la piccola corvetta viene travolta e squartata senza pietà. Ciononostante, la questione è molto fumosa: non si rischiano navi costosissime per un frontale vittorioso contro una navetta.

Per concludere, la cosiddetta "manovra kamikaze Overlight" non fa parte delle strategie militari della Galassia di Zefiron: più che altro una leggenda da osteria narrata tra polenta al sugo, arrosto vegano e abbondanti alcolici, una fantasia di piloti inesperti o ufficiali alticci… non certo una reale dottrina bellica.

PANORAMICA dell'OPERAZIONE DEATH-STORM

Le Forze in campo

V Flotta Governativa	Flotta ECLISSI a difesa di Xerion-7
- 1 super corazzata – l'Ammiraglia Leviathan Fury: la bestia da macello definitiva. Patriottica, brutalista e inscalfibile. **- 30 corazzate stellari:** fiore all'occhiello della Marina Stellare Governativa, armate coi potentissimi cannoni ad arco energetico. **- 150 incrociatori pesanti:** La colonna portante della flotta. Acciaio, titanio e plasma. **- 100 cacciatorpedinieri:** divisi con ruoli tra contraerei, porta droni, bombardamento orbitale e altre tipologie spietate. **- Grosso numero di Fregate**: Di varie categorie, di cui 3 classe INCURSOR dei Commandos spaziali. **- Sciami di corvette:** da abbordaggio (alcune delle forze speciali A.F), da scorta e da attacco. **- Alcuni sommergibili stealth**: silenziosi e bastardi, pronti a rilasciare mine. **- 8 portaerei stellari:** più simili a vespai di sciami assassini che a navi che solcano lo spazio. **- Alcune migliaia di jet spaziali:** idem per sopra. **- Un numero indefinito di navi da cargo e di supporto strategico:** navi ospedale, ricognizione, da sbarco, guerra elettronica, rifornimento munizioni, ecc.	**- 3 stazioni spaziali da battaglia di classe DAMASCUS:** fregate al Regime quando l'ECLISSI conquistò il pianeta, sono larghe chilometri sui 20-25 km ed equipaggiate con ogni tipo di diavoleria possibile. Peccato che gli ingegneri e tecnici della Coalizione non siano proprio pratici coi sistemi d'arma governativi. - **Un numero non specificato di altre stazioni spaziali:** da battaglia, cantiere, difesa, osservazione, avamposto, ecc. Tutte requisite dall'ECLISSI. **- 1 supercorazzata – l'Ammiraglia Tangerine Dragon:** supercorazzata stellare repubblicana molto potente ma antiquata, obsoleta e piena di cicatrici. Un tempo era il best-off della repubblica, quindi c'è poco da scherzare con questa bastarda. **- 300 incrociatori leggeri e pesanti:** per lo più di vecchia generazione, riadattati o arrugginiti. Il resto, circa 25-30 incrociatori, sono nuovo modello appena prodotti dalle fabbriche di Xerion. **- 120 cacciatorpedinieri:** idem come sopra. Di cui 20 nuovo modello. **- Corposo numero di fregate:** alcune appartenenti a varie milizie, la maggior parte a malapena riesce a solcare lo spazio. **- Frotte di corvette:** a profusione, peccato non siano in buone condizioni. **- 2 portaerei stellari:** ante-guerra e con parecchi problemi ai sistemi di lancio jet. **- Diverse centinaia di jet spaziali:** più che a vespe assassine come quelle del regime assomigliano a vecchi piccioni demoniaci affamati lungo le strade di un borgo. **- Diverse navi di supporto logistico:** navi rifornimento, ospedale, ecc.

Operazione Death-Storm: l'invasione governativa di Xerion-7 – PIANI MILITARI

Attacco e distruzione flotta della flotta ECLISSI.

Una volta che la flotta è in rotta, si passa all'assalto delle stazioni spaziali di classe DAMASCUS e delle altre minori in orbita.

Abbordate quelle grazie a contingenti A.F e ai Commandos spaziali, si passa all'invasione planetaria.

Si bombardano per primi i due cannoni super pesanti VORTAQ e MAELSTROM, seguiti da incursioni di forze speciali per la cattura delle 2 postazioni.

Dopodiché, si passa allo sbarco.

Cacciatorpedinieri attrezzati per bombardamenti orbitali vengono affiancati dalle Comete di Fuoco e dai reparti A.F. per occupare posizioni strategiche quali città, fortezze, stazioni, spazioporti o basi militari.

Navi da sbarco scortate da fregate, corvette e jet stellari fondano teste di ponte, affiancati da continui bombardamenti su posizioni strategiche quali ferrovie, batterie missilistiche, contraeree, ecc.

Infine, si passa tramite truppe di terra regolari e aviazione (grazie a spazioporti catturati), all'invasione e conquista dei bunker, delle fortezze AEGIS e degli ultimi punti d'interesse, fino alla ripresa totale di Xerion-7.

Questione H.L.R.I.C. prima dell'invasione di Xerion-7

Quando la V Flotta governativa si preparò a riconquistare Xerion-7, pianeta occupato dalle forze dell'ECLISSI, la superiorità della flotta governativa era schiacciante. L'ultima carta dell'ECLISSI per difendere Xerion era un H.L.R.I.C. *(Heavy Long-Range Ionic Cannon),* un'arma di distruzione di massa in grado di distruggere una corazzata governativa con un singolo colpo! Sebbene bandita dall'opinione pubblica e dai trattati interstellari, l'ECLISSI ignorò il divieto sull'uso di quest'arma nucleare.

Nonostante ciò, anche con un H.L.R.I.C, l'ECLISSI non avrebbe potuto fermare in alcun modo la V Flotta, ma, in caso di attacco, avrebbe potuto comunque infliggere gravi perdite in navi e vite umane, che l'opinione pubblica di Nebulon non avrebbe accettato.

Il popolo governativo, specialmente negli ultimi tempi, era infatti altamente sensibile alle perdite umane e alle risorse impegnate in guerra. Insomma, ciò avrebbe potuto fungere da asso nella manica alla Coalizione, magari per riuscire a ottenere un cessate il fuoco, o magari un trattato di pace giusta che non prevedesse sanzioni economiche folli.

Gli eventi presero però una svolta diversa. Grazie a una missione speciale delle A.F governative, l'H.L.R.I.C. fu distrutto mentre veniva trasferito lungo la rotta di Zefiron verso Xerion, eliminando così la minaccia prima che potesse essere usata contro la V Flotta.

In ogni caso, la vittoria del governo era inevitabile, ma la distruzione di un cannone nucleare come quello evitò un rimando dell'invasione, rendendo l'operazione Death-Storm più sostenibile agli occhi dell'opinione pubblica e della FALC.

Come ha fatto l'ECLISSI a prendere Xerion durante la guerra?

Durante il conflitto galattico, la caduta di Xerion-7 per mano dell'ECLISSI rappresentò una delle operazioni più sorprendenti e rischiose mai realizzate.

Breve nota storica: *Xerion-7, secondo pianeta governativo per importanza (dopo Nebulon), era storicamente considerato un avversario economico e militare. Proprio per questo, a livello psicologico, la sua perdita fu percepita con minor peso rispetto, ad esempio, alla caduta di Astrylis: i nazionalisti governativi, da sempre rivali con Xerion, la considerarono un danno "tollerabile" rispetto a uno smacco diretto come danneggiare la produzione energetica governativa.*

Ma partiamo con ordine…

Nel primo anno di guerra, Xerion era rimasto relativamente tranquillo. Le principali risorse militari governative erano concentrate su altri fronti (Stellarnova, Astrylis ed Equinoxis), portando a uno svuotamento graduale delle difese orbitali e terrestri del pianeta. Tuttavia, il suo sistema di difesa planetaria restava formidabile: i cannoni super pesanti VORTAQ e MAELSTROM, installati nei due emisferi, erano in grado di abbattere intere flotte in orbita con pochi colpi.

L'Operazione ECLISSI si basò su tre fasi:

● FASE 1: Infiltrazione segreta di commandos e forze speciali tramite navi camuffate e rotte di contrabbando. Documenti falsi, raggiri, omicidi, tutto per avvicinarsi alle postazioni dei super cannoni.

● FASE 2: Attacco coordinato alle basi dei super cannoni VORTAQ e MAELSTROM, con scontri brutali e altissime perdite tra le truppe d'élite ECLISSI.

● FASE 3: Conquista e controllo dei due super cannoni, che permisero di abbattere buona parte della flotta governativa in orbita *(la decima, detta Xerion Home)*, cogliendola completamente di sorpresa.

Privati della superiorità orbitale, con la flotta ridotta male e con le loro stazioni DAMASCUS vulnerabili ai bombardamenti diretti dal suolo, i comandanti governativi optarono per una resa ordinata. Le tre stazioni DAMASCUS capitolarono senza ulteriori scontri, evitando perdite inutili in Valoran e vite umane. Sul pianeta, le guarnigioni governative firmarono atti di resa e furono evacuate secondo i protocolli di guerra.

A ogni modo, la caduta di Xerion-7 non fu il risultato di un'invasione brutale, ma di una resa ordinata delle guarnigioni governative, finalizzata a preservare le infrastrutture strategiche.

L'alto comando governativo scelse di non combattere per tre motivi:

– Evitare la distruzione di un pianeta importante per l'economia galattica;

– Dare priorità assoluta alla difesa del fronte principale (Stellarnova).

– La perdita di Xerion, storico rivale di Nebulon, aveva un impatto politico minore rispetto a una sconfitta diretta sulla madrepatria.

Alcuni nuclei governativi formarono comunque reti partigiane clandestine, impegnate in sabotaggi, guerriglia e raccolta informazioni.

Nonostante la vittoria, l'operazione costò carissimo all'ECLISSI: persero la maggior parte delle loro migliori unità speciali, rendendo Xerion-7 l'ultima grande conquista offensiva prima della lunga fase di difesa e logoramento che avrebbe segnato la fine del conflitto.

L'intera operazione dimostrò l'abilità tattica dell'ECLISSI... ma anche la spietata realtà della guerra: una vittoria conquistata al prezzo di sangue, ingegno e disperazione.

La 7ª FLOTTA GOVERNATIVA

La storia della Settima Flotta

La Settima Flotta affonda le radici della sua esistenza nel momento stesso in cui la Galassia di Zefiron decide di unirsi sotto un'unica autorità politica. Già all'Anno 0, con la fondazione del Primo Governo Galattico, la galassia possedeva flotte militari poderose, armamenti nucleari di distruzione di massa e una chiara consapevolezza di quanto devastante potesse essere il potere tecnologico lasciato senza controllo.

Ai tempi non esisteva ancora una "Settima Flotta" nel senso formale del termine, ma esisteva una forza strategica separata, tenuta lontana dai teatri ordinari di guerra, dotata di armamenti proibiti e concepita per uno scopo preciso: non essere mai utilizzata, poiché se qualcuno avesse dato quell'ordine… le conseguenze sarebbero state apocalittiche.

Fin dall'inizio, il principio che ne giustificava l'esistenza era semplice e terribile allo stesso tempo: se un giorno qualcuno avesse minacciato l'esistenza stessa della civiltà, allora una risposta finale doveva già esistere. Non per essere usata, ma per dissuadere chiunque anche solo dal concepirne la necessità, quali essi siano dissidenti, terroristi, fazioni avversarie, Grandi Mostri e qualunque altra aberrazione la galassia di Zefiron potesse partorire.

In questo senso, la futura Settima Flotta nasce come peccato originale del potere di Nebulon, una contraddizione assurda, ma accettata in nome della sopravvivenza collettiva.

Nei secoli successivi, le flotte del Governo Galattico mantennero una forte continuità identitaria. Le numerazioni vennero tramandate, le tradizioni conservate, mentre le singole astronavi venivano sostituite, ricostruite o aggiornate. Alcune unità, grazie a cicli di manutenzione straordinari e ricostruzioni modulari, rimasero operative per secoli (come la Prima Flotta, la cosiddetta "Storica"), mentre nell'ombra, un'altra accumulava lentamente potere e timore reverenziale: la futura Settima Flotta, molto prima di ricevere un nome ufficiale.

Eppure, da qualche parte doveva pur venir testata tutta quella potenza di fuoco.

Beh, un ruolo fondamentale per questo compito venne svolto dal pianeta Nuklearr. Su quel mondo disabitato delle Regioni esterne vennero concentrati test nucleari, detonazioni mostruose e sperimentazioni estreme, trasformandolo in un luogo infernale. La sua esistenza permetteva al governo centrale di sostenere una comoda illusione etica: non si distruggevano mondi, si distruggeva quel mondo. Grazie a Nuklearr, quella flotta segreta cresciuta a pane e morte poteva rimanere un'arma mai impiegata ma costantemente preparata, una minaccia silenziosa che non aveva bisogno di dimostrarsi.

Con la nascita della COESIONE Interstellare nel 1998, la flotta deterrente venne finalmente formalizzata. Fu in questo periodo che ricevette un nome ufficiale, una numerazione e venne inserita nei protocolli di difesa. Da quel momento, la Settima Flotta esistette apertamente come concetto istituzionale, pur restando completamente inattiva sul piano operativo. Durante i secoli della COESIONE, la flotta crebbe lentamente, accumulando potenza, aggiornamenti tecnologici e prestigio simbolico. Era trattata come una reliquia sacra: un'arma da non usare mai.

Tuttavia, il crollo della COESIONE nel 2620 e la successiva nascita della Repubblica Galattica segnarono una fase di congelamento. La Repubblica ereditò la Settima Flotta senza sapere esattamente cosa farci con tutta quella potenza mostruosa. Priva di una visione strategica chiara, la flotta rimase intatta ma paralizzata, potente e silenziosa, come una bomba sotto un vetro troppo sottile… ma che nessuno osava toccare.

Con l'ascesa del Regime Governativo nel 2684, la Settima Flotta conobbe il suo risveglio.

Il Regime, in nome della sicurezza contro le future minacce (tra cui la nascente ECLISSI) rimise mano a quell'abominio di metallo, motori spaziali e atomiche. In poco più di un decennio, ottimizzò strutture, coordinò comandi e potenziò un arsenale che era rimasto dormiente per secoli. In dodici anni, venne compiuto ciò che la galassia non aveva osato fare in cinquecento: rendere la Settima così forte… da garantire che la supremazia di Nebulon non possa mai essere messa in discussione. Né ora, né nei millenni a venire. Nonostante questo, la flotta rimase ufficialmente una forza di deterrenza assoluta, secondo le leggi della rigidissima costituzione di Nebulon, l'occhio vigile della FALC e a un dato di fatto: a cosa serve una Flotta dotata di armi capaci di annichilire la galassia, quando si dispone già di un esercito invincibile? In ogni caso, a Nebulon la prevenzione non era mai troppa.

Riepilogo Armamenti della Settima Flotta Nucleare

- **Missili ICBM a incendio planetario:** Progettati per colpire vaste regioni, generano incendi apocalittici su interi continenti. Foreste, ecosistemi, città… tutto in fiamme.
- **Missili crea-tsunami:** Testate progettate per colpire gli oceani e generare maremoti capaci di distruggere intere città costiere. Perfetti per devastare pianeti con ampia superficie marina.
- **Bombe a grappolo nucleari:** Missili che rilasciano decine di testate in volo, aumentando il raggio di distruzione. Usate per eliminare più bersagli contemporaneamente o saturare intere aree.
- **Armi batteriologiche:** Virus letali e armi biologiche su scala planetaria per decimare popolazioni e destabilizzare interi ecosistemi.
- **Bombe fulminatrici:** Armi che generano intense tempeste di fulmini e scariche elettromagnetiche, devastando elettronica, friggendo corpi umani e creando caos sul campo. Sviluppate sul pianeta Tempestius, nel continente di Fulminara.
- **Cannoni H.L.R.I.C. d'assalto:** Montati su incrociatori, hanno una potenza di 30.000 megatoni e possono perforare scudi energetici, navi pesanti nemiche, enormi bunker e fortezze AEGIS.
- **Testate nucleari standard:** Variano da poche centinaia di kilotoni a migliaia di megatoni, adattabili a molteplici scenari di guerra. Usate sia per colpi tattici che per bombardamenti strategici.
- **Testate chiodate a frammentazione sonica:** Ordigni sadici progettati per saturare vaste aree con migliaia di frammenti in PN-115, il minerale più pesante e resistente conosciuto. Una volta raggiunta la quota prestabilita, una piccola carica nucleare interna apre il guscio della testata, proiettando i frammenti a velocità supersonica in ogni direzione. L'effetto è una devastante pioggia di schegge capaci di perforare edifici, veicoli corazzati, foreste e intere formazioni militari, dilaniando qualsiasi bersaglio presente nell'area d'impatto (di solito un'intera regione) senza provocare fastidiosa contaminazione radioattiva.
- **Armi chimiche avanzate:** Gas tossici, nervini e composti acidi distruttivi per contaminare ampie aree e sterminare fauna, flora e forze nemiche senza distruggere infrastrutture.
- **LRM-Torpedo sotto steroidi e atomici per uso spaziale:** Variante sadica e nucleare dei tristemente famosi missili. Stavolta utilizzati nave contro nave o nave contro terra! Non hanno bisogno di presentazioni.

● **Armi ad Annichilimento:** Raggi della morte nucleari, lampi gamma o armi a radiazioni progettate per distruggere la vita stessa! Aberranti e illegali! *(Non che il resto non lo sia ovviamente!)*

● **Missili Perforanti A.D.E.S (Arma di Distruzione ed Esecuzione Strategica):** Armi sperimentali a testata profonda, la creme de la creme delle armi della signora MORTE, utilizzate esclusivamente dalla Settima Flotta Nucleare. Equipaggiati con motori quantici a propulsione diretta, questi missili non esplodono all'impatto. Accelerano a velocità prossime a quelle della luce e penetrano in pochi istanti la crosta del pianeta bersaglio, affondando centinaia di chilometri nel sottosuolo! Una volta raggiunta la profondità prevista, detonano con una carica sismica concentrata, provocando il collasso tettonico e la frattura della crosta terrestre. Il risultato sono terremoti catastrofici, eruzioni a catena, smottamenti su scala continentale e… distruzione totale del pianeta. Considerati armi di destabilizzazione e disintegrazione geologica, gli A.D.E.S. sono classificati come strumenti di deterrenza assoluta, impiegati solo come Extrema Ratio in scenari di annientamento totale.

● **Missili A.D.E.S. Versione Solare** – Variante atroce e senza scrupoli dei missili A.D.E.S., progettata esclusivamente per colpire le stelle e non i pianeti *(compito affidato agli orrendi A.D.E.S. Perforanti).* Grazie a speciali rivestimenti ultra-resistenti al calore e alla pressione, il missile penetra direttamente all'interno dell'astro bersaglio. Una volta raggiunta la profondità prevista, detona provocando la destabilizzazione del nucleo stellare. A seconda della tipologia di stella, può generare tempeste solari catastrofiche, collassi gravitazionali, supernove o addirittura la distruzione a catena dell'intero sistema planetario! Al bisogno può essere utilizzato anche contro buchi neri, anomalie e altre aberrazioni del profondo Cosmos. Risponde alla domanda, *"…e se anche una stella o un buco nero dessero rogne anti-patriottiche?"* La risposta arriverà sotto forma di fuoco distruttore.

AVIAZIONE GOVERNATIVA

Cannoniera d'Assalto

L'artiglieria dei cieli! Le cannoniere d'assalto sono vere e proprie fortezze volanti del Governo, incarnazioni del terrore e della devastazione aerea. Queste colossali macchine, che non conoscono clemenza, pietà o compassione, sono equipaggiate con i più potenti armamenti esplosivi, tra cui cannoni al plasma, missili ionici a lungo raggio e bombe a grappolo.

Progettate per bombardare con pugno di ferro basi nemiche, bunker sotterranei o strutture fortificate, non esitano a sganciare tonnellate di morte anche su interi eserciti in marcia. La loro corazza avanzata le rende quasi invulnerabili alla contraerea convenzionale, e possono essere abbattute solo da artiglieria pesante *(come la KORVO X-120)* o missili specializzati.

CARATTERISTICHE

Lunghezza: 90-150 metri.

Propulsione: Motori a eliche alimentati da un avanzato sistema di propulsione nucleare, che consente voli di lunghissima durata senza necessità di rifornimento.

Armamenti:

- Cannoni di sbarramento al plasma;
- Cannone ferroviario (quindi a proiettile gigante!) integrato in basso sulla fusoliera, capace di disintegrare bunker, fortezze e mura;
- Nugolo di mitragliatrici laser mobili o fisse;
- Bombe ad alto potenziale, bombe a grappolo, missili ionici, razzi d'attacco;
- Munizioni speciali (incendiarie, perforanti, ad alto potere esplosivo).

Ruolo: Bombardamenti aerei pesanti su larga scala, distruzione di infrastrutture nemiche e supporto strategico alle forze di terra.

Queste macchine rappresentano il culmine della potenza distruttiva aerea, una minaccia costante sui campi di battaglia che costringe i soldati a guardarsi in alto e pregare.

Bombardiere Elettrico

Soprannominato "*Tempesta di Fulmini Assassina*", il bombardiere elettrico è una rara e infame macchina da guerra aerea governativa. Armato con cannoni elettrici capaci di scagliare veri e propri fulmini, rappresenta una delle più letali armi volanti.

Le sue bombe a grappolo elettrostatiche, una volta attivate al contatto con il suolo, rilasciano una scarica elettrica che fulmina tutto ciò che si trova entro un raggio di centinaia di metri. Sebbene sia secondo in potenza solo alle cannoniere d'assalto, il bombardiere elettrico è molto temuto per la sua capacità di annientare le difese nemiche, spegnere congegni elettronici e demoralizzare *(e friggere!)* le truppe avversarie.

CARATTERISTICHE

Propulsione: Nucleare avanzata con doppia protezione alla corrente.

Armamenti

- Cannoni elettrici in grado di generare scariche di fulmini;
- Bombe a grappolo elettrostatiche.

Ruolo: Distruzione su larga scala di infrastrutture, disabilitare e friggere circuiti nemici, e supporto alle forze di terra con armi elettriche.

Questi bombardieri sono estremamente rari, ma ogni volta che solcano i cieli portano con sé morte, odore di bruciato e devastazione inarrestabile.

Bombardiere

Il bombardiere è uno degli aerei più diffusi nella Grande Guerra Galattica, essendo una vera macchina di distruzione. Equipaggiato con una vasta gamma di bombe, dalle incendiarie alle venefiche, fino alle nucleari, questi velivoli possono sganciare tonnellate di ordigni su città, basi nemiche o interi eserciti.

Curiosità: Esiste una variante del bombardiere invisibile ai radar e ai sensori *(Stealth),* spesso utilizzata dai reparti speciali per sganciare bombe ad alto potenziale dietro le linee nemiche.

BOMBE SISMICHE Quake APOCALYPSE

I bombardieri possono trasportare anche le devastanti bombe Quake APOCALYPSE: ordigni speciali che generano onde sismiche di magnitudo folle. Quando sganciate in prossimità di strutture nemiche o città, possono causare terremoti devastanti, facendo crollare edifici, bunker sotterranei e fortificazioni.

CARATTERISTICHE

Propulsione: Nucleare avanzata.

Armamenti:

- Capacità di trasportare diverse tonnellate di bombe;
- Postazioni di mitragliatrici laser da difesa;
- Bombe speciali: incendiarie, sismiche (Q.A.), venefiche, nucleari.

Funzione: Bombardamento a tappeto di città o fortificazioni – nonché di punti chiave e strategici – fino a che rimangono solo ruderi fumanti.

Aneddoto storico: Il Massacro di Kreythar

Data: 29 novembre 2696

Luogo: città di Kreythar, Stellarnova, contrafforti dei Monti Carzang

La città di Kreythar, arroccata tra i contrafforti dei Monti Carzang, era considerata una delle più antiche e affascinanti della regione. Le sue mura, costruite nei secoli da generazioni di artigiani, erano il simbolo della città, ammirate per la loro imponenza e la perfezione con cui si integravano nel paesaggio montano. Kreythar era anche un centro culturale e spirituale. Al suo interno sorgeva un antico monastero, rinomato per la sua biblioteca millenaria, ricca di manoscritti perduti e testi sacri.

A dominare la città, vi era anche il castello di Kreythar, una maestosa fortezza situata sulla cima di un promontorio roccioso, celebre per i suoi saloni adornati da dipinti e arazzi d'inestimabile valore, raffiguranti scene di caccia e leggende di eroi locali.

Ma ciò che davvero attirava persone da ogni angolo di Stellarnova era il mercato rionale di Kreythar: un magico connubio di colori e sapori. Famoso per la vendita di prodotti locali, come frutta e verdura montana, il mercato era il cuore pulsante della città. Ogni settimana, agricoltori, mercanti e artigiani si riunivano per vendere i loro prodotti unici, tra cui spiccavano: il cavolo verza, le patate dolci e le spezie alpine di Kreythar. Questi alimenti erano molto ricercati per le loro proprietà nutritive e medicinali.

Tra le strade pavimentate alla vecchia maniera, profumi di verdure fresche, pane appena sfornato e spezie rare si mescolavano nell'aria, rendendo il mercato un punto di incontro per viaggiatori, abitanti e curiosi.

In tutto questo, Kreythar rivestiva un ruolo cruciale per l'ECLISSI, che la utilizzava come quartier generale operativo in quella sezione strategicamente rilevante dei contrafforti dei Carzang e considerata la più sicura del fronte. Oltretutto, ospitava anche numerose caserme, bunker sotterranei e un intero reggimento di artiglieria e mezzi corazzati.

Verso fine novembre del 2696, durante l'operazione "Mineremo le Montagne", il governo decise di colpire proprio Kreythar, per decapitare la leadership di comando in quella regione e tentare un'avanzata.

Peccato che Kreythar si trovasse in una zona sicura del fronte e ben difesa da batterie contraeree. Presero quindi un'ardua decisione: lanciare un devastante attacco aereo con bombardieri Stealth, utilizzando le temibili bombe sismiche Quake APOCALYPSE con conseguenze imprevedibili. Alle ore 5.03 di mattina, questi ordigni furono sganciati su punti critici del sottosuolo della città, scatenando un mostruoso terremoto di magnitudo 9! Le conseguenze furono drammatiche a dir poco:

- Il monastero collassò su sé stesso, seppellendo vivi gran parte dei monaci.
- Il mercato rionale, in piena stagione del cavolo verza e delle patate, venne letteralmente vaporizzato.
- L'antico castello, infine, sprofondò nel precipizio adiacente, trascinando con sé una parte della montagna su cui era situato.

Oltre a queste orribili conseguenze, intere sezioni delle antiche mura crollarono, e i bunker sotterranei, insieme alle caserme e agli arsenali militari, furono completamente distrutti, seppellendo molti leader della coalizione e causando una strage.

Nonostante il successo tattico ottenuto dal governo, le conseguenze umanitarie furono devastanti, con migliaia di civili che persero la vita tra le macerie.

Conclusioni: Il massacro di Kreythar rappresentò un punto di svolta strategico nella guerra, dimostrando la spietata efficienza delle armi sismiche. Tuttavia, la distruzione di una città storica e artisticamente ricca, unita alla perdita di migliaia di vite umane, suscitò un'ondata di polemiche e indignazione, già in notevole aumento con il passare del conflitto. I media, la FALC e le varie organizzazioni per i diritti umani sollevarono preoccupazioni sull'eticità dell'operazione, danneggiando l'immagine del governo.

Dopo quell'episodio, le bombe sismiche furono bandite dall'opinione pubblica e paragonate agli ordigni nucleari in termini di devastazione e impatto morale. Di fatto, il loro utilizzo fu proibito, segnando un momento cruciale nel dibattito sulle armi di distruzione di massa.

Aneddoto storico: MISSIONE CLASSIFICATA – “Operazione Nube Nera”

Uno degli aneddoti più controversi e assurdi riguardo le forze speciali A.F. e l’aviazione governativa su Kar-Maeg.

Dettagli tecnici della missione:

● **Pianeta:** Kar-Maeg – fottuta giungla assassina, noto per boscaglie dense, paludi, fauna e flora killer, e clima tropicale instabile.

● **Obiettivo:** colpire una roccaforte ribelle situata dall’altra parte del globo, in una zona montuosa e inaccessibile, occupata da un signore della guerra locale, “Il Leopardo Rosso”, chiamato così perchè vestito con pelliccia di leopardi killer scuoiati e pitture di guerra fatte col sangue.

● **Tipo di struttura:** ex-fortino coloniale, rinforzato naturalmente negli anni dal crescere di robuste radici e piante. Protetto dalla vegetazione e dall’umidità permanente.

● **Importanza del bersaglio:** altamente strategica. Dalla roccaforte, il Leopardo Rosso dirotta segnali radio locali, gestisce traffici illeciti di armi, droga e risorse naturali, ed è usata come quartier generale ribelle per tutta la regione. Sono presenti circa 800 uomini armati.

● **Obiettivo della missione:** distruggere il fortino con un singolo ordigno ad alto potenziale “Tuono di Dio”, capace di penetrare la robusta fortezza e vaporizzare la struttura dall’interno.

● **Deflagrazione della minaccia regionale:** garantita.

Durata & traiettoria

● **Durata totale della missione:** 60 ore (andata + bombardamento + ritorno).

● **Motivo:** il bombardiere deve compiere un percorso a zig-zag per evitare:

- Zone temporalesche permanenti;
- Turbolenze elettromagnetiche causate da correnti ascensionali;
- Eventuali sciami migratori di Pipistrelli Macellai bevitori di sangue, che hanno già causato vittime tra i piloti;

● **Tragitto:** attraversa 4 fusi orari planetari, 2 regioni instabili e sorvola 3 oceani tropicali.

● **Sorvolo target:** previsto dopo 29h e 30 minuti di volo.

Specifiche tecniche del Bombardiere Stealth (modello d’élite delle forze speciali)

● **Classificazione:** bombardiere stealth a lungo raggio di ultima generazione, facente parte dell’Aviazione Governativa ma con utilizzo nei reparti speciali.

● **Utilizzo:** missioni speciali, strike chirurgici, bersagli iper-rinforzati o corazzati.

● **Propulsione:** doppio reattore nucleare, autonomia teorica senza manutenzione né rifornimento di barre di combustibile: 5 settimane.

● **Velocità di crociera:** 1.900 km/h (ma deve rallentare per restare sotto il radar nemico).

● **Altitudine operativa:** 18.000 metri (può anche scendere fino a 200 metri per penetrare nella vegetazione).

● **Firma radar:** nulla assoluto. Il sistema di rivestimento assorbe luce, suono e onde elettromagnetiche. Come se non esistesse.

● **Armi trasportate:**

- 2 bombe “Tuono di Dio 19-11” – ordigni a deflagrazione sequenziale capaci di distruggere basi sotterranee, bunker e persino massicci montuosi (può deflagrare una piccola montagna senza troppi problemi);

- In aggiunta, vasta gamma di esplosivi ad alto potenziale;

- Sistema difensivo: furtività totale, contromisure jammer e flare, e 2 mitragliatori automatici laser pesanti situati sulle ali per “maggiore sicurezza”.

Dettagli della cabina di pilotaggio

● **Equipaggio:** 2 piloti delle forze speciali A.F., il tenente Reegan e il capitano Garn.

● **Interno:** claustrofobico, senza finestrini, pannelli fotocromatici e spazio ridotto.

● **Comfort:** purtroppo assente. Nessuno spazio ampio, bagno da campo e brandina pieghevole condivisa per il riposo.

● **Durata missione prevista:** fino a 60 ore senza sosta in quelle condizioni.

Le insidie affrontate dai piloti – (Dettagli purtroppo canonici)

Il volo ultra-lungo in cabina non ventilata e con spazi ridotti può portare a una serie di spiacevoli problematiche:

● Pasti MRE sperimentali ad alta densità calorica e caraffe di caffè a triplice caffeina (ma povere in fibre) sono usati per tenere i piloti svegli ed energici… ma potrebbero avere effetti avversi.

● I due piloti si scambiano il comando a turni di 5 ore, per rimanere vigili e coscienti, oltre a espletare funzioni fisiologiche: da valutare eventuali problematiche aggiuntive.

● Il bagno è una latrina da campo “Mod. Natura-04”. In aggiunta, sacchetti a tenuta chimica e salviette profumate al mentolo.

● L’urina va fatta in bottiglie riutilizzabili.

● Dopo 20 ore, è stato teorizzato che la cabina possa tendere a riempirsi di odori umani stagnanti, urina, escrementi, sudore, ecc. Tutto si affida all’avanzato sistema di filtraggio presente… in grado di scongiurare “qualsiasi evenienza”.

La missione vera e propria

Dopo 27 ore di volo duro e stancante, ormai vicini alla meta prevista… uno dei due piloti (Reegan) ebbe uno stimolo imprevisto di andare al bagno. Si diede il cambio con il collega Garn. La razione MRE ad alto dosaggio calorico (circa 9000 calorie con effetto costipante) mixata ad abbondanti dosi di caffè nero extra-strong povero in fibre… sortì l’effetto opposto: diarrea esplosiva fulminea.

Il pilota, di corsa, tentò di dispiegare il water portatile da campo.

Troppo tardi.

Si smerdò addosso con una scarica di dissenteria brutale.

Immediatamente, un odore abominevole si sprigionò nell’angusto ambiente della cabina.

Il poderoso sistema di filtraggio atmosferico, in teoria progettato per resistere ad armi chimiche e sudori per 80 ore, andò a puttane all’istante.

La composizione dell’aria interna degenerò in pochi secondi:

● Flatulenze cariche di caffeina concentrata, effetto collaterale di circa 9000 calorie iper-compresse;

● Stitichezza da 3 giorni disintegrata in un’unica, devastante deflagrazione merdosa! Con relativi odori mortali;

● Mix già presente di umidità corporea, urina stagnante e mentolo chimico.

La cabina diventò a tutti gli effetti una camera a gas.

Scattò immediatamente il protocollo di emergenza governativo CODICE MARRONE, attivato solo in caso di disturbi intestinali acuti potenzialmente letali per l'equipaggio e la missione.

Atterraggio? Impossibile. Sotto di loro solo giungle carnivore o oceani infetti da pesci e alghe assassine.

Il tenente Reegan, tremante, emise un ulteriore getto a spruzzo da posizione rannicchiata, distruggendo anche la tenuta del water chimico.

Il capitano Garn, colto da conati di vomito e panico, abbandonò momentaneamente il sedile pilota, tentando di raggiungere il collega e aiutarlo.

Nel frattempo, l'aereo passò in modalità pilota automatico.

Non bastò: a causa delle correnti ascensionali tropicali, il velivolo deviò leggermente dalla rotta.

Risultato? Il bombardiere si ritrovò nel mezzo di uno stormo migratorio di Pipistrelli Macellai Bevitori di sangue, creature fameliche notoriamente attratte da vibrazioni, rumore e calore corporeo.

Centinaia di bestie si schiantarono contro i vetri oscurati, tentando disperatamente di penetrare all'interno della cabina.

Nemmeno i mitragliatori laser automatici riuscirono a tenere testa alle creature, da tante che erano.

Nel delirio, Garn riuscì a bypassare il sistema di sicurezza e attivare la modalità d'emergenza: espulsione forzata dell'aria interna, sostituita da ossigeno pressurizzato contenuto in bombole apposite.

Il getto d'espulsione, contenente anche diarrea nebulizzata e gas praticamente venefici, colpì lo stormo.

I pipistrelli, raggelati dall'odore e contaminati da quella schifezza, fuggirono inorriditi nel cielo plumbeo, sparendo dalla vista in pochi istanti.

Fase finale della missione

Reegan era ko, svenuto sul pavimento della cabina.

Garn, con gli occhi lucidi e la gola ustionata dagli odori intestinali, si rimise ai comandi.

Erano vicinissimi alla zona target.

Purtroppo, nonostante l'aria fosse tornata respirabile, il pannello di comando era ricoperto di sudore, residui di diarrea, mentolo e urina.

Nonostante ciò, Garn riuscì a inserire il comando manuale di sgancio, tossendo e implorando la salvezza.

La bomba "Tuono di Dio 19-11" venne sganciata con 180 secondi d'anticipo, senza piena conferma GPS del bersaglio.

L'ordigno cadde a velocità supersonica in una collina a oltre 2 km di distanza, considerata troppo lontana secondo i dati topografici.

Esito della detonazione

La bomba penetrò il suolo, attraversando una giungla iper-umida, e colpì la nuda roccia granitica.

Ciò innescò inaspettatamente una deflagrazione a catena mostruosa, che:

- Abbatté oltre 500 ettari di giungla;
- Sbriciolò 3 colline vicine;

- E generò un'onda d'urto così potente che si abbatté casualmente sul vero fortino!

La roccaforte, nonostante la robustezza, implose come un biscotto nel latte. Una gigantesca OVERKILL non prevista!

Rapporto governativo finale

"La Missione è stata completata con successo. L'Obiettivo neutralizzato. Danni collaterali entro limiti accettabili. Efficienza al 100%."

(Nel dossier interno, recita però una nota confidenziale):

"Colpito in realtà un bersaglio secondario. Fortino distrutto per… motivi imprevisti e potenza spropositata della bomba. Nessuna necessità di aprire inchiesta. Il pilota ha chiesto un cambio divisa e visita medica per dissenteria acuta. E anche 2 settimane di congedo per recuperare mentalmente dall'accaduto.

Ultime note:

● Il Leopardo Rosso venne ritrovato da una squadra di esploratori settimane dopo impalato su un albero, spinto dall'onda d'urto a 600 metri di distanza, ancora con la pelliccia addosso.

● La zona è ora un cratere fumante pieno di alberi carbonizzati e detriti ribattezzato "La Valle Atomizzata".

● I piloti diventarono eroi non celebrati, noti tra i colleghi come **"I Due di Codice Marrone"**.

Jet Atmosferico

I jet atmosferici sono i sovrani dei cieli planetari, incarnando l'essenza della supremazia aerea. Questi velivoli possono essere configurati sia come caccia che come cacciabombardieri, adattandosi a varie tipologie di missioni. Armati con mitragliatrici laser e missili ionici aria-aria o aria-terra, i jet atmosferici eccellono negli scontri aerei e nelle incursioni terrestri.

I cacciabombardieri, inoltre, possono trasportare bombe ad alto potenziale per missioni di bombardamento strategico.

SISTEMA ATMOS-DRIVE

I jet atmosferici non hanno rivali nei cieli planetari, grazie a un avanzatissimo sistema di propulsione che sfrutta i gas atmosferici per ottenere prestazioni superiori: l'*Atmos-Drive*. Questo sistema consente loro di assorbire e convertire i gas presenti nell'atmosfera in energia aggiuntiva, incrementando in modo significativo la velocità, l'agilità e la capacità di virare rispetto ai jet stellari.

Mentre questi ultimi sono progettati per operare nello spazio, e quindi non possono sfruttare le caratteristiche atmosferiche di un pianeta, i jet atmosferici eccellono in combattimenti ravvicinati e missioni di superiorità aerea, riuscendo a manovrare con estrema rapidità. Il risultato è una supremazia netta in qualsiasi scontro aereo che avvenga all'interno di un'atmosfera planetaria.

CARATTERISTICHE

Propulsione: Nucleare avanzata, combinata con l'*Atmos-Drive*: un innovativo sistema di conversione dei gas atmosferici in energia cinetica, che permette una velocità e manovrabilità impareggiabili.

Armamenti

- Mitragliatrici laser;
- Missili ionici aria-aria e aria-terra (anche a ricerca di calore);
- Bombe ad alto potenziale (nei cacciabombardieri).

Ruolo: Supremazia aerea, attacchi tattici e bombardamenti di precisione.

Sebbene i jet atmosferici siano limitati ai confini planetari, la loro agilità e potenza li rendono imbattibili nei cieli di qualsiasi pianeta.

Jet Atmosferico Pesante Rostotaurus X-76

Il Rostotaurus X-76 è un cacciabombardiere atmosferico pesante sviluppato dal Regime Governativo per missioni ad altissimo rischio. Progettato per incursioni contro obiettivi fortemente difesi e per duelli aerei basati sulla superiorità di fuoco, rappresenta uno dei velivoli più potenti in servizio presso l'Aviazione Governativa. Deve il proprio nome a tremendi e antichi Rostodonti chiamati *Rostotauri* e simili a tori killer.

Equipaggiato con una robusta corazza composita, due cannoni al plasma pesante, mitragliatrici laser ad alta cadenza e un sistema modulare per imbarcare al bisogno missili ionici aria-aria, aria-terra e bombe ad alto potenziale, il Rostotaurus X-76 è progettato per abbattere velivoli nemici, distruggere fortificazioni e fornire un devastante supporto offensivo durante le operazioni atmosferiche più impegnative. Meno agile di un caccia leggero ma di gran lunga più resistente, è considerato il principale velivolo d'assalto pesante del Regime Governativo.

ELICOTTERI GOVERNATIVI

Elicottero d’assalto Quantum Reaper-X9

Il Quantum Reaper-X9 è un mostruoso elicottero da combattimento, progettato per seminare distruzione su vasta scala. Equipaggiato con un arsenale devastante, questo velivolo d'assalto è armato con una combinazione di cannoni al plasma, razzi esplosivi, missili ionici a ricerca di calore e una mitragliatrice Gatling laser pesante montata sul muso. La sua versatilità lo rende adatto a scontri ravvicinati e operazioni di supporto aereo su larga scala.

Ogni modello del Reaper-X9 può essere personalizzato con una varietà di armamenti specifici in base alla missione, come cannoni a lungo raggio, sistemi di difesa anti-missile e droni da supporto.

CARATTERISTICHE

Armamenti standard:

- Cannoni al plasma per attacchi ad alta intensità;
- Razzi esplosivi per bersagli corazzati;
- Missili ionici a ricerca di calore per abbattimenti precisi;
- Mitragliatrice Gatling laser pesante sul muso per raffiche di fuoco devastanti.

Variante degli armamenti: Può includere cannoni a lungo raggio, droni da attacco e sistemi di difesa anti-aerea.

Propulsione: Sistema nucleare avanzato per voli a lunga durata e resistenza al fuoco nemico.

Ruolo: Assalto pesante e supporto alle operazioni di terra su larga scala.

Il Quantum Reaper-X9 è una delle macchine d’assalto più temibili e versatili nei cieli, temuto tanto dai veicoli terrestri quanto dagli avversari aerei.

Elicottero da trasporto truppe e ricognizione

Il supporto per eccellenza. Armato con due mitragliatori laser Gatling ai lati, è adibito al trasporto di forze speciali o commando portandoli direttamente nelle zone di guerra. Sfortunatamente... è molto meno popolare delle navette d’assalto, migliori in tutto rispetto a lui. Povero elicottero da trasporto.

MARINA OCEANICA GOVERNATIVA

Navi Hovercraft da battaglia

I capisaldi della difesa oceanica. Queste navi da guerra sono alimentate da propulsione nucleare e sfruttano la propulsione Hovercraft per sfrecciare sull'acqua a velocità folli per dei bestioni della loro stazza.

Sono in media sui 100-200 metri di lunghezza e armate con vari armamenti quali cannoni al plasma, batterie missilistiche ioniche, mitragliatrici, mine di profondità e molto altro!

Sono anche equipaggiate con sistemi anti-mina e anti-sommergibile! Solo il Regime dispone delle Navi Hovercraft, mentre l'ECLISSI o altre fazioni minori *(Città stato di Zakaresh, ribelli di Kar-Maeg o Ergon, ad esempio)* hanno solo navi da guerra classiche come incrociatori oceanici, fregate e corvette.

Sottomarino da guerra

Nonostante l'uso di astronavi e tecnologie assurde, per navigare le profondità oceaniche si ricorre ancora ai vecchi sommergibili. Questi killer di profondità sono armati di tutto punto: siluri ad autopropulsione, armi subacquee, mine, barili esplosivi, sonar, e sono impiegati sia in missioni di ricognizione che attacco.

Sottomarino nucleare

Dotati di armamenti nucleari, sono ormai poco utilizzati se non qualche ultimo modello della COESIONE. Nel caso estremo di una guerra nucleare, non ha senso trasportare il sottomarino nelle acque di un altro pianeta... quando puoi bombardarlo dall'orbita!

La Titania Magna – Portaerei oceanica monumentale

Tipologia: Portaerei di classe unica
Lunghezza: 1.024 metri
Stazza: 6,3 milioni di tonnellate
Equipaggio: 12.000 uomini
Postazione attuale: ancorata nella Baia di Thalassor, Nebulon
Stato: Operativa ma non impiegata

Descrizione

La Titania Magna è la più grande portaerei oceanica mai costruita nella storia galattica. Prodotta nel 2692 su commissione diretta del Ministero della Difesa Governativa, è il risultato di una logica costruttiva che fonda radici nel Gargantuismo: se una pista di atterraggio da 100 metri basta, allora farla da 1.000 è "patriottismo supremo".

Frutto della megalomania strutturale che pervade le forze armate del Regime, la Titania Magna è un colosso navale talmente lungo da aver richiesto la deviazione artificiale delle correnti oceaniche per poter attraccare stabilmente nella baia di Thalassor. A piena capienza può ospitare più di 450 velivoli atmosferici, tra jet d'assalto, bombardieri e caccia pesanti. È dotata di hangar multipiano, 5 reattori a propulsione nucleare, e 3 sale mensa grandi come centri commerciali.

Origini del progetto

L'idea nacque nel 2688 durante un dibattito tra l'Ammiraglio della marina oceanica Baltor Qarellius (famoso per il suo culto delle dimensioni) e il progettista navale Clavius Meer, il quale osservò sarcasticamente che gli aerei "non avevano abbastanza pista per atterrare" sulle normali portaerei, continuando poi il discorso elogiando i nuovissimi cavi a trazione per atterraggio in spazi ristretti. Baltor, senza cogliere l'ironia né il resto delle parole, scrisse sul rapporto ufficiale:

"Il signor Meer ha ragione. La pista è troppo corta. Estenderla è un dovere patriottico. Il mare è vasto. Noi lo siamo di più."

A quel punto, nessuno osò opporsi: il progetto fu approvato tra applausi e brindisi a base di liquori pregiati.

Utilizzo effettivo

Pur essendo perfettamente funzionante, la Titania Magna non è mai stata impiegata in battaglia. Il motivo è semplice:

- Nessuno ha mai attaccato Nebulon via mare;
- È troppo grande per essere spostata facilmente;
- Fa più scena che utilità.

Attualmente è ancorata in modo stabile nella baia di Thalassor, dove funge da monumento militare patriottico, centro di addestramento per cadetti navali e dell'aviazione, e infine come attrazione turistica per scolaresche, patrioti e santoni vari del regime.

Curiosità

● Durante l'inaugurazione nel 2694, il ministro dell'Energia sostenibile esclamò la famosa frase:

"Con questa bestia, anche il mare obbedisce! Peccato consumi più di una metropoli…"

● C'è un ristorante di lusso a bordo, riservato solo ai più alti ufficiali, con menù a base di aragosta, caviale e bistecca di balena. Tutto rigorosamente etico.

● Secondo alcune dicerie, il grand'ammiraglio Penelope Sinclair criticò altamente il progetto della Titania Magna definendola "una parata su galleggianti" e "un'inutile spreco di metallo".

Ekranoplano Killer

Altro immondo aeroplano governativo.

Costruito dentro un vasto mare interno di Nebulon, è sulla stessa linea della Titania Magna in quanto a imponenza patriottica.

Lungo circa 120 metri e pesante centinaia di tonnellate di acciaio, circuiti ed esplosivo, sul dorso possedeva enormi tubi lanciamissili a lungo raggio, capaci di colpire bersagli navali a decine di chilometri di distanza!

Purtroppo, la sua velocità era così elevata che rischiava costantemente incidenti contro altre navi della flotta.

Tant'è che gli ingegneri governativi avevano pure ammesso: "È troppo veloce per poter curvare. Rischiamo un disastro ancor prima di metterlo sul campo. Ha più senso usarlo come supporto alle navi hovercraft e-".

Al che un generale si alzò in piedi di scatto e rispose secco: "MAI CURVARE. Dritti verso il nemico!"

Così fu dotato di rostri frontali in puro PN-115, in grado di sfondare corazze navali e piattaforme galleggianti. La sua capacità di penetrazione diventò mostruosa, tanto che nelle prove riuscì a tranciare in due ben 4 petroliere di fila!

Per rendere la follia ancora più estrema, l'Ekranoplano fu equipaggiato con:

- Motori nucleari a propulsione diretta, che lo acceleravano a velocità quasi supersoniche radenti l'acqua;
- Cabina di comando corazzata in stile bunker, per proteggere i piloti e fornire peso aggiuntivo per lo sfondamento frontale;
- Nido di mitragliatrici coassiali laser (circa 26) posizionate sulle ali. Tutte automatizzate!
- Parola KILLER scritta a caratteri cubitali, per intimorire il nemico a distanza secondo i principi della guerra psicologica;
- Infine, siluro torpedo con triplice carica esplosiva al Salnitro Malato lungo circa 16 metri e posizionato sotto la calotta.

Nonostante tutte queste fantastiche migliorie, il problema rimaneva uno: non serviva a un cazzo in una guerra.

Difatti, durante la Grande Guerra Galattica non fu mai utilizzato: su Stellarnova l'ambiente era perlopiù montagnoso, su Astrylis una landa vulcanica e Equinoxis ambiente urbano e collinare. E su Nebulon? Nessuno l'aveva mai attaccato via mare. Anzi… nessuno aveva attaccato proprio Nebulon da che si ricordi!

Alla fine, l'Ekranoplano Killer rimase una macchina di propaganda, più monumento mobile che arma reale. Una ennesima testimonianza di quanto il Regime sia disposto persino a sconfiggere la logica pur di avere cannoni più grossi e armi più micidiali.

DIFESE SPAZIALI CONTRO ASSALTI e INVASIONI (Governative!)

Stazioni spaziali da battaglia di classe DAMASCUS

L'orgoglio governativo per la difesa planetaria. Fungono sia da cantiere navale per astronavi, sia da possente difesa contro flotte nemiche. Questi mostri patriottici sono armati con terrificanti orrori bellici quali cannoni superpesanti al plasma, batterie di missili a lungo raggio LRM-TORPEDO e centinaia di torrette laser e mitragliatori al plasma JOULE.

In dimensioni possono arrivare a diversi chilometri di larghezza e altezza (in genere 20-25), e sono protette con scudi energetici ad antimateria di alto livello.

Il personale a bordo include:

- **Tecnici e operai:** 7000 tecnici (di armi, ecc.) e manutentori vari.
- **Forze di sicurezza:** 5000 fanti di marina + eventuali divisioni o reggimenti terrestri in aggiunta.
- **Personale di supporto:** migliaia di cuochi, addetti munizioni, lavapiatti, e molti altri ruoli logistici.

Queste stazioni sono rare, preziose e costosissime, un vero apice nella difesa orbitale.

Curiosità: Una stazione DAMASCUS può continuare a combattere anche dopo numerosi impatti diretti di H.L.R.I.C. (circa 8-10), risultando una delle pochissime strutture fortificate della galassia in grado di sopravvivere a tale arma!

Cannone H.L.R.I.C

Una delle armi più mostruose mai realizzate. Una sorta di cecchino spaziale.

La sigla sta per "*Cannone Ionico Pesante a Lungo Raggio*".

Quest'orrendo mostro d'acciaio, laser e morte, quando pienamente operativo, è in grado di polverizzare qualsiasi nave spaziale. Dotato di una canna rigata temprata in diamante, fornito di un avanzatissimo doppio meccanismo ionico e caricato con munizioni al plasma atomico, può convogliare un'energia cinetica pari a 30.000 megatoni in un singolo punto. Una sorta di cannone nucleare.

La bestia, per funzionare, viene lanciata in orbita tramite appositi propulsori, e lì, si dispiega prendendo posizione, in modo simile a come fa un fiore della morte. A quel punto, quando aggancia la preda tramite vari sensori, tra cui termico e radar a lungo raggio, la canna dell'arma inizia a ruotare su sé stessa, surriscaldandosi a temperature simili a quelle presenti sulla superficie di una stella. Raggiunta la temperatura finale, il cannone spara un possente colpo di plasma atomico a velocità relativistiche. Di conseguenza, il proiettile è in grado di colpire in pochi secondi qualunque bersaglio, nell'enorme raggio d'un intero sistema stellare.

Quest'arma terribile, capace di cambiare le sorti di una battaglia, è stata bandita dall'opinione pubblica, dalla FALC (la principale associazione umanitaria galattica) e da quasi tutte le ultime convenzioni interstellari stabilite tra il governo e l'ECLISSI sulle regole di guerra. L'uso dell'H.L.R.I.C. è considerato una violazione delle leggi umanitarie galattiche, tanto da essere proibito in ogni conflitto regolato da accordi internazionali.

L'H.L.R.I.C, rispetto ad altri armamenti, ha i seguenti vantaggi:

● Utilizza **munizioni al plasma atomico** estremamente potenti (30 mila megatoni!), che sono in grado di distruggere in un colpo solo qualsiasi astronave da guerra (salvo le

supercorazzate che ne richiedono 3 e la Leviathan Fury che ne richiede 5), stazioni spaziali, fortezze AEGIS e qualsivoglia struttura difensiva, sia nello spazio che a terra.

- È un **cannone spaziale**, ovvero viene utilizzato in orbita o nello spazio, rendendolo versatilissimo sia in attacco che difesa.
- Ha un **raggio assurdo** pari a quello di un LRM-TORPEDO (ovvero un intero sistema stellare!).
- Può sparare con un **rateo di fuoco abbastanza alto**. Un colpo = una morte!

Mine spaziali

L'incubo spaziale per eccellenza. Poco visibili, quasi minuscole (al massimo pochi metri/una decina) ma altamente letali. Ignorano gli scudi energetici: quando una nave si avvicina… boom! Enorme squarcio nello scafo e danni apocalittici! Come aspetto assomigliano a dei ricci di mare troppo cresciuti e votati alla malvagità.

DIFESE TERRESTRI GOVERNATIVE

Cannoni Super Pesanti Contro-Orbitali

I cannoni più grandi mai concepiti! I Super-Cannoni Pesanti Contro-Orbitali sono l'esempio perfetto di artiglieria governativa a protezione planetaria.

In grado di sparare proiettili al tungsteno irradiato (pesanti qualcosa come 400 tonnellate!), che in prossimità di nave spaziale nemica, esplodono, generando centinaia di migliaia di schegge elettrificate letali! Un solo colpo di questo bestione può danneggiare seriamente persino un'intera formazione di flotta.

Il loro scopo principale è infatti una sorta di tiro al piccione in versione planetaria. Creare più danni possibili su più superficie possibile!

Un esempio ben noto di questi cannoni sono i micidiali VORTAQ e MAELSTROM, a difesa di Xerion-7, oppure la vasta linea di difesa presente su Nebulon *(alcune fonti interne dicono ce ne siano più di 20 di questi mostri!)*

Vengono costruiti… all'interno di montagne! Sia per proteggerli da bombardamenti orbitali che per uno spiccato senso dell'estetica bellica patriottica.

Postazioni di cannoni orbitali al plasma e missilistiche

Baluardi della difesa planetaria. Sparano colpi di grosso calibro al plasma o fottuti missili grossi come grattacieli verso lo spazio! Molte postazioni usano gli LRM-TORPEDO, colossi ad alto potenziale e gittata assurda! (qualcosa come l'ampiezza di un intero sistema solare, grazie al loro motore interno a fusione quantica che permette la velocità over-light!). Sono la principale minaccia delle flotte astro-navali in atmosfera/orbita!

Contraerea al plasma KORVO K-92

La KORVO K-92 è la contraerea al plasma standard delle forze governative, progettata per abbattere minacce aeree e spaziali con precisione letale. Dotata di doppie canne e di un sistema avanzato di sparo al plasma, la KORVO K-92 emette proiettili di gas ionizzato ad altissima temperatura, capaci di penetrare le corazze e neutralizzare rapidamente jet atmosferici, jet spaziali, navette e piccole astronavi a bassa quota. Affidabile e robusta, è una presenza costante sui campi di battaglia della galassia, adattandosi perfettamente sia a installazioni fisse che a postazioni mobili.

Contraerea al plasma pesante KORVO X-120 Titan

L'evoluzione sadica e sotto steroidi della famosa contraerea al plasma KORVO K-92. Ideata per abbattere velivoli di grossa stazza (come le cannoniere), corvette e fregate. Il costo per singolo esemplare lievita notevolmente, portandolo a essere utilizzato con parsimonia. Viene impiegato quasi esclusivamente dalle forze governative, visto il suo enorme costo. Come aggiunta è dotato di tubi lanciamissili che coadiuvano le numerose canne spara-plasma ad alta temperatura. Volendo è in grado di infliggere notevoli danni anche ad astronavi a bassa quota di più ampie dimensioni (cacciatorpedinieri o incrociatori).

Difese atmosferiche varie ed infami

Non tutte le minacce contro le grandi astronavi provengono da giganteschi cannoni contro-orbitali. Proprio così. Quando un incrociatore, un cacciatorpediniere o una corazzata scendono a bassa quota per supportare operazioni terrestri o bombardare obiettivi strategici, diventano vulnerabili a una moltitudine di minacce convenzionali molto più difficili da

individuare e neutralizzare: artiglieria pesante e obici d'assedio puntati verso i cieli come in un tiro al piccione, batterie missilistiche mobili occultate nei boschi, jet kamikaze imbottiti di esplosivo *(salnitro malato su tutti),* droni esplosivi ad alto potenziale, mongolfiere caricate con mine, deltaplani artigianali ripieni di ordigni, e molto altro.

Tutti sistemi che possono concentrare il fuoco sulla stessa nave, logorandone gli scudi energetici e infliggendo seri danni allo scafo. Pur non essendo in grado, singolarmente, di distruggere una grande astronave, l'impiego simultaneo di queste armi rende estremamente rischioso il supporto orbitale a bassa quota, motivo per cui incrociatori e corazzate preferiscono operare dallo spazio, affidando le operazioni in atmosfera a cannoniere, caccia, fregate, corvette e velivoli d'assalto.

Fortezze AEGIS

Castelli medievali sotto steroidi, dotati di scudo energetico di alto livello, mura impenetrabili, abbondante filo spinato e arsenale contraereo apocalittico!

Simili a grosse fortezze medievali, sono le basi fortificate per eccellenza. Piene di caserme, officine, fabbriche interne, armerie e chi più ne ha… più ne metta.

Nei sotterranei o in appositi edifici dispongono perfino di un immenso reattore a fusione di neutroni, in grado di generare uno scudo ad antimateria di durata pressoché illimitata. Ciò rende la fortezza immune a bombardamenti orbitali e funziona alla perfezione anche contro missili, artiglieria o aviazione nemica.

L'unico modo per espugnarle è tramite l'utilizzo brutale della fanteria, dei mezzi corazzati o l'impiego di armamenti nucleari proibiti!

Bunker fortificati

Un classico bellico! Sparsi ovunque come funghi in autunno in foreste umide. Ben protetti da tonnellate di roccia granitica, ospitano truppe, mezzi, artiglieria e svariati artefatti militari. Usati da praticamente tutte le fazioni e di varie forme e dimensioni.

Arma proibita: Cannone a scissione S.C.I.S.M.A

Arma sperimentale e proibita posta a difesa di Valoris. Essa è parte del sistema difensivo della capitale, insieme a una sfilza di cannoni ad arco energetico e altre diavolerie. Quest'arma è un abominio tecnologico che sfida qualsiasi regola sulle limitazioni di potenza delle armi di distruzione di massa.

Sfrutta un principio di singolarità per creare un'anomalia gravitazionale dentro il generatore del cannone. Quando l'arma deve sparare, questa singolarità viene scissa in due per scatenare l'immensa potenza contenuta e convogliarla in un raggio color nero seghettato di pura morte. Dai test puramente teorici, si è stimato possa deflagrare "letteralmente tutto" ciò che è presente dentro e intorno all'atmosfera di Nebulon (astronavi nemiche, stazioni spaziali, asteroidi, lune, pure un pianeta, una stella o un buco nero se fosse a portata!).

E tutto questo… con un colpo solo.

L'opinione pubblica è ignara di questa arma micidiale, e i pochi che sanno hanno approvato solo ed esclusivamente per un protocollo di estrema difesa di livello NERO in caso di bombardamento nucleare contro Nebulon.

L'arma, che può sparare un colpo alla settimana, richiede immense quantità di energia, convogliate appositamente da numerose centrali elettriche su tutta Nebulon mediante tubi gargantueschi sotterranei. Non sfrutta infatti l'energia della capitale Valoris, che rimane al 100% impenetrabile.

MEZZI CORAZZATI GOVERNATIVI

Carro armato fortezza terrestre semovente MAMMOTH 12

L'apocalisse su ruote. Dotato di diverse tipologie di armi killer, il MAMMOTH 12 serve da super carro armato per conquistare fortezze, superare trincee e demolire (o schiacciare direttamente!) bunker ben difesi. Le sue dimensioni sono imponenti: può raggiungere i 20-30 metri di altezza per migliaia di tonnellate di peso, configurandosi non come un semplice veicolo corazzato, ma come una vera e propria fortezza mobile terrestre. Nelle pianure raggiunge il suo massimo potenziale, arando letteralmente le forze nemiche e annullando ogni concetto di linea difensiva!

Se il fronte è bloccato, se trincee, reticolati e bunker hanno trasformato il campo di battaglia in una guerra immobile e logorante, questo bastardo di metallo viene dispiegato per rendere obsoleta la difesa stessa. Non aggira gli ostacoli: li attraversa!

Trincee vengono compresse e cancellate dal suo peso, bunker schiacciati e postazioni difensive trasformate in macerie.

I suoi cingoli massicci e chiodati gli consentono di avanzare con maggiore velocità rispetto al Magnitude 800, ad esempio, mantenendo al contempo una stabilità eccezionale anche su terreni devastati da crateri, fango, pioggia e rovine urbane. Il suo profilo, relativamente più basso rispetto al mech sopra citato, lo rende inoltre meno individuabile a grande distanza e più adatto a operazioni di sfondamento continuo.

Il MAMMOTH 12 eccelle sia in ambienti aperti sia in contesti urbani. In pianura agisce come un rullo compressore bellico, mentre in città viene impiegato lungo le arterie principali per creare corridoi di avanzata, demolendo edifici, neutralizzando nidi di resistenza (e mitragliatrici!) e trasformando interi quartieri in zone di morte sotto controllo governativo.

Ovviamente serve anche a coprire l'avanzata delle altre unità corazzate (Oblivion 0-4, Rubber 11) e impedendo qualsiasi controffensiva nemica.

Un'altra delle sue funzioni distintive è la capacità di trasporto truppe: le dimensioni del MAMMOTH 12 consentono di ospitare un contingente di fanteria di almeno 100 soldati, compreso munizioni e rifornimenti.

In pratica, il Mammuth avanza, bonifica e, una volta stabilizzato il settore, rilascia la fanteria direttamente nel cuore della zona già annientata!

L'armamento del MAMMOTH 12 è aberrante, pensato per la saturazione totale e continua del campo di battaglia:

- Cannoni al plasma di vario calibro, anche in duplice o triplice canna.
- Mitragliatrici laser pesanti coassiali e torrette laterali che neutralizzano la fanteria.
- Sistemi missilistici anti-bunker e a grappolo.
- Lanciafiamme integrati per la bonifica ravvicinata di trincee ed edifici (quest'ultima considerata dalla FALC al limite dell'etico).
- Senza contare lo Scudo Energetico ad antimateria integrato di alto livello, contromisure anti-razzo e una corazza con abbondante percentuale di PN-115!

Per concludere, nella macchina bellica terrestre del Regime Governativo, il MAMMOTH 12 occupa una posizione gerarchica chiara e ben definita:

- **Magnitude 800:** Apice assoluto terrestre, simbolo del potere governativo e arma finale dell'esercito di terra. Evento strategico e politico, impiegato in quantità estremamente limitate, capace di ridefinire interi fronti e determinare l'esito di una battaglia.
- **Mammoth 12:** Secondo in gerarchia, arma operativa, dottrinale e paragonabile a un martello stempiatore. Più rapido, più effetto rullo compressore e con possibilità di trasporto truppe, è il mezzo con cui il Regime trasforma la guerra di trincea in avanzata lampo inevitabile.

Carro armato cingolato pesante OBLIVION 0-4

L'OBLIVION 0-4 è il carro armato pesante cingolato che rappresenta il cuore della potenza corazzata del governo, una macchina da guerra temuta su ogni fronte. È il carro più diffuso, il più letale come uccisioni, il più come presenza ovunque! Pesante circa 320 tonnellate, questo bestione incazzato è fornito di un cannone al plasma di calibro enorme in grado di annientare qualsiasi avversario con un singolo colpo, creando crateri devastanti odoranti cenere e morte. Le due mitragliatrici laser coassiali pesanti posizionate su torrette laterali permettono di neutralizzare ogni forma di minaccia a distanza ravvicinata, incluse forze di fanteria, jeep e piccoli veicoli d'assalto, a cui si aggiungono due batterie lanciagranate, due cannoni di medio calibro e una rastrelliera con missili ionici a media gittata. L'equipaggio è di ben 9 uomini.

Progettato per essere praticamente invulnerabile, l'OBLIVION 0-4 è il pilastro su cui si fonda la strategia di guerra corazzata del regime governativo. La sua armatura ultraresistente, costruita con materiali avanzati tra cui Acciaio, Titanio e PN-115, e rinforzata da uno scudo energetico ad antimateria, può resistere senza difficoltà a bombardamenti pesanti, colpi di lanciamissili anticarro e attacchi a lunga distanza, rendendolo un avversario formidabile in qualsiasi situazione. Le sue ruote cingolate sono in teoria progettate per affrontare i terreni più difficili (anche se spesso tende a impantanarsi…), ma la sua velocità di spostamento è sorprendentemente rapida per un veicolo di tale calibro: quasi 70 km all'ora!

Carro armato leggero RUBBER-11

Veloce (oltre 140 km/h), "leggero" (sulle 130-150 tonnellate), manovrabile e dotato di 8 gomme chiodate per lato rivestite di titanio e acciaio. È armato con diversi cannoni al plasma di medio calibro e mitragliatrici Gatling laser pesanti. A volte include una batteria con lanciagranate. Non si impantana mai. MAI. Supera agilmente paludi, sabbie mobili, frane, terreni dissestati come stesse andando a fare una vacanza.

Menzione d'onore: Autoblindo governativo

Trasporto truppe dotati di mitragliatrice pesante laser manuale, cannoncini coassiali al plasma e sistemi anti-granata o missile. Possono ospitare un intero team di fanteria governativa armato di tutto punto! Insomma, il meglio su piazza degli autoblindo corazzati!

Jeep Vanguard X-12

Veicolo fuoristrada governativo decisamente superiore alla media. La carrozzeria è rivestita con un materiale resistente agli urti, capace di sopportare persino i rigori della foresta pluviale. Le gomme chiodate sono state progettate per aderire perfettamente al terreno scivoloso e irregolare della giungla, garantendo una trazione ottimale anche sui sentieri più impervi.

Il motore elettrico, un Turbo-Nitro 450, emette solo un ronzio silenzioso, nonostante possa sprigionare una potenza straordinaria di 877 cavalli. Sul cruscotto, una serie di strumenti avanzati forniscono dati in tempo reale sulla topografia del terreno e le condizioni atmosferiche, chiaramente pensati per agevolare spostamenti rapidi e sicuri in ambienti difficili. I fari a LED sono dotati di una funzione termica, utili per rilevare eventuali movimenti sospetti nella vegetazione circostante.

Treno da battaglia corazzato

Questa colossale fortezza su rotaie governativa è costruita per seminare distruzione e terrore ovunque ci sia una rete ferroviaria attiva. Ogni vagone è blindato e armato fino ai denti: le postazioni di lanciarazzi ionici e mitragliatrici laser sono disposte ovunque, mentre torrette di contraerea KORVO al plasma proteggono l'intero convoglio dagli attacchi aerei. Alcuni vagoni ospitano anche artiglieria pesante, come obici d'assedio, mortai e cannoni Howitzer, pronti a devastare qualsiasi obiettivo a lungo raggio.

Questo treno non solo trasporta truppe d'élite, munizioni e armamenti, ma incarna l'arroganza bellica del regime, muovendosi attraverso i territori nemici annientando tutto ciò che incontra sul suo cammino.

Curiosità: Durante la Grande Guerra Galattica, su Stellarnova, è risaputo che l'ECLISSI ha spesso e volentieri auto sabotato le proprie reti ferroviarie pur di non ritrovarsi questo killer su rotaie nei dintorni!

Utilizzi di questo mostruoso treno

● Controllo e consolidamento dei territori ferroviari: Il bestione viene spesso impiegato per rafforzare il controllo su zone appena conquistate, sfruttando le linee ferroviarie già presenti *(qualcuno ha detto Stellarnova?).* Funziona come una fortezza mobile su rotaie, pronta a distribuire fuoco pesante, morte e truppe in punti strategici!

● Supporto d'assedio e bombardamento mobile: Grazie a obici, mortai e cannoni Howitzer integrati, alcuni vagoni fungono da piattaforme d'artiglieria semoventi, capaci di colpire a lungo raggio obiettivi fortificati, città, trincee o convogli nemici.

● Trasporto corazzato di truppe e mezzi: Il treno può trasportare fanteria d'élite, forze speciali, carri armati, mech o ufficiali di alto rango, garantendo protezione completa lungo la tratta. È molto più sicuro di un convoglio su ruote, specialmente in territori ostili ma attraversati da ferrovie.

● Strumento di propaganda e intimidazione: La sua sola presenza comunica il dominio del Regime. Il passaggio di un treno corazzato nei territori occupati è un messaggio diretto alla popolazione: "Siamo qui, arrendetevi o siete fottuti!"

● Difesa delle linee interne sensibili: Nelle regioni centrali del Regime (pianeti come Nebulon o Equinoxis), il treno viene usato come pattugliamento pesante, trasporto di materiale strategico e ufficiali di alto rango, e per sorvegliare zone chiave di alta importanza strategica. La prevenzione contro il "terrorismo" non è mai abbastanza all'interno della fiera nazione!

IRON CITADEL

(Piattaforma di Comando Mobile e Artiglieria Iper-Pesante)

Molti critici lo hanno definito un quartier generale militare che per caso ha dei cingoli.

Fatto sta che si tratta di una delle macchine meccanizzate più imponenti mai costruite dal Governo.

L'Iron Citadel è una gigantesca piattaforma corazzata mobile progettata per fungere contemporaneamente da quartier generale avanzato, fortezza mobile, piattaforma d'artiglieria e centro di comando per le grandi offensive terrestri del Regime Governativo.

Alta circa 70 metri e lunga oltre 120 metri, la macchina raggiunge dimensioni paragonabili a quelle di un edificio di molti piani. La sua enorme struttura poggia su un sistema di cingoli corazzati di dimensioni colossali, progettati per distribuire l'enorme peso della piattaforma e consentirle di attraversare terreni difficili mantenendo una stabilità eccezionale.

Non è tuttavia progettata per attraversare qualsiasi ambiente: il suo impiego richiede terreni sufficientemente stabili e viene evitato nelle zone paludose, franabili o troppo fangose. Nelle grandi pianure, nelle steppe e nei territori consolidati, invece, l'Iron Citadel può avanzare lentamente insieme alle forze terrestri.

Il suo vero scopo non è però il combattimento ravvicinato.

È il comando.

All'interno della fortezza sono presenti la sala di comando principale, centri di comunicazione, stazioni radio, sistemi informatici, mappe tattiche, sistemi di sorveglianza e numerose postazioni operative. Centinaia di ufficiali e operatori possono coordinare direttamente le unità terrestri, l'artiglieria e le forze meccanizzate impegnate nella battaglia.

L'Iron Citadel permette così all'Alto Comando di rimanere direttamente sul campo di battaglia, ma all'interno di una struttura pesantemente corazzata e protetta.

Il personale comprende inoltre fanteria d'élite incaricata della sicurezza della piattaforma, equipaggi, tecnici, artiglieri, operatori dei sistemi e personale logistico.

In totale? Circa 1.000–1.200 uomini.

Tuttavia, l'Iron Citadel non si limita a essere un quartier generale.

È praticamente un incrociatore terrestre!

La struttura è ricoperta per intero da batterie d'artiglieria e sistemi d'arma distribuiti lungo la parte superiore e sulle fiancate. Howitzer, obici pesanti, cannoni al plasma, lanciamissili ionici e sistemi di difesa ravvicinata permettono alla piattaforma di fornire un'enorme quantità di fuoco direttamente dal campo di battaglia.

Alcuni sistemi d'artiglieria sono installati all'interno della struttura e possono essere utilizzati attraverso grandi portelli corazzati, mentre altre batterie sono collocate su torrette esterne o in cima.

L'Iron Citadel può quindi avanzare, coordinare eserciti, proteggere lo stato maggiore… e al contempo essere una gigantesca batteria d'artiglieria mobile!

Per questo motivo, gli storici militari l'hanno spesso definita una "nave di terra".

Di seguito alcuni dei suoi armamenti mostruosi: decine di Howitzer a lungo raggio, obici pesanti d'assedio, cannoni a raggio elettrico FULGOR, cannoni al plasma di grosso calibro, batterie missilistiche, sistemi antimissile, mitragliatori JOULE al plasma, mitragliatrici laser pesanti, mortai e sistemi d'artiglieria secondari e infine sistemi di difesa ravvicinata distribuiti lungo lo scafo (come mostruosi lanciafiamme, lanciamine e trappole a gas illegali!).

A protezione della gigantesca struttura è inoltre presente una corazza composita in Lumynite refracta e PN-115, considerata quasi indistruttibile e integrata da uno scudo ad antimateria di alto livello.

Il sistema energetico rappresenta una delle caratteristiche più avanzate dell'Iron Citadel. La piattaforma è alimentata da un reattore a fusione di neutroni, una tecnologia di solito associata alle grandi navi spaziali e ai sistemi di propulsione interstellare che garantiscono la velocità Overlight.

Nel caso dell'Iron Citadel, l'enorme quantità di energia prodotta viene utilizzata sia per alimentare la macchina e tutti i suoi sistemi interni, sia per mantenere operativo il gigantesco scudo energetico.

Lo scudo non raggiunge la potenza di quello installato sui Magnitude 800, ma rimane abbastanza potente da rendere l'Iron Citadel impossibile da neutralizzare attraverso armi convenzionali.

ARTIGLIERIA GOVERNATIVA

Il Regime Governativo fa largo uso di artiglieria pesante per supportare le proprie avanzate terrestri, abbattere fortificazioni nemiche e mantenere il controllo psicologico sul fronte.

Di seguito, alcune delle unità più diffuse e temute:

• **Howitzer a lungo raggio (vari modelli):** Il Meglio dell'artiglieria governativa. Cannoni semoventi o fissi, in grado di colpire bersagli a decine di chilometri di distanza con precisione chirurgica ma brutalità di un dio norreno alcolizzato. Utilizzati per neutralizzare batterie missilistiche nemiche, postazioni radar e colonne di mezzi corazzati oppure per seminare il panico nelle città con una pioggia di plasma pesante esplosivo.

• **Obici pesanti d'assedio:** Montati su mezzi cingolati o piattaforme fisse, sparano proiettili esplosivi ad alto impatto per demolire bunker, trincee, fortezze, mura di città e strutture rinforzate. Gittata media, ma potenza devastante.

• **Componenti vari di artiglieria modulare:** Sistemi intercambiabili adattabili a torrette mobili, basi di confine, treni corazzati e postazioni urbane. Alcuni modelli hanno anche calibro "variabile" per adattarsi a munizioni diverse. Ce ne sono svariate tipologie, una più mostruosa dell'altra.

• **Camion con batterie missilistiche mobili:** Lanciatori multipli montati su camion corazzati. Utilizzati per attacchi rapidi e saturazione di zone nemiche. Dotati di missili esplosivi, incendiari o altre aberrazioni.

• **Artiglieria a raggio elettrico "FULGOR":** Cannone sperimentale capace di emettere un raggio elettrico ad altissimo voltaggio. Non solo danneggia direttamente, ma frigge i circuiti di mezzi corazzati, mech e velivoli nel raggio d'impatto. Temuto da chiunque abbia elettronica addosso. Noto per far deflagrare i corpi dei soldati in mille brandelli di carne fritta!

Mortaio al plasma: classico mortaio trasportabile ma dotato di munizioni a carica plasmatica. Letale, costa poco e fottutamente efficiente. Può far implodere un uomo come fosse un budino!

Cannone ferroviario a lungo raggio la "GRANDE BESTIA": Dopo i cannoni superpesanti dentro le montagne stile Vortaq, questo è il secondo classificato nel mondo dei cannoni terrestri mostruosi! Una bestia letteralmente! Lungo oltre 200 metri! Gittata? 1000 km! Viene trasportato su rotaie e montato sul posto nell'arco di 24 ore. Ogni singola munizione può raggiungere le 55 tonnellate di peso!

Curiosità: I Cannoni ferroviari come la Grande Bestia sono stati utilizzati nella Grande Guerra Galattica per far piovere proiettili giganti ad alto potenziale sulla catena montuosa dei Carzang *(Stellarnova),* tentando di spezzare in tutti i modi la resistenza ECLISSI.

MECH e ROBOT da COMBATTIMENTO GOVERNATIVI

Mech da battaglia Governativo Standard

(modello tipo MGS-42 "Ironstride")

Il Mech Governativo Standard rappresenta l'ossatura meccanizzata delle forze armate del Regime. Alto circa 4 metri, è progettato per operare direttamente sui campi di battaglia a fianco di truppe appiedate, fornendo supporto pesante e capacità di sfondamento.

È pilotato da un singolo operatore umano, seduto in una cabina corazzata interna, protetta da piastre di titanio composito e schermature anti-plasma. Questa scelta progettuale consente un controllo diretto, una migliore coordinazione con le unità terrestri e decisioni più rapide e flessibili rispetto ai droni autonomi.

L'armamento principale include mitragliatori rotanti al plasma sui bracci, lanciatori di granate esplosive montati sulle spalle e una coppia di missili balistici a corto raggio integrati nel torso (o eventualmente piccole batterie lanciarazzi). Tutte queste armi sono estremamente efficaci contro veicoli corazzati, bunker e assembramenti di fanteria.

La corazza è molto robusta, capace di reggere un numero moderato di esplosivi o colpi al plasma concentrati, ma vulnerabile contro artiglieria pesante o armi anticarro dedicate.

I Mech Governativi sono dotati anche di un semplice sistema di contromisure difensive (fumi elettronici, lanciatori di flare) e talvolta anche con scudi ad antimateria nei modelli più pregiati. La loro vera forza risiede nella versatilità: formano la spina dorsale della divisione meccanizzata governativa "Cenere e Acciaio", coordinandosi perfettamente con la fanteria e i mezzi blindati.

In sintesi: buona potenza, buona resistenza ed eccellente versatilità tattica!

MH-01 Cavalier – "Mech Cacciacarri"

L'MH-01 Cavalier è un mech governativo pesante, alto circa 4.5 – 4.8 metri, progettato appositamente per la distruzione diretta di veicoli corazzati nemici! È un'unità d'élite utilizzata nelle battaglie terrestri del Regime Governativo per ricoprire lo stesso ruolo tattico di un cacciacarri o di un carro armato da sfondamento pesante.

A differenza dei mech standard come l'Ironstride, il Cavalier sacrifica velocità e versatilità in favore di una corazza molto più robusta, rinforzata con inserti in PN-115 e spesso accompagnata da uno scudo energetico direzionale orientato frontalmente: in pratica funziona solo davanti ma in modo eccellente!

La cabina interna è adattata per due operatori, un pilota e un artigliere.

L'MH-01 è in grado di operare da solo, ma generalmente viene affiancato da fanteria, carri armati o altri mech più agili per coprire i fianchi e proteggerlo dalla fanteria nemica, poiché non possiede armi leggere né mitragliatori laser antiuomo. Il suo compito è quello di cacciare e distruggere convogli corazzati, neutralizzare avamposti nemici e aprire la strada attraverso le linee fortificate, trincee o barriere difensive. Il suo equipaggiamento letale è pensato esclusivamente per il combattimento contro bersagli blindati:

- Fucile anti-materiale elettromagnetico pesante, in grado di perforare corazze pesanti come burro (utilizza lo stesso principio dei fucili MX dei cecchini, ma… 4 volte più grosso!).
- Cannone rotante con proiettili a testata forgiata, simili ai colpi RPG: in pratica quando colpiscono il bersaglio rilasciano all'interno una carica di rame fuso ad alta temperatura, in grado di trapassare corazze e stempiare eventuali occupanti all'interno!
- Missili anticarro a ricerca automatica montati su spalle o schiena.
- Scudo energetico direzionale attivabile per la difesa frontale.

● Infine, la chicca più iconica… la Lancia d'assalto balistico con punta perforante, lunga circa 3-4 metri, scagliabile a notevole distanza per infilzare veicoli nemici o danneggiarne i cingoli in maniera irreversibile.

Il Cavalier viene spesso impiegato come ariete mobile nelle offensive terrestri più impegnative, oppure come cecchino corazzato contro altri mech (molto rari nell'ECLISSI) o tank pesanti. Il suo aspetto è ispirato a un cavaliere medievale in armatura, unendo estetica marziale e brutalismo industriale, rendendolo una delle presenze più intimidatorie sui campi di battaglia del 27° secolo Zefironiano.

Mech subacqueo TRACINUS-T88

Questo imponente Mech Subacqueo è progettato per operare negli ambienti più ostili della galassia: fondali oceanici, basi sommerse e abissi oscuri. Alto circa quattro metri, questo mech è pensato come supporto diretto ai Palombari, anche se formalmente appartiene alla Divisione Meccanizzata Governativa "Cenere e Acciaio".

Il suo ruolo principale è quello di combinare demolizione, combattimento e supporto tattico subacqueo, offrendo una presenza pesante e affidabile laddove fanteria e mezzi convenzionali non potrebbero sopravvivere.

Il suo braccio destro è dotato di saldatore industriale e sega elettrica ad alta potenza, in grado di fondere o tranciare metallo anche sotto pressioni estreme. Questo lo rende ideale per forzare portelloni, tagliare scafi di navi sommerse o in superficie, aprire brecce in basi sottomarine o smantellare strutture rinforzate direttamente sul fondo del mare.

Il mech, sempre nello stesso braccio, dispone inoltre di un sistema di lancio arpioni ad alta penetrazione, usato sia come arma anti-uomo che per impalare eventuali mostri marini.

Sul dorso sono poi montati lanciasiluri a corto e medio raggio, impiegati contro sottomarini, basi sommerse e grandi bersagli subacquei. Questi siluri rappresentano la principale capacità offensiva a distanza del mech negli scontri subacquei.

Sull'altro braccio, invece, è installato un cannone a pressione idrodinamica, ispirato al principio del "gambero pistola". Quest'arma genera impulsi di pressione devastanti che producono onde d'urto subacquee in grado di frantumare corazze, far collassare strutture e disintegrare bersagli a corto raggio, rendendolo micidiale negli spazi chiusi e negli scontri ravvicinati.

A completare l'armamento, il mech è equipaggiato con una mitragliatrice subacquea progettata per funzionare in immersione profonda. È ideale per stempiare fauna ittica minore ostile, equipaggi di sommergibili e anche per spazzare zone costiere.

Questo bestione viene impiegato di solito in assalti a basi sommerse, infiltrazioni e distruzione di navi nemiche, combattimenti contro mostri marini e operazioni di sabotaggio contro dighe, condotti e tunnel sottomarini.

Insomma, una macchina sporca, pesante e spietata, costruita per combattere dove la luce non arriva mai.

Mech da battaglia MAGNITUDE 800

Il robot da combattimento più grande mai realizzato. Il Magnitude può raggiungere altezze vertiginose e dimensioni impressionanti, arrivando a ben oltre i 100 metri di altezza per svariate migliaia di tonnellate di peso!! Un mostro paragonabile a una calamità naturale, armato con una moltitudine di armamenti tra cui mitragliatori laser giganteschi, cannoni al plasma di grosso calibro, lanciamissili multi-canna, e altre abominazioni belliche.

Ogni esemplare può variare negli armamenti: uno è equipaggiato con un cannone ad arco energetico di medie dimensioni, mentre un altro con missili motosega, progettati per penetrare in profondità nei bunker e demolire fortificazioni.

Ognuno di essi è anche equipaggiato con una lama energetica di proporzioni colossali, permettendo al titano di metallo di combattere anche in modalità corpo a corpo (ad esempio, prendere a sciabolate carri armati nemici).

Il Magnitude è inoltre dotato di uno scudo energetico ad antimateria di altissimo livello, in grado di fornire una protezione equivalente a quella di un incrociatore da guerra. Oltre ai principali sistemi d'arma, possiede decine di piccole postazioni di mitragliatori laser e al plasma JOULE, tutte pilotate da personale a bordo.

La sua corazzatura è un misto di lumynite refracta, titanio e PN-115, una combinazione altamente resistente e pesante, che lo rende praticamente impenetrabile. Voci di corridoio degli ingegneri e tecnici dicono che possa resistere senza troppi problemi a un'esplosione nucleare. O forse più di una. Pauroso.

I piloti del Magnitude indossano tute dorate con pregiati intarsi, e il loro elmo è dotato di un visore configurabile con il sistema del mech, permettendo una perfetta sinergia tra pilota e macchina.

Durante i conflitti, il Magnitude 800 si è dimostrato in grado di sferrare gigantesche offensive, spianando la strada al resto delle truppe e garantendo il successo nelle battaglie più difficili. Questo robot è l'orgoglio supremo della divisione meccanizzata governativa e simbolo del patriottismo di Nebulon.

Aneddoto storico: la Battaglia dei Colossi – Pianura dei Morti, Stellarnova

La Pianura dei Morti, una vasta piana alluvionale disseminata di cascine, trincee e bunker, fu teatro di uno degli scontri più memorabili del conflitto su Stellarnova. In questa battaglia epocale si affrontarono un Magnitude 800, il colosso più temuto del Regime Governativo, e un gigantesco robot assemblato dall'ECLISSI con l'aiuto di milizie locali e compagnie di ventura.

Lo scontro iniziò con un intenso bombardamento a distanza durato ben 48 ore: cannoni al plasma, missili e armi cinetiche vennero scambiati senza che gli scudi energetici di entrambi cedessero. Questo portò i due titani a ricorrere al corpo a corpo, dove le armi fisiche, come la lama energetica del Magnitude, ignoravano le difese energetiche.

Nonostante l'inferiorità tecnologica e strutturale, il robot dell'Eclissi dimostrò una sorprendente agilità e resistenza, riuscendo a infliggere danni significativi al Magnitude. Tuttavia, il vantaggio di potenza e corazzatura del Magnitude 800 si rivelò decisivo: il colosso governativo distrusse il mech ribelle, segnando la vittoria.

Il sacrificio del robot dell'ECLISSI, però, non fu vano. La battaglia permise alle truppe della coalizione di ritirarsi verso posizioni più sicure, guadagnando tempo prezioso nella guerra di trincea su Stellarnova. Questo evento, conosciuto come la Battaglia dei Colossi, è ricordato come uno degli scontri più epici e devastanti della guerra.

Killer Drone XZN-999

Il sadismo fatto robot! Immaginate una fusione tra un serial killer, un tritacarne industriale e una macchina di metallo… ecco a voi il *Killer Drone*.

Questo abominio metallico governativo è l'incarnazione della crudeltà meccanica, progettato per massacrare con precisione brutale. Alto in media 2,5 metri, con una forma bipede possente, il suo aspetto spettrale lo rende ancora più inquietante. Due bracci meccanici terminano in lunghe lame energetiche modificate, che raggiungono temperature di oltre 5000 gradi, trasformando tutto ciò che incontrano in una poltiglia rovente, come se fossero passati attraverso un tritacarne infernale.

La sua armatura è composta da piastre di lumynite refracta, che lo rende invulnerabile ai colpi laser e al plasma, riflettendoli come nulla fossero. Inoltre, lo scudo energetico ad antimateria che lo avvolge dura abbastanza a lungo da permettergli di infiltrarsi in trincee o bunker, e a distanza ravvicinata, seminare morte con una furia implacabile. I soldati nemici hanno poco tempo per rendersi conto della minaccia prima di essere smembrati da questa macchina assetata di sangue e morte.

Il Killer Drone non è solo letale… ma terrificante. Non mostra pietà, paura o compassione, e la sua presenza è come l'ombra della morte che avanza silenziosa, scatenando un orrore che va oltre la guerra. Fa parte della divisione meccanizzata governativa, ed è la risposta finale a qualunque pavida resistenza nemica che tenti di nascondersi come topi, portando il terrore ovunque metta piede.

Robot da combattimento di Vortexia “Death Nine”

Il nome completo è Death Come From Nine – La morte viene dal 9 (in riferimento al pianeta Vortexia Minor-9).

Spiritosi i vortexiani…

Meno spiritoso questo terrore bellico, l’incarnazione della potenza e perfezione di Vortexia. Alto 4 metri, è la crème de la crème dei robot da combattimento.

Di per sé, potrebbe non sembrare nulla di speciale come quantità di armamenti, quasi paragonabili a quelli di un mech standard da battaglia governativo: mitragliatori al plasma rotanti sui bracci, missili ionici sul torso e mitragliatrici laser.

Peccato che questo maledetto bastardo di metallo li usi tremendamente bene! Inoltre, è fornito di corazzature pesanti che i robot governativi standard si sognano: corazzatura termo-balistica adattativa in grado di assorbire energia dai colpi e dissiparla senza problemi; scudo energetico ad antimateria estremamente efficiente; sistema launcher avanzatissimo in grado di intercettare missili e granate in arrivo.

Insomma, non a caso è considerato il meglio su piazza.

Curiosità: Le versioni migliori e meglio armate del Death Nine *(le élite!)* sono impiegate addirittura per proteggere il Palazzo Governativo di Valoris! Queste sono equipaggiate con cannoni ad arco di medie dimensioni, mitragliatori Gatling al plasma, lanciafiamme ionici incorporati, armi venefiche ad accompagnare, armi elettriche, ed emettitori a raggi gamma radioattivi. La legalità viene messa da parte quando si tratta di difendere il cuore del potere.

P.S. Queste modifiche borderline sono attuate dal Governo stesso e non dagli ingegneri di Vortexia!

ARMAMENTI SPERIMENTALI, PROTOTIPI e MEZZI SPECIALIZZATI GOVERNATIVI

Nonostante la vasta gamma di mezzi corazzati, robot da combattimento e sistemi d'arma già in servizio, il Regime Governativo dispone di numerosi altri prototipi, varianti sperimentali e mezzi specializzati sviluppati per esigenze tattiche molto specifiche.

Molti di questi armamenti vengono prodotti in quantità estremamente limitate oppure impiegati soltanto durante particolari campagne militari (come la Campagna di Bastiongrado o durante il dispiegamento della Settima Flotta Nucleare) dove l'Alto Comando autorizzò il dispiegamento di numerose tecnologie sperimentali nel tentativo di superare la feroce resistenza della Coalizione dell'ECLISSI.

Molti di questi mezzi rimasero sconosciuti al grande pubblico, mentre altri vennero impiegati soltanto in poche operazioni.

Tra di essi figurano: veicoli posa-mine, carri falciatori con rostri ai lati per macellare la fanteria, mech anti-aerei, tuta da combattimento ESO Axstral Armor I (prototipo esclusivo per il Generale Maggiore Orion) e molto altro.

Questi mezzi unici non sono necessariamente più forti o migliori rispetto agli armamenti di punta (un mech fornito di armi anti-aeree non è migliore di un Killer Drone XZN), ma forniscono una copertura ad ampio spettro per situazioni speciali.

Carro "Falciatore"

Il Carro Falciatore è uno dei mezzi corazzati più eccentrici mai progettati dalla FIRIS *(la divisione scientifica governativa)*. Nato pochi anni dopo la fondazione della Coalizione dell'ECLISSI (circa nel 2687), rappresenta uno dei tanti tentativi degli ingegneri governativi di trovare una soluzione definitiva alle enormi ondate di fanteria che, secondo le simulazioni strategiche, avrebbero caratterizzato una futura guerra galattica.

Durante uno studio sulle tattiche di combattimento in pianura, gli analisti notarono come migliaia di soldati dell'ECLISSI, supportati da pochi mezzi corazzati, avrebbero probabilmente lanciato assalti di massa contro le linee governative.

La domanda che si posero gli ingegneri fu tanto semplice quanto "geniale":

"Perché sprecare migliaia di munizioni contro un'ondata di fanteria... quando possiamo semplicemente passargli attraverso?"

Applausi.

Da quella riflessione nacque il Carro Falciatore.

A prima vista ricorda un carro armato cingolato abbastanza compatto, più pesante di un RUBBER-11 ma molto più leggero di un OBLIVION 0-4.

L'intera filosofia costruttiva ruota attorno a un unico concetto: avanzare sempre in avanti. Sempre.

Per fare ciò, la parte frontale è protetta da una spessa corazza inclinata composta da titanio, acciaio e abbondante PN-115. L'inclinazione delle piastre aumenta in ulteriore modo la probabilità di deviare proiettili e razzi anticarro, rendendo il Falciatore estremamente difficile da arrestare quando procede alla carica frontale. Al contrario, i fianchi e soprattutto il retro risultano molto meno protetti (per renderlo più leggero e veloce), caratteristica che costituisce il principale punto debole del mezzo.

L'elemento che lo ha reso celebre in tutta la galassia sono però i giganteschi rostri retrattili killer, montati ai lati dei cingoli. Costruiti con leghe ad altissima resistenza e affilati alla

perfezione, questi enormi spuntoni metallici possono essere estesi prima dell'assalto oppure retratti durante gli spostamenti o l'attraversamento di boschi, ponti e terreni accidentati.

Quando vengono aperti, però, il Falciatore si trasforma in un autentico ariete corazzato capace di travolgere qualsiasi formazione di fanteria compatta a sufficienza, seminando caos, gambe tranciate e panico tra le linee nemiche.

Ad accompagnare poi la funzione principale del mezzo, vi è un armamento secondario: sul retro sono installate due mitragliatrici laser Gatling pesanti, manovrate da altrettanti operatori, progettate per fornire un devastante fuoco di copertura una volta completato lo sfondamento.

L'equipaggio è composto da due piloti, responsabili della guida e dei sistemi del veicolo, due operatori delle Gatling posteriori e una piccola squadra di quattro soldati trasportati all'interno dello scafo. Questi ultimi possono sbarcare con rapidità attraverso il portellone posteriore e occupare il terreno conquistato.

La dottrina d'impiego del Falciatore è una delle più geniali e patriottiche dell'intero esercito governativo. Il mezzo viene lanciato ad alta velocità contro le linee nemiche, apre i rostri e attraversa senza rallentare le ondate di fanteria avversarie, creando un corridoio di arti mozzati attraverso il quale possono avanzare carri pesanti OBLIVION, mech Ironstride e fanteria governativa.

Una volta superate le prime linee nemiche, il comandante dispone di due protocolli operativi.

Il primo, considerato il più prudente ma non così etico, consiste nell'effettuare un'inversione di marcia e tentare il rientro verso le linee governative, ripercorrendo il corridoio appena aperto e falciando ulteriori gambe. Sebbene in teoria efficace, questo metodo si rivela spesso estremamente rischioso, poiché il nemico ha ormai individuato il mezzo e tende a concentrarvi tutto il fuoco disponibile. Senza contare il fatto che la FALC approverebbe con difficoltà due passaggi di un mezzo progettato per amputare e tagliare persone.

Il secondo protocollo, molto più celebre, patriottico e perfettamente in linea con i valori di guerra onorevole del Governo, prevede invece la prosecuzione dell'avanzata fino al raggiungimento di una posizione ben difendibile: una collina, un argine fluviale, una zona boscosa o un rilievo del terreno. A quel punto, il Falciatore ritrae i rostri, orienta la poderosa corazza frontale verso il nemico e si trasforma in una piccola fortezza mobile. I quattro fanti sbarcano subito dal portellone posteriore e scavano posizioni difensive attorno al mezzo, mentre le due Gatling continuano a falciare chiunque tenti di avvicinarsi dal dietro. In questo modo il carro crea un punto d'appoggio improvviso nel cuore dello schieramento avversario, costringendo il nemico a dividere le proprie forze mentre il resto dell'esercito governativo continua ad avanzare.

Sulla carta il progetto appariva rivoluzionario. La guerra in pianura avrebbe beneficiato di una notevole spinta. Nella pratica, i risultati furono molto più contrastanti.

Il Falciatore si dimostrò brutale nelle grandi pianure, nei terreni agricoli e nei fronti di guerra caratterizzati da vaste ondate di fanteria. Al contrario, in ambienti urbani, montagne, foreste fitte o zone ricche di ostacoli naturali, la sua efficacia diminuiva a picco, rendendolo inutile in confronto allo strapotere e quasi indistruttibilità del carro pesante OBLIVION-04.

Per questo motivo non entrò mai in produzione di massa, rimanendo un mezzo altamente specializzato utilizzato soltanto in particolari scenari operativi.

Il suo impiego più celebre avvenne nella Grande Guerra Galattica, nella famigerata Pianura della Morte, sul pianeta Stellarnova, dove diverse ondate di fanteria dell'ECLISSI vennero investite durante una gigantesca offensiva campale da ben 3 di questi mostri.

Fu proprio in quell'occasione che il mezzo guadagnò il soprannome di "Falciatore", poiché, secondo le testimonianze dei sopravvissuti, sembrava mietere uomini come un contadino miete il grano.

Ancora oggi il Falciatore rappresenta uno dei progetti più discussi della PHIRIS. Alcuni ufficiali lo considerano un brillante esempio di ingegneria militare applicata a un problema tattico molto specifico; altri lo definiscono semplicemente "la dimostrazione che non bisognerebbe mai lasciare da soli gli ingegneri della PHIRIS davanti a una lavagna e a una cassa di caffè". Gli stessi tecnici governativi, tuttavia, continuano a difenderlo con orgoglio, sostenendo che il Falciatore abbia perfettamente assolto al proprio compito: ricordare al nemico che, talvolta, il modo più semplice per superare un ostacolo... è passarci letteralmente sopra.

Controversie

Fin dalla sua presentazione il Falciatore suscitò accesi dibattiti all'interno della FALC. Molti giornalisti e reporter di guerra lo giudicarono un'arma fin troppo brutale, ritenendo che i rostri laterali provocassero "*mutilazioni non necessarie*" alla vittoria.

Dopo lunghe discussioni e battibecchi con l'Alto Comando, la FALC autorizzò il mezzo in via esclusiva per impieghi contro formazioni militari in campo aperto, vietandone l'utilizzo contro centri abitati o personale ormai fuori combattimento. Inoltre, venne raccomandato il cosiddetto Protocollo Bastione, preferito al rientro attraverso le linee nemiche, poiché ritenuto più conforme ai principi della guerra onorevole sostenuti dal Governo.

In secondo luogo, il carro è stato fornito di due idranti laterali atti a gettare una potente sostanza antisettica, antinfiammatoria e dall'elevato potere battericida, durante il suo passaggio. Questo per evitare infezioni agli sventurati tranciati dalla sua carica frontale.

Secondo la FIRIS e il Ministero della Sanità Governativo, tale misura avrebbe ridotto in modo sensibile il rischio di infezioni ed emorragie nei soldati colpiti durante il passaggio del mezzo. I sostenitori del progetto affermano che ciò contribuì ad aumentare il numero di feriti sopravvissuti rispetto ai caduti, mentre i più critici definirono l'intervento "*un curioso tentativo di rendere più umanitario un carro progettato per investire e tranciare persone*".

VARIE

Accademia militare AstroValor

L'Accademia Militare "AstroValor" è la più prestigiosa accademia militare di Nebulon, situata a Valoris. L'ammissione è estremamente selettiva, paragonabile a vincere alla lotteria, poiché richiede il superamento di complesse prove fisiche e psicologiche.

● **Prove fisiche:** I candidati affrontano marce forzate per chilometri con zaini di quasi 50 kg, prove di resistenza all'ipossia in camere ipobariche, esercizi di sollevamento pesi e percorsi a ostacoli in terreni difficili.

● **Prove psicologiche:** I candidati sono sottoposti a test decisionali complessi con tempistiche ridotte, quiz di ingegno e prove di resistenza mentale, come privazione del sonno, interrogatori simulati e ricreazioni di situazioni d'emergenza, come campi di battaglia e attentati terroristici.

Da notare che solo il "2%" dei candidati supera queste sfide!

Percorso di studi

Dopo l'ammissione, i cadetti intraprendono un percorso di 5 anni. I primi 3 anni combinano lezioni teoriche su tattiche di combattimento, strategie militari e l'uso di attrezzature, con esercitazioni pratiche, sia in ambienti spaziali che terrestri.

Dopo i primi 3 anni, i cadetti possono scegliere tra 5 percorsi di specializzazione, potendo anche selezionarne più di uno *(sebbene richieda straordinaria dedizione e volontà ferrea):*

● **Ambiente terrestre:** I cadetti imparano a muoversi in ambienti urbani, a utilizzare mezzi corazzati e conoscere tattiche di guerriglia e di combattimento avanzato.

● **Ambiente subacqueo:** I cadetti vengono trasferiti su Oceanius I per eseguire rigidi test di resistenza in condizioni di apnea e ipotermia, insieme all'addestramento in basi sottomarine e con scafandri pressurizzati. P.S. Vengono anche impiegate camere iperbariche per resistere meglio alla pressione subacquea.

● **Ambiente aereo:** Lanci ad alta quota sono la parola chiave, insieme al pilotaggio di jet atmosferici e simulazioni di combattimento con i più svariati velivoli *(ad esempio, navette d'assalto).*

● **Ambiente spaziale:** I cadetti vengono trasferiti in un'apposita stazione spaziale orbitante intorno a Nebulon, per addestrarsi nell'utilizzo di astronavi, jet stellari e situazioni di abbordaggio con tute spaziali da combattimento.

● **Ambienti estremi:** In questo percorso, il cadetto affronta una vasta gamma di ambienti ostili: dalle giungle impervie ai deserti torridi, passando per paludi e montagne ad alta quota. L'addestramento si svolge in zone remote dei vari pianeti e ambienti naturali selvaggi, allo scopo di apprendere l'arte della sopravvivenza e dell'adattamento estremo. Nota: il percorso degli ambienti estremi è considerato uno dei più difficili.

Superati gli ultimi 2 anni – che possono variare in base al numero di specializzazioni scelte o alla velocità con cui si completano gli esami – il cadetto viene finalmente promosso. A quel punto, si apre un'importante opportunità per una carriera militare, poiché i cadetti appena promossi diventano spesso ufficiali. Inoltre, la promozione rappresenta un ottimo biglietto da visita per accedere ai reparti speciali governativi, tra cui i più ambiti sono le A.F.

● **Curiosità 1:** l'unica persona ad aver completato tutti e cinque i percorsi di specializzazione è il capitano delle A.F. Proxima Tempest.

● **Curiosità 2:** L'AstroValor è da sempre in competizione con la Neptun Star, un'altra rinomata accademia militare di Valoris. Tuttavia, di recente la AstroValor sta guadagnando terreno, a causa della scoperta di gravi scandali nella Neptun Star, legati a tentativi di corruzione della commissione interna di ufficiali istruttori, volti a promuovere cadetti non meritevoli.

Statistiche fisiche di Proxima Tempest

Progetto supersoldato FIRIS

◆ STRUTTURA CORPOREA & FORZA FISICA

Altezza: 1,82 m

Peso: Circa 118 kg *(Nonostante il peso elevato dovuto allo scheletro in C-19 e alla densità muscolare, mantiene un aspetto atletico e slanciato, senza apparire ingombrante).*

Capacità di sollevamento sopra la testa: in condizioni normali 20-25 tonnellate, ma con picchi massimi che si stima possano essere molto più elevati! *(Anche 30/40/50 ton o più!)*

Forza di impatto (pugno): dai 200.000 Newton fino a valori cosi elevati capaci di perforare portelloni blindati, mezzi corazzati, pareti di bunker, edifici e barricate anti-carro.

Nota doverosa: Proxima è in grado di regolare la forza di impatto con estrema precisione, ad esempio per evitare di frantumare le ossa con una semplice stretta di mano.

◆ VELOCITÀ & AGILITÀ

Tempo di reazione medio: ultraveloce rispetto a un normale umano.

Velocità di corsa: 80 km/h.

Capacità di salto in alto: svariati metri.

◆ MIGLIORIE FISICHE

Cuore: Sopporta fino a 700 battiti al minuto senza alcun danno.

Scheletro: Composto da Acciaio Vulcanizzato C-19 auto riparante, una superlega ultra-resistente, leggera, anti-corrosione e capace di assorbire impatti estremi senza spezzarsi o deformarsi.

Densità muscolare: 20 volte superiore a un essere umano normale.

Sangue: Cellule staminali, naniti, emoglobina iper-ferrosa, steroidi, sostanze chimico-tossiche e molto altro. Questo cocktail mostruoso permette tempi di rigenerazione folli.

Necessità di ossigeno sott'acqua: Nessuna.

Resistenza alla pressione: Fino a 1000 bar *(può sopravvivere a profondità oceaniche estreme!).* Oltre è rallentata ma non muore.

Tolleranza al dolore: Soglia del dolore ridotta al minimo, ma comunque presente come campanello di allarme per lesioni, danni importanti o per mera parvenza di normalità.

◆ METABOLISMO & RECUPERO

Rigenerazione cellulare:

- Ferite leggere *(tagli, abrasioni, lividi, fratture, contusioni)* → Guariscono in secondi.
- Ferite gravi *(proiettili perforanti, lacerazioni profonde, organi danneggiati)* → Guariscono in circa 30 secondi.
- Danni mortali *(lesioni fatali, traumi devastanti, scarnificazioni complete)* → Guariscono in 2 o 3 minuti al massimo.

- Danni apocalittici *(corpo completamente esploso causa bomba atomica o armi ad annichilimento, o danni cumulativi che superano la capacità di rigenerazione in tempo utile)* → Corpo in stand-by. Cuore si ferma. Coma e recupero dopo un tot di tempo. Tempistiche: sconosciute, probabilmente ore, giorni o settimane. P.S. *Scordatevi di poterla uccidere davvero.*

Nota entusiasta del Dr. Challenger: *"In caso di amputazioni (finora impossibili a causa dell'indistruttibilità del C-19!), il sistema rigenera in automatico un nuovo arto in poche ore accingendo alle scorte metaboliche di nutrienti e minerali! Questo corpo è una meraviglia! Brindiamo!"*

Consumo calorico giornaliero: ~12.000 kcal *(metabolismo ottimizzato).*
Il valore originale senza isotopi radioattivi è stato stimato in 195 mila calorie giornaliere.

◆ **INTELLIGENZA & CAPACITÀ TATTICHE**

Capacità di analisi tattica: Superiore al 99,8% della popolazione.
Tempo di decisione in combattimento: Inferiore a 0,5 secondi.
Patriottismo: assoluto.

◆ **DURATA DELLA VITA**

"La durata della vita stimata di Proxima Tempest (con il recente irradiamento ad alta potenza) è di 84.136 anni, basata sul decadimento degli isotopi radioattivi presenti nel suo corpo. Quando questi isotopi cesseranno di funzionare, il suo sistema di rigenerazione collasserà progressivamente, facendola invecchiare come un normale essere umano."

Nota a margine della ricercatrice Felix Foulard: *"Forse abbiamo esagerato con la dose di radiazioni. Insomma, 84 mila anni! Ma dai! Per fortuna il processo è reversibile! O il capitano Tempest vagherà ancora per il cosmo quando noi saremo solo ceneri e ci saremo reincarnati almeno 20 volte! Cazzo, datemi altro alcol!"*

Perché Proxima Tempest sembra truccata anche se non si trucca?

Proxima sembra truccata… perché in un certo senso lo è davvero. Nel progetto supersoldato della FIRIS, il suo aspetto è stato progettato a livello genetico e strutturale per essere sempre perfetto, senza bisogno di manutenzione estetica. Come potrebbe la migliore Supersoldatessa del Governo non rappresentare anche la splendida e assoluta bellezza della Nazione?

Possiede infatti:

- Pigmentazione naturale: labbra naturalmente piene e colorate, come se avessero un rossetto leggero sempre perfetto.
- Effetto eyeliner permanente: la zona sotto gli occhi è più scura e definita, che crea quell'intensità nello sguardo senza bisogna di matite o correttori.
- Ciglia e sopracciglia perfette: la struttura dei peli è modificata per garantire volume, forma e simmetria impeccabili.
- Assenza totale di peli superflui: i peli non crescono dove non devono crescere, rendendola di fatto sempre depilata in modo naturale.
- Pelle uniforme senza nei o imperfezioni: tono, texture e luminosità mantenuti costanti grazie a stabilità cellulare avanzata e qualche nanita killer di troppo.

E l'ultima chicca…

● Orecchini tattici integrati: Proxima indossa un paio di orecchini in acciaio vulcanizzato C19, fusi nella sua struttura e connessi allo scheletro interno. Possono essere personalizzati con altro, ma lei mantiene il modello base: essenziale, elegante… e già perfetto così.

In sintesi, Proxima non si trucca mai: è stata progettata per essere sempre perfetta, anche nell'aspetto.

Domande e risposte su Proxima Tempest

Quando Proxima è completamente da sola, magari in un momento di pausa tra missioni... a cosa pensa?

Cerca in tutti i modi di non pensare.

Odia riflettere su cose come la vita, il suo futuro o la propria identità.

Qual è la cosa che più teme al mondo?

Sé stessa. Traumi, paure, incapacità di affrontarsi davvero.

Se la sorella Elizabeth fosse ancora viva, Proxima sarebbe diventata lo stesso così?

Sì e no.

La morte di Elizabeth è parte fondamentale della costruzione del personaggio.

Ma attenzione: Proxima ha comunque dentro di sé dei traumi dovuti al suo carattere, alla sua infanzia difficile *(pestaggi di Orion, addestramenti, morte della madre, ecc.)* e alla sua anima tempestosa.

Proxima crede davvero nel Regime... oppure le serve solo per avere uno scopo?

Proxima ci crede davvero.

Ma dentro di sé…

Capisce anche che è solo un modo per non volersi accettare come assassina spregevole, macchina di morte e trauma ambulante. Meglio identificarsi in una patriottica soldatessa invece.

Proxima prova mai rimorso per le persone che uccide?

Rimorso? Eccome.

Ha incubi, ma li seppellisce sotto talmente tanti strati di stress, odio, rabbia e paura che… semplicemente svaniscono.

Vengono sostituiti da un cocktail letale di emozioni che avrebbe già ucciso chiunque o portato alla follia.

Altre curiosità su Proxima:

- Non necessita di andare ai servizi igienici. Il cibo che mangia è interamente disgregato e assorbito dal suo corpo. I liquidi? Anche. Le tossine in eccesso vengono espulse tramite respiro e sudorazione.
- Ha comunque bisogno di dormire, bere e mangiare, anche se volendo può rimanerne senza per periodi folli. Finora il record senza sonno è di 3 settimane praticamente senza deficit o rallentamenti.
- Ha comunque bisogno di lavarsi, soprattutto quando è coperta da fango, macerie e sangue dei nemici. Tuttavia, riguarda solo una questione estetica. Non rischia infezioni da sporco o malattie.
- Non ha il ciclo mestruale, né ovuli, né ormai sistema riproduttivo in azione. Mantiene comunque la vagina in piena funzione. Potrebbe fare sesso senza problemi se volesse.
- È vergine. Non ha mai fatto sesso con nessuno.
- Non si ammala mai. Il suo corpo è totalmente immune a malattie, virus, parassiti, sostanze tossiche e agenti patogeni.
- Può comunque vomitare, piangere e avere naso che cola, ma per effetti psicologici.

Es. Non vomita perché non ha digerito.

● Sente lo stesso il dolore *(serve come campanello di allarme)* ma ha una soglia talmente alta che lo regge benissimo.

● La sua temperatura corporea è nitro-termo-regolata. Ovvero, si adatta alla temperatura ambientale per evitare di essere rilevata con infrarossi *(in zone artiche può arrivare a 0 gradi o anche meno senza congelare, mentre in torridi deserti arriva anche a 50 gradi.)*

📜 **F.I.R.I.S – Sezione Ricerca Avanzata Biomeccanica**
Documento classificato di Livello A *(richiesto accesso di livello rosso)*
Autrice: Dott.ssa Lyra V. Keller
Oggetto: Naniti in C19 del Progetto Supersoldato

Parte I: Introduzione

Buongiorno fedeli compatrioti, io sono la dottoressa Lyra V. Keller e vi ringrazio della vostra partecipazione al progetto più grande della mia vita: i naniti.

Partiamo da una cosa semplice.

I naniti del Progetto Supersoldato non sono meri strumenti medici, o come li hanno definiti "aiutini" tecnologici borderline.

Sono qualcosa di molto più incredibile.

Sono veri e propri predatori microscopici che lavorano per l'ospite!

Ed è con emozione dirvi che, nel caso del Capitano Proxima Tempest, il sistema funziona meglio che in qualsiasi altro esperimento mai fatto in tutta la mia carriera! Siamo davanti a un capolavoro!

Nota audio 1: "Sono così felice! 19 mila ore di lavoro spese su questo progetto! E ora… funziona! Funziona alla perfezione!"

Rumore di bottiglia stappata: "Adesso mi ubriaco con questo rosso invecchiato 30 anni fino a svenire! Gloria a Nebulon! E dopo… scopo come una pazza! Sì!"

Parte II: Da dove prendono energia?

I naniti non hanno batterie, quindi non si ricaricano.

Ma l'energia?

Questi piccoli furbacchioni la prendono direttamente dal corpo ospite!

Prendiamo sempre l'esempio del capitano Tempest: dentro di lei, ci sono isotopi radioattivi controllati; questi decadono lentamente, producendo energia continua.

Beh, i naniti usano quella!

In pratica: lei è una specie di reattore nucleare vivente, ma assolutamente stabile!

Parte III: Come sono fatti?

Guardando questi affarini al microscopio viene da sorridere: piccolissimi, con molte zampette e delle specie di pinze.

Si muovono in modo quasi… buffo.

Ma è solo apparenza.

Non sono carini. Sono fatti per intervenire, curare e distruggere minacce senza pietà!

Parte IV: Il sangue di Proxima

Il sangue del capitano Tempest non è affatto come quello normale.

Dentro sono presenti:

- cellule staminali super adattive;
- Sostanze a nitro-combustione;
- Cocktail naturale di steroidi, droghe, sostanze chimiche e veleni mortali per chiunque;
- E… naniti in continuo movimento.

I naniti fungono da "coach" per così dire.

Consigliano alle cellule cosa fare, decidono cosa ricostruire, tengono insieme i tessuti e fanno da paciere diplomatico in quel caos biologico tossico ematico.

Il risultato: corpo biologico + sistema meccanico = un'unica cosa!!!

Parte V: Ma chi li comanda? Sono programmati? O allo stato brado?

Non sono programmati. Questa è la parte più importante.

I naniti non fanno di testa loro.

Rispondono solo a una cosa: al corpo ospite!

Non rispondono a un computer centrale.

Non rispondono nemmeno a Nebulon per dire..

Per loro, l'ospite è il comando assoluto.

E loro eseguono.

Sempre.

Qualcuno di voi potrebbe pensare che ciò sia poco patriottico ma… niente di più sbagliato! Chi meglio della nostra Valorosissima Proxima Tempest, l'essenza stessa del patriottismo, per poterli guidare all'azione?

Nota audio 2: "Io sono così entusiasta! Il meglio della tecnologia dentro il meglio del meglio della nostra nazione! Gloria a Nebulon!"

Rumore insolito di fuochi d'artificio: "Bisogna festeggiare ancora, cazzo! Ah, ah, ah!"

Parte VI: Ultime postille. E se si danneggiano?

Oh, signori… che domanda scontata. Facile, i naniti si riparano da soli! Come dei meccanici provetti!

Se alcuni vengono distrutti: altri li sistemano, oppure li sostituiscono.

Quindi il sistema non si esaurisce facilmente!

Finché gli isotopi forniscono radiazioni, tutta la baracca resta in piedi!

E per quanto riguarda armi a EMP? Non servono a niente!

I naniti normali si bloccano con impulsi elettromagnetici.

Questi progettati da me… no.

Perché non funzionano come elettronica classica, ma usano energia isotopica radioattiva.

Gli EMP non gli fanno un fico secco!

"Detto questo, signori io vi ringrazio per la fiducia che avete riposto in me e vi saluto. Rendiamo Nebulon grande!"

Il Paradosso della Forza di Proxima

Come già menzionato pagine e pagine addietro, nella galassia di Zefiron la forza di un supersoldato non dipende solo da genetica, impianti, addestramento o tecnologia. Sebbene questi fattori siano fondamentali, esiste una componente meno misurabile ma altrettanto importante: la **volontà**.

Un supersoldato perfettamente allineato con i propri obiettivi, convinto delle proprie azioni e libero da conflitti interiori, è in grado di esprimere il massimo del proprio potenziale. Al contrario, dubbi, paure, sensi di colpa o crisi personali possono ridurne drasticamente l'efficacia sul campo di battaglia.

Per questo motivo, il supersoldato teoricamente più potente non è sempre il più forte in combattimento.

Il caso più noto è quello di **Proxima Tempest**. Dal punto di vista biologico e genetico, Proxima rappresenta il più avanzato supersoldato mai creato dal Regime Governativo. Tuttavia, durante gli eventi di **Sotto le Stelle di Zefiron**, la sua forza risulta limitata dai profondi conflitti interiori che stanno iniziando a emergere. Per la prima volta nella sua vita, infatti, si trova a mettere in discussione gli ordini ricevuti, il proprio ruolo e la persona che desidera diventare.

Al contrario, avversari teoricamente inferiori possono temporaneamente competere con lei grazie a una volontà assoluta e a una determinazione incrollabile *(come Vincent Mag-Nius).*

Solo alla fine della Saga, una volta affrontati i propri traumi e raggiunto un equilibrio interiore, Proxima riesce a esprimere completamente il proprio potenziale. È in questo periodo che supera definitivamente la cosiddetta "Proxima Prime", la versione di sé stessa che serviva il regime come perfetta macchina da guerra, diventando in toto la supersoldatessa più potente mai esistita *(non che prima non lo fosse già s'intende... ma durante gli eventi dell'assalto a Valoris è proprio fuori scala!).*

Per concludere, il principio è semplice: un supersoldato può essere creato in laboratorio con tutti i crismi del caso. Ma la vera forza nasce quando corpo, anima e mente combattono nella stessa direzione.

Progetto T.E.S.C.H.I.O.

Il Progetto T.E.S.C.H.I.O., sviluppato da una cerchia ristretta della FIRIS in epoca repubblicana, prende il nome da due elementi fondamentali:

La sigla stessa – acronimo di:

Terrore
E
Scissione
Controllata
HONORIS
IN
OMENS

Già. *Honoris in Omens.* Un motto grottesco, quasi blasfemo, che mescola lingua comune, dialetti e idiomi antichi, come se gli scienziati volessero storpiare la lingua stessa di Dio.

Il messaggio è chiaro: *"Stiamo giocando con poteri sovrannaturali. E piegheremo al nostro volere persino gli dèi."*

• **Il processo di trasformazione** – durante le fasi più brutali della "conversione" al supersoldato, la carne del viso viene strappata completamente, nel tentativo di stimolare la rigenerazione cellulare estrema.

L'effetto è agghiacciante: per giorni interi i soggetti appaiono come veri e propri teschi viventi. Ma grazie al fattore rigenerante e agli impianti ormonali avanzati, la pelle ricresce alla perfezione. È anche per questo che Orion, nonostante gli orrori subiti, rimane un uomo di bell'aspetto.

A questo processo si aggiunge tutta una serie di operazioni chirurgiche mostruose e immorali quali rottura sistemica delle ossa, iniezioni con tossine mortali, innesti fisici e organici, e taglio continuo di articolazioni e tendini! Tutto ciò per rendere i soggetti oltre i normali umani, oltre i normali soldati… ma bensì **Supersoldati**.

Sede del Progetto

La sede del Progetto TESCHIO, ora in rovina, si trovava in un bunker segreto ad altissima quota, sulla catena montuosa conosciuta come Cordillera della Corona (Nebulon), una distesa gelida e quasi inaccessibile.

L'Altitudine è oltre gli 11.000 metri, in cima al mondo, e l'accesso era consentito solo tramite velivoli militari autorizzati, codificati e scortati.

Una zona remota, brutale, tagliente.

Dove il gelo lacera la pelle, la pressione fa sanguinare le orecchie, e creature fameliche si annidano nell'ombra.

Un luogo perfetto per annientare il corpo… e ricostruirlo come un mostro.

Non è un caso se anche la sede stessa della FIRIS, la ben poco etica divisione scientifica governativa, si trovi nella stessa catena montuosa, anche se molto distante.

Una sinistra coincidenza… O forse una diretta evoluzione dell'orrore.

Fatto sta, che quelle montagne hanno visto cose che nessuno dovrebbe vedere.

• **Curiosità:** Il Progetto TESCHIO era così segreto che sono accesi dei dibattiti tutt'ora tra gli scienziati della FIRIS odierna per capire se fossero solo dicerie o realtà.

La SAGA di ZEFIRON

RIASSUNTO di SOTTO LE STELLE DI ZEFIRON (parte I della saga)

Introduzione

La Saga si svolge nella Galassia di Zefiron, dove da ben due anni *(dal 2696 al 2698)* imperversa una guerra tra le due principali fazioni: Il Regime Governativo e la Coalizione dell'ECLISSI.

Qui una breve descrizione delle due fazioni:

• Il Regime Governativo

Superpotenza galattica assoluta guidata dal pianeta Nebulon, e fondata da Cypher Arias. Si basa su ordine, efficienza, sfrenato patriottismo e meritocrazia totale, garantendo stabilità e prosperità in cambio di controllo e conformità sociale.

Il consenso popolare è reale, l'etica altissima, ma la libertà è indirizzata.

Militarmente potentissimo, il Regime mantiene l'egemonia grazie a tecnologie superiori, un'economia d'acciaio iper-organizzata e alla pura potenza di fuoco.

• La Coalizione dell'ECLISSI

Coalizione di pianeti ribelli nata per opporsi al controllo del Regime e difendere la propria autonomia.

Il loro sistema è decentralizzato, caotico e spesso instabile, ma fondato su principi di libertà individuale.

Inferiore per mezzi e tecnologia, combatte con guerriglia, ondate umane e disperazione.

Rifiutano le telecamere. Accettano di pagare lo scotto della criminalità.

Tutto... a favore della libertà.

16 febbraio 2698 – Stazione Spaziale Governativa N°3 (Base operativa Forze Speciali A.F)

Il capitano Proxima Tempest, pluridecorata ufficiale delle Forze Speciali governative A.F. *(élite assoluta dell'apparato militare del Regime),* si risveglia nella Stazione Spaziale governativa N°3, base operativa delle forze speciali A.F., dopo un incubo. Uno dei tanti sul suo passato tormentato, doloroso e pieno di traumi.

Proxima è una Supersoldatessa: sì, avete capito bene… è letteralmente un supersoldato geneticamente potenziato! E non uno qualunque… bensì il miglior Supersoldato del Governo, dell'intera Galassia e che sia mai esistito dall'alba dei tempi!

Fredda, stronza, disciplinata, patriottica, arrogante, acida, ma estremamente letale ed efficiente in combattimento, e con un conteggio di uccisioni *(quelle confermate!)* che sfiora i 20 mila uomini! Sotto la superficie di ghiaccio, tuttavia… si muovono acque torbide e tempestose. Dopo il risveglio riprende la sua tipica routine operativa.

Viene però richiamata con urgenza dal colonnello Cassian Blaze, comandante in capo delle Forze Speciali A.F., che la convoca immediatamente nella sala di controllo strategico.

Durante il briefing d'emergenza, Blaze comunica che a breve inizierà l'Operazione **Death-Storm**, finalizzata alla riconquista del pianeta Xerion-7, caduto sotto il controllo dell'ECLISSI da oltre un anno.

Il problema emerso, però, è il seguente: le forze dell'ECLISSI, sul fronte di Stellarnova, hanno assemblato un cannone H.L.R.I.C., un potentissimo cannone nucleare orbitale. Questo mostro di metallo sarà trasportato da un incrociatore verso Xerion-7, passando dalla

Rotta di Zefiron: pericolosissima rotta di contrabbando piena di asteroidi, relitti di navi di ogni epoca e tanto gelo spaziale. Passeranno da lì perché le altre rotte di navigazione sono sotto il controllo del Governo, che ha imposto un rigido embargo tattico intorno a Xerion.

L'obiettivo della missione assegnata a Proxima è semplice: intercettare e distruggere il convoglio prima del suo arrivo, eliminando la minaccia alla radice e riducendo le perdite previste durante l'imminente operazione Death-Storm.

Nota di lore: *Il Governo non teme ovviamente un singolo cannone nucleare – per quanto forte esso sia – ma è necessario non avere rogne con l'opinione pubblica a causa di qualche morte di troppo o di qualche astronave da guerra costosa distrutta durante l'invasione. Il malcontento governativo è infatti in forte aumento.*

Vengono avviati i preparativi per la partenza a bordo di una corvetta d'assalto d'élite: la C-56 Jet-Light. Nome in codice della missione: **Comet Strike 0-1**.

Proxima accetta subito e con arrogante orgoglio, pronta a dimostrare ancora una volta di essere la soldatessa perfetta del regime. Pensa che in questo modo le debolezze, i traumi e i dolori del suo tormentato passato svaniranno del tutto.

Quindi raggiunge il suo team: il **Black Eagle**, considerato il miglior commando delle Forze Speciali A.F. composto dal tenente Kirbish, il tecnico Miller e l'esperto in armi pesanti Davis. Energumeni preparatissimi e dalle mille capacità.

Tra i membri del team è presente anche **Dante Rossini**, medico da campo recentemente assegnato al reparto. Pur essendo inesperto nel combattimento diretto, ingenuo e riluttante alla vita militare *(lui voleva solo salvare vite)*, Rossini è stato scelto per le sue eccezionali capacità mediche. La sua presenza nel team è dovuta proprio a Proxima, che l'ha visto operare militari feriti sul fronte di Stellarnova e ha deciso di prenderlo in squadra. Lui, riluttante, ha accettato, non potendo opporsi agli ordini, sostituendo così anche il vecchio medico della squadra morto in una precedente missione, un certo Hale.

In pratica, Dante è un rimpiazzo, e pure in prova di qualità nel ruolo di supporto medico non operativo.

A loro si aggiunge all'ultimo **Veronica Lux**, novellina entusiasta delle forze speciali che non vede l'ora di partecipare alla sua prima missione e coprirsi di gloria. In realtà è una totale incapace, inetta, stupidotta, che pensa solo a truccarsi e farsi bella. È finita nelle élite delle forze speciali solo perché la famiglia aveva ben pagato la commissione degli ufficiali istruttori della sua accademia militare per farla promuovere (La Neptun Star).

Proxima la odia con tutta sé stessa, e nonostante sia arrogante, spocchiosa e di ghiaccio, con lei prova la genuina emozione dell'incazzarsi. A ogni modo, il colonnello Cassian l'accetta nella missione perché ha un debito d'onore verso il padre di lei: **Franco Lux**, ex colonnello decorato ora in pensione. Cassian non pensa che comunque ci saranno problemi a portarla come zavorra. Con la guida di Proxima e la potenza della Jet-Light, distruggere quell'incrociatore sarà una passeggiata e l'operazione Death-Storm potrà procedere senza troppi indugi.

La squadra salpa alla volta della rotta di Zefiron.

Piccola nota: Durante il viaggio, a bordo della Jet-Light emerge una problematica interna al team Black Eagle: Dante Rossini e Veronica Lux hanno una relazione e vengono beccati da Proxima.

La scoperta la fa incazzare nel profondo, e considera il comportamento una gravissima mancanza di disciplina e di tremendo antipatriottismo. Furiosa, resta inoltre molto delusa

da Rossini, e disprezza ancor di più Veronica Lux, giudicata dal primo giorno una novellina stupida e incompetente favorita dalla famiglia.

Proxima decide che, al ritorno, farà pagare a Lux lo scandalo, umiliandola davanti all'alto comando per la bravata e facendola cacciare via a calci in culo dalle forze speciali. Anche Rossini subirà la stessa sorte. Soddisfatta in modo quasi malevolo per questa svolta, procede nella missione alla volta della Rotta di Zefiron.

16 febbraio 2698 – Bunker sotterraneo 37/F, Settore 99, Monti Carzang (Stellarnova)

In contemporanea agli eventi sulla Stazione Spaziale Governativa N°3, la scena si sposta sul fronte opposto del conflitto.

Ci troviamo nel bunker sotterraneo 37/F, presidiato dal Sesto Battaglione di Fanteria ECLISSI, nella regione montuosa dei Monti Carzang, Settore 99 del pianeta Stellarnova.

Stellarnova rappresenta il fronte galattico della guerra: qui si estende la linea di difesa dell'ECLISSI contro le forze governative.

I Monti Carzang costituiscono una barriera naturale e militare pressoché impenetrabile, che ha resistito fin dall'inizio del conflitto, bloccando del tutto l'avanzata governativa da oltre un anno.

Nel bunker si risveglia Valentina Dracore, ex criminale arrestata in passato dalla coalizione ECLISSI sul pianeta Albarossa, mondo criminale e feccia della galassia.

Valentina era una contrabbandiera di alto livello: trafficava merci illegali e astronavi, incluse navi militari, ed è considerata una pilota eccezionale. Proprio per le sue capacità viene risparmiata dalla condanna e costretta a operare per l'ECLISSI sotto minaccia di corte marziale.

Valentina viene convocata dalla comandante Nebula, responsabile del coordinamento di tutte le operazioni militari nel Settore 99.

Nebula le comunica la situazione: i loro ingegneri libertini hanno assemblato un cannone orbitale nucleare H.L.R.I.C., destinato a essere l'ultima carta per proteggere Xerion-7, presto invaso dal governo con l'operazione Death-Storm.

A Valentina viene impartito un ordine diretto e non negoziabile: pilotare l'incrociatore incaricato del trasporto del cannone attraverso la micidiale Rotta di Zefiron, unico modo di raggiungere il pianeta a causa dei numerosi embarghi governativi. L'unità assegnata è l'I-45/K: un incrociatore speciale ECLISSI lungo circa 200 metri, molto più compatto rispetto agli standard ma molto versatile e capace.

Valentina tenta di opporsi, sapendo che rischierà di morire in quella pericolosissima rotta, ma invano. L'ordine è chiaro: o accetta la missione… o affronta la corte marziale.

In tutto questo, lei vorrebbe disertare: è stanca di essere usata e sacrificata come un mero oggetto. Tuttavia, il comando centrale della Coalizione ha voluto proprio lei perché considerata la miglior pilota disponibile tra i ranghi.

Nebula propone Valentina anche per motivi personali: la vede come una possibile rivale, tipico atteggiamento da comandante tossica e più interessata al proprio potere locale che alla guerra. In pratica, la bastarda decide di "sbarazzarsi" di Valentina inviandola in questa missione speciale disperata, fregandosene che le sorti di Xerion dipendano dall'arrivo o meno di quel dannato cannone.

Prima della partenza, Valentina parla con Thaddeus Kennedy, precedente pilota dell'incrociatore appena atterrato. Kennedy le fornisce alcune dritte operative sulla nave.

Viene quindi assemblato l'equipaggio e la scorta del convoglio:

● **“Tony” Anderson Smith**, tenente veterano della coalizione ECLISSI. Ufficialmente considerato un grande eroe di guerra, è in realtà un ubriacone sulla cinquantina, giocatore di poker e amante delle feste. Alto quasi due metri, muscoloso, carismatico e guascone, si spaccia abilmente per eroe grazie alla sua fama e alla sua presenza intimidatoria. In realtà non sa nulla, né di combattere né di pilotare. Nulla di nulla. Inoltre, odia profondamente la guerra, che gli ha strappato via amici e commilitoni.

● **Luna Elektra**, tecnico di bordo. Estremamente nervosa, sempre sotto stress, assume con regolarità Kalm-Now per riuscire a lavorare. In compenso è un tecnico fenomenale, scelta apposta *(PS: In realtà la prima scelta era ricaduta su Markus Lis, ma è morto poco tempo prima quando la cannoniera dove prestava servizio è stata abbattuta dalla contraerea governativa sui Monti Carzang).*

● **Manuel San Diego**, ispettore della polizia militare ECLISSI. Viene assegnato al convoglio con funzione di controllo e vigilanza: deve assicurarsi che Valentina obbedisca agli ordini e che la missione proceda senza deviazioni. In caso di disobbedienza, è autorizzato a farla arrestare e a interrompere l’operazione.

Il convoglio è pronto. Il trasporto del cannone H.L.R.I.C. può iniziare.

17–19 febbraio 2698 – Verso la Rotta di Zefiron

Nei giorni successivi al 16 febbraio 2698, l’incrociatore ECLISSI I-45/K, incaricato del trasporto del cannone orbitale nucleare H.L.R.I.C., lascia il Settore 99 di Stellarnova alla volta della Rotta di Zefiron, con un viaggio che durerà due giorni.

La scelta della rotta spiega la forte riluttanza iniziale di Valentina Dracore ad accettare la missione.

La Rotta di Zefiron è considerata infatti una delle tratte spaziali più pericolose della galassia: vasti campi di asteroidi, relitti di astronavi distrutte in epoche diverse, scheletri di navi militari e civili, e corpi di equipaggi congelati nel vuoto.

Un luogo ostile, infame, ed evitato da tutti i traffici ufficiali.

Il viaggio a velocità overlight viene interrotto poco prima dell’ingresso della rotta: l’incrociatore è infatti costretto a procedere a velocità ridotta e a navigazione manuale per attraversare l’enorme banco di detriti cosmici. Altrimenti a velocità overlight verrebbe disintegrato. Per fortuna, grazie alle istruzioni di Kennedy e alle sue eccezionali capacità, Valentina riesce a tracciare una mappa per l’attraversamento, sfruttando passaggi sicuri tra le rocce mortali e stratagemmi di pilotaggio da criminale badass.

Durante la traversata, tuttavia, si verificano interferenze magnetiche anomale… le strumentazioni di bordo presentano malfunzionamenti improvvisi e irregolari, aumentando la tensione di Valentina. Senza contare l’incontro con un corpo congelato che si è appena spappolato sul vetro della cabina di pilotaggio.

Il clima a bordo è di terrore costante, in particolare modo per Manuel San Diego, famigerato ispettore della polizia militare ECLISSI, che qui mostra tutta la sua fragilità. Lontano dal ruolo autoritario dell’ispettore che firma condanne per diserzioni, emerge come un uomo comune, finito a svolgere un lavoro ingrato per il duro sistema militare della Coalizione.

19 febbraio 2698 – Ore 19:03

L’incrociatore I-45/K sta finalmente per uscire dal campo di asteroidi della Rotta di Zefiron.

La tensione in cabina cala di netto, e l'equipaggio crede di aver superato la parte peggiore del viaggio.

Ma proprio in quell'istante, l'I45/K viene attaccato dalla corvetta d'assalto governativa Jet-Light, pilotata da Proxima Tempest e dal commando Black Eagle!

Manuel muore sul colpo, perdendo l'equilibrio e finendo addosso a una paratia. La sua testa scoppierà divisa in due come un cocomero, sotto gli occhi attoniti degli altri. 😨

L'imboscata è il risultato di una manovra pianificata in anticipo da Proxima: la Jet-Light ha seguito una rotta alternativa, passando dai margini del sistema di Xerion (sotto controllo governativo a differenza del pianeta) e rientrando nella Rotta di Zefiron dal davanti, viaggiando più velocemente dell'incrociatore ECLISSI.

La Jet Light dispone inoltre di un avanzato sistema di occultamento che la rende invisibile ai sensori e agli occhi nemici. Senza contare che, pur essendo una corvetta di dimensioni ridotte, è armata pesante, ipertecnologica e capace di infliggere danni mostruosi.

Lo scontro tra le due astronavi!

L'imboscata sembra da subito favorire la Jet-Light. La corvetta governativa assesta delle bordate micidiali, che provocano seri danni all'incrociatore I-45K.

Tuttavia, Valentina reagisce con astuzia, ideando un piano geniale: lancia un siluro elettromagnetico che colpisce un grosso asteroide nelle vicinanze. Questi esplode, elettrificando le rocce circostanti e l'intera area.

L'impulso EMP che ne risulta disattiva temporaneamente il sistema di occultamento della Jet-Light, riequilibrando lo scontro.

La battaglia si trasforma in un pareggio instabile. Tutto può ancora decidersi!

Pochi istanti dopo, però… accade l'imprevisto.

Tutte le strumentazioni di entrambe le navi collassano in simultanea.

I sistemi di navigazione cessano di funzionare.

I sensori impazziscono.

Dalla Rotta di Zefiron… emerge un gigantesco corpo celeste: un pianeta sconosciuto!

Le due navi, prive di controllo, vengono attratte dalla forza di gravità e precipitano verso la superficie.

Nota su questo misterioso pianeta, alias Zefiron: Il mondo in questione è Zefiron. Un pianeta ritenuto fino a quel momento solo una leggenda dagli archeologi governativi, occultato dalla Rotta di Zefiron stessa, protetto dalle anomalie e dalle rocce mortali che rendono impossibili scansioni e rilevamenti accurati. Nessuna spedizione ufficiale aveva mai indagato seriamente la zona *(salvo un archeologo di nome Philips Whitman, che sosteneva di essersi arenato sopra e fuggito per miracolo).*

I momenti della Caduta su Zefiron (la fase dello schianto!)

Durante la caduta verso la superficie del pianeta Zefiron, la situazione degenera in modo ancora peggiore.

La corvetta governativa Jet-Light si scontra con un asteroide cadente con loro ed esplode poi in aria mentre attraversa l'atmosfera a causa dell'attrito.

Le perdite a bordo sono drastiche a dir poco. In una feroce esplosione, mentre cercavano di raggiungere le capsule di salvataggio, muoiono Kirbish, Davis e Miller. Colpiti da detriti vaganti e mutilati in maniera orribile.

Per fortuna, Dante Rossini e Veronica Lux riescono a fuggire utilizzando una capsula di emergenza della corvetta.

Durante la fuga, però, Veronica rimane gravemente ferita: una grossa scheggia metallica le si conficca nel torace *(durante la stessa esplosione che ha ucciso gli altri tre).* Nonostante la ferita, i due sopravvivono e precipitano sul pianeta con la capsula.

Proxima Tempest, invece, rimane ai comandi della Jet-Light fino all'ultimo, cercando di mantenerla stabile per evitare una distruzione incontrollata e prematura nell'atmosfera, e dando tempo agli altri di salvarsi con capsule (ignara che tre dei suoi moriranno!).

Pochi istanti prima dell'esplosione finale, Proxima si sgancia dalla postazione di guida, raggiunge il vano armi (dopo aver visto il vano capsule in fiamme), indossa la sua tuta da combattimento ESO Axstral Mark IX, ovvero un esoscheletro potenziato, e… si lancia nel vuoto direttamente dalla nave!

Utilizzando i propulsori della tuta ESO al massimo della potenza (ideati per spiccare ampi balzi in combattimento), Proxima rallenta la caduta e atterra tra le fronde di una foresta di querce, sfruttando gli alberi per assorbire l'impatto. Sopravvive ma sviene per alcuni istanti a causa dell'adrenalina.

Il Destino dell'incrociatore ECLISSI I-45/K

Anche l'incrociatore ECLISSI I-45/K precipita sulla superficie di Zefiron, schiantandosi non lontano dalla zona dove è atterrata Proxima: la foresta di querce.

Durante la fase finale della caduta: Anderson Smith e Luna Elektra si eiettano utilizzando i sedili di emergenza presenti nella cabina di pilotaggio.

Valentina Dracore, invece, a causa di un guasto al sedile, rimane ai comandi dell'incrociatore fino all'impatto e si schianta con la nave nella foresta di querce. L'incrociatore I-45/K giace quindi distrutto e in fiamme all'interno della foresta.

19–21 febbraio 2698 – Sviluppi su Zefiron

Dopo gli schianti del 19 febbraio, gli eventi su Zefiron si sviluppano lungo tre linee principali:

Linea 1 – Proxima Tempest e Valentina Dracore

Poco dopo l'atterraggio, Proxima Tempest riprende conoscenza nella foresta di querce.

Torna subito operativa e fa il punto della situazione: la sua tuta ESO è integra e pienamente funzionante, e il suo corpo da supersoldato recupera come se nulla fosse da una caduta di oltre 10 mila metri!

Cerca quindi di contattare gli altri membri della squadra. Invano. Spera siano riusciti a fuggire con le capsule, ma non è sicura. Potrebbero essere perfino tutti morti.

A quel punto, nota il fumo e decide di raggiungere il luogo dello schianto dell'incrociatore ECLISSI I-45/K, per vedere se ci sono nemici e per vedere se trova un qualche modo di comunicare alla base la sua posizione, dato che è dispersa su quel pianeta sconosciuto.

Non si perde d'animo e si incammina. Il suo equipaggiamento? Razioni K governative, zaino con utensili, fucile a impulsi e lama energetica, oltre alla tuta da combattimento ESO che ha indosso. Tutta roba presa prima di buttarsi dalla corvetta.

Ispezionando il relitto, scopre che la pilota Valentina Dracore è l'unica sopravvissuta rimasta a bordo, svenuta e in coma.

Viene rinvenuto anche il cadavere di Manuel San Diego, con il cranio a metà e già cosparso di mosche.

Proxima trasporta il corpo inerme di Valentina in una grotta situata su un crinale a 15 minuti di cammino, al margine della foresta di querce, che viene utilizzata come base. Qui cura Valentina con potenti farmaci quali Morfina C10 e Neurostim X e la prende prigioniera.

Al risveglio dal coma e ormai guarita, la mattina del 20 febbraio Valentina viene informata della sua condizione di prigioniera.

Proxima le propone un accordo: collaborare per trovare un modo di lasciare Zefiron, tramite il recupero di qualche sistema di comunicazione a bordo dall'incrociatore (e che magari Proxima non aveva notato).

In cambio, un processo equo una volta tornate tra i ranghi governativi.

Tutto questo perché il bracciale HOLO-Net Nexus 7 di Proxima, che funge anche da comunicatore interstellare, risulta completamente fritto. Le comunicazioni sono inutilizzabili.

Valentina accetta malvolentieri, consapevole di non avere alternative: Proxima è una dannata supersoldatessa, e con indosso pure una tuta da combattimento ESO. Opporsi sarebbe un suicidio.

Poco dopo fanno colazione, per poi tornare al relitto: lì recuperano scorte ed equipaggiamenti, tra cui un fucile semiautomatico al plasma MK-12 e varie scorte alimentari. Valentina vorrebbe più armi, dato che il pianeta è selvaggio, ma Proxima gliele nega. Poi seppelliscono il corpo di Manuel San Diego (Valentina, pur avendolo odiato inizialmente, lo riconosce come una vittima della situazione).

A ogni modo, una volta capito che le comunicazioni sono andate a puttane anche sull'incrociatore, cercano un'alternativa. Valentina si ricorda che il suo tecnico di bordo Luna Elektra (che non menziona sostenendo di esser sola per non rivelare a Proxima che potrebbe essere viva insieme ad Anderson) aveva sempre con sé una valigetta contenente un kit avanzato di riparazione. La trovano. Con quella, Proxima potrebbe tentare di riparare il bracciale.

Tornano alla base. Nel tragitto, incontrano un enorme e mostruoso orso killer di 4 metri, mezzo bruciacchiato a causa dello schianto dell'incrociatore e palesemente assetato di sangue. Proxima lo decapita con la lama energetica in dotazione come se fosse un normale pomeriggio di relax. Valentina capisce che c'è ancor meno da scherzare con quella lì.

Arrivati alla piccola caverna (è pomeriggio tardi e sta per fare brutto tempo), Proxima tenta di riparare il bracciale HOLO-Net… ma invano. È troppo complesso anche per una supersoldatessa come lei.

Mentre Valentina si deprime osservando il temporale che si sta scatenando, sapendo che finirà in una cella su Nebulon, Proxima sente dei passi veloci nel fango. Spara un colpo con il fucile a impulsi, che sembra colpire qualcosa. Valentina la ferma. Si tratta di Anderson e Luna, sopravvissuti e arrivati fin lì. Come? Lo scoprirete a breve.

Linea 2 – Anderson Smith e Luna Elektra

Anderson "Tony" Smith e Luna Elektra, eiettatisi durante la caduta, atterrano con i sedili di emergenza in una zona paludosa, a sud della foresta di querce. Recuperano subito un kit di emergenza presente nei sedili, insieme a due bottiglie di alcolici contrabbandate da Anderson poco prima del viaggio. 😳

La geografia è la seguente: foresta di querce al centro, una catena montuosa subito a sud e oltre questa, una vasta palude. Il luogo dove sono finiti.

Durante la prima notte: accendono un fuoco su una piccola collinetta asciutta. Luna è in preda al panico e diffida di Anderson, considerato un ubriacone e un incapace. Emerge però

che Anderson è un ex scout di Stellaria, esperto di sopravvivenza, lavoro che faceva prima di essere arruolato a forza nell'esercito.

La mattina seguente, nel tentativo di uscire dalla palude, vengono attaccati da un serpente gigante.

Anderson uccide il mostro con un coltello, ma rischia la morte a causa del suo veleno. Luna gli porge però in tempo una dose di Immunize Serum, salvandogli la vita.

Decidono di proseguire subito, per evitare altri incontri spiacevoli. Superano la palude, attraversano un valico e riscendono verso la foresta di querce.

Dopo un pomeriggio durissimo, tra temporale, pioggia battente, fulmini e condizioni estreme, la sera del 20 febbraio riescono a raggiungere la zona dello schianto dell'incrociatore. Non vedendo alcun relitto a causa della tempesta, notano però in lontananza un fuoco acceso su un crinale e si avvicinano di corsa. Scoprono così la soldatessa delle forze speciali governative Proxima Tempest in qualità di carceriera e la loro amata Valentina tenuta prigioniera.

Segue un alterco iniziale, fatto di tensioni, attacchi di panico e insulti di Valentina contro Proxima, ma la situazione evolve verso una soluzione pragmatica.

La chiave di volta è Luna Elektra: lei è l'unica in grado di riparare il bracciale HOLO-Net di Proxima, unico mezzo rimasto per comunicare con l'esterno.

Viene stretto un patto: Luna riparerà il bracciale ma Proxima garantirà che Anderson, Luna e Valentina non verranno arrestati al loro ritorno tra le forze governative. Una sorta di immunità de facto, in cambio della collaborazione.

Proxima accetta con spocchia e superiorità. Dal suo punto di vista, la missione è già compiuta… l'incrociatore è precipitato insieme al cannone H.L.R.I.C., eliminando la minaccia. L'operazione Death-Storm procederà senza alcun ostacolo. Il suo unico obiettivo rimasto… è tornare tra i ranghi.

Nel giorno seguente, fanno un ulteriore viaggio al relitto per prendere altre provviste. Tuttavia, Proxima mal sopporta i modi gioviali dei tre membri dell'ECLISSI, che reputa una manica di deficienti e imbecilli. Li crede dei poveretti, soprattutto in confronto agli ideali patriottici/etici governativi, che lei è ovviamente convinta di incarnare alla perfezione.

Linea 3 – Dante Rossini e Veronica Lux

Dante Rossini e Veronica Lux atterrano con la capsula di emergenza a circa 200 km di distanza, su un picco montuoso oscuro, innevato e facente parte di una catena montuosa, a oltre 3000 metri di altitudine.

Nello specifico la loro capsula si incastra su una sporgenza rocciosa a strapiombo.

Veronica è gravemente ferita al torace, ma viene curata da Dante tramite il suo kit medico e il miracoloso farmaco militare Staminal Boost. Qualcosa di minaccioso, intanto, li osserva dall'esterno.

Dante capisce poi tramite il computer di bordo della capsula che Proxima è lontana ben 200 km *(tramite il sensore della tuta ESO ancora funzionante),* e che le comunicazioni sono andate a puttane. Scarica quindi una mappa olografica della regione e va a riposare.

Al mattino seguente (20 febbraio) i due meditano la discesa dalla montagna: all'inizio non sanno come fare, ma poi si imbattono in una fenditura nella roccia che porta a una rete di tunnel sotterranei. Tramite il bracciale HOLO-Net di Dante e la relativa funzione di scanner di correnti d'aria, individuano una strada sicura. Non è tutto oro quel che luccica, però.

All'interno dei tunnel vengono attaccati dalla creatura che li seguiva: un Night Blade, uno spaventoso predatore notturno specializzato in imboscate.

Dopo varie peripezie (Veronica viene temporaneamente rapita dalla bestia e trascinata nella tana dove sono presenti mucchi di carcasse e resti animali) riescono a sfuggire alla creatura, si gettano da una cascata fuori dal tunnel e scendono a valle, riuscendo a salvarsi.

Nota sui cieli stellati di Zefiron: tutti i protagonisti, in tempi diversi, si accorgono che le notti stellate su Zefiron sono particolarmente luminose e colme di stelle brillanti, e si interrogano sul motivo. Forse a causa del forte magnetismo del pianeta, ma non ne sono sicuri.

20-22 febbraio 2698 – Contatti ostili e alleanza forzata su Zefiron
Linea Dante Rossini e Veronica Lux – Lungo il fiume

Dopo la fuga dalla montagna e la discesa a valle tramite fiume in cui hanno quasi rischiato di affogare, Dante Rossini e Veronica Lux si spiaggiano su una riva del corso d'acqua, contornata da giungle, canneti e arbusti.

Qui consultano la mappa olografica della regione.

Consapevoli di trovarsi su un pianeta sperduto e senza alternative, decidono di seguire il fiume (per almeno 200km) come unica possibilità di ricongiungersi con il capitano Tempest. Anche fossero necessarie settimane di cammino. Vanno poi a dormire accendendo un piccolo fuoco.

La mattina del 21 si incamminano. Durante il viaggio lungo il corso d'acqua, parlano del loro passato. Veronica capisce che la guerra fa schifo, e i suoi sogni di gloria e onore sembrano un lontano ricordo. Mentre Dante rivela di essersi arruolato dopo la morte della sua fidanzata dell'epoca Clara, soldatessa uccisa su Astrylis poche settimane dopo lo scoppio della guerra.

Nota: *Clara aveva aiutato Dante a uscire da un periodo di alcolici e stupefacenti, dato che Dante era un ragazzo fragile e sensibile appena trasferito a Valoris per gli studi di medicina, e che era caduto in un brutto giro.*

Ma d'un tratto, i due fanno una scoperta inquietante: trovano un molo improvvisato, con un gommone militare attraccato e alcune casse di rifornimenti.

Il contrasto balza subito all'occhio: Zefiron non dovrebbe nemmeno esistere sulle carte, figuriamoci trovare un molo con gommone!

Ispezionando una delle casse, riconoscono il simbolo della Blood Star Enforcers (BSE), la più famosa e temuta compagnia militare privata della galassia.

Non sanno cosa ci facciano lì, e anche se ufficialmente la compagnia è alleata del Governo, capiscono subito che qualcosa non quadra. Sentendo l'arrivo di una jeep, fuggono rapidamente salendo sul gommone e proseguono lungo il fiume. Lo ormeggiano nei canneti la sera, per non essere individuati, e fanno l'amore per lasciar andare la tensione.

Al mattino del 22 riprendono la navigazione. Durante il tragitto, incontrano piranha assassini, che riescono a respingere a colpi di bastonate.

Poco dopo si imbattono in un secondo molo, questa volta presidiato pesante: due gommoni, due jeep e almeno una dozzina di mercenari. Veronica, a causa dello stress, urla e gesticola aiuto, sperando che siano amichevoli e di trovare soccorso. Vengono però immediatamente sparati a vista.

Nel tentativo di fuggire, il gommone viene danneggiato.

Dante e Veronica sono costretti a sbarcare e proseguire a piedi, correndo nella foresta e pregando di non essere inseguiti.

Si fermano un attimo, sperando di averli seminati, ma sentono movimenti nella vegetazione. Temendo i mercenari, si preparano al peggio.

A emergere sono invece Proxima Tempest e Valentina Dracore, giunte sul posto per cercarli.

Il ricongiungimento è il risultato di un evento parallelo: durante le riparazioni del bracciale HOLO-Net del capitano, Luna Elektra intercetta per errore una comunicazione e scopre che Dante Rossini e Veronica Lux sono vivi.

Proxima decide quindi di muoversi per recuperarli. Valentina si appresta al seguito. Nel tragitto verso ovest, subito dopo la foresta di querce, si imbattono in una brughiera con erba alta, dove verranno attaccate da un enorme Puma Giaguaro. La creatura viene uccisa a suon di cazzotti da Proxima, che però inizia lentamente a vacillare. Non come fisico. Ma dal punto di vista psicologico. Vedere persone che ridono, scherzano e si divertono (Luna, Anderson e Valentina) anche in una situazione disperata come quella… inizia a rompere qualcosa dentro di lei. Forse… le ricordano che anche lei ha un cuore e dei sentimenti. Che anche lei è… umana. A ogni modo, fa tacere quelle voci fastidiose nella sua testa, seppellendole sotto traumi, acidità, arroganza e stress.

I due gruppi si incontrano e, dopo le presentazioni fatte alla caverna sul crinale (dove sono ritornati in fretta e furia), fanno il punto della situazione:

- Zefiron non è disabitato.
- Nella regione operano mercenari della Blood Star Enforcers in apparenza ostili per chissà quali motivi.

Per questo, l'alleanza tra ex nemici diventa necessaria: l'unico obiettivo comune è fuggire da quel cazzo di pianeta.

Il gruppo pianifica le prossime mosse.

Il piano iniziale è semplice: tornare all'incrociatore I-45/K precipitato, recuperare le ultime scorte e armi, dirigersi poi verso i monti a nord, e attendere la piena operatività del bracciale HOLO-Net (prevista per la mattina del 23 febbraio) per contattare le forze governative e farsi venire a prendere.

Durante il recupero, però, sbuca dal nulla un elicottero dei mercenari, modello Quantum Reaper X-9.

Il velivolo attacca il relitto, colpendolo con missili e cannoni al plasma, provocando un incendio del reattore a fusione quantica.

Il reattore va fuori controllo ed esplode, distruggendo definitivamente l'incrociatore in una colonna di fumo, fuoco e cenere.

L'evento chiarisce ogni dubbio… i mercenari sono ostili. Punto e basta.

Proxima inizialmente aveva considerato la Blood Star Enforcers una forza alleata del governo e l'incidente con Dante e Veronica un mero equivoco, ma… diventa evidente che su Zefiron operano senza vincoli e senza scrupoli per motivazioni losche.

Nuove decisioni

Con l'incrociatore distrutto (insieme alle armi all'interno), e i mercenari attivi nella regione, il gruppo abbandona in fretta e furia l'area.

Tutti insieme si incamminano verso i monti a nord, con l'obiettivo di evitare i mercenari, attivare il bracciale HOLO-Net e richiedere soccorsi per lasciare Zefiron.

23 febbraio 2698 (Mattina) – Inseguimento, rivelazioni e scontro con la Blood Star Enforcers

Durante l'avanzata verso i Monti a nord, il gruppo viene inseguito da due jeep dei mercenari della Blood Star Enforcers.

Il gruppo corre a più non posso, ma si trova davanti a un crepaccio con sotto un fiume.

Per attraversarlo, viene abbattuto un grosso albero con il fucile a impulsi di Proxima, che funge da ponte improvvisato.

Veronica Lux, Luna Elektra e Valentina Dracore attraversano per prime. Peccato che quando passa quest'ultima, il ponte di fortuna crolla.

Restano quindi dall'altro lato Proxima Tempest, Anderson Smith e Dante Rossini.

Cercano di nascondersi.

Poco dopo arrivano le due jeep dei mercenari.

Proxima, sentendosi minacciata, ingaggia il combattimento e stermina senza pietà i mercenari (ben 8!).

Successivamente interviene l'elicottero da combattimento Quantum Reaper X9 (lo stesso visto la sera precedente).

Proxima lo affronta da sola lungo il fiume e riesce infine ad abbattere l'elicottero sfruttando la modalità di fuoco secondaria del fucile a impulsi, ovvero con un proiettile accelerato magneticamente. Nel processo viene però colpita da un missile ad alto potenziale lanciato dal velivolo.

La tuta ESO limita l'impatto, ma subisce comunque una forte emorragia interna. In ogni caso, il suo corpo da supersoldato dimostra qualità impressionanti, facendo sì che si rigeneri completamente nel giro di due minuti.

Viene poi raggiunta da Dante Rossini e Anderson Smith, che utilizzano una delle due jeep dei mercenari.

La cattura del secondo gruppo!

Nel frattempo, Valentina, Veronica e Luna vengono catturate dalla seconda pattuglia di mercenari che le inseguiva, che aveva aggirato il crepaccio.

Prima della cattura, Luna Elektra rivela la sua vera identità mostrando un tesserino: è l'Agente 888 della Blood Star Enforcers. Valentina è incredula! Luna lavorava per loro!

Il passato di Luna

Viene chiarito il grande enigma: come facevano i governativi a sapere del cannone H.L.R.I.C?

E cosa vuol dire Agente 888?

Come mai lavora per la compagnia BSE?

Beh, Luna è una spia.

Origini di Luna: nata su Ergon, pianeta minerario, fin da piccola si rivela un genio con i computer e con i meccanismi, cose che la porteranno a laurearsi alla tech master, prestigiosa università di ingegneria aereospaziale su Ergon.

Il padre, prima minatore e poi ufficialmente militare dell'ECLISSI, era in realtà un capitano infiltrato della BSE, che reperiva informazioni da dare alla compagnia.

Tuttavia, il padre muore in azione.

Anni dopo, la BSE contatta Luna: la madre è gravemente malata (rara leucemia) e la compagnia le fornisce un siero temporaneo (necessita di iniezioni continue) in cambio di collaborazione.

Luna accetta suo malgrado il ricatto. Entra nelle file dell'ECLISSI come tecnico, si trasferisce a Stellarnova, ma in realtà lavora per la BSE, fornendo loro codici, password, notizie dal fronte, bollettini di guerra e tutto ciò che possa fare comodo alla compagnia.

Un bel giorno, scopre la questione dell'H.L.R.I.C. assemblato in gran segreto su Stellarnova.

Proprio la BSE aveva interessi economici nel far fallire il trasferimento del cannone: voleva che l'ECLISSI perdesse Xerion-7 per motivazioni legate al mercato nero e agli equilibri economici galattici. (Per farla breve, niente Xerion-7, più armi avrebbe acquistato l'ECLISSI al mercato nero e quindi più soldi alla BSE).

Luna pensa di piazzare delle bombe ma capisce che non è fattibile. Quindi le viene in mente un'altra idea: segnala la presenza del cannone ai governativi, che organizzano l'operazione di intercettazione.

Ironia della sorta, Luna verrà scelta proprio come componente della missione dell'equipaggio dell'incrociatore che lo trasporterà. In pratica, si era fregata da sola.

Tornando a fatti odierni…

Valentina, Veronica e Luna vengono condotte al campo centrale della BSE su Zefiron (molto a sud oltre le paludi), chiamato Base Dorstan, costruito ai piedi di una collina dove sorge un immenso cannone antichissimo, che nessuna delle tre comprende cosa sia o a cosa serva.

Qui vengono interrogate: Luna dal tenente Ortega, che non sospetta nulla di lei e anzi si fa raccontare tutto e le spiega anche cose riservate.

Valentina e Veronica sono meno fortunate. Incontrano il colonnello Vincent Mag-Nius, comandante delle operazioni su Zefiron e anch'egli supersoldato fortissimo di terze parti. Cane da guerra e dal passato tragico e violento, non esita a torturarle per ottenere tutte le informazioni che gli servono, dato che la soldatessa Proxima Tempest si sta rivelando un osso duro (ha abbattuto un elicottero e ucciso in totale 9 dei suoi uomini). La informa anche che ha attivi dei jammer per far sì che nessuno possa comunicare con il mondo esterno.

Nota sul bracciale di Proxima: *L'ironia della sorte non è mai troppa. Luna, mentre riparava il bracciale di Proxima, ha accidentalmente sistemato la cosa e aggirato i Jammer. Quindi il bracciale funziona lo stesso.*

Mentre Mag-Nius interroga brutalmente Valentina, e pianifica di mandare una spedizione di caccia con armi pesanti per uccidere Proxima e i due che sono con lei, Luna viene condotta da Travell Everton, funzionario di alto rango della BSE che gli spiega cosa ci fanno lì su Zefiron.

In pratica, Zefiron non è un pianeta come tanti né solo una leggenda priva di fondamento.

Era una base degli Antenati, l'antica civiltà che popolava la Galassia di Zefiron ben 500.000 anni prima.

Gli Antenati erano divisi in più fazioni.

Quella presente su Zefiron apparteneva a una fazione nota come l'**Alleanza**.

Cosa facessero lì è ancora ignoto.

A seguire, Travell rivela la presenza di una rete di cannoni a impulsi elettromagnetici, utilizzata come sistema di difesa dagli antenati contro i loro avversari *(un'altra fazione senza nome).*

Il minerale utilizzato dagli Antenati era la Zefirite, estremamente rara e dotata di proprietà tecnologiche straordinarie. Questo minerale si trova praticamente solo su Zefiron.

La Blood Star Enforcers ha scoperto Zefiron per caso e ha deciso di mantenere il segreto, sfruttare la Zefirite e ottenere un monopolio assoluto. Valoran a fiumi sarebbero scorsi nelle loro tasche.

Ma sorgeva un problema, se il Governo avesse scoperto il pianeta, avrebbe immediatamente requisito l'area.

Per questo motivo i mercenari hanno riattivato i cannoni EMP, e sono loro ad aver abbattuto diverse astronavi nella Rotta di Zefiron per evitare occhi indiscreti.

Infatti, sono i diretti responsabili della caduta della Jet-Light e dell'I-45/K e non una semplice interferenza come avevano pensato.

Luna comprende molte cose, ma non può farci nulla. I suoi amici sono o dispersi, o prigionieri della BSE.

Contatto con il comando governativo

Nel frattempo, Proxima Tempest riesce finalmente a contattare il colonnello Cassian Blaze tramite l'HOLO-Net a piena carica.

Gli spiega tutta la situazione.

Cassian non si fa attendere, e ordina subito al gruppo di non affrontare la BSE (dato che sarebbe troppo rischioso), raggiungere i Monti a nord, e attendere un'estrazione.

Viene subito inviato il cacciatorpediniere Shadow Sword, progettato per resistere alle anomalie della rotta grazie a scudi anti-asteroidi.

Tempo stimato di arrivo: due/tre giorni. Dice anche che è rammaricato per Veronica Lux, ma che ormai è prigioniera e forse già morta.

Il conflitto morale

Proxima decide di seguire gli ordini all'istante senza farsi domande e dirigersi verso i Monti a nord.

Nasce però un duro alterco con Dante Rossini e Anderson Smith. Dante vuole salvare Veronica, e Anderson vuole finalmente fare qualcosa di giusto che non ubriacarsi e giocare a poker. Inoltre, anche Valentina è ormai considerata una di famiglia.

Proxima rifiuta categoricamente: considera la missione conclusa e sceglie di obbedire agli ordini. Li abbandona come dei poveracci desiderosi di suicidarsi e prosegue da sola, schernendoli pure nel tragitto mentre pensa tra sé e sé.

L'infiltrazione disperata al calar delle tenebre (sera del 23 febbraio)

La missione suicida dell'improbabile duo ha inizio. Dante e Anderson, usando una delle due jeep dei mercenari, raggiungono il campo principale della BSE, ben attenti a evitare avamposti e posti di guardia sparsi per la regione.

Di notte, con l'aiuto di Luna Elektra, che decide di rischiarsela per loro, riescono a infiltrarsi, e liberare Valentina e Veronica.

Ma durante la fuga… scatta l'allarme!

I quattro vengono circondati e si barricano in una baracca, pronti a essere fucilati. Ma di colpo… arriva Proxima Tempest!

Il ritorno di Proxima

All'alba del 24 febbraio, Proxima Tempest ritorna.

Questo perché, durante la marcia verso i Monti a nord, vede una scena che le causa un crollo interiore: un feroce lupo divora un capriolo. Una metafora… di lei stessa.

Lì si rende conto di essere sempre stata solo una spietata macchina bellica governativa, un'assassina senza scrupoli (il lupo).

Una soldatessa d'élite, ma sola, acida, bastarda e gelida come il ghiaccio. Inoltre, capisce che tutti i suoi problemi interiori (incubi, traumi, paranoia, ecc.) erano dovuti solo a sé stessa.

Decide, per la prima volta, di seguire il cuore e non gli ordini. Assume l'ultra Adrenalina (farmaco sperimentale della FIRIS) per massimizzare le sue performance già assurde e torna indietro con la seconda jeep lasciata da Dante e Anderson.

Proxima irrompe quindi nel campo e massacra i mercenari da sola (Oltre 100!). Viene messa in difficoltà da un robot Death Nine presente al campo ma alla fine lo distrugge in maniera spettacolare.

Finita la battaglia, sembra fatta. Proxima entra sotto la collina dove si era rifugiato il resto del gruppo. Ma arriva il colonnello Mag-Nius, furioso più che mai per la morte dei suoi uomini e per la distruzione dell'accampamento.

Il colonnello, essendo anche lui un supersoldato fortissimo, mette in seria difficoltà Proxima, ma alla fine viene sconfitto.

Poco prima di morire, però… Mag-Nius attiva un detonatore.

L'esplosione provoca il crollo del fianco della collina su cui sorgeva il campo.

Il gruppo rimane quindi intrappolato nella caverna, sepolto sotto macerie e roccia. Nel mentre, Proxima, a causa della lotta contro Mag-Nius e all'assunzione dell'adrenalina sperimentale per aumentare ulteriormente la potenza e disintegrare i mercenari, ha un infarto. Viene quindi "salvata" da Dante con un defibrillatore *(non è proprio così ma capirete nel capitolo delle spiegazioni)*, che finalmente mostra il proprio coraggio e ciò che vale al suo capitano.

Peccato che i problemi siano tutt'altro che terminati.

Durante la permanenza forzata nella caverna sotto l'ex accampamento della Blood Star Enforcers, il gruppo realizza che:

- le coordinate di estrazione fornite da Proxima sono nei Monti a nord, che si trovano a centinaia di chilometri dalla loro posizione;
- la grotta è sigillata;
- l'ossigeno non durerà più di pochi giorni.

Anche con una ricerca governativa, morirebbero prima di essere trovati. E non possono contattare nessuno perché dentro alla caverna non ci sono dispositivi di comunicazione e anche perché il bracciale HOLO-Net di Proxima è andato distrutto nello scontro con il colonnello Mag-Nius.

Per fortuna, all'interno della caverna viene individuato un antico ascensore, che i tecnici dei mercenari non erano riusciti a sbloccare per mesi.

Luna Elektra, essendo un genio, riesce ad attivarlo. L'ascensore conduce a un'antica città sotterranea degli Antenati. Scendono tutti insieme.

All'interno viene scoperta una vecchia astronave ancora operativa.

Il gruppo decide di usarla come via di fuga.

La rivelazione finale sugli antenati

Durante la preparazione alla partenza, viene decifrato un computer degli Antenati.

La verità emerge: Zefiron era la capitale di una fiorente antica civiltà, che si faceva chiamare Alleanza.

Tuttavia, questa Alleanza era in guerra con un'altra fazione. Tutto a causa della Zefirite, del suo monopolio e della ricchezza che comportava.

Si scopre che avevano costruito lì in quella città sotterranea un portale che conduceva verso le remote regioni esterne della galassia, dato che la guerra dopo tanti anni non volgeva a loro favore.

Prima di fuggire, gli Antenati disattivarono il portale per far sì di non essere seguiti e vivere in santa pace. L'ultima registrazione risulta però cancellata.

I nostri si preparano a partire. Mentre i vari personaggi riflettono sulle proprie vite poco prima del decollo, Anderson Smith da una botta accidentale al monitor e la nota viene recuperata.

Capisce una tremenda verità… l'alleanza degli antenati installò mine a distruzione planetaria!

In pratica, Il pianeta era progettato per collassare su sé stesso, generare un buco nero ed eliminare ogni traccia dell'antica gloria di quel pianeta. La frase era: "*Se Zefiron non poteva essere dell'alleanza, allora nessun'altro l'avrebbe avuto.*"

Il conto alla rovescia è già iniziato nel momento in cui hanno messo piede nella base sotterranea.

Corsa contro il tempo!

Il gruppo affronta una corsa disperata: attraversano la città sotterranea, vengono attaccati da pipistrelli giganti assassini, ma raggiungono l'astronave e riescono a decollare attraverso un tunnel di uscita mentre tutto crolla.

Pochi istanti dopo, Zefiron viene completamente distrutto.

Il pianeta collassa su sé stesso in un buco nero, scomparso per sempre.

Epilogo

Il gruppo si dirige verso Xerion-7, dove le forze governative stanno per lanciare l'invasione Death-Storm.

A bordo della nave, l'alleanza tra sopravvissuti si scioglie pacificamente.

Proxima rispetta i patti, Valentina è libera di disertare, Anderson resta indeciso sul proprio futuro (se tornare nell'esercito ECLISSI o seguire Luna), e Luna deve affrontare le conseguenze della sua doppia vita e la questione della madre ancora sotto ricatto BSE per via del farmaco salvavita.

Dante Rossini e Veronica Lux decidono di abbandonare la vita militare: il primo vuole diventare finalmente medico civile, mentre la seconda ha abbandonato del tutto l'idea della gloria in guerra, e vuole passare la vita con Dante.

Proxima Tempest, invece, calmata l'adrenalina iniziale per la sua scelta, deve ora affrontare il peso del suo passato: soldatessa, assassina, e strumento perfetto della macchina bellica governativa. Insomma, tantissimi traumi da elaborare e non sarà per nulla facile.

La guerra continua.

Ma per loro, le disavventure sono finite.

O forse…

Non ancora.

CORPI DI FERRO/ANIME DI CRISTALLO (parte II della saga e conclusiva)

CAPITOLO 1: Operazione Death-Storm

1° marzo 2698
Sistema stellare di Xerion-7

Finalmente, dopo mesi di pianificazioni segrete e laboriose, il Regime Governativo stava per dare il via all'Operazione Death-Storm: la riconquista totale del pianeta Xerion-7, caduto da oltre un anno sotto il controllo dell'ECLISSI.

Era arrivato, secondo l'alto gergo militare… *il momento di fargli il culo e riprendersi quel cazzo di pianeta.*

Nelle regioni esterne del sistema, a ridosso del gigante gassoso Vaporos-3, la V Flotta Governativa era ormeggiata da settimane in silenzio, accumulando potenza di fuoco, astronavi da guerra, uomini, munizioni e una carrellata di materiale bellico.

Infine, dopo l'arrivo delle ultime corazzate stellari e al segnale comunicato via radio dall'alto comando in persona a Valoris, l'intera armata si mise in moto.

I motori Overlight si accesero uno dopo l'altro, esplodendo in scie azzurre, gialle e bianche che illuminarono i cieli di Vaporos come se un milione di fulmini brillassero tutti allo stesso momento.

Corazzate, incrociatori, cacciatorpedinieri, fregate, corvette e portaerei uscirono dalla formazione di stazionamento come bestie colossali incazzate appena svegliate da un lungo sonno, e ora in cerca di cibo. Un ruggito meccanico inudibile nello spazio, ma estremamente rumoroso sul piano animico.

Sembrava un corteo di morte, tecnologia e brutalità, una potenza di fuoco che nessun'altra nazione nella galassia avrebbe potuto eguagliare.

Dopo un breve viaggio di alcuni minuti macinando qualcosa come 900 milioni di chilometri, le navi raggiunsero il loro obiettivo: l'orbita di Xerion-7.

Quindi si disposero in formazione di battaglia, proprio davanti alla vasta flotta ECLISSI che lo difendeva.

Le comunicazioni tra i ponti e navi rimbombarono per minuti: ordini, coordinate, segnali di ingaggio, sistemi di puntamento missili aggiornati e molto altro.

Ma poi… il silenzio.

Nel buio dello spazio, le due immense flotte si fronteggiavano come titani pronti a un duello all'ultimo sangue.

Da una parte, la perfezione ingegneristica, gargantuesca, patriottica e brutalista del Regime Governativo: scafi in PN-115 sulle corazzate (il metallo più pesante e resistente conosciuto, pesante 7 volte l'oro), sistemi d'arma calibrati per mirare e distruggere a distanza, droni killer perforanti, cannoni ad arco energetico e una quantità di potenziale esplosivo da poter vaporizzare facilmente un pianeta pur senza uso del nucleare.

Dall'altra, l'ECLISSI, una coalizione ribelle e libertina, che difendeva Xerion 7 con un esercito arrugginito di navi obsolete, più numerose di quelle del governo, ma rimesse in sesto alla buona.

In tutto questo, le due ammiraglie, la Leviathan Fury governativa e la Tangerine Dragon ECLISSI, si fissavano come due predatori prima dello scontro all'ultimo sangue. Gli

ammiragli di quelle due mostruose supercorazzate sapevano che una delle due non ne sarebbe uscita viva.

La tensione era così papabile che bastava un taglierino da carta per mandarla in frantumi.

Di seguito, le forze in campo:

V FLOTTA GOVERNATIVA	FLOTTA ECLISSI A DIFESA DI XERION
- 1 super corazzata – l'Ammiraglia Leviathan Fury: la bestia da macello definitiva. Patriottica, brutalista e inscalfibile. **- 30 corazzate stellari:** fiore all'occhiello della Marina Stellare Governativa, armate coi potentissimi cannoni ad arco energetico. **- 150 incrociatori pesanti:** la colonna portante della flotta. Acciaio, titanio e plasma. **- 100 cacciatorpedinieri:** divisi con ruoli tra contraerei, porta droni, bombardamento orbitale e altre tipologie spietate. **- Grosso numero di Fregate**: di varie categorie, di cui 3 classe INCURSOR dei Commandos spaziali. **- Sciami di corvette:** da abbordaggio (alcune delle forze speciali A.F), da scorta e da attacco. **- Alcuni sommergibili stealth**: silenziosi e bastardi, pronti a rilasciare mine. **- 8 portaerei stellari:** più simili a vespai di sciami assassini che a navi che solcano lo spazio. **- Alcune migliaia di jet spaziali:** idem per sopra. **- Un numero indefinito di navi da cargo e di supporto strategico:** navi ospedale, ricognizione, da sbarco, guerra elettronica, rifornimento munizioni, ecc.	**- 3 stazioni spaziali da battaglia di classe DAMASCUS:** fregate al Regime quando l'ECLISSI conquistò il pianeta, sono larghe chilometri sui 20-25 km ed equipaggiate con ogni tipo di diavoleria possibile. Peccato che gli ingegneri e tecnici della Coalizione non siano molto pratici coi sistemi d'arma governativi. - **Un numero non specificato di altre stazioni spaziali:** da battaglia, cantiere, difesa, osservazione, avamposto, ecc. Tutte requisite dall'ECLISSI. **- 1 supercorazzata – l'Ammiraglia Tangerine Dragon:** supercorazzata stellare repubblicana molto potente ma antiquata, obsoleta e piena di cicatrici. Un tempo era il best-off della repubblica, quindi c'è poco da scherzare con questa bastarda. **- 300 incrociatori leggeri e pesanti:** per lo più di vecchia generazione, riadattati o arrugginiti. Il resto, circa 25-30 incrociatori, sono nuovo modello appena prodotti dalle fabbriche di Xerion. **- 120 cacciatorpedinieri:** idem come sopra. Di cui 20 nuovo modello. **- Corposo numero di fregate:** alcune appartenenti a varie milizie, la maggior parte a malapena riesce a solcare lo spazio. **- Frotte di corvette:** a profusione, peccato non siano in buone condizioni. **- 2 portaerei stellari:** ante-guerra e con parecchi problemi ai sistemi di lancio jet. **- Diverse centinaia di jet spaziali:** più che a vespe assassine come quelle del regime assomigliano a vecchi piccioni demoniaci affamati lungo le strade di un borgo. **- Diverse navi di supporto logistico:** navi rifornimento, ospedale, ecc.

Gli schieramenti erano al completo: i cannoni carichi e pronti a maciullare, i jet spaziali che fremevano negli hangar delle portaerei e i radar puntati sulle coordinate nemiche.

L'Operazione Death Storm stava per iniziare. E i cieli di Xerion sarebbero presto diventati un inferno.

L'intera formazione governativa era pronta a scatenare la sua brutalità: la Leviathan Fury era piazzata davanti allo schieramento, trenta corazzate mostruose allineate di fianco a lei in prima linea come placche d'acciaio, e compattati subito dietro le decine e decine di incrociatori pesanti. Cacciatorpedinieri al centro. Fregate e corvette ai lati per copertura, rapidità e manovre infami. Portaerei, sommergibili e navi supporto dietro, insieme a una retroguardia composta da alcuni incrociatori e cacciatorpedinieri.

Tutti loro pronti a vomitare fasci energetici, laser, plasma, ordigni al salnitro malato e bombe d'ogni tipo.

I cannoni ad arco delle corazzate erano già puntati.

I cannoni a triplice canna al plasma degli incrociatori ronzavano come ruspe in guerra, calibrati per lacerare scafi e crivellare ponti come fosse un tiro al piccione, mentre le portaerei tenevano in caldo migliaia di jet spaziali, gli hangar che ribollivano di droni killer ed equipaggi pronti all'azione.

Nel frattempo, direttamente dal ponte di comando della Leviathan Fury, la Grand'Ammiraglia Penelope Sinclair stava impartendo ordini e ultimando gli ultimi preparativi alla battaglia. 39 anni, tipetta bassa e caruccia a cui nessuno avrebbe dato mezzo Valoran di ferro, ma che guidava la più potente flotta da guerra stellare governativa attualmente operativa. L'abito non fa il monaco.

Penelope sorseggiava caffè nero importato di Lacustra Fluviale da una tazza di latta ammaccata, la stessa che usava da quando era semplice marinaia a Dorsia.

Tutto intorno, schermi olografici e monitor militari proiettavano traiettorie, ordini, rapporti tattici, bersagli.

Lei guardava invece davanti a sé: il freddo vuoto cosmico ai lati e il pianeta Xerion di fronte, insieme a centinaia di astronavi da battaglia nemiche.

"Se sbagliamo a sincronizzare il fuoco dei cannoni di 4 secondi e mezzo rischiamo di mancare almeno 1 terzo dei bersagli…" disse piano, senza alzare la voce.

Gli altri ammiragli e viceammiragli vicino a lei presero subito nota. Quegli ufficiali, tutti veterani della Marina Stellare Governativa, portavano uniformi rigide e medaglie che scintillavano sotto le lampade fredde del ponte. Alcuni erano uomini alti e massicci, dal viso scavato e lo sguardo spietato di chi aveva visto troppe guerre, ormai abituati a conteggi di morti o danni; altri giovani e tirati, con lo sguardo dritto e la mascella serrata, impazienti di dimostrare il proprio valore patriottico.

Ma, in mezzo a loro, la figura più minuta era quella che dominava la stanza.

"L'operazione Death-Storm inizierà a breve," continuò Sinclair, "Vediamo di debellare questa minaccia una volta per tutte, senza perdite inutili o danni collaterali."

Proseguì, illustrando le ultime fasi prima della battaglia.

Gli altri ufficiali, intanto, annuivano e prendevano appunti, mentre la squadra dei fanti di marina scelti che montavano di guardia ai lati del ponte – colossi di due metri dentro le loro *Marine Armor Elite*, corazze dorate con intarsi blu e visiere fessurate minacciose – tenevano la schiena dritta e mani salde sui fucili a impulsi.

Quelle armature, lucenti e spaventose, riflettevano l'immagine minuscola della Grand'Ammiraglia. Una formica, in mezzo a dei leoni strafatti di steroidi e polvere da sparo.

Eppure, quella formichina li osservò per un istante, poi comunicò con calma: “Rilassatevi, ragazzi. Le danze non sono ancora cominciate…” poi allungò la tazza ormai vuota, “Piuttosto, graderei alquanto un’altra tazza di caffè nero. Grazie.”

I gorilla obbedirono senza fiatare, mentre uno prese la tazza in mano neanche fosse uno scettro e si allontanò in cambusa, producendo un’inquietante *clank* meccanico a ogni passo.

Sinclair rivolse nuovamente lo sguardo alla flotta nemica, sospirando lentamente, “Ci siamo…”

Nonostante l’apocalisse mostruosa che stava per accadere, l’operazione Death-Storm iniziò con un ordine molto breve e semplice.

Nello specifico, con una sola parola…

“FUOCO.”

Poi… il caos.

La Leviathan, insieme alle altre 30 corazzate, attivarono i cannoni ad arco energetico.

Con un ruggito metallico e una luce che sembrava quella di un fottuto sole in orbita, una lama ramificata di energia color bianco latte attraversò lo spazio a velocità supersonica. Una catena di lampi di fuoco si abbatté sulla prima linea ECLISSI. La catena di raggi energetici attraversò scudi energetici e scafi come coltelli caldi nel burro.

Quei bastardi dei cannoni ad arco erano l’unica arma in grado di bypassare letteralmente uno scudo ad antimateria.

Le prime navi nemiche esplosero in palle di fuoco, pezzi di metallo incandescenti rotolarono nello spazio e schizzarono via come una pioggia di brandelli. Un incrociatore leggero, poveraccio, si disintegrò dall’interno, esplosione dopo esplosione: cabine vuote, corpi in assenza di gravità che giravano come pupazzi dati alle fiamme.

Un’altra fregata venne scorticata, o per meglio dire spellata viva: lo scafo aperto come una valigia da una parte e i resti dei compartimenti stagni dall’altra.

Sembrava come dissezionare un bue metallico.

Nei primi minuti della battaglia, almeno 50 navi della Coalizione erano già un ricordo lontano.

Tuttavia, L’ECLISSI non era lì a farsi fottere senza reagire. Anche se mancavano della tecnologia governativa, avevano a disposizione diversi assi nella manica.

Le stazioni da battaglia DAMASCUS cominciarono a sputare contrattacchi: torrette anti-nave con arpioni giganti, lanciatori di missili ionici, siluri fotonici enormi e altre bastardate apocalittiche.

Il cielo attorno alle stazioni si riempì di scie multiple: missili a grappolo, razzi a gogo e mine orbitali che si lanciarono come ricci inferociti. Queste porcate colpirono le corvette e fregate d’avanguardia governative (posizionate ai lati dello schieramento), facendone esplodere diverse in cortine di detriti. Nonostante ciò, si infransero contro la prima linea delle corazzate. Un po’ come i persiani contro gli spartani alle termopili.

Poi entrarono in gioco gli stratagemmi sporchi: l’ECLISSI aveva piazzato campi di mine assassine e reti di disturbo elettromagnetico, nonché jammer decoy riflettenti che deformavano radar e sistemi di puntamento. Un incrociatore governativo, troppo preso a bombardare la formazione ECLISSI, passò per errore sopra un campo di mine camuffate.

BOOOM!

Scosse, luci d’allarme, corridoi pieni di fumo.

Aveva subito seri danni!

Ma non era finita lì…

Quattro corvette kamikaze – piccoli scheletri bastardi di metallo ricolmi di combustibile ed esplosivo – si lanciarono addosso alle fiancate come vespe esplosive, sfondando lo scafo corazzato e generando incendi localizzati. La nave fu costretta ad ammarare… e abbandonare lo scontro per non soccombere.

Ciononostante… la potenza pura della V flotta era su un'altra categoria.

Mentre la Leviathan continuava a far piovere missili ad alto potenziale e le corazzate miste a incrociatori sputavano fuoco e fiamme, le portaerei diedero il via ai jet spaziali: centinaia di caccia e cacciabombardieri si staccarono in formazione, scivolando come falchi di metallo in cerca di povere lepri.

Piombarono sulla flotta ECLISSI senza alcuna pietà.

BOOOM!

Decine di bombe sganciate furbamente oltre gli scudi energetici… che arrecarono seri danni agli scafi e disabilitarono numerosi sistemi d'arma.

La contraerea partì immediata, insieme ai caccia ECLISSI che sfidarono subito i rivali.

La battaglia era entrata nel vivo…

Nel frattempo, un bastardissimo sottomarino stealth governativo si infiltrò dietro le linee nemiche, rilasciando mine una dietro l'altra come un peschereccio impazzito che sgancia la propria merce! Poi tornò invisibile, scomparendo nel buio cosmico.

2 sfortunate fregate ECLISSI si imbatterono proprio lungo la sua strada.

Crack! La prima nave si spaccò in due al contatto con un gruppo di mine, la seconda deflagrò così forte da svanire in una nube di fuoco, luce accecante e cadaveri alla deriva!

Poco lontano da quella scena di morte, un incrociatore ECLISSI denominato Quadrifoglious per i suoi scontri fortunati, festeggiava invece la vittoria contro un cacciatorpediniere governativo, che precipitava ora in fiamme sulla superficie di Xerion.

Tuttavia, la sorte stava per voltargli brutalmente le spalle!

Una fregata governativa JAMMER con 2 enormi radar che ne occupavano il ponte di poppa e antenne dappertutto, aveva appena attuato un sabotaggio dei sistemi elettrici e di comunicazione a distanza.

Il povero incrociatore della coalizione, privato dei suoi principali sistemi di bordo tra cui lo scudo energetico, si disattivò per alcuni secondi. I piloti tentarono un ripristino d'emergenza, ma…

Troppo tardi.

Poiché una fottuta corazzata governativa aprì il fuoco su di lei!

Vomitò decine se non centinaia di colpi di grosso calibro al plasma, siluri e missili come se piovesse. Il bestione si tinse di nubi e fumi tossici scomparendo nello spazio.

Purtroppo, i proiettili in arrivo non scomparvero affatto!

Centrarono in pieno l'incrociatore ancora in avaria: venne squarciato come un maiale attraversato da un treno in corsa! Detriti schizzarono per decine di chilometri nei dintorni, impattando contro gli scudi energetici di altre navi della coalizione. Della nave… non rimase nulla, se non detriti e corpi senza vita fluttuanti.

Quella fu la triste fine della fortuna di Quadrifoglius.

Non distante da quella scena crudele, 2 cacciatorpedinieri governativi porta droni decisero che era giunta l'ora di sganciare il loro carico di morte, robotica e distruzione.

Aprirono gli hangar disposti sui lati e centinaia di droni Swarm fuoriuscirono come vespe incazzate a cui avevano appena bruciato l'alveare!

I droni si diressero verso una manciata di incrociatori nemici, alcuni con scudi mal ridotti o scafi lesionati. Piovvero su di loro.

In breve, le vittime vennero circondate da questa orda di piccoli mostri meccanici che ci si schiantarono contro a tutta potenza.

Esplosioni una dietro l'altra. Le navi ECLISSI si dimenavano come cervi sotto frotte di insetti velenosi.

Riportarono danni su tutta la linea: scafi con crateri immensi, postazioni dei cannoni sradicate e intere sezioni in fiamme. Purtroppo per loro, il peggio stava per arrivare: le 2 navi governative rilasciarono a manciate gli H-BOLT, delle specie di droni-siluro automatizzati ad alto potenziale.

Questi demoni sfrecciarono come saette in un cielo notturno e piombarono addosso alle navi in crisi. Deflagrazioni. Esplosioni. Boati. Scoppi. Tuoni.

Quasi tutte quelle sfortunate navi non sopravvissero alla sciagura, alcune riuscirono ad attivare le scialuppe di salvataggio, portando via i pochi superstiti a quel massacro.

In tutto questo delirio, gli occhi del Grand'Ammiraglio Penelope Sinclair erano fissi sul vero big boss della formazione nemica: la supercorazzata Tangerine Dragon, con al comando Valkor Astreus, il capo della flotta ECLISSI.

Quel colosso bastardo metallico stava mietendo vittime una dietro l'altra. Avanzava con ai fianchi gli incrociatori più grossi della coalizione a mo' di copertura laterale, sparando a mitraglia a tutto ciò che si muoveva!

Il suo obsoleto cannone ad arco seguiva il detto: vecchio non vuol dire inutile. Con un singolo colpo, spezzò in tre parti un incrociatore governativo di classe pesante, nonostante avesse gli scudi a piena potenza. Dopodiché, non soddisfatto, macinò ben 3 fregate che tentarono un folle accerchiamento. Vennero maciullate da milioni di proiettili di laser e plasma, sparati sia dai cannoni ma soprattutto dalle postazioni manuali.

Sinclair prese quindi la sua decisione, affrontare in un brutale corpo a corpo tra supercorazzate l'unico degno rivale in quel branco di derelitti rugginosi.

La Leviathan Fury si mosse in formazione compatta.

Sinclair attivò il canale d'ordine prioritario, "Formazione a tenaglia! Fuoco totale! Distruggete quella bastarda!"

Sei corazzate stellari governative si disposero ai lati della Leviathan, creando una linea di fuoco mostruosa.

Un attimo di silenzio… poi l'inferno.

I cannoni super-pesanti a triplice canna della Leviathan e quelli delle corazzate laterali aprirono il fuoco contemporaneamente: una pioggia apocalittica di colpi al plasma, siluri fotonici, missili ionici e raggi laser pesanti si abbatté sullo sbarramento della Coalizione.

Gli scudi energetici tremarono… poi iniziarono a cedere uno dopo l'altro.

Gli scafi delle navi vennero squarciati, piegati, fusi come burro sotto il sole di agosto! Un incrociatore pesante ECLISSI, colpito in pieno da un triplice colpo al plasma perforante, fu vaporizzato all'istante: ne restarono solo polveri incandescenti e una scia di ossa annerite in orbita.

La Tangerine Dragon, colossale e rabbiosa più di prima, restava però ancora in piedi. Ma questo era solo l'inizio.

La Leviathan avanzò a tutta potenza, lasciandosi alle spalle le corazzate. Quella nave mostro sembrava ora un vampiro assetato di sangue. Fregandosene della copertura, entro nella terra di nessuno spaziale, sotto il fuoco di almeno 15 incrociatori ECLISSI. I suoi

possenti scudi tremarono a più riprese, ma resistettero. A quel punto, la bestia si fermò. Un fascio di luce bianca iniziò a generarsi lungo tutta la sua lunghezza. Il cannone ARC-7000 stava caricando.

La flotta della Coalizione smise di respirare.

Erano fottuti.

Nel vuoto cosmico, nonostante l'assenza di rumori, parve di assistere all'esplosione di una stella di neutroni. Un raggio color bianco purissimo sfrecciò a tutta potenza verso le postazioni ECLISSI, diramandosi come gigantesche radici luminescenti!

Ognuno di questi rami colpì una nave. Esplosioni. Fiamme. Morte.

Almeno 7 navi furono ridotte a scheletri metallici manco avessero assistito a un test nucleare in prima linea mentre la Tangerine venne danneggiata lungo il fianco destro dal possente colpo che, ricordiamoci… se ne sbatteva altamente degli scudi ad antimateria!

Con la scorta dell'Ammiraglia ECLISSI in fiamme, la Leviathan proseguì portandosi di fianco alla rivale.

Le due supercorazzate si affrontarono a distanza ravvicinata, come due titani incatenati in un duello all'ultimo respiro.

La Tangerine Dragon, pur menomata, rispose con tutta la furia che le restava: cannoni al plasma, mitragliatori laser, siluri e altri abomini cercarono disperatamente di bucare la corazza della Leviathan.

Per un attimo, sembrò che potesse farcela: un colpo ben assestato fece tremare la fiancata della nave governativa, gli scudi – sotto sforzo da minuti – si disattivarono con un lampo blu elettrico e diverse esplosioni brillarono in vari punti dello scafo.

Ma la Leviathan Fury non era una nave qualsiasi: era un mostro pensato per resistere all'inferno e tornarci.

I suoi sistemi si adattarono istantaneamente, e lo scafo – interamente in PN-115 – assorbì i danni come un pachiderma sotto la pioggia.

Al contrario, la Tangerine subiva colpo dopo colpo: esplosioni interne, sezioni sradicate, ponti allagati dai fluidi di raffreddamento e gas velenosi.

Era ormai chiaro: la nave ammiraglia dell'ECLISSI non avrebbe retto a lungo.

A quel punto, la Leviathan, ben conscia che anche lo scafo della Tangerine era in puro PN-115, decise di sfoderare il colpo finale. I micidiali siluri motosega!

Diretti amici dei sadici missili motosega ad uso terrestre, questi figli di buona donna erano la loro versione spaziale!

A distanza ravvicinata, la Leviathan aprì i portelloni, sganciando 3 di questi mostri lunghi ognuno ben 75 metri!

I killer letali lasciarono una scia di fumi tossici.

3…

2…

1…

0.

Centrarono in 3 punti la Tangerine, iniziando poi a segare metallo per metri e metri. Il suono del PN-115 tagliato – se fosse stato possibile udirlo nello spazio – avrebbe spaccato i timpani e fatto sanguinare le cervella da quanti decibel produceva.

A quel punto, dopo diversi metri penetrati, i missili saltarono in aria come petardi atomici!

L'ammiraglia nemica subì gravissimi danni interni ed esterni.

Sistemi d'allarme risuonarono nei suoi corridoi. La fine era vicina.

La Leviathan diede quindi il colpo di grazia. Allineò tutte quante le batterie di cannoni, missili e l'intero l'arsenale di bombe. Poi venne premuto il bottone dell'Armageddon: sembrava come se un lanciafiamme sotto steroidi avesse fatto un figlio con un bombardiere al Napalm!

La rivale venne investita di fuoco e fiamme. Esplosioni interne si susseguirono una dietro l'altra. Quel colosso da 15.5 km stava esalando il suo ultimo respiro.

Capsule e scialuppe di salvataggio si staccarono con ossessione compulsiva e frettolosa, come orde di parassiti da una balena morente, inghiottita dagli abissi.

La Tangerine iniziò quindi a precipitare verso la superficie di Xerion, irreversibilmente danneggiata.

Dopo alcuni chilometri di caduta, si incendiò stile meteorite, precipitando a tutta velocità. La gigantesca nave superò l'atmosfera, cadendo in giù, sempre più giù. Poi si schiantò contro una catena montuosa delle regioni nordiche, sgretolando nel processo ben 3 montagne e migliaia di ettari di foreste. Lì rimase, come un vecchio mostro veterano abbattuto gloriosamente, ucciso da un avversario più forte e capace.

La battaglia continuava…

I prossimi avversari… erano tre enormi stazioni spaziali di classe DAMASCUS in orbita attorno a Xerion-7 – ciascuna larga oltre 20 chilometri e dotata di sistemi difensivi micidiali – considerate l'apice delle stazioni spaziali da battaglia.

Tuttavia… l'ECLISSI riuscì a sfruttarle ben poco.

Il motivo? Semplice: non erano strutture progettate da loro.

Le avevano ereditate quando presero il controllo del pianeta, ma non ne conoscevano né i protocolli, né i codici, né tutte le funzioni più avanzate e mostruose. I tecnici e gli ufficiali assegnati a presidiarle erano spesso sotto addestrati, mal pagati o costretti a improvvisare.

Consapevole del valore economico cruciale di quelle stazioni, l'alto comando governativo decise non di distruggerle, ma di riprendersele con la forza bruta!

Mentre la flotta principale sgominava ciò che rimaneva delle navi ECLISSI – evitando un confronto diretto troppo vicino alle stazioni per non rischiare di esserne colpita – venne dato l'ordine di abbordaggio massivo.

Una dozzina di corvette d'assalto ricolme di forze speciali A.F., 3 fregate classe *Incursor* dei Commandos Spaziali, alcune navette stealth e altre navi commando vennero lanciate come un branco famelico di iene contro i leoni.

Alcune vennero intercettate e distrutte dai sistemi anti-abbordaggio delle stazioni: torrette automatiche, lanciatori di missili e mine orbitali grosse come ricci di mare dopati, falciarono diversi vascelli in avvicinamento.

Ma molte altre riuscirono a penetrare. Si agganciarono alle pareti delle stazioni, aprendo poi varchi nei pontili e nei tunnel in acciaio temprato pressurizzati. Il tutto a suon di fiamme ossidriche e cariche perforanti.

L'abbordaggio aveva appena avuto inizio!

I primi a entrare furono decine di forze speciali A.F. munite di armature da combattimento ESO Axstral Mark IX e armi pesanti. I commandos, invece, con le loro tute corazzate spaziali sfondavano gli oblò rinforzati dall'esterno, unendosi anche loro alla carneficina.

All'interno… fu un massacro.

Nei corridoi stretti e nei ponti interni, iniziarono scontri a fuoco violentissimi, combattuti con mitragliatori pesanti, fucili a pompa, granate al plasma e armi da assalto ravvicinato come lame energetiche.

La battaglia sembrava una guerra dei galeoni nello spazio, con squadre governative che facevano irruzione stanza per stanza, trincerandosi tra container di munizioni, tubi idraulici e postazioni di computer. Persino nelle sale mense si combatterono duelli all'arma bianca, il sangue che sporcava le pareti decorate con affreschi e stendardi.

Alcuni settori vennero depressurizzati. Altri si trasformarono in camere a gas per via delle perdite di refrigerante e composti volatili.

Ma alla fine, una dopo l'altra, anche le stazioni caddero.

Le ultime ore di combattimento si trascinarono in un silenzio frammentato da lampi e detonazioni isolate.

La battaglia di Xerion-7, almeno nello spazio, era praticamente finita.

La flotta ECLISSI era a pezzi: le loro navi ridotte a rottami incandescenti, gli incrociatori superstiti in fuga disordinata, le stazioni DAMASCUS ormai conquistate.

In orbita rimanevano solo piccole schermaglie: navi disperse, droni killer impazziti e torrette automatiche che ancora sparavano per riflesso meccanico.

Dalle torri di comando governative, l'universo appariva come un cimitero metallico: detriti, pezzi di navi, corpi che galleggiavano nel vuoto, sezioni di stazioni spaziali minori che bruciavano come falò nell'oscurità.

I radar riportavano ancora segnali, ma erano perlopiù falsi positivi: scafi privi di energia, motori spenti, jet spaziali in tilt.

Solo qualche gruppo ECLISSI riusciva ancora a combattere, ma più per orgoglio che per strategia.

Molte navi ribelli tentarono perfino di atterrare su Xerion.

Queste navi superstiti scesero nell'atmosfera, cercando rifugio in basi nascoste, hangar fortificati o nelle Fortezze AEGIS, i castelli iper-corazzati e protetti da potenti scudi ad antimateria.

Tuttavia, molti piloti non fecero nemmeno in tempo ad atterrare: i motori in fiamme li fecero precipitare in mare, su qualche villaggio sperduto o in foreste isolate.

Tuttavia, nonostante tutto sembrasse tranquillo…

La calma era solo apparente.

Un boato terrificante squassò l'atmosfera di Xerion come un ruggito di un grande mostro cosmico.

Dal cuore roccioso di una catena montuosa, nel settore dell'emisfero nord, il VORTAQ – uno dei due supercannoni planetari di difesa orbitale – aprì il fuoco.

Un proiettile di tungsteno elettrificato, grande quanto una casa, venne sparato fuori da una canna lunga centinaia di metri, nascosta all'interno della montagna stessa.

Il colpo salì in orbita come un meteorite all'incontrario, lasciando dietro di sé una scia di fuoco, fiamme e scintille elettromagnetiche.

Una volta raggiunta la quota prevista, il proiettile si frammentò in miliardi di schegge iper-affilate e cariche di energia elettrica, progettate per impattare in un'area vastissima di centinaia di chilometri.

Cinque cacciatorpedinieri governativi, che si erano avvicinati troppo all'orbita bassa per operazioni di supporto, vennero deflagrati in un'istante!

Schegge metalliche entrarono nei ponti comando, nei motori, nei corridoi pressurizzati.

Scafi squarciati, fiancate divorate, compartimenti stagni vaporizzati. Insomma, le navi vennero spappolate in un secondo, come se non fossero mai esistite.

Non restarono che pezzi di lamiera incandescente e corpi sbrindellati, lanciati nell'orbita come cenere al vento.

Il comando governativo capì subito la situazione.

E non si fecero prendere dal panico: avevano un piano ben stabilito. Riconquistare e disabilitare i due supercannoni: il VORTAQ e il MAELSTROM, uno per emisfero.

Vennero quindi lanciate le COMETE DI FUOCO: paracadutisti orbitali specializzati, scagliati da altissima quota come meteore infuocate.

A loro si unirono squadre speciali delle A.F., che vennero sganciate in navette d'assalto stealth a pochi chilometri dalle postazioni.

Due gruppi diversi, due emisferi, un solo obiettivo: conquistare i supercannoni prima che facessero altri danni.

Nel frattempo, la guerra elettronica governativa faceva il suo sporco lavoro.

Le postazioni dei missili a lungo raggio LRM Torpedo (i figli di puttana antinave killer per eccellenza) sebbene catturate tempo prima dall'ECLISSI, erano state progettate con sistemi di sicurezza interni.

Molte postazioni vennero disattivate a distanza, altre furono mandate in corto-circuito, rendendoli inservibili.

Solo una manciata di LRM venne effettivamente lanciata.

Di questi, 3 vennero intercettati grazie a contraerea specializzata anti-overlight o persi nel nulla grazie al jamming mirato.

Ma 2 riuscirono a colpire: uno impattò su un incrociatore pesante governativo, dividendolo in due e facendolo esplodere; l'altro centrò una corazzata, danneggiandola gravemente ma lasciandola ancora in piedi.

Alla fine, le postazioni dei supercannoni vennero conquistate, disattivate e messe sotto controllo governativo.

Fu quello il segnale: l'invasione planetaria poteva iniziare.

Le navi da bombardamento orbitale, in particolare i cacciatorpedinieri pesanti, iniziarono a martellare le zone tattiche: postazioni radar, fortini ribelli, fortezze AEGIS, aree anti-sbarco e in particolare lo spazioporto più grande nel quadrante vicino a Traxius, la capitale – punto designato per il primo sbarco massiccio.

Appena liberata l'area, le corvette e le fregate leggere cominciarono a scendere verso la superficie, scortando le navi da trasporto truppe.

Le navi più grandi rimasero in orbita, mentre le unità leggere scesero come uno sciame, aprendo corridoi per lo sbarco.

Decine di migliaia di soldati regolari scelti, carri armati, artiglieria e divisioni robot toccavano finalmente il suolo di Xerion-7.

La guerra nei cieli era finita. Quella sulla terra, invece, era appena cominciata.

CAPITOLO 2 – Il viaggio da Zefiron a Xerion-7
(durata: circa 1 settimana)

I sei sopravvissuti (Proxima, Valentina, Luna, Anderson, Dante, Veronica) fuggono da Zefiron a bordo di un'antica astronave degli Antenati, che assomiglia come struttura a un vecchio sommergibile color rame.

La nave è lenta, arrugginita ma abbastanza stabile; le scorte di cibo limitate ma sufficienti.

A bordo, la tensione cala dopo gli eventi su quel pianeta selvaggio, e ogni componente del gruppo reagisce a modo proprio:

Stato dei personaggi

● **Proxima Tempest:** Inizia un grave disturbo post-traumatico da stress con incubi ricorrenti *(vittime di guerra, mani insanguinate, padre oppressivo, morte della sorella Elizabeth)*, insonnia, isolamento e distacco emotivo.

Ha perso fiducia nel Governo e nella propria identità di soldato. Si vede solo come una misera assassina spregevole che non merita un cazzo.

Usa il bracciale HOLO-Net di Luna *(modello Nexus-5)* per tenere un diario digitale e registrare pensieri e decisioni. La scheda di memoria l'aveva salvata dal suo precedente bracciale distrutto nello scontro con il colonnello MAG-NIUS. È cupa, silenziosa e disillusa; mantiene però il controllo operativo del gruppo.

● **Valentina Dracore:** È molto sollevata! Crede fermamente che Proxima manterrà la promessa di lasciarla libera. Inizia a guardare al futuro fuori dalla guerra, e pregusta già i suoi svaghi futuri.

Ciononostante, nota il crollo psicologico di Proxima e ne è preoccupata. Assume un ruolo chiave come pilota nella conduzione della nave insieme a Luna che fa da tecnico e traduttrice dei comandi. Mantiene in generale un atteggiamento leggero, scherzoso e vitale.

● **Luna Elektra:** Tecnicamente considerata morta dalla Blood Star Enforcers, non può però tornare su Ergon senza rischiare di essere scoperta: la madre malata è sotto controllo BSE, e se quelli la vedono tornare indietro sapendo che è stata su Zefiron, si farebbero delle domande e la arresterebbero subito.

Decide anche di non tornare nell'ECLISSI, non c'è niente lì per lei. Tra l'altro si era arruolata solo per fare il doppio gioco per la Blood Star.

Sulla nave, si dedica alla riparazione e allo studio dei sistemi di bordo, soprattutto traduttori e comunicazioni.

● **Anderson Smith:** Rimasto il burlone di sempre persino dopo Zefiron, è combattuto tra: tornare nell'esercito (non tanto per combattere) ma per riabbracciare i vari commilitoni che di sicuro hanno bisogno di una spalla per avere il morale alto e non pensare agli orrori della guerra.

Disertare e seguire Luna. Infatti, sviluppa ormai un forte legame protettivo con Luna, come se fosse un padre acquisito per certi versi.

P.S. Ogni tanto rosica perché ha terminato gli alcolici, allora tenta con soluzioni buffe, come rubando dal kit medico di Dante dell'alcol disinfettante e bevendo pure quello! Addirittura, tenterà di distillarlo mischiandoci degli aromi – recuperati dalle razioni MRE – per creare una sorta di grappa strong artigianale.

● **Dante Rossini:** Vuole lasciare definitivamente la vita militare.

Sogna una carriera civile come medico su Valoris, ed è legato sentimentalmente a Veronica.

Cerca di aiutare Proxima a star meglio, ma viene respinto in malo modo. Passa le giornate sistemando il kit medico, girando per la nave e passando del tempo in compagnia di Veronica.

- **Veronica Lux:** Felice all'idea di tornare su Nebulon, è cambiata nel profondo dall'esperienza su Zefiron. Basta sogni di gloria e onore, ha capito cosa è veramente la guerra.

Ovviamente, è innamorata di Dante.

Tuttavia, si sente responsabile di tante cose che sono successe perché lei è un incapace (svenuta a bordo della corvetta Jet-Light durante la battaglia, fattasi rapire prima dal Night Blade e poi dai mercenari, e via di seguito). Senza contare che fatica a guardare Proxima negli occhi, dalla quale è molto intimorita, specialmente vedendo le condizioni in cui versa di recente. Teme che anche quello sia colpa sua.

CAPITOLO 3 - L'arrivo nell'orbita di Xerion

L'atmosfera all'interno della cabina di comando del sommergibile (ovvero come avevano ormai ribattezzato la nave degli antenati) era sospesa tra speranza e… tensione. I sei sopravvissuti sedevano ai propri posti, scrutando il parabrezza opaco della nave che si avvicinava a velocità Over-light all'orbita del pianeta Xerion-7.

La luce fioca degli indicatori e delle spie elettroniche si rifletteva sui loro volti stanchi. Ogni cigolio della struttura antica del sommergibile sembrava accentuare quel senso di attesa febbrile.

Valentina, seduta con le gambe accavallate e lo sguardo ironico, lanciò un'occhiata a Proxima, che sedeva immobile, rigida, con lo sguardo perso nel vuoto come se stesse osservando qualcosa che gli altri non potevano vedere.

"Mi raccomando, Soldatina…" disse con un mezzo sorriso, "Mantieni la parola, eh. Tra poco si arriva alla tua cavolo di armata, e non sarebbe il massimo se decidessero di fucilare questo mio bel culo grosso? Okay? Ah, ah."

Proxima non rispose subito. Le mani strette sul poggia braccia del suo sedile come se fossero i resti di una zattera in tempesta.

"Sì… certo…" mormorò infine, la voce roca, come se quelle parole pesassero quanto una corazzata.

Valentina l'osservò con faccia dispiaciuta, "Dio mio… Proxima, che cosa ti sta succedendo?"

Restò qualche secondo pensierosa, *"Accidenti a lei. Perché continua a star così? Che ha che non va?"* pensò tra sé.

Poi si girò verso Luna, che stava monitorando i sensori con dita rapide e nervose.

Anderson sgranocchiava una razione militare di patate, manzo etico e ragù vegano con aria distratta, mentre Veronica e Dante osservavano le stelle dilatate dalla velocità over-light con espressione mista di curiosità e inquietudine. Solo il rombo costante del motore interrompeva quel fragile silenzio.

Ma ogni traccia di leggerezza evaporò in un istante.

Uscirono dalla velocità Overlight.

Ma appena oltrepassata la soglia… il sommergibile venne investito da uno spettacolo terrificante: lo spazio attorno a Xerion era un cimitero di metallo, fuoco e morte. Centinaia di relitti di navi, alcune ancora in fiamme, fluttuavano senza controllo. Frammenti di torrette, cannoni alla deriva, scafi sventrati, corpi dispersi nello spazio. Sembrava che lo stesso cosmo avesse vomitato i resti di una guerra atroce. La devastazione dell'operazione Death-Storm si era appena conclusa.

"Santi numi…" sussurrò Anderson, deglutendo a vuoto e mollando a terra la razione.

Poi, la videro… la Quinta Flotta Governativa: colossale, ordinata, schierata come una falange meccanica attorno al pianeta. Centinaia tra incrociatori, corazzate e navi da sbarco orbitavano in formazione stretta, proiettando ombre ciclopiche sulla superficie del pianeta.

"Guardate! Eccola!" disse Luna, sbraitando davanti al vetro corazzato.

Proxima sembrò ridestarsi dal suo stato depressivo, almeno temporaneamente. Si alzò dal sedile, posizionandosi davanti al vetro e incrociando le braccia, "L'operazione Death Storm è già iniziata, siamo arrivati più tardi del previsto. Non dobbiamo farci scambiare per una nave ECLISSI… o ci abbatteranno. Luna, procedi con il piano."

"Ben detto, capitano!" strillò Luna, già terrorizzata da quell'armata spaziale gargantuesca, "Ci stiamo avvicinando a ritmo spedito! Comunque, eseguo subito!"

Click. Bip. Bip.

“Sto inviando il messaggio per far capire che siamo amici!” proseguì lei dopo aver premuto alcuni tasti, “Ah, ovviamente ho allegato i codici identificativi del capitano Tempest, il rapporto ufficiale, la spiegazione per questo velivolo e tutta la burocrazia necessaria. Ho fatto tutto! Incrociamo le dita!”

“Bene…” rispose Proxima, “Presto saremo tra le fila governative. Vi ricordo di comportarvi in modo adeguato. Non sono clementi riguardo alle sciocchezze fuori luogo da deficienti come lo sono stata io con voi…”

Valentina ridacchiò, “Lo dici come se non ti andasse di tornare con noi.”

Proxima scosse la testa, infastidita, ma non replicò.

Nel frattempo, un incrociatore nelle vicinanze si staccò subito dalla formazione e si diresse verso la loro posizione.

“Quel bestione si avvicina…” fece notare Anderson, teso, “Speriamo legga in tempo il messaggio, o diventeremo la sua colazione…”

In poco tempo, gli indicatori sul cruscotto lampeggiarono in rosso e un ronzio intermittente riempì la cabina.

“Che succede, Luna!?” chiese insistente Valentina, preoccupata, “Hanno risposto?!”

“Sì, sono loro! Sto ricevendo una trasmissione codificata… giusto il tempo di decifrarla…” rispose lei, digitando freneticamente sulla console.

Tutti si voltarono. Proxima alzò appena la testa, gli occhi fissi sull’incrociatore di fronte a loro.

Anderson smise di masticare, Dante trattenne il fiato e Veronica smorzò un mezzo sorriso nervoso.

“Bene…” sussurrò Luna, guardando le righe di codice comparire sul monitor, “è la risposta. Ce l’abbiamo!”

Tradusse la sequenza.

Codificò i dati.

E, poi…

Si mise le mani nei capelli.

“ODDIO MIO!”

Saltò in aria dallo spavento, atterrando tremante, i capelli rizzati che manco un fulmine, e con convulsioni e spasmi.

“Luna, santo cielo! Che è successo!” urlò Anderson, accorrendo subito per sollevarla da terra.

Lei, bianca come latte, rispose biascicando, “H-hanno detto… t-testuali parole… - Qui parla il colonnello della Marina stellare governativa Stalin Davur, dall’Incrociatore pesante *Notte Eterna*. Non sappiamo che lingua parliate. Deponete immediatamente le armi e arrendetevi. Questa è zona militare attiva. Se non vi identificate, sarete considerati ostili, e apriremo il fuoco in meno di 60 secondi!”

Valentina esplose in un turbine di bestemmie e insulti, “CRISTO SANTO! Ma come!? Non gli avevi mandato tutto il necessario!? Santa merda, se non facciamo subito qualcosa questi ci inculano!”

Proxima rimase gelida come un iceberg alla deriva, poi si portò lentamente una mano alla tempia, “Dovevo immaginarlo sarebbe andata così…”

Luna si rialzò di scatto, più per forza del terrore che abilità fisica, “S-sì, ma c-credo che il nostro traduttore funzioni solo in ricezione. Dev’esserci qualche errore irrisolto. Noi capiamo loro. Ma loro non ci capiscono!”

Un silenzio teso piombò nella cabina.

“Riprovo a inviare un segnale chiaro, magari in una frequenza diversa!” tentò la piccoletta, risedendosi alla postazione di guida.

Valentina si posizionò dietro di lei, puntandole il dito alla schiena, “Fallo subito, Cristo! Abbiamo meno di 30 secondi prima di diventare un fottuto spezzatino cosmico!”

Nel frattempo, l’incrociatore nemico iniziò a muovere i cannoni a triplice canna al plasma, lenti ma inesorabili, verso il sommergibile.

“Oh no, oh no… si sta portando avanti sui piani di marcia quella nave!” strillò Veronica, stringendosi al braccio di Dante e indicando come una forsennata l’incrociatore governativo.

“È normale. È in procinto di far fuoco su di noi… per eliminare la minaccia… fa tutto parte del protocollo…” disse Proxima a bassa voce, quasi come non fosse lì con loro. Quasi come non stesse anche lei per essere fatta deflagrare nel vuoto cosmico con la loro nave come una manica di stronzi.

“Penso sia meglio sbrigarsi…” concluse, risedendosi sul sedile.

I secondi passarono.

25.

20.

15.

“Cristo Luna!? Progressi!?”

“Ehm, caporale Dracore! Non ancora! Non sembra funzionare!”

10.

5.

4.

3.

2.

“OH, AL DIAVOLO! NON PERMETTERO’ CHE CI TRAPANINO IL CULO COI LORO CANNONI!”

Valentina saltò al posto di pilotaggio, spingendo via Luna, e impugnò la cloche, “Bastardi governativi… vi faccio vedere io. Non creperemo così come dei coglioni qualsiasi!”

Tirò la leva dell’acceleratore.

I propulsori della nave si accesero di colpo, e la nave sfrecciò in avanti, schivando la prima cannonata al plasma governativa che brillò nel vuoto con un bagliore violaceo.

“Luna! Tu continua a ripristinare questo cazzo di traduttore! Fagli capire che siamo amici, mentre io cerco di temporeggiare!”

Luna sudava, le dita tremanti sul pannello tattile, “C-ci provo, ma nel frattempo ci stanno prendendo di mira… oh, dio del cielo!”

Il sommergibile sfrecciò rapido, evitando le cannonate governative. Peccato che stavano arrivando sempre più vicine allo scafo.

Valentina sbraitò, “Sto cercando di evitare i colpi ma non durerà. Questa carcassa di 500 mila anni ha dei sistemi difensivi, sì o no?!

“Forse, forse… sì!” balbettò Luna, cercando qualcosa nel terminale, “In teoria ho letto e tradotto che dovrebbe esserci un sistema di scudi meccanici! Ma non è detto che funzionino dopo così tanti anni e-”

“DIMMI DOVE SONO, CAZZO!”

“Lì! Quella leva idraulica! Poi premi 3 volte XV e 2 YY!”

Valentina eseguì immediatamente.

Dalle fiancate del Sommergibile si aprirono con un sibilo dei pannelli meccanici, spinti da pistoni in ottone. Si dispiegarono come scudi articolati, simili a vele rigide, composti da zefirite pura color rame acceso.

I colpi governativi li raggiunsero…

Ma rimbalzarono letteralmente sugli scudi!

"Funziona!" urlò Anderson dalla gioia, fisso davanti all'oblò che dava sulla nave nemica, per rimanere aggiornato passo dopo passo, "Stiamo deviando i colpi!"

"Solo per ora!" rispose Valentina, "Questi scudi saranno anche tosti ma sono vecchi come la merda. E ne stanno arrivando a dozzine! Li sto vedendo avvicinarsi dal fianco ovest! Santo cielo!"

Stringeva i comandi con rabbia, "Luna! Fai qualcosa! Fagli capire che siamo fottutamente dalla loro parte! Siamo alleati, cazzo!"

"N-non mi funziona nulla! E loro non rispondono più!" pianse Luna, disperata per la situazione, mentre cercava ancora invano una soluzione su quegli antichi monitor.

Di colpo, un missile sfiorò la poppa. Lungo almeno 4 metri.

"Porca vacca! Ci è passato vicino!" gridò Dante, stringendo a sé Veronica mentre la nave rollava.

"Al prossimo siamo spacciati!" commentò Anderson, che agitava le braccia come un matto, sperando forse di dissuadere gli armamenti governativi dal polverizzarli con la sola forza del pensiero.

La situazione era critica, e come se non bastasse, altre navi della V flotta si aggiunsero alla caccia: 2 fregate, un cacciatorpediniere e persino 3 jet spaziali.

Veronica guardò dall'oblò, "AAHHHHHHHH!"

Svenne tra le braccia di Dante.

In tutto questo, Proxima osservava lo svolgersi degli eventi come in trance, e continuava a ripetere frasi tra sé a bassa voce, "Quindi finirà così? Uccisa in azione su una nave vecchia di millenni con una manica di imbecilli… davvero da non credere. Le medaglie, la patria, l'onore… ecco a cosa hanno portato. A questa fine ignobile come fossi una qualunque stronza comune. Forse è questo il destino che attende gli assassini, i carnefici… questo."

Poco dopo, infatti…

L'incrociatore principale lanciò un siluro fotonico di 9 metri a triplice spinta. Velocità? Qualcosa come MACH-12.

La bestia esplosiva li colpì in pieno.

La deflagrazione che seguì squassò il sommergibile. Luci fuori uso. Metallo che strideva. Tutti scaraventati a terra come burattini usati come scacchi dai giganti.

Fiamme scaturirono dai motori. E fumo impestò l'abitacolo.

"Dannazione!" urlò Dante, mentre svuotava la sua borraccia d'acqua per spegnere le scintille, con i focolari che si accendevano uno dopo l'altro.

"STIAMO PRECIPITANDO!" urlò Valentina, mentre teneva la cloche per cercare di non sbandare e imprecava con più bestemmie di quante ne conoscesse.

Xerion-7 si avvicinava, rapido e violento, sotto un cielo color piombo e fiamme.

CAPITOLO 4 - Sopravvissuti (di nuovo!)

Il sommergibile degli Antenati, ormai ridotto a carcassa fumante, si era schiantato in una zona pianeggiante a ridosso di un vecchio canale di scolo agricolo. L'impatto aveva squarciato il terreno fangoso e lo scafo si era conficcato in profondità, lasciandosi dietro un

solco di fumo e metallo ramato. Il luogo dell'incidente era una zona agricola delle regioni settentrionali, con un clima umido e lattiginoso tipico del pianeta.

Tutto attorno si stendevano campi di granturco alti e fitti, piegati in parte dallo schianto. Frusciavano appena sotto il vento carico di cenere, mentre qualche boschetto isolato spuntava qua e là come isole verdi tra il giallo dei raccolti. A distanza si intravedevano vecchie cascine abbandonate, tetti in lamiera corrosa e mulini in rovina le cui pale si muovevano lentamente, mosse da ruscelli stanchi. Una linea ferroviaria correva all'orizzonte, tracciando una cicatrice ferrosa tra i campi.

Il cielo era basso e plumbeo, scuro come la gola di un temporale. Nuvole cariche di tensione si muovevano pesanti sopra le loro teste, mentre i bagliori intermittenti dei combattimenti in orbita continuavano a illuminare l'atmosfera. L'Operazione Death-Storm non era affatto finita. Ogni tanto, un lampo tagliava le nubi, seguito dal tonfo sordo di una deflagrazione lontana. Piogge leggere di cenere cadevano dal cielo come fiocchi di morte, depositandosi sul terreno e sulle lamiere bruciate della nave.

I sei sopravvissuti uscirono lentamente dal relitto, coperti di polvere, fuliggine e residui elettronici. La nave era stata una salvezza e una condanna. Si erano schiantati, di nuovo. Il secondo incidente in meno di un mese, come fece notare bestemmiando Valentina.

Proxima si rialzò a fatica, ancora stordita dagli eventi, ma iniziò a riacquistare lucidità. I traumi non erano svaniti, ma la disciplina militare riprendeva lentamente il controllo. La priorità era contattare le forze governative. Dovevano segnalare la loro presenza prima che venissero scambiati per nemici della Coalizione.

Mentre il gruppo si organizzava, Proxima si fece carico del comando. Scelse di portare con sé le armi principali – un fucile a impulsi e uno al plasma – per evitare che gli altri potessero essere presi per ribelli ECLISSI armati nel caso di un incontro con pattuglie governative. Meglio dare un'immagine controllata e non minacciosa. Nessuno protestò.

Raccolsero rapidamente ciò che restava delle scorte: viveri razionati, il kit medico di Dante e una manciata di strumenti. I sistemi della nave erano compromessi, le comunicazioni fuori uso e zero speranze di messaggi tradotti. Non restava che camminare.

Si misero in marcia verso nord-ovest, seguendo un sentiero tracciato tra i campi e le zone fangose della palude. Le scarpe affondavano nel terreno molle, mentre nugoli di insetti disturbavano il cammino. I boschetti offrivano copertura, ma anche inquietudine: tra le fronde si muovevano ombre e il silenzio era spesso rotto da spari in lontananza o dal fruscio improvviso di qualcosa che fuggiva, probabilmente animali da fattoria impauriti.

Dopo un paio d'ore di cammino, giunsero in vista di una cittadina. O almeno, ciò che ne restava. L'abitato era stato pesantemente colpito. Interi quartieri erano ridotti a rovine: case sventrate, strade dissestate, veicoli carbonizzati. Alcuni edifici portavano ancora i segni degli scontri: fori da proiettile, crateri da esplosioni e insegne strappate.

La cittadina, un tempo forse florido centro agricolo, era stata teatro di un violento combattimento. Poco più avanti, le rovine annerite di quella che un tempo era una caserma dell'ECLISSI testimoniavano la ferocia dello scontro. Probabilmente le forze governative l'avevano attaccata durante le prime ore dell'invasione orbitale, radendola al suolo.

Tra i vicoli e le strade deserte, si intravedevano ancora alcuni civili che correvano via impauriti, coprendosi il volto o trascinando bambini e sacchi improvvisati. Erano pochi, e spaesati. Alcuni si erano nascosti, altri fuggivano verso zone più sicure. L'aria era densa di fumo, polvere e odore acre di materiali bruciati.

Il gruppo si fermò, valutando la situazione. Erano finalmente giunti in un centro abitato, ma trovarsi lì non significava essere al sicuro. I combattimenti non erano lontani, e ogni passo successivo avrebbe potuto portarli più vicini alla linea del fuoco.

Tra le rovine annerite della cittadina, Proxima individuò una torre di comunicazione. Un tempo probabilmente utilizzata per trasmissioni giornalistiche locali, svettava ancora tra i tetti sbriciolati come un moncone d'acciaio contorto, sormontato da una parabola integra in parte e altri aggeggi meccanici. Luna, studiando l'aspetto della torre, ipotizzò che il segnale non fosse del tutto morto. Con un po' di fortuna, avrebbero potuto riattivare il sistema e inviare una trasmissione d'emergenza alle forze governative, spiegando la loro identità e la situazione, senza farsi sparare in anticipo dai governativi o dall'ECLISSI nella foga.

Il piano era semplice, almeno sulla carta: raggiungere la torre, forzarne l'accesso, usare le competenze di Luna per lanciare un messaggio cifrato con i codici identificativi di Proxima, e chiarire che, sebbene alcuni membri del gruppo appartenessero all'ECLISSI, erano ora alleati e collaborativi.

"Tutto chiaro?" chiese Proxima.

Gli altri annuirono.

Attraversarono la cittadina in silenzio, scivolando tra i vicoli rotti, le vetrine esplose e i resti di veicoli inceneriti. L'aria era carica d'ansia. In lontananza si udivano esplosioni irregolari, spari e tonfi secchi. La guerra era ancora lì, a pochi isolati da loro.

Quando raggiunsero l'edificio della torre radio, videro che il portone principale era divelto, ma i corridoi interni erano deserti. Una scala a chiocciola li avrebbe condotti alla sala di trasmissione.

Tuttavia… non fecero in tempo a raggiungerla.

Un ordine secco li bloccò, "ALT! Mani in vista!"

Proxima si girò di scatto. Il suo addestramento militare prese subito il sopravvento. In pochi attimi individuò il pericolo: dal piano superiore della torre stavano scendendo cinque soldati, completamente corazzati da capo a piedi. Le loro armature ingombranti, nere e segmentate, non lasciavano dubbi: erano unità speciali delle Phalanx. La fottuta fanteria pesante d'assalto governativa. Veri e propri carri armati bipedi, dotati di mitragliatori Gatling laser e sistemi di difesa fumogena e anti-granata. I volti celati da visori con fessure opache, le voci metalliche filtrate da maschere respiratorie.

Erano stati mandati lì per ripulire la zona. E ci erano riusciti: avevano sgominato la caserma ECLISSI nelle vicinanze, da soli, e ora presidiavano l'intera area.

Appena scorsero Anderson, riconobbero subito i tratti dell'uniforme da ufficiale ECLISSI – o di ciò che ne restava – e si misero in posizione d'assalto. L'ordine fu immediato: arrendersi o morire. Mani in alto e in bella vista. Niente movimenti sospetti. Tipico protocollo operativo.

Proxima si fece avanti, cercando di imporsi, di identificarsi. Ma il suo aspetto non la aiutava. Indossava solo una canottiera militare e una giacca anonima leggera, strappata. L'uniforme era stata lacerata nella battaglia su Zefiron. I codici d'identificazione? Irrilevanti per quegli energumeni corazzati. Le parole non bastavano.

Dante e Veronica cercarono di spiegare. Anche loro affermarono di essere governativi, ma le divise sgualcite, i volti segnati e la confusione del momento non giocarono a loro favore.

Le Phalanx smisero di ascoltarli e puntarono le armi in faccia ai due.

Dante tentò d'istinto di proteggere Veronica, e si mise davanti a lei. Il gesto bastò a scatenare la reazione. Il Phalanx più vicino gli assestò un colpo violentissimo con il calcio del fucile, scaraventandolo a terra. Il mitragliatore laser venne quindi puntato contro Veronica, ancora sotto shock.

Poi… il disastro. Valentina alzò il tono di voce contro il Phalanx per l'abuso, ma venne colpita a sua volta e buttata a terra con la forza.

Proxima, vedendo un'altra scena di violenza che cercava di dimenticare e la pilota riversa al suolo… perse del tutto il controllo.

I traumi, lo stress, la paranoia, il condizionamento militare…

Tutto esplose in un unico, brutale raptus.

In un istante si lanciò contro il gruppo armato. Il suo fottuto corpo da supersoldato entrò in azione, unendo forza, riflessi e potenza inumana in un tripudio di violenza perfetta. Il primo Phalanx non ebbe nemmeno il tempo di sparare: un pugno devastante lo colpì al casco, sfondandogli l'elmo corazzato e spappolandogli la testa. Il secondo tentò di sollevare l'arma, ma Proxima gli strappò letteralmente il mitragliatore dalle mani e glielo conficcò nella schiena, aprendo il fuoco a bruciapelo. Gli altri provarono a reagire.

Non ci riuscirono.

Il terzo venne disarmato, colpito con una ginocchiata tale da spaccargli la corazza toracica, le costole e gli organi sottostanti. Il quarto fu travolto da una raffica di colpi che lo sbalzò contro la parete, la spina dorsale e il collo rotto. Il quinto, prima ancora di puntare l'arma, ricevette una gomitata che gli spezzò l'avambraccio all'indietro, seguito da un calcio rotante che gli squarciò il corpo in due, schizzando budella e organi in un raggio di 10 metri.

Tutto finì in pochi secondi.

Le Phalanx? Morte massacrate.

Sangue, carne e pezzi di armatura.

Poi… solo silenzio.

Proxima rimase in piedi, coperta di fluidi rossi, respirando a fatica a causa dell'adrenalina. Gli altri la osservavano terrorizzati. I loro occhi dicevano tutto. Erano increduli, spaventati e sotto shock.

Lei abbassò lo sguardo sulle proprie mani.

Macchiate di morte. Sporche. Feroci.

Le mani di un'assassina.

Cadde in ginocchio, mormorando parole confuse, come se la realtà le stesse franando addosso. Non era quello che voleva. Non doveva andare così. Non voleva uccidere ancora, cazzo!

La sua mente era un vortice di caos e nessuno riuscì a scuoterla. Muta e immobile, cercava di levarsi quell'onta da persona disgustosa, invano.

Ma il tempo stringeva.

In lontananza, nuove truppe governative si avvicinavano. Una compagnia intera, appena sbarcata da una corvetta da trasporto, stava per prendere il controllo della zona. Le comunicazioni captate da Luna tramite il terminale giornalistico ancora funzionante indicavano che la torre radar sarebbe stata presto presidiata.

Dovevano andarsene. E subito.

Lasciarono la torre in fretta, trasportando Dante mezzo stordito e trascinando Proxima, ancora in stato di shock post-strage. Le strade della cittadina erano ormai pericolose. I governativi avrebbero trovato le Phalanx massacrate da lì a poco. Non c'era modo di spiegare. Non ora. Non lì.

Sparirono tra i campi di granturco, di nuovo avvolti da boschetti, argini e sentieri fangosi.

La campagna li inghiottì nel suo silenzio, mentre Xerion-7 continuava a bruciare intorno a loro.

CAPITOLO 5 - Tra cenere e scelte

Il gruppo aveva trovato rifugio in una vecchia cascina abbandonata, immersa tra i campi di granturco e circondata da una fitta vegetazione spoglia. La struttura, malandata e corrosa dal tempo, sembrava in equilibrio precario. Le tegole erano per metà crollate, le travi annerite dal fumo di incendi lontani. Tutt'intorno, il silenzio era interrotto solo dai lamenti del vento, da sporadiche deflagrazioni lontane e da qualche crepitio tra i rami secchi.

Una mucca solitaria, anziana e stanca, vagava nel cortile con passo lento, come se cercasse ancora i padroni fuggiti. Il terreno era umido e chiazzato di cenere, la stessa che continuava a cadere dal cielo come una pioggia sottile. Le nubi grigie filtravano la luce del pomeriggio, rendendo l'atmosfera ancora più cupa. L'inverno di Xerion-7 si faceva sentire con un freddo penetrante, che s'infilava sotto i vestiti e serrava le ossa.

All'interno della cascina, il gruppo si era diviso tra due ambienti. In una delle stanze principali, Valentina, Anderson, Dante, Luna e Veronica si erano raccolti attorno a una vecchia stufa a legna trovata in un angolo, ancora funzionante. Avevano acceso un fuoco tramite della legna e cercavano di scaldarsi, mentre si spartivano qualche razione recuperata dallo zaino di Anderson e dalle provviste residue presenti nella cascina.

In un'altra stanza, Proxima era rimasta isolata, seduta contro il muro, con lo sguardo fisso nel vuoto. Non parlava. Le mani strette attorno alle ginocchia, la schiena curva, il respiro pesante. Le cicatrici sul corpo non erano nulla in confronto a quelle nella mente. Il suo sguardo era opaco e confuso. Nessuno osava disturbarla.

Nel frattempo, il resto del gruppo discuteva.

I problemi erano evidenti. Anderson tamburellava le dita su una scatola di latta di fagioli, Valentina masticava le unghie, Veronica continuava a guardare fuori dalla finestra il cielo plumbeo, mentre Luna si passava le mani tra i capelli in modo nervoso, fissando al contempo una vecchia cartina agricola trovata in un mobile. Si chiedevano tutti la stessa cosa: e adesso? Che cazzo avrebbero fatto?

Proxima sembrava impazzita, o quantomeno in crisi da stress post-traumatico, e aveva ucciso dei soldati governativi. Soldati della sua stessa fazione!

Anche se si trattava di un malinteso, anche se Proxima era un'eroina di guerra del regime… la situazione poteva essere compromessa. Valentina temeva una rappresaglia e vomitava parolacce a profusione. Anderson dovette purtroppo darle ragione: dopo un macello come quello… a chi sarebbe fregato della loro alleanza su Zefiron? O di tutto quello che avevano passato insieme. Proxima ancora ancora l'avrebbe passata liscia, essendo un'eroina… ma loro? A chi sarebbe fregato dei poveracci che si scarrozzava dietro Tempest?

Anche Veronica era convinta che li avrebbero accusati di complicità, anche se governativi, e Dante si mostrò d'accordo con questa tesi.

La disperazione prendeva il sopravvento.

Solo Luna cercava di ragionare.

Il dubbio più grande era uno: Proxima sarebbe stata considerata una traditrice anche lei o no? Ma soprattutto… potevano fidarsi di lei visti i recenti problemi di salute mentale?

Luna fece notare che, con l'Operazione Death-Storm ancora in corso, le alte sfere del comando non avrebbero avuto tempo di ascoltare le loro spiegazioni e avere un equo processo. Sarebbero stati catalogati come elementi ribelli, da neutralizzare. Punto. Magari incarcerandoli a data da destinarsi.

Proprio mentre stavano discutendo, Proxima entrò nella stanza.

I suoi passi erano pesanti. Gli occhi rossi. La fronte bagnata di sudore freddo.

Si fermò davanti al fuoco e, con voce spenta, spiegò che uno dei soldati uccisi portava piastrine da ufficiale. Pessime notizie. Secondo lei, era altamente probabile che si trattasse di un membro importante del comando tattico Phalanx, forse un maggiore o colonnello operativo. Disse che, se fossero stati catturati, tutti sarebbero stati considerati complici di un assassinio a infamia di alto grado militare, ignorando pure l'alt pacifico. Ad avvalorare la tesi, confermò che uno delle Phalanx aveva in dotazione una videocamera tattica inclusa nell'elmo, e che quindi tutto fosse stato registrato.

Il gruppo, appresa della notizia, si gelò all'istante.

Dante si accasciò sul pavimento, stremato: i suoi progetti appena andati a puttane. Anderson borbottò sottovoce. Veronica si coprì il viso con le mani. Valentina iniziò a camminare avanti e indietro, mormorando scenari catastrofici e tirando altre bestemmie. Solo Luna rimase in silenzio, concentrata su un dettaglio.

Poco prima aveva trovato una mappa della regione – uno di quei cartacei che si usavano sovente tra la popolazione. Analizzandola con attenzione, le tornò in mente un nome.

A circa 600-700 chilometri di distanza, in una regione rurale isolata, si trovava una cittadina secondaria chiamata Vintermoor. Lì, in una tenuta di provincia, viveva un uomo: il professor Harlan Rent, suo ex docente in telecomunicazioni all'università Tech-Master su Ergon.

Harlan era sparito dai radar politici dopo il suo pensionamento anticipato (nel 2694) ritirandosi in una villa antica tra le colline di Vintermoor, lontana dai centri abitati e protetta da boschi, torrenti e campagne. Non aveva legami con l'ECLISSI né con il Governo o con le Corporazioni di Ergon. Un uomo riservato, brillante, e – si sperava – ancora vivo.

Luna espose la sua idea.

Secondo lei, quella villa poteva essere una base sicura. Una zona dove riposare, nascondersi, e forse trovare un modo per contattare qualcuno di fidato. Le comunicazioni principali erano ormai compromesse, ma lì non li avrebbero cercati.

Il piano fu approvato.

Non avevano alternative. Nessun altro posto dove andare. Nessuna certezza.

Solo una mappa, una direzione, e la speranza che, per una volta, la fortuna potesse stare dalla loro parte.

La notte si avvicinava.

E con essa, una nuova marcia.

CAPITOLO 6 - Il treno per Vintermoor

Dopo una notte di riposo forzato nella cascina devastata, il gruppo si risvegliò all'alba, stremato ma deciso. Il freddo di Xerion-7 era bastardo, ma almeno la stufa a legna aveva mantenuto calore nelle ore buie. I muscoli ancora doloranti, i pensieri appesantiti da ciò che era accaduto… e da ciò che li aspettava.

La decisione venne presa in fretta: il modo più veloce per coprire i 600 – 700 chilometri che li separavano da Vintermoor era tentare l'impossibile: salire su un treno.

Luna, osservando nuovamente la cartina agricola recuperata, aveva individuato una linea ferroviaria secondaria che, con un certo tragitto, passava non lontano dalla villa del Professor Rent.

Era una ferrovia di campagna, forse ancora operativa, dato che – come faceva notare Proxima – il Governo non stava bombardando tutto il pianeta, ma colpiva soltanto le roccaforti ECLISSI. Xerion-7 era territorio governativo. E nonostante gli attriti politici latenti tra Nebulon e Xerion, il Governo voleva recuperarlo, e non di certo distruggerlo.

Proxima, tornata lucida e fredda, analizzò la situazione come da ex capitano delle forze speciali: quella linea secondaria, denominata Rete Ferrovia A-12 Sottopiana, doveva ancora funzionare. Era una tratta di supporto agricolo e civile, con poco interesse strategico. Anche se probabilmente caduta sotto giogo governativo, difficilmente sarebbe stata monitorata da troppi battaglioni, forse nemmeno da squadre speciali. Solo presidi locali di forze regolari.

Il gruppo decise di camuffarsi.

Indossarono abiti civili trovati nella cascina: cappotti da campagna, berretti di lana, sciarpe infangate e stivali da contadino. Tutto ciò che li rendeva identificabili come militari venne eliminato. Le divise distrutte furono sepolte nel fienile, le armi principali abbandonate. Solo due pistole laser tascabili vennero conservate, una affidata a Valentina e una a Proxima, per sicurezza. Avvolte nei cappotti, risultavano invisibili.

Percorsero venti chilometri a piedi, silenziosi, tra i campi grigi e i sentieri fangosi, fino a raggiungere la stazione di Beltroc Est, una vecchia stazione rurale situata ai margini di un borgo colpito di striscio dall'Operazione Death-Storm.

Quando giunsero, trovarono una folla disordinata di civili, molti in fuga da regioni più esposte. La stazione era presidiata da un gruppo di truppe regolari governative, non ostili alla popolazione, ma ben armati. I soldati cercavano di mantenere l'ordine mentre un treno merci (adattato per il trasporto di persone) veniva caricato di profughi. Gli altoparlanti gracchiavano annunci ovattati:

"Fedeli cittadini di Xerion-7, mantenete la calma. Il Governo vi condurrà in aree sicure. Seguite le indicazioni e presentate i vostri passaporti e documenti se richiesti. La situazione è sotto controllo. I danni verranno ripagati e le case ricostruite. Tutto questo per mettervi al sicuro dalla minaccia ECLISSI, che per oltre un anno ha dominato questi territori a vostre spese. Gloria a Nebulon e a tutti voi, fedeli patrioti."

Tuttavia, il flusso di civili era troppo caotico. I controlli, blandi.

Poche truppe per un'ispezione approfondita di ognuno.

Proxima sfruttò la situazione. Conosceva le routine governative. Fece cenno agli altri di seguirla, tenendo uno zaino davanti al viso, simulando affaticamento. Luna e Veronica si confusero tra due madri con bambini, aiutandole a portare i bagagli. Anderson si spacciò per un operaio silenzioso. Dante si fingeva zoppicante, appoggiandosi a un bastone trovato lungo il tragitto.

Con una serie di movimenti rapidi, e l'occhio attento agli orari delle ronde dei soldati, riuscirono a sgattaiolare fino alla terza carrozza. Uno scompartimento vuoto venne occupato in fretta. Nessuno fece domande.

Il treno partì con uno scossone.

Fuori dai finestrini scivolavano paesaggi in rovina e campagne coperte di nebbia. In lontananza si intravedevano colonne di fumo, luci intermittenti di battaglie ancora in corso, e persino – per un tratto – una fortezza AEGIS in mano all'ECLISSI completamente avvolta da uno scudo energetico bluastro elettrico, e bombardata da carri armati governativi, robot e artiglieria. I bagliori dei colpi facevano tremare i vetri, ma il treno non si fermava.

Il viaggio durò 4 ore. Poche chiacchere. Ogni rumore poteva essere un rischio e quindi meglio stare allerta.

Quando la voce dell'altoparlante annunciò l'arrivo a Vintermoor Sud, il gruppo tirò un sospiro di sollievo. Si alzarono con calma, uscirono tra la folla stanca e silenziosa, e sgattaiolarono fuori dalla stazione. Nessuno li notò.

La villa del Professor Rent distava solo pochi chilometri, immersa tra colline boscose e campi innevati.

La meta era vicina.

CAPITOLO 7 - La villa tra le colline

Il gruppo abbandonò in silenzio la stazione di Vintermoor Sud, camuffato ancora sotto strati di abiti civili umidi e infangati. Le strade del piccolo villaggio apparivano semi-deserte, incerte tra il ritorno alla normalità e i postumi dell'invasione. Alcuni civili si muovevano con cautela, mentre pattuglie governative osservavano con freddezza i passanti. Ma nessuno li notò.

Seguendo le indicazioni tracciate da Luna sulla cartina, si incamminarono verso la villa. Il paesaggio attorno mutava lentamente: campi incolti, vigneti abbandonati, colline boscose che nascondevano la civiltà sotto il gelo e il silenzio. Il cielo, grigio e cupo, sembrava sospeso sopra di loro come un presagio.

Valentina bestemmiava a bassa voce, preoccupata che il professore potesse non esserci più. Anche Luna, nonostante la sua mente razionale, mostrava crepe di tensione. Anderson cercava di alleggerire l'atmosfera con qualche battuta, come quella di Whisky, vino e fagioli che litigano tra loro, che procurò delle smorfie più che risate.

La stanchezza aveva reso i volti di tutti più scavati. Solo Proxima sembrava impassibile. Gelida e seria.

Dopo oltre due ore di cammino, apparve finalmente la sagoma della villa. Una costruzione elegante ma solida, semi-nascosta da cipressi e querce, circondata da muretti in pietra e vecchie pergole in legno. Era la villa del Professor Harlan Rent.

Ad aprire non fu lui, ma un anziano maggiordomo, stanco ma gentile, che li fece entrare senza troppe domande. Dentro, in un salone secondario, c'erano altri profughi: famiglie contadine, qualche vecchio anziano, bambini accovacciati con le mani nelle tasche. Tutti avevano trovato riparo lì, in quella tenuta dimenticata dalle mappe, aspettando in sicurezza la fine dell'operazione Death-Storm.

Il professore arrivò poco dopo, avvisato dalla servitù. I suoi capelli grigi e il bastone da passeggio lo facevano sembrare più vecchio di quanto non fosse davvero. Non appena vide Luna, gli occhi gli si illuminarono. La riconobbe. L'aveva aiutata anni prima a passare gli esami, e lei – a sua volta – gli aveva fornito documenti riservati hackerati riguardo gli scandali del governo corporativo di Ergon, che il professore detestava, dato che scriveva innumerevoli articoli di dissidenza politica e attualità. Insomma, debiti reciproci di vecchia data.

Il gruppo fu condotto nella taverna seminterrata, un ambiente rustico ma curato: scaffali pieni di libri tecnici e ingegneristici, un vecchio pianoforte, carte politiche sparse su un tavolo da biliardo e una stufa a pellet che scaldava l'aria. Lì, raccontarono tutto. Non proprio nei minimi dettagli, ma abbastanza da far comprendere al professore la gravità della situazione.

Lui ascoltò in silenzio. Gli narrarono della disavventura su Zefiron (il leggendario pianeta che non doveva esistere), della strana alleanza tra membri dell'ECLISSI e governativi, della questione BSE, della fuga e poi del successivo schianto su Xerion, del malinteso sulle Phalanx, del cambio di piani, del treno. Tutto.

Rent rimase impressionato dal loro racconto, ma li comprese. Era sempre stato un dissidente a modo suo, fuggito da Ergon proprio per l'ingerenza delle corporazioni sul potere politico. Disse loro che erano al sicuro, almeno per ora. In quella zona, i governativi non avevano ancora stabilito un controllo stretto. Soltanto una pattuglia era passata nei giorni precedenti, probabilmente per mappare la zona e chiedere se i civili fossero tutti in salute o necessitavano di cure mediche. Tuttavia, era solo questione di tempo prima che i controlli

si facessero più serrati. Se davvero Proxima era ricercata come Disertrice Killer, e se davvero erano in atto delle indagini, allora il nascondiglio non sarebbe durato a lungo.

Il professore fece una pausa, poi si accese la pipa. Guardò Luna negli occhi e disse che, forse, un'alternativa esisteva. Ma comportava dei rischi. Tanti rischi.

CAPITOLO 8 - Il Volo Fantasma

Nelle ore successive al confronto con il Professor Rent, il piano prese forma attorno a una sola, disperata opzione: lasciare il pianeta. Nascondersi nei monti, tra i ghiacci del nord di Xerion, avrebbe significato una vita di silenzi e braccamenti, con la costante paura di essere scoperti. E Proxima lo sapeva: sarebbero stati trovati prima o poi.

Alcune ragioni discusse durante quelle ore:

✅ I mondi governativi sono off limits: se c'è un video o log tattico delle Phalanx uccise da Proxima, allora il comando centrale sa chi è stata e ipotizza che anche i presenti (Valentina, Dante, Veronica…) siano complici. Quindi sono "tutti" nella merda.

✅ La fuga nei monti è disperata: vivere in nascondigli montani, o nelle regioni artiche, è realisticamente insostenibile, a meno che vogliano farsi pastori per anni o fare una vita da prede. È giusto che lo scartino.

✅ Fuggire dal pianeta è quindi l'unica opzione "risolutiva".

L'unica possibilità per farlo era prendere una navetta e oltrepassare il blocco orbitale della Quinta Flotta governativa. Detta così sembrava una follia raccontata da ubriachi.

Il Professore parlò allora di un avvistamento: una navetta da trasporto ufficiali atterrata sul municipio della cittadina di Vintermoor Ovest, a circa 25 chilometri da lì.

In quel luogo, alcune navette militari di medio rango avevano trovato appoggio nei primi giorni dell'invasione, dopo aver sgominato (grazie a una fregata di scorta), la piccola guarnigione ECLISSI a difesa, senza intaccare per nulla vite civili o edifici. Avevano scelto quel luogo come punto amministrativo per far ricominciare la vita quotidiana della regione, coordinare assistenza ai feriti, gestire le future ricostruzioni e molto altro. Insomma, tanta burocrazia.

Il tetto ospitava una di queste navette: ben rifornita e pronta per ripartire.

Quel tipo di navetta era solitamente destinata al trasporto di ufficiali di medio rango come capitani, maggiori o diplomatici. E il suo piano di volo prevedeva un docking automatico con uno degli incrociatori in orbita.

Proxima spiegò il resto: se fossero riusciti a prendere il controllo della navetta, lei e Luna avrebbero potuto falsificare il docking.

Con una trasmissione modificata e un'iniezione dati, la navetta avrebbe trasmesso alla flotta il segnale di "aggancio avvenuto", mentre in realtà sarebbe fuggita a tutta velocità verso lidi più favorevoli.

Il sistema più vicino? Emporium Fortune. Mondo neutrale, saturo di traffici commerciali, moda, bei vestiti e tanta ricchezza. Il luogo perfetto per sparire.

All'alba, i sei lasciarono la villa. Il Professore offrì uno dei suoi vecchi furgoni agricoli, ancora funzionante. Lo ringraziarono di cuore per tutto l'aiuto fornito.

Travestiti da civili, caricati su panche posteriori con coperte e cassette di ortaggi, i sei si diressero verso Vintermoor Ovest.

La città era sotto pieno controllo governativo, ma la situazione era ancora instabile.

Le pattuglie si muovevano in assetti ridotti, e l'afflusso di civili sfollati rendeva difficile distinguere i volti.

Parcheggiarono il furgone in una zona periferica. Proxima uscì per prima. Aveva indossato un giaccone nero, le mani guantate e i capelli raccolti.

I suoi movimenti erano rapidi e meccanici. Osservava, analizzava, calcolava. Più da robot che da donna.

Si avvicinarono al Municipio da un tunnel di manutenzione per le acque reflue, indicato loro dal professore come via secondaria usata tempo addietro dai tecnici del sistema idrico.

Attraversarono il tunnel semi-allagato, cercando di fare il minimo rumore.

Salirono all'interno del seminterrato tecnico dell'edificio, dove si cambiarono in divise sottratte a due soldati isolati, storditi da Proxima nel giro di pochi secondi – colpi netti alla base del cranio, silenziosi e puliti.

Le mosse della Draxen Tai erano sempre utili.

Proxima e Anderson indossarono le uniformi governative, mentre gli altri continuarono a fingersi civili in evacuazione subito dietro di loro.

Grazie ai pass recuperati, salirono in incognito fino al piano superiore dove, tra uffici e scale secondarie, raggiunsero il tetto.

La navetta era lì.

Due ufficiali erano di guardia all'hangar sul terrazzo. Non si aspettavano attacchi.

Proxima si mosse come una Tigre. Sfruttando l'ombra di una colonna d'antenna, colpì il primo alla nuca con un colpo secco e l'altro subito dopo.

L'ingresso nella navetta fu immediato.

Il gruppo si dispose sui sedili posteriori. Luna e Proxima si sedettero ai comandi.

Il decollo fu autorizzato con l'ID ufficiale degli uomini appena neutralizzati.

I controllori di volo diedero il permesso.

La navetta si alzò, attraversò le nuvole dense di Xerion-7 e puntò dritta verso il cielo nero dello spazio.

Nel frattempo, Luna aveva cominciato a manipolare il sistema di comunicazione, mentre Proxima falsificava l'identificazione dock e inviava la sequenza criptata d'ingresso.

Pochi secondi dopo, il segnale veniva registrato: "Docking confermato. Hangar 3, Incrociatore pesante Scimitarr."

Ma la navetta non attraccò.

Deviò la rotta poco prima della soglia d'attracco, spingendo i motori a tutta potenza e simulando un errore tecnico.

Poi, con l'ultima spinta dei propulsori, raggiunse il punto di salto, lasciò la zona dell'orbita e si gettò nel vuoto interstellare a velocità Overlight.

Direzione: Emporium Fortune.

CAPITOLO 9 – Emporium Fortune

La navetta governativa attraversò il confine del sistema di Emporium Fortune dopo quasi due giorni di navigazione a velocità Overlight. Il blocco orbitale di Xerion-7 era ormai alle spalle, e le coordinate impostate da Proxima la guidavano dritta verso l'atmosfera del pianeta.

Sapevano di non poter atterrare alla stazione doganale. Viaggiavano con una navetta militare ufficiale, riconoscibile e tracciabile. Nessuna spiegazione sarebbe sembrata credibile, e ogni tentativo di contatto li avrebbe esposti.

Proxima attivò quindi il sistema di occultamento radar, integrato nella navetta. Bastava alla grande per evitare la sorveglianza atmosferica. Sorvolarono così una zona periferica del continente meridionale, sopra una regione impervia fatta di colline boscose, paludi coperte di nebbia e profonde scarpate rocciose. Nessun centro abitato nel raggio di chilometri.

Individuarono un altopiano e vi atterrarono.

Proxima disattivò i tracciamenti radio residui e rimosse la scatola nera, poi la distrusse con un pugno micidiale e nascose i resti tra le rocce. Quindi programmarono il pilota automatico per decollare senza equipaggio e far precipitare il velivolo in una zona poco distante: una fenditura fangosa costellata di alberi morti, ripide cascate e sotto pozze melmose. La navetta si sollevò brevemente, virò a ovest e scomparve dietro le rocce. Lo schianto fu attutito dal fango. Le lamiere si piegarono su sé stesse, i motori tacquero. Il relitto sprofondò nella palude, invisibile dall'alto.

Nessuna trasmissione sarebbe partita da lì. Nessuna traccia utile da seguire.

Cominciò allora la discesa.

Il gruppo si incamminò tra i boschi umidi e silenziosi, orientandosi verso est, dove secondo i dati ricavati dalle mappe olografiche della navetta, si trovava il primo villaggio abitato.

Durante la marcia, tra tronchi caduti e sentieri coperti di foglie, Proxima si fermò… e rivelò una verità scioccante.

Spiegò che le Phalanx uccise su Xerion-7 non avevano videocamere attive. Nessuna trasmissione. Nessun file. Nessun ufficiale di alto rango macellato. Solo un tenente e quattro soldati delle forze speciali uccisi in azione. Nessuno li aveva visti. Nessuno sapeva che erano vivi. Ufficialmente, erano tutti morti nella distruzione di Zefiron. Il governo non li cercava affatto.

Aveva mentito. Volontariamente.

Lo aveva fatto per allontanare sé stessa dalla possibilità di tornare nel sistema governativo. Per lei, era più facile credere di essere morte su Zefiron… che accettare di essere una spietata assassina sopravvissuta e rientrata come nulla fosse in quella macchina militare.

La rivelazione lasciò il gruppo in silenzio. Rabbia trattenuta, amarezza muta, sensazioni miste. In pratica, Proxima li aveva fregati.

Tutti avevano immaginato uno scenario ma…

Nulla di tutto questo esisteva.

La realtà era che non erano più nessuno. Non erano ricercati. Non erano soldati dell'ECLISSI o del Governo.

Erano solo sopravvissuti. Proprio come su Zefiron.

Dopo ore di cammino raggiunsero una strada rurale. Rubarono un'auto diesel ferma vicino a una stazione di pompaggio e si diressero verso nord. Dopo chilometri di strade

sterrate e villaggi dimenticati, giunsero infine a una città di medie dimensioni. Lì, Luna si occupò del resto.

Usò un terminale pubblico per accedere alla rete. Selezionò un conto bancario tra le centinaia disponibili e lo svuotò. Il proprietario era un nobile locale, ignaro e assente. Il colpo fu rapido e invisibile. La cifra prelevata bastava per sistemare sei identità per diversi anni.

A quel punto si separarono, promettendo di rimanere aggiornati, e per provare così a rifarsi una vita su Emporium.

Ognuno seguì la propria strada.

Valentina e Proxima presero direzione Alto Borsa, la capitale, rifugiandosi tra le periferie densamente popolate.

Anderson e Luna si trasferirono a Dorsia, città portuale e industriale, dove le attività clandestine si mescolavano alla vita operaia.

Dante e Veronica andarono a Nuova Sangō, una sorta di Singapore novecentesca.

Ognuno abbandonò per quanto possibile il passato.

Niente più divise.

Niente più ruoli.

Solo identità ricreate, nuovi documenti e nuovi nomi.

Un'altra vita.

Un'altra possibilità.

Finalmente pace…

Forse.

CAPITOLO 10 – Frammenti di quiete

Fine marzo 2698, Emporium Fortune

I tre gruppi si dispersero nelle città principali di Emporium Fortune, ognuno tentando a modo suo di ricostruire un'esistenza.

Anderson e Luna

Anderson e Luna si stabilirono a Dorsia, una città costiera rinomata per i suoi porti commerciali, le industrie pesanti, la criminalità e l'affollata zona dei pub. Grazie ai documenti falsi e al denaro hackerato da Luna, non avevano bisogno di cercare lavoro e si concessero settimane di svago. Anderson si adattò con facilità: esplorava mercatini dell'usato e vecchie librerie militari, rilassandosi nei locali a base di pesce speziato, birre locali e alcolici potenti. Tentò anche di smettere con i super-alcolici per un breve periodo, provando succo d'uva e distillato di alcol a zero gradi. Scoprii di adorarli, ma trovava difficile fare a meno di un buon whisky a 60 gradi e di un'ottima sbornia.

Anche Luna sembrava divertirsi, ma il suo sguardo si perdeva nel vuoto.

Il pensiero della madre, ancora dipendente dai sieri fornitegli dalla BSE su Ergon, la tormentava ogni notte. Anderson ne era consapevole. Aveva imparato a volerle bene come a una figlia, e sebbene non lo dicesse, cercava in silenzio un modo per restituirle ciò che aveva perso.

Dante e Veronica

Dante e Veronica si sistemarono invece a Nuova Sangō, una città vivace, famosa per i suoi canali, i ristoranti di pesce e le insegne decorate che si riflettevano sulle acque. Con i nuovi documenti, Dante riuscì a farsi assumere in una clinica locale. Si spacciò per un giovane medico proveniente da una remota provincia e fu subito accolto, grazie alle sue reali competenze. La medicina tornava a essere la sua strada. Veronica lo seguiva nei suoi spostamenti, felice di rivederlo entusiasta, ma un velo di malinconia le appesantiva l'anima.

Era difficile per lei dimenticare Valoris, suo padre, sua madre, la sua famiglia, le amiche, la vita che aveva abbandonato senza un saluto. Era entrata nelle forze armate per diventare qualcosa di grande, e ora si ritrovava in incognito, creduta morta, in un mondo estraneo, a fingere di essere qualcun altro. Anche se le luci di Nuova Sangō la distraevano, il suo cuore rimaneva legato a ciò che aveva lasciato.

CAPITOLO 11 – Crepe interiori

Proxima e Valentina

Nelle periferie grigie di Alto Borsa, tra palazzi art déco anneriti dallo smog e insegne al neon spente da anni, Proxima e Valentina si erano sistemate in due appartamenti anonimi, al quinto piano di una palazzina scrostata, non lontano dalla linea del tram. Lì la vita proseguiva lenta, tra fumo, cavi scoperti e vento che tagliava le strade come una lama. Avevano anche cambiato nome per non destare sospetti. Valentina optò per Scarlett Noir. Quello affibbiato a Proxima (scelto sempre da Valentina) era: Remota Quiet. Molto ironico ma efficace.

Tuttavia, non bastava un nome nuovo a trovare pace.

Ogni notte era tormentata da incubi: volti che non riconosceva, corpi che cadevano, sangue ovunque. Era stata la macchina da guerra più letale del governo, la soldatessa col più alto numero di uccisioni registrate. Ora, quell'identità la stava schiacciando.

Per sopravvivere, si imbottiva di Kalm-Now, un potente psicofarmaco ansiolitico distribuito in dosi assurde sottobanco nei distretti malfamati (a patto di lauto compenso). Peccato che il suo corpo modificato rispondeva a dosaggi venti, trenta, quaranta volte superiori a quelli tollerati da un essere umano. Quindi passò alle siringhe di droga: Oniric pura in vena, allucinogeni, fiori mortali tropicali essiccati e molto altro. Ogni notte, assumeva quantità tali da stendere un Rostodonte, solo per ottenere un attimo di torpore.

Si può dire che spese quasi tutti i soldi ricavati da Luna in droghe e sostanze. O almeno per quelle recuperate legalmente…

Proxima dormiva di giorno. Di notte, vagava nei quartieri più sporchi, avvolta in un pesante cappotto marrone, il volto nascosto, lo sguardo perso. Pur essendo alta, bionda, bellissima, sembrava un'ombra inquieta e famelica. Quando veniva avvicinata da piccoli delinquenti, magari attratti da quella bellezza notturna, non esitava a spezzare ossa, ginocchia, articolazioni, mascelle. Aveva giurato a sé stessa di non uccidere mai più. Ma la violenza le scivolava addosso come un riflesso naturale. Era intrappolata in un corpo perfetto, indistruttibile, immortale, che non le lasciava alcuna tregua.

Valentina, al contrario, sembrava aver trovato il proprio paradiso.

Emporium Fortune era per lei un parco giochi.

Vestiti nuovi, locali sfavillanti, musica a tutto volume. Con i soldi rubati al nobile hackerato da Luna, si era regalata una nuova esistenza. Gli uomini la adoravano, cadevano ai suoi piedi. Rideva, ballava, flirtava, si divertiva senza pensieri.

Una sera, rientrando nell'appartamento, trovò Proxima riversa sul letto, coperta, tremante, circondata da blister vuoti di pasticche e siringhe usate di Kalm-Now in forma endovenosa.

Lì capì che doveva aiutarla una volta per tutte.

Le propose di uscire. Di svagarsi. Di vivere.

Proxima finalmente accettò, ma con molta riluttanza.

Passarono la giornata insieme: bowling, negozi, fast food, risate forzate e abiti nuovi. Valentina le fece provare un vestito elegante, più aderente, la truccò, le sistemò i capelli. Proxima la lasciò fare, cercando goffamente di abbandonare la corazza. Ma si vedeva benissimo: era ancora una macchina di morte, smarrita nel mondo dei vivi.

La sera uscirono.

Abbigliamento di Proxima per la serata: Tacchi a spillo, abito da sera rosso con gonna e rossetto rosso.

Abbigliamento di Valentina per la serata: Rossetto rosso fuoco, occhi fumosi e make-up molto abbondante.

Giacchetta in pelle con sotto top con scollatura da urlo sul seno.

Minigonna aderente nera con calze a rete e stivaletti.

In un locale rumoroso del centro, tra luci pulsanti e fumi, Valentina adocchiò un uomo e, in meno di dieci minuti, era già a baciarsi con lui.

Proxima, dal canto suo, attirava sguardi come una calamita. Un tizio si avvicinò con troppa insistenza, e osò metterle una mano sul culo, premendo pure. Lei reagì con istinto animale assassino. Gli spezzò il braccio in due punti, con una precisione chirurgica e senza sforzo. I tendini si sfilacciarono come pulled pork. Non contenta, gli spezzò entrambe le gambe con un unico calcio laterale. Le urla coprirono per un attimo la musica, poi Valentina prese sottobraccio Proxima e la portò fuori dal locale, giustificandosi al suo ragazzo che sua "sorella" Remota Quiet era una tipa difficile e non si faceva mettere i piedi in testa. Il tipo se la bevve, stordito dal fascino di Valentina.

Poco dopo tornarono al loro appartamento.

Valentina, soddisfatta, si chiuse nella propria stanza con il ragazzo appena rimorchiato.

Proxima, stesa sul letto, fissava il soffitto crepato.

Ingoiò altre 15 pillole di Kalm-Now e si sparò persino una siringa di Oniric Pura miscelata con cristalli sintetici e veleno di Vespa Velenifera di Kar-Maeg (una combo assolutamente letale per chiunque all'infuori di lei) assemblata a partire da varie dosi trovate sui malcapitati che beccava la notte.

Chiuse gli occhi.

Ma nemmeno nel sonno post-droga ci fu pace.

Proxima rivide le proprie azioni militari. Le missioni dove aveva ucciso e massacrato un sacco di uomini e donne, spesso che facevano solo il proprio dovere di soldato. Si svegliò urlando, spaccando il muro a cazzotti e svegliando anche Valentina. Il suo amante fuggì a gambe levate, pensando ci fosse un maniaco killer nella palazzina.

Lei, mezza nuda, corse nella stanza di Proxima, e la vede lì, in preda alla crisi.

Cercò di chiederle come stava, di lasciare andare il passato, ma ricevette una risposta tutt'altro che risolutiva…

"Tu non lo sai quello che ho fatto! Non hai guardato negli occhi la disperazione delle persone mentre le massacravo! Il loro terrore! La loro paura… mentre li facevo a pezzi!"

"Sono un mostro, ecco cosa! Non merito di vivere!"

"Lo sento tutti i giorni. Tutti! Quel dolore che mi attanaglia, che mi fa tremare, che mi sconvolge! Mi sembra di navigare nelle tenebre, cercando una via per non schiantarmi sugli scogli! Ci sto provando con tutte le mie forze, ma i miei demoni mi trascinano ogni notte nell'oscurità degli abissi!"

"Tu non sai cosa si prova, Valentina! Tu non lo sai cosa significa essere una maledetta assassina!"

Scoppiò in lacrime, accasciandosi al suolo, "Io… io…"

Urlò con tutto il fiato che aveva in corpo, "IO NON VOLEVO TUTTO QUESTO!!!"

Di scatto afferrò una sedia, scaraventandola con una potenza impressionante contro il muro della stanza, "Volevo solo una famiglia! Delle amiche! Qualcuno che mi stesse accanto! E invece sono sola!"

"SOLA!!!!"

Si accasciò a terra, in lacrime, “Sola nella mia disperazione! Nelle mie tenebre! Ho tentato più volte di suicidarmi! Ma non ci riesco! Questo corpo non vuole crepare!”

“Io l’ho visto, Valentina! L’ho visto il male che c’è dentro di me! E non riesco ad accettarlo! Non ce la faccio! NON CE LA FACCIO!!!!”

Valentina le si avvicinò, “Proxima…” la strinse a sé, “…tu non sei sola.”

La soldatessa si fermò di colpo, fissandola negli occhi.

“Io… lo so di non essere nessuno per te… di essere solo una stronza di pilota che ti rompe il cazzo da quando ci siamo conosciuti per uno scherzo del cosmo, ma… se posso dirti la mia… Tu, nel tuo essere un mostro come dici di essere… ci hai salvato la vita. A me, e agli altri. E non smetteremo mai di essertene grati. Mai.”

La pilota l’afferrò per un braccio, aiutandola a rialzarsi, “Tirati su. Sei forte. Più forte di quanto credi.”

Proxima si paralizzò. Gli occhi lucidi, ricolmi di lacrime versate.

Quelle parole riaccesero qualcosa in lei.

Una scintilla di speranza, per quanto debole che fosse, ma pur sempre qualcosa.

Qualcosa per cui reagire.

Qualcosa... per cui poter ancora vivere.

Le due si abbracciarono di cuore, come amiche.

CAPITOLO 12 – Il canto del ferro

Emporium Fortune

Capitale Altoborsa – Sobborghi, ore 03:26

Le luci al neon pulsavano oltre i vetri sporchi del vecchio palazzo.

La stanza puzzava di sudore, alcol e rossetto alla fragola. Valentina Dracore dormiva di traverso sul letto, mezza nuda, con le calze a rete arrotolate fino alle ginocchia e il reggiseno sbottonato a metà che faceva fuoriuscire i suoi abbondanti seni.

Il suo amante occasionale era sparito dopo l'incubo avuto da Proxima.

Lei era in dormiveglia, ma i pensieri non la mollavano, "Quel tipo era proprio buono da scopare… cazzo. E invece niente…"

Scosse la testa. Ciò che realmente le riempiva la mente era lo sfogo di Proxima. Non si aspettava una simile crisi e che avesse certi pensieri autodistruttivi. Era preoccupata.

Ma poi…

TUM.

Un rumore sordo. Poi un altro.

Valentina aprì gli occhi. Bocca impastata. Occhi impiastricciati dal trucco.

Alzò lo sguardo verso la finestra.

SHHHHRACK!

Un fragore silenzioso e improvviso.

Il vetro esplose all'indietro.

Tre figure nere entrarono come ombre assassine. I visi coperti da caschi con ottiche verdi pulsanti e armati con fucili stordenti Chewing Gun. Indosso avevano tute corazzate balistiche ABT, mentre sulle spalle portavano il simbolo della IRONCLAD: una testa d'ariete nera su sfondo d'acciaio. La compagnia mercenaria ufficiale del governo.

"VALENTINA DRACORE, NON RESISTETE!" urlò uno dei tre, "AVETE CINQUE SECONDI PER COLLABORARE! DOV'È IL CAPITANO DELLA A.F. PROXIMA TEMPEST!?"

"Oh, merda!"

Valentina si gettò dietro il letto, capovolgendolo e afferrando alla cieca una pistola laser nascosta nella borsa.

Troppo tardi.

Il mercenario più vicino le si avventò addosso, e la bloccò con il ginocchio corazzato sullo sterno, spingendole fuori l'aria dai polmoni come un colpo di martello.

Lei si contorse per liberarsi, ma il peso dell'ABT era troppo. Il secondo le immobilizzò le braccia, strappandole di mano la pistola.

Il terzo, intanto, frugava nella stanza con movimenti da predatore.

"NESSUN SEGNALE TERMICO ATTIVO NELLE CAMERE ADIACENTI. MA IL LETTO DI QUELLA FRONTALE È STATO USATO. TEMPEST È STATA QUI!"

Il mercenario al comando si rivolse nuovamente alla ragazza, "SIGNORINA DRACORE, DOV'È IL CAPITANO TEMPEST? È STATA VISTA IN SUA COMPAGNIA. RISPONDA!"

Il tono era freddo, metallico, privo di esitazione. Nessun accento, nessuna pietà. Solo fottuto dovere militare.

"RISPONDA! ORA!"

Tum.

Tum.

Passi pesanti.

Una vibrazione nel pavimento.

I tre si fermarono.

Si guardarono intorno con sguardo predatorio.

Silenzio.

“ATTENTI!!!”

BOOM!!!!

La parete esplode in una nube di detriti.

Pezzi di intonaco e mattoni volarono come proiettili.

La polvere si abbassò.

Poi… la videro.

Proxima. A piedi nudi e in intimo militare.

Occhiaie mostruose, sguardo infuocato e demoniaco. Le vene le pulsavano sulle braccia e sulla fronte. Sembrava una divinità della guerra risorta dall’inferno.

Il suo corpo si mosse con una violenza mostruosa.

Il primo agente Ironclad le puntò l’arma.

Non fece in tempo a sparare.

TCHAK!

Proxima gli spezzò il braccio corazzato con un singolo pugno dall’alto.

Il secondo venne sollevato per il collo e scaraventato contro la parete a oltre 5 metri.

CRASH!

La sfondò di netto, cascando nella stanza adiacente e fracassando un armadio.

Il terzo cercò di reagire col fucile stordente, ma la soldatessa gli sfondò la gamba con un calcio secco, poi gli frantumò la corazza balistica a pugni come se fosse una semplice scatoletta di tonno.

Il mercenario ricadde al suolo, privo di sensi.

I tre della Ironclad erano fuori combattimento.

“VALENTINA, MUOVITI!”

“Chi cazzo è questa gente!??!” imprecò lei, rialzandosi a fatica e recuperando la pistola laser. Poi indossò alla svelta la giacca del tipo scappato, e si mise un paio di jeans.

Proxima la prese per il polso, “Non c’è tempo per le spiegazioni. Dobbiamo uscire dall’edificio! Subito!”

Uscirono dalla stanza, mentre nuove squadre della Ironclad si calavano dalle scale, dai tetti, dai condotti.

La palazzina era sotto assedio.

Il corridoio era lungo, stretto e buio, con una maleodorante moquette rossa ricamata con dubbio gusto, e il tutto illuminato a intermittenza solo da vecchie lampade gialle soffuse.

Proxima e Valentina correvano a perdifiato, coi passi che rimbombavano sul pavimento marcio.

“Usciremo dalla scala antincendio!” gridò Proxima.

“Cristo, cristo! Ci stanno alle costole!” sbraitò Valentina, le sue curve che si muovevano frenetiche durante la corsa.

Alle loro spalle, le squadre della IRONCLAD stavano calandosi ovunque: dalle finestre, dai lucernari, dalle stanze, sbucavano persino dai condotti dell’aria!

Una navetta d’assalto ruggiva sopra il tetto con i motori in assetto da blocco.

E dietro di lei, due elicotteri da combattimento Quantum Reaper X-9 governativi rotavano lentamente come avvoltoi d’acciaio. I loro fari rossi che illuminavano la notte.

Le due ragazze arrivarono al fondo del corridoio.

Proxima sradicò la porta d'emergenza con una mano e si affacciò alla scala esterna.

SBAM.

Una mitragliatrice pesante tuonò nel buio. L'elicottero aveva aperto il fuoco.

TATATATATATATATATATA!!

Centinaia di micidiali colpi laser si infransero contro tutta la fiancata dell'edificio, vaporizzando cemento armato, mattoni e tubi metallici con nonchalance assoluta.

"Giù!!"

Proxima alzò il braccio destro a mo' di scudo per il volto, proteggendo nel mentre Valentina con il corpo.

I colpi la centrarono in pieno.

La carne esplose, ma sotto la pelle c'era acciaio vulcanizzato.

L'endoscheletro in C-19 faceva il suo sporco dovere, deflettendo i proiettili laser come fossero palline di carta tirate a scuola.

"Indietro!" ruggì roca, spingendo Valentina verso l'interno.

Tuttavia, un'altra raffica devastò la ringhiera.

Il pavimento cedette sotto di loro.

Crollarono entrambe al piano inferiore, sbattendo su un balconcino metallico.

Valentina rotolò di lato. Proxima atterrò invece in posizione da combattimento.

"Stai bene!?"

La pilota si scrollò i detriti di dosso, "Penso di sì! Cazzo!"

Poi notò l'arto destro della soldatessa crivellato, e vari fori e buchi fumanti lungo il torace, "Ma… il tuo braccio, sei piena di fori, odd-"

"Solo un graffio! Muoviti!"

Rientrarono nel corridoio del sesto piano.

Proxima avanzava a passo spedito, sanguinante e che fumava ancora, ma senza battere ciglio.

All'improvviso, quattro IRONCLAD sbucarono da stanze laterali.

Tutti armati di fucili stordenti.

"CONTATTO VISIVO! TEMPEST INDIVIDUATA! APRITE IL-"

Troppo tardi.

Proxima li caricò frontalmente, con uno scatto che pareva l'onda d'urto di un test nucleare.

CRASH!!!

Travolse tutti e quattro come birilli di cartapesta.

Due fucili andarono in frantumi contro le pareti.

Un elmo corazzato si disintegrò al suolo, il visore ridotto a una ragnatela di vetro infranto.

Uno dei mercenari rimbalzò sul soffitto prima di cadere svenuto.

"Cristo in culo!" urlò Valentina, indicando in fondo al corridoio, "Arrivano anche dalle scale!"

Dal basso, dozzine di torce tattiche salivano velocemente.

Una valanga di luce e passi militari.

"Cambio di piano!" tuonò Proxima.

Corsero verso l'ascensore.

Le porte metalliche erano bloccate. Proxima le spalancò a mani nude, contorcendole come lattine.

Poi si posizionò in mezzo alla cabina e ordinò a Valentina, "Stai indietro!"

BOOM!

Con il pugno sfondò il tettuccio.

Poi strappò via l'aggancio magnetico, liberando l'intero ascensore e infine saltò fuori con l'agilità di un ghepardo.

CLANK-KRRRRSHHHHHHHHHHHHHHHHHH!

La cabina precipitò nel vuoto, disintegrandosi giù per i piani inferiori in un turbine di scintille e fiamme!

Rimase solo il cavo centrale.

Proxima si girò, e allungò la mano, "Afferrati e tieniti forte!"

Valentina si aggrappò a lei.

Proxima afferrò la fune con una mano sola.

Scivolarono giù in un vortice di fiamme e detriti, proprio mentre i colpi a gomma elettrica delle nuove squadre IRONCLAD infrangevano il vano ascensore alle loro spalle.

La discesa sul cavo centrale si concluse con un tonfo metallico. Proxima atterrò per prima, seguita da Valentina, che rotolò malamente a terra ansimando e bestemmiando, "Quei bastardi di merda!"

Ma appena misero piede al piano terra, due mercenari Ironclad girarono l'angolo del corridoio. Stavano ancora scrutando il fondo del vano ascensore distrutto, aspettandosi forse di vedere corpi o detriti. Non si accorsero in tempo delle due figure scese poco dopo.

Proxima balzò fuori dalla cabina distrutta in meno di mezzo secondo.

"Contatto alle spalle! Attent-"

TROPPO TARDI.

TAC!

Una gomitata devastante colpì il primo alla gola, mandandolo al tappeto con un rantolo.

Il secondo tentò di sollevare il Chewing Gun, ma lei glielo strappò di mano, spezzandogli 4 dita, l'ulna e il radio nel processo.

"AAAHHHH!"

Un calcio al ginocchio lo abbatté definitivamente, facendoglielo implodere tra schizzi di corazza, tessuto protettivo e tendini.

Proxima prese il fucile, regolò la modalità scarica a voltaggio massimo, e si voltò verso il corridoio da cui stavano avanzando altri quattro Ironclad.

ZHRRRRRRRRCKKK!

Il Chewing Gun si illuminò di giallo elettrico…

Poi una raffica secca. 40 colpi.

Svuotò tutto il caricatore.

Urla soffocate, convulsioni, corpi che cadevano a terra in preda a spasmi. Fuori combattimento. Tutti.

Valentina tirò un'altra bestemmia, "Merda santa, ma sono ovunque!"

"Non perdiamo tempo. Corri! Adesso!" ruggì Proxima, prendendola per un braccio.

Nella corsa, la pilota fece appena in tempo a raccogliere un lanciagranate al plasma GL-11 con cariche da demolizione, caduto a uno dei mercenari.

Il cortile era una pattumiera industriale. Luci al neon mal funzionanti. Fumo che usciva da tubature sfondate. Cassoni ribaltati, vecchi bidoni infiammabili, lavandini arrugginiti, e liquami verdastri che scorrevano in un canaletto verso una grossa grata d'acciaio per le fogne.

Proxima lo indicò con il dito, "Eccolo! Quello è l'accesso alle fogne!"

“Sei sicura!? Quei figli di puttana non ci seguiranno fin lì!?”

“Non lo so. Ma è l’unica via!”

Fecero per muoversi, ma proprio in quel momento…

SBAM!

Una porta blindata si aprì alle loro spalle.

CLANK… CLANK… CLANK…

Passi pesanti. Pistoni idraulici. Rumori di Lumynite refracta che scricchiola.

Un’ombra imponente attraversò il fumo.

“CAPITANO TEMPEST!”

Le due si voltarono.

Davanti a loro si ergeva il maggiore KRUGER VALOR, Ufficiale in comando del plotone d’assalto ARIES-3 della IRONCLAD, con indosso una dannata ESO AXSTRAL Mark IX, la tuta da combattimento più avanzata del governo.

Colore grigio titanio, casco/elmo con triplice visore notturno, assetto massiccio, spalle larghe, cinture varie con granate e munizioni, e stivali d’assalto con rinforzi chiodati. Il visore proiettava linee laser lampeggianti di puntamento.

Nel pugno destro, una mazza cinetica da irruzione con testa in PN-115, capace di sfondare la parete di un bunker e spappolare un uomo come fosse uno yogurt riempito di dinamite.

“Basta fuggire, capitano Tempest! Fermatevi e parliamone! La prego di ragionare! Lei era l’ispirazione per tutti noi. Una soldatessa disciplinata, efficiente, patriottica e fedele al governo. La migliore di noi! La prego, si arrenda. Ora! Non le sarà fatto alcun male! Né a lei, né alla pilota dell’ECLISSI Valentina Dracore!”

Proxima lo fissò, impassibile. Il braccio ferito e i fori sul torace avevano smesso di fumare e sanguinare, mentre la carne sottostante si ricuciva da sola con rumori umidi e rivoltanti.

“Avanti! Si arrenda e non faccia scemenze!”

Lasciò cadere il Chewing Gun, inutile contro quel molosso.

Poi, a voce ferma, gli rispose, “Mi dispiace, maggiore Valor. Ma la disciplina non fa più per me!”

Kruger si abbassò la visiera, “Come volete, capitano Tempest…” e attivò la mazza cinetica che si illuminò di blu elettrico.

Il terreno tremò.

Valentina deglutì a fatica, “Oh cazzo, oh cazzo, oh cazzo…”

Proxima fece un passo avanti, “Valentina. Quando dico corri… tu corri. Chiaro?”

“Chiarissimo! Per mille zoccole!”

“Bene…”

Kruger alzò la mazza. E avanzò verso di lei.

Il cortile puzzava di candeggina, olio esausto e sangue.

Fumo. Neon. Scarichi. Ruggine.

La notte si piegava sopra le loro teste come un cappio liquido.

Kruger Valor avanzava. Ogni passo un clangore metallico.

Ogni giuntura della sua ESO AXSTRAL Mark IX soffiava vapore ad alta pressione.

Proxima scattò in avanti con un fulmine. Pugno destro diretto alla sua tempia.

Kruger lo deviò con l’avambraccio blindato, poi le colpì lo stomaco con la mazza cinetica in PN-115, producendo un’onda d’urto mostruosa.

Proxima volò all’indietro, e si schiantò contro un vecchio contenitore di rifiuti industriali.

CLANG!

La lamiera si accartocciò come una latta di spaghetti, vomitando rifiuti schifosi.

Lei digrignò i denti e si rialzò in men che non si dica, sporca di liquami, rifiuti organici e ruggine rossastra.

Sputò a terra, “Tutto qui? Mi aspettavo di meglio da un servo del governo!”

Poi sradicò un tubo di ferro da una grata nelle vicinanze e lo scagliò addosso a Kruger come un giavellotto supersonico.

Il bastone di metallo colpì il mercenario in piena visiera, scheggiandola e facendogli cadere la mazza.

Lei gli corse addosso in un’istante. Gli assestò un pugno alla mandibola della tuta.

Crack!

Kruger subì duramente il colpo, ma reagì come una macchina programmata per uccidere. Ginocchiata al fianco. Poi un cazzotto allo sterno e un montante dal basso che le squarciò il petto, aprendo una voragine di sangue che mise in evidenza le costole metalliche in C19.

TUNG!

Pugni, calci, gomitate. Furia canalizzata in modo sistemico e letale.

TUNG!

Infine, un pugno frontale che avrebbe sfondato il muso a un toro, dritto al volto.

PACK!

Proxima barcollò, sputando sangue a ogni colpo, piena di ematomi, ma…

Nulla poteva abbatterla.

Il suo corpo da supersoldato perfetto faceva il suo maledetto lavoro: NON MORIRE. MAI.

Quindi strinse i denti, e scagliò una raffica di pugni alle giunture della tuta ESO. Uno, due, tre colpi mirati. Poi afferrò al volo una catena d’acciaio penzolante da una trave.

La usò per attorcigliarla attorno al braccio meccanico di Kruger, bloccandolo. Tirò con la forza di 20 uomini!

Kruger fu trascinato verso una tubatura di scarico in pressione, che esplose su di lui.

BOOOM!

Un fiotto di vapore bollente investì l’ESO, oscurando i visori.

Kruger si rialzò a fatica, momentaneamente accecato.

Nel frattempo…

Valentina, stesa a terra dietro un carrello per vestiti rovesciato, osservava lo scontro con il lanciagranate in mano.

“Merda, pesta come un fabbro quel maledetto corazzato!”

Poi sentì dei passi veloci. Il resto dei mercenari stava accorrendo dal resto dell’edificio. Decine di uomini!

“Devo fare qualcosa!”

Puntò verso l’arco d’ingresso del cortile.

Sparò tutto il caricatore.

BOOM! BOOM! BOOM!

Deflagrazioni seguirono una dietro l’altra.

CRRRAAAAAAACK!

L’arco crollò. Macerie, fiamme, detriti.

I mercenari rimasero bloccati nella palazzina.

“CHIUSO PER INVENTARIO!” urlò lei.

Purtroppo, la pausa fu di breve durata…

I due elicotteri della IRONCLAD apparvero sopra il cortile.

La luce dei riflettori che cercava bersagli.

Una raffica di laser pesante colpì un bidone proprio davanti a lei.

"Mio dio, questo era vicino!"

Proxima si voltò di scatto: avevano pochi secondi prima che il cortile si riempisse di fuoco, fiamme e decine di altri mercenari governativi.

"Valentina, con me!"

Intanto, Kruger si era ripreso, e si parò davanti all'ingresso delle fogne, brandendo nuovamente la mazza, "Tempest! Lei non capisce… noi siamo la civiltà. Noi combattiamo per l'ordine e la pace! Si arrenda e faccia la scelta giusta, accidenti!"

Proxima prese Valentina di peso, e si posizionò come per uno scatto da centometrista. Affondò i piedi nudi nel cemento come se fosse di vetro, frantumandolo.

"Mi spiace, Kruger. Il tempo delle scelte giuste… è finito."

Scattò a 200 km all'ora.

Travolse Kruger come un treno merci, spezzando aria, pioggia e ogni logica fisica.

Il comandante fu scaraventato di lato, strisciando sull'asfalto come un barile di petrolio impazzito.

Nel farlo, Proxima strappò di netto la cintura di granate al plasma dalla sua armatura ESO. Tolse la sicura.

Poi si tuffò nella botola con Valentina in braccio.

CLANG!

Dietro di loro, il coperchio d'acciaio della fogna si richiuse con un tonfo sordo, appena prima che uno dei due elicotteri vomitasse una nuova ondata di fuoco e laser sul cortile.

I mercenari si avvicinarono, ma…

Click… click… click… click…

"OH, CAZZO! ATTENTI!!!"

Click…

Click.

BOOOOOOOMMMMMM!!!!!!!!

Le granate detonarono tutte insieme.

Si buttarono a terra come birilli. Solo Kruger si parò il volto incrociando le braccia come scudo e restando in piedi.

L'esplosione fu micidiale, spazzando via l'intero cortile.

La polvere si abbassò, e gli IRONCLAD si rialzarono malconci, doloranti e ricoperti di detriti.

Gli elicotteri puntarono i riflettori… ma non c'era più nessuno da vedere. Solo polvere… immondizia… e ruggine.

A quel punto, Kruger accese la radio incorporata nel casco, "Base DELTA-1, qui ARIES-3. Il bersaglio è fuggito… attivare protocollo di caccia. Seguiranno update. Passo e chiudo."

Spense il canale di comunicazione, poi accennò un sorrisetto e mormorò, "Bel lavoro, Tempest. Bel… fottuto… lavoro…"

CAPITOLO 13 – Allarmi, pedinamenti e scomparse

A Dorsia, in una tranquilla zona residenziale vicino alla costa, con le fabbriche, il mare e i pescherecci sullo sfondo, Anderson e Luna stavano trascorrendo giornate di apparente serenità. Avevano scelto quel quartiere per il clima mite, la quiete e l'assenza di occhi indiscreti. Anderson si dedicava alla cucina, al bere nei locali, a conoscere nuovi amiconi di bevute e pensate… persino al giardinaggio: comprò tre bonsai, tentando di innaffiarli con la grappa. Per qualche motivo funzionò bene e le piante gradirono.

Luna, invece, passava ore a smaneggiare con dispositivi tecnologici. Nonostante il benessere materiale e l'isolamento, lei non aveva mai smesso di sospettare del mondo. Con l'aiuto di una rete di vecchie telecamere recuperate da Anderson a un mercatino, sensori e apparecchi costruiti in autonomia, manteneva attivo un sistema di sorveglianza e ascolto, intercettando frequenze radio e segnali criptati. Era tornata una mania. Sapere tutto. Spiare tutto. Il suo passato da spia non poteva essere dimenticato così facilmente.

Sapeva addirittura quanti nipoti avesse un vicino su Meridian, quale coppia nel quartiere si era lasciata da poco e il prezzo in Valoran al kg di ogni tipologia di pesce pescato.

Tuttavia, in una mattina limpida e immobile, mentre Anderson sistemava la colazione sul tavolo a base di Bacon vegano, uova, whisky e fagioli, Luna captò un segnale sospetto. Il messaggio, cifrato e trasmesso su un canale militare, indicava con precisione una coordinata corrispondente al loro quartiere: la loro! Non si trattava di un errore: la Ironclad stava operando in zona. I nomi in codice riportati nella comunicazione combaciavano con quelli usati da loro nei sistemi clandestini. Per qualche motivo erano ricercati! Ma non dovevano essere invisibili agli occhi del governo? Pensò subito a Proxima. La colpa doveva essere di quella dannata ex-soldatessa!

La fuga fu immediata.

In pochi minuti prepararono due borse leggere, raccogliendo il minimo indispensabile. Gli occhi di Luna correvano sugli schermi: le telecamere avevano rilevato l'ingresso di uomini armati, vestiti in grigio, nel perimetro della casa. I due riuscirono a sgattaiolare attraverso una stradina secondaria (non prima che Luna cancellò tutte le informazioni sui suoi computer tramite un programma killer) caricando il necessario su un motocarro ibrido diesel elettrico e abbandonando il quartiere. Luna attivò immediatamente un ponte di comunicazione per contattare Proxima, utilizzando protocolli cifrati non identificabili dalla IRONCLAD su un vecchio comunicatore portatile, nella speranza che potesse fornire una dannata risposta.

Nel frattempo, a Nuova Sangō, Dante stava completando il turno nella clinica dove aveva iniziato a lavorare. Veronica, nel frattempo, approfittava della giornata libera. Una delle tante.

Lungo un viale alberato che costeggiava il litorale orientale del fiume Ibiscus poco prima della sua foce, sorgeva il complesso termale **Jīn Míng Thè Gelsom**. Era una struttura molto rinomata tra gli abitanti più ricchi di Nuova Sangō, compresi nobili locali ed élite commerciali della zona.

L'edificio, di due piani, era composto da un padiglione centrale in legno cerato e pietra nera, immerso in un giardino cintato di bambù, fontane, ibischi rossi e numerose altre piante. L'aroma umido del mare si mescolava al profumo di ylang-ylang e citronella che aleggiava attorno all'ingresso, dove si accedeva attraverso un portico coperto da tegole di ceramica color mattone, e traforato da lanternine ad olio decisamente carucce.

Veronica si era concessa l'intera giornata come relax puro. Indossava un accappatoio in seta di baco farfalla, color avorio, annodato alla vita. I suoi capelli erano raccolti in un morbido chignon, ancora umidi di vapore, e il viso splendeva di una crema tonificante alla radice di galanga. Camminava lentamente, scalza, sui pannelli di legno scuro che fiancheggiavano il percorso tra le diverse zone della struttura, lasciandosi guidare da una musica tradizionale appena accennata, diffusa da altoparlanti nascosti nel legno.

Aveva iniziato il percorso con un bagno di fanghiglia minerale in una sala seminterrata. Le vasche, scavate in blocchi di pietra lavica, erano riempite con una mistura calda di argilla e minerali provenienti dalle montagne dell'entroterra. Un addetto con un saio bordeaux le aveva educatamente spiegato la procedura, offrendole un asciugamano profumato al fior di loto e una maschera viso all'estratto di orchidea con tanto di cetrioli per gli occhi.

"Oh, wow! Ma questo è un sogno! Valoris, puoi attendere ancora un po'!" pensò lei tutta allegra, dimenticandosi per un momento la nostalgia di casa e applicando invece la maschera per il viso.

Terminata l'operazione, si immerse lentamente, lasciando che la fanghiglia le avvolgesse le gambe, i glutei, il ventre, il busto e i seni. Chiuse gli occhi, appoggiò la testa su un bordo in legno rivestito di lino e sorrise. Era la prima volta, da svariati giorni, che riusciva a lasciarsi andare per davvero e non pensare ai problemi.

"So che queste fanghiglie rendono la pelle morbida e setosa… anche quella dei glutei…" pensò maliziosa, mordendosi il labbro, *"Ah, Dante mio… appena torniamo all'hotel ci faremo tanto… ma tanto… ma tanto… di quel sesso. Il mio culo sarà talmente morbido e delicato che te ne innamorerai di nuovo… eheh."*

Sorrise tra sé, aprendo appena gli occhi mentre il vapore le solleticava le tempie.

Dopo una buona mezz'ora di immersione nei fanghi, uscì, e si concessa una lunga doccia tiepida.

Quindi si spostò in una delle saune principali: una stanza rivestita di pannelli di legno di cedro, pareti in ciottoli e piccole palme carine, dove vapori densi e aromatici venivano rilasciati ogni dieci minuti da un braciere centrale, sul quale venivano versate manualmente – da un paio di addetti – gocce d'olio essenziale al sandalo e alla citronella.

Seduta su un asciugamano ripiegato, Veronica distese le gambe e si lasciò pervadere dal calore. Il suo respiro si fece lento, meditativo.

All'uscita, una delle concierge si avvicinò con in mano un vassoio ricco di bevande: un infuso tiepido di fiori di ibisco e zenzero fermentato, un calice sottile di tè bianco ai petali di loto e buccia di pomelo, e un cocktail analcolico di linfa di bamboo, succo di pera nashi e perle di dragonfruit servito con foglia d'oro alimentare.

Salutò poi con fare amichevole, "Signorina Lux, per lei dalla direzione. Questo estratto è stato scelto con cura dai nostri baristi. Speriamo possa farle piacere e scioglierle qualsiasi tensione accumulata."

Le porse un bicchierino di vetro sottile con un infuso di foglie di pandan, lievi oppiacei naturali (a bassissimo contenuto di stupefacenti, praticamente l'effetto di una birra) e scorza di limone. Veronica annuì con entusiasmo, "Ma grazie a te! Vi adoro! Adoro questo posto!" e l'abbracciò con forza, con sommo stupore dell'addetta che quasi fece cascare i cocktail.

Bevve poi con grazia e lentamente la bevanda.

"Delicato… eccellente, sublime… ancora grazie!" mormorò infine, poggiando il bicchiere sul vassoio di rame.

Tornò poi nel settore delle *acque silenziose*, una zona riservata con al massimo 3 o 4 persone, dove una sola grande vasca d'idromassaggio occupava una sala circolare. Le pareti, traforate da pannelli di legno intagliato, lasciavano filtrare la luce dorata del pomeriggio tropicale di Nuova Sangō. L'acqua, riscaldata naturalmente, era arricchita da sali marini e oli essenziali. Vi si immerse lentamente, rilasciando un respiro profondo. Il corpo era leggero, la mente che galleggiava in una quiete irreale.

Veronica rimase lì a lungo, con lo sguardo rivolto verso l'alto, osservando i riflessi tremolanti dell'acqua sul soffitto. Ogni tanto si passava una mano tra i capelli, o si lasciava cullare dal lieve gorgoglio delle bocchette idromassaggio. Nuda sotto il vapore, con le ginocchia appena fuori dall'acqua, le cosce toniche lucide di umidità, e un'espressione serena sul volto.

Sembrava una ninfa del piacere: pelle chiara, liscia, bagnata.

I seni, pieni e alti, si muovevano piano al ritmo del respiro. Il ventre piatto, le gambe slanciate, e quel culo perfetto – rotondo, sodo, lievemente emerso dall'acqua – completavano un corpo fatto per il piacere.

Era sola, ma si sentiva addosso un desiderio pazzesco. E non solo per il vapore, gli infusi, i massaggi… ma per Dante.

"Oh tesoro, ti immagino qui con me," pensò, eccitata, *"In questa stessa vasca, seduto sul bordo di pietra calda…"*

Fece un respiro scoordinato da tanto era l'agitazione, "*Oh, dio, quanto godrei a posizionarmi su di te con grazia, le tue mani che mi sorreggono i fianchi, e poi… mi chinerei, fino a prendertelo tra i seni. Sì, proprio così, mentre l'acqua scivola ovunque e io aumento il ritmo. Ohh, sì, sì."*

Ridacchiò, divertita, *"Lui se ne rimarrebbe zitto zitto come al suo solito… mentre dentro di sé impazzirebbe dal piacere!"*

Un brivido la scosse fin nel midollo, *"E poi… lo guarderei negli occhi mentre viene tutto su di me… ma proprio tutto! Caldo e appiccicoso. Oh, dio, Dante… quanto ti amo!"*

Il respiro si fece irregolare. Veronica chiuse gli occhi, lasciandosi cullare dal vapore e dalle bollicine calde. Tutto sembrava perfetto.

Fu proprio in quel preciso istante… che la realtà si spezzò brutalmente.

Un botto secco, come un colpo sordo amplificato da un'eco metallica, fece vibrare l'aria.

Uno dei pannelli traforati delle pareti andò in frantumi con una carica esplosiva direzionata: un piccolo ordigno militare, pensato per aprire brecce rapide, relativamente silenziose e senza inutili danni collaterali.

Schegge di legno e ceramica volarono ovunque.

"Oh mio Dio! Una bomba!" urlò un uomo seduto sul bordo della vasca, un tipo grassoccio, stempiato, con una catena d'oro e occhialini fini da lettura.

Cercò di alzarsi con uno scatto, impensabile per uno della sua mole; infatti, scivolò sulle piastrelle bagnate e cadde rovinosamente nella vasca, generando un rumoroso splash.

Affondò con le gambe all'aria, sputacchiando acqua e sbattendo le braccia come un'oca spennata in panico.

Nella stessa frazione di secondo, una concierge entrata da una porta laterale, col vassoio dei tè al gelsomino, spalancò gli occhi e si immobilizzò, "Oh signore! Scintille e fiamme! Santo dragone dei fiumi, che stregoneria è mai quest-"

Non finì la frase.

Un mercenario della IRONCLAD fece subito il suo ingresso dall'apertura appena creata, balzando all'interno con una foga inaudita: alta statura, tuta mimetica nera corazzata, visore verde fosforescente e fucile stordente a gomma elettrica. Sicuramente era il caposquadra.

"AHHHHHHH!!!" strillò la concierge.

Il bestione le diede uno spintone secco al petto.

La ragazza volò all'indietro, schiantandosi contro il muro, rovesciando il vassoio e facendo schizzare i bicchieri di vetro sottile ovunque come proiettili.

"Muoversi, bersaglio identificato!" ringhiò l'uomo, passando oltre senza neppure voltarsi.

Veronica si sollevò appena. Sconvolta. Gocciolante. Ancora immersa fino al ventre.

"Santo cielo, ma che sta succedendo!?"

Non aggiunse altro.

Altri due energumeni della IRONCLAD, sbucati alle sue spalle, le furono addosso in un lampo.

Uno le afferrò il braccio sinistro, l'altro il destro.

Con movimenti chirurgici, freddi, addestrati, la sollevarono fuori dall'acqua come fosse un semplice pezzo di carne da recuperare.

L'acqua scivolò via lungo le sue cosce e caviglie. Il respiro le si mozzò in gola.

"Chi siete?! Lasciatemi!"

Il caposquadra le infilò in testa un cappuccio nero opaco, bloccandolo con un laccio sotto il mento.

Poi il buio. Era appena stata incappucciata.

Le braccia furono poi piegate dietro la schiena con uno scatto.

Un attimo dopo, sentì il morso secco delle cinghie al polimero plastico militare stringerle i polsi. Non c'era modo di muoversi, né di vedere alcunché. Tremava come una foglia sotto la violenza metodica di quell'operazione.

Poi, un comando secco tra i mercenari: "Obiettivo Lux. Presa. Incolume. Estrazione in corso!"

Venne trascinata via con una forza inaudita.

Nuda. Senza sapere dove. Senza sapere perché.

Il profumo di gelsomino fu l'ultima cosa che rimase nella sala… prima che tutto si spegnesse.

In contemporanea a questo tremendo rapimento, Dante lasciò la clinica. Passò da un negozietto, comprò un mazzo di fiori per Veronica e si diresse a casa. Aveva il volto disteso e soddisfatto per gli interventi del giorno, ignaro di tutto. Mentre camminava lungo il vialetto, un furgone scuro frenò di colpo al suo fianco. Tre uomini ne scesero come predatori affamati, lo colpirono e lo trascinarono all'interno del veicolo. Il portellone si richiuse, e il mezzo scomparve tra le strade di periferia. Nessun testimone riuscì a intervenire.

Il giorno calava su Nuova Sangō, lasciando dietro di sé solo il vuoto di quelle sparizioni improvvise.

CAPITOLO 14 – Fuga da Altoborsa

Proxima e Valentina, dopo essere fuggite nelle fogne, camminarono per chilometri nelle reti sotterranee fino ai margini della città, tuffandosi infine in un lago dove sfociavano le tubature. Emersero dal fango una ventina di minuti dopo, sfiancate, inzuppate e irriconoscibili. Avevano nuotato fino alla riva di un bosco di conifere che sorgeva ai margini della città.

Tralicci lontani dell'alta tensione lampeggiano come spettri nella nebbia. Vecchie strade secondarie, pneumatici bruciati, discariche abbandonate punteggiano il paesaggio naturale.

Sopra di loro, i fari di un elicottero governativo scandagliano la zona, ma non trovarono nessuno. Le due si erano nascoste sotto un mucchio di reti arrugginite e teloni da discarica.

Restarono in silenzio. Poi tutto si allontanò. Il rumore dei motori, il ronzio elettrico. Poi nulla.

Almeno per ora.

Calmatesi un attimo, Valentina esigeva spiegazioni. Perché i mercenari governativi della Ironclad li volevano arrestare!? Centravano ancora le Phalanx morte? Eppure, Proxima aveva detto che non erano ricercati! Valentina non ci capiva più niente, proprio ora che si stava rifacendo una bella vita.

Le risposte di Proxima furono del tutto ambigue: *Il passato mi sta cercando*, disse solo. Valentina, ormai persa la pazienza, la insultò in malo modo. Tanto era tutto inutile. La soldatessa e i suoi misteri del cazzo.

In ogni caso, dovevano capire il da farsi, ma Proxima sembrava già avere una soluzione. Al loro arrivo su Emporium, prima di deprimersi con abbondante Kalm-Now e siringhe di Oniric, aveva previsto l'eventualità che i governativi potessero rintracciarla, e per questo aveva predisposto un punto sicuro: una vecchia baita in alta quota, isolata, irraggiungibile a piedi, nascosta tra abeti, rocce, nebbia e silenzio.

Anni prima, durante la guerra fredda e in una missione segreta con la NCA – i servizi segreti governativi – Proxima era stata mandata su Emporium Fortune per spiare una figura politica locale sospettata di simpatie sovversive antipatriottiche. In quei giorni, per non farsi localizzare, aveva trovato riparo proprio in quella baita, registrata come struttura montana abbandonata. Nessun altro ne era a conoscenza. Nessun registro, nessun collegamento. Solo lei.

Ora quel ricordo tornava utile.

Proprio in quel momento, Luna riuscì a contattarla via radio sul suo HOLO-Net Nexus 5 (fortunatamente sopravvissuto agli eventi e ancora funzionante). Proxima gli riservò la stessa magra spiegazione che aveva esposto a Valentina. Per farla breve, erano ancora ricercati.

Nessuno sapeva ancora nulla della sorte di Dante e Veronica, Luna tentò di contattarli, ma invano. Era chiaro che la Ironclad stava colpendo mirato. Non era più un caso. I sei del gruppo erano il loro bersaglio.

Proxima inviò a Luna le coordinate, attraverso lo stesso sistema di trasmissione criptata. Indicò la posizione della baita, segnalò un vecchio accesso tramite funivia e suggerì percorsi alternativi per evitare i controlli stradali.

Si misero tutti in cammino.

Proxima e Valentina, travestite e con il volto parzialmente coperto, riuscirono a rubare un vecchio veicolo diesel fuori dai confini di Alto Borsa e si misero in viaggio verso le montagne. Guidarono per ore attraverso strade secondarie, oltrepassando villaggi, vecchie cave, province agricole e tralicci abbattuti dal tempo.

Luna e Anderson, da Dorsia, fecero lo stesso. Cambiarono vestiti e veicolo (scassinandone un altro e requisendolo). Poi si misero in viaggio.

La baita li attendeva.

Era nascosta tra i pini e la nebbia, incastonata tra le rocce e protetta da una gola montuosa. Il tetto spiovente in lamiera arrugginita, i vetri opachi, le imposte scricchiolanti e i cavi del vecchio generatore tagliati da decenni. Una volta entrati, trovarono una stufa a legna, un vecchio tavolo, una brandina e alcune coperte. Fuori, il paesaggio era puro silenzio: boschi, montagne a picco, strapiombi e tanta tanta neve.

I primi ad arrivare furono Proxima e Valentina. Circa una settimana dopo, giunsero Anderson e Luna.

CAPITOLO 15 – La fine della pace

3 giugno 2698

I volti del gruppo (Anderson, Luna, Valentina, Proxima) erano nervosi, segnati dal dubbio e dalla stanchezza. Erano felici di essersi ritrovati dopo quasi 3 mesi di vite separate, ma la situazione era tremenda. Discussero per un po', ma lo sguardo di tutti finiva sempre su Proxima. Si chiedevano il motivo. Perché la Ironclad, la efficientissima compagnia mercenaria affiliata al regime governativo, li stava inseguendo? Perché erano stati rintracciati, a uno a uno, da coloro che dovevano ignorare la loro esistenza?

Proxima non rispose subito. Restava in piedi, le mani serrate.

Il vento ululava tra gli abeti. Poi, nel silenzio sospeso… rivelò la verità.

Lei era la figlia del Generale di stato maggiore Nathaniel Orion, la più alta carica dell'alto comando governativo.

COSAAA!?!?

I tre non ci potevano credere. Non bastava che fosse la ex-soldatessa più decorata, forte e patriottica del regime. Ora era anche la figlia del generale Orion?!

Non servirono troppe spiegazioni. Una personalità di quel calibro non poteva restare nascosta a lungo agli occhi governativi.

Era tutto fin troppo chiaro. Proxima, a causa dei disturbi post-traumatici sviluppati su Zefiron, non voleva tornare tra le fila governative. Non voleva rivedere sé stessa immersa in quella macchina bellica e tornare al suo passato da spietata assassina.

Le ore passarono. Lunghe discussioni scaturirono mentre Proxima rivelava la sua storia tenebrosa. L'infanzia inizialmente felice. Poi la morte della madre. La missione del padre. La sua scomparsa. Il suo ritorno in uno stato distrutto e alterato. Le botte. Gli schiaffi. Gli addestramenti. Le incertezze. Le paure. I traumi. La morte di Elizabeth nello schianto del jet per dimostrare cosa valeva. La frase: *Sei debole e non sarai mai un soldato*. La fuga da casa. La solitudine. Il dolore. E tutto il resto della sua vita dedicata a diventare una killer spietata, letale e patriottica e zittire così i suoi demoni interiori, i suoi disturbi, le sue nevrosi, le sue malattie mentali.

Una vita di merda, ecco cosa. Dove lei era la colpevole e carnefice.

Non c'erano scusanti.

Ma proprio in quel momento… qualcosa interruppe i loro discorsi. Un suono meccanico, pesante, come di motori nascosti tra la foschia. Forse la Ironclad li aveva trovati. Merda!

La porta venne spalancata con un fragore sordo, ed entrarono. Figure mimetiche, equipaggiamento d'élite, visi coperti da maschere corazzate.

Tuttavia…

Non erano della IRONCLAD.

Erano membri del VSS: il *Vortexia Secret Service*, i servizi segreti di Vortexia.

Il capitano della squadra, Scipius Onorex, alias il miglior operativo di Vortexia e capo del VSS stesso, si rivolse immediatamente a Proxima e prese la parola.

Il VSS li stava cercando da tempo e li aveva seguiti fin lì, poiché, durante la loro permanenza alla baita, era scoppiata una vera e propria crisi galattica.

Prima le informazioni più facili da intuire: la compagnia mercenaria governativa IRONCLAD era stata inviata sulle loro tracce su ordine diretto di Orion. Il suo obiettivo era recuperare la figlia a tutti i costi.

Scipius proseguì, informandoli degli ultimi gravi avvenimenti.

Il 2 giugno *(24 ore prima),* su Nebulon, si erano verificati degli attentati devastanti: almeno 25 mila morti e oltre 100 mila civili feriti. Anche Elaria Voss era perita: uccisa da terroristi della Coalizione dell'ECLISSI.

In risposta agli attacchi, su Nebulon era scattata la mobilitazione generale, e la Settima Flotta era stata riattivata.

La Leviathan Fury aveva già lanciato un bombardamento nucleare su Xerion-7, colpendo le ultime roccaforti AEGIS dell'ECLISSI che resistevano da mesi: una manciata di atomiche tattiche erano state impiegate per annientare in via definitiva le postazioni ribelli rimaste.

La situazione era precipitata: tutta Nebulon esigeva giustizia per i barbari attentati e incolpò l'ECLISSI.

Questa la versione ufficiale.

Non quella vera…

Il VSS le disse che tutto questo non era a causa dell'ECLISSI, ma di un tremendo piano di Orion per distruggere e spezzare definitivamente il libero arbitrio nella Galassia.

Il **Protocollo Nucleare**.

Tramite un AI di controllo flotte avrebbe preso a tempo debito (in pochi mesi) il comando di tutte le flotte governative e le avrebbe usate per bombardare e distruggere una miriade di pianeti: sia amici che nemici. Tutto per lasciare una cicatrice così profonda da rompere definitivamente la morale degli uomini e ottenere una sorta di… pace eterna. A costo di un genocidio inenarrabile.

Il tempo stava finendo.

E ora tutti avevano bisogno di lei: Proxima Tempest. L'unica in grado di guidare una missione disperata per fermare l'apocalisse.

Da qui in avanti non ci sono più capitoli. Poiché è questo il punto in cui la storia… divenne mito.

Il punto di vista di Orion

Le indagini sulla scomparsa di Proxima

Dopo gli eventi di Zefiron e il fallimento delle comunicazioni con il capitano Proxima Tempest, Nathaniel Orion si rifiutò di accettare la morte della figlia. L'ultima trasmissione ricevuta parlava infatti di un misterioso pianeta sconosciuto, (ipotizzato essere Zefiron), della presenza di mercenari della Blood Star Enforcers e delle loro aperte ostilità nonostante fossero sulla carta alleati governativi.

Convinto che la figlia potesse essere ancora viva, ordinò al colonnello Cassian Blaze di organizzare una vasta operazione di ricerca nella Rotta di Zefiron. Per oltre una settimana, cacciatorpediniere e unità da ricognizione perlustrarono l'intera regione, senza trovare alcuna traccia del pianeta né dei superstiti.

Insoddisfatto, Orion affidò allora le indagini alla NCA, incaricando Nolan Frost di infiltrare la Blood Star Enforcers e raccogliere ogni informazione disponibile. Le spie governative scoprirono che alcuni mercenari erano effettivamente sopravvissuti a una misteriosa operazione su Zefiron (che quindi esisteva davvero) e che l'intero accampamento centrale

della compagnia sul suddetto pianeta era stato annientato, con la morte del colonnello Vincent Mag-Nius e di quasi tutto il personale presente. I superstiti riferivano inoltre che, ore dopo l'attacco, un violento collasso gravitazionale aveva inghiottito il pianeta, costringendo le due corvette rimaste a fuggire nello spazio.

Ritenendo ancora insufficienti quelle informazioni, Orion ordinò alla Guardia Nera di catturare Dominic Raven, il CEO della Blood Star Enforcers. Venne organizzata un'operazione notturna alla sede BSE sui Monti del Qer Stad (Ergon), favorita grazie alle informazioni rivelate dal Generale Roland Mercer per il proprio tornaconto personale. Dominic fu rapito, incappucciato e portato via in un hangar remoto sorvegliato da agenti NCA privi di scrupoli.

Durante il violento interrogatorio emerse che Raven conosceva l'esistenza di Zefiron e delle attività minerarie della compagnia per estrarre Zefirite e farci soldi, ma ignorava completamente gli eventi finali avvenuti sul pianeta, affidati in toto al colonnello Mag-Nius. Non ottenendo ulteriori risposte, Orion ne ordinò l'esecuzione. Dominic venne quindi brutalizzato mentre era nudo e implorava.

Mettendo insieme tutte le informazioni raccolte, il generale concluse che Zefiron fosse davvero esistito ma che fosse stato distrutto da una devastante anomalia gravitazionale, probabilmente un buco nero vagante, fenomeno ritenuto più che plausibile nelle pericolose regioni della Rotta di Zefiron. Nathaniel Orion si convinse così che Proxima Tempest fosse sopravvissuta allo schianto sul pianeta, alla natura selvaggia, ai mercenari, per poi morire come un cane insieme al pianeta a causa di una semplice casualità cosmica.

Quella tremenda conclusione rafforzò ancor di più la sua ideologia. Agli occhi di Orion, anche la morte della propria figlia era stata causata dall'imprevedibilità dell'universo e dal caos del libero arbitrio. Se persino Proxima – la Supersoldatessa definitiva – era stata strappata alla vita da una casualità incontrollabile, allora, nella sua mente, la galassia aveva bisogno più che mai di un ordine assoluto, capace di spezzare per sempre il dominio del caso sulle vite delle persone.

La scoperta della sopravvivenza di Proxima

Nei mesi successivi alla presunta distruzione di Zefiron, Nathaniel Orion continuò a elaborare il lutto per la morte della figlia, ormai convinto che fosse stata inghiottita insieme al pianeta da una devastante anomalia gravitazionale. Nonostante ciò, ordinò alla NCA di proseguire le indagini su ogni evento anomalo verificatosi nella Galassia e ai margini della rotta di Zefiron.

Come anche indagini durante e dopo l'Operazione Death-Storm (dato che Xerion-7 confinava con una delle uscite dalla Rotta), nel tentativo di ricostruire gli ultimi spostamenti di qualunque eventuale altro superstite.

La prima svolta arrivò quando venne recuperato su Xerion-7 il relitto di un'astronave sconosciuta, abbattuta durante le fasi iniziali dell'invasione governativa perché scambiata per nave da guerra ECLISSI. Le analisi stabilirono che non apparteneva né alle flotte governative né all'ECLISSI, né a fazioni di terze parti, ma era costruita con materiali e tecnologie riconducibili a un'antichissima civiltà ormai estinta: i famosi Antenati. Orion collegò immediatamente quel ritrovamento alle informazioni ottenute durante le indagini sulla Blood Star Enforcers, comprendendo che qualcun'altro doveva essere riuscito a lasciare Zefiron prima della sua distruzione.

Continuando a ricostruire gli eventi, la NCA individuò un secondo elemento anomalo: nei pressi del luogo dello schianto dell'astronave, in una piccola cittadina, erano stati

massacrati (durante Death-Storm) cinque operatori delle Forze Speciali Phalanx. Le autopsie post-battaglia mostrarono una circostanza a dir poco insolita: nessuno di loro era stato ucciso da armi da fuoco o da esplosivi, bensì sopraffatti e massacrati in un violentissimo combattimento corpo a corpo, nonostante le pesantissime armature da combattimento in dotazione. Da quando l'ECLISSI poteva disporre di soldati in grado di pestare a mani nude un Phalanx? Si trattava forse di uno dei pochissimi supersoldati della Coalizione? Ma perché schierare un asset così prezioso in una cittadina così marginale e inutile?

Decisamente una situazione strana.

Continuando a indagare, nella regione di Vintermoor, a centinaia di km di distanza, risultava inoltre scomparsa una navetta stealth governativa, decollata da una base testa di ponte (realizzata in un municipio) e diretta verso un incrociatore. Peccato che ulteriori analisi confermarono che non fece mai ritorno. Forse lo schianto della nave degli antenati, il massacro delle Phalanx e il furto di una navetta stealth non c'entravano nulla l'uno con l'altro… o forse sì.

Per settimane, la NCA continuò a seguire ogni possibile pista, su svariati pianeti, finché una rete di informatori su Emporium Fortune segnalò prima l'avvistamento da parte di contadini di qualcosa che era entrato nell'atmosfera e poi il ritrovamento di una navetta militare precipitata in una remota zona montuosa del pianeta. Il numero di serie coincideva perfettamente con quello della navetta scomparsa su Xerion-7.

La scoperta convinse Orion che gli eventi erano collegati e che almeno uno dei superstiti di Zefiron fosse riuscito a raggiungere Emporium Fortune.

Forse altri mercenari BSE. O forse la stessa Proxima. Ma perché proprio su Emporium?

L'ordine fu quindi quello di intensificare ai massimi livelli la sorveglianza spionistica sul pianeta. Attraverso una lunga attività di intelligence, registrazioni di sicurezza e immagini raccolte dalle reti di sorveglianza locali, la NCA riuscì infine a ottenere una ripresa che mostrava chiaramente Proxima Tempest viva, vestita con abiti civili e in compagnia di Valentina Dracore, nota pilota criminale ora appartenente all'ECLISSI.

Per Nathaniel Orion fu uno shock. Per mesi aveva creduto che la figlia fosse morta. Ora la vedeva viva… ma al fianco di una militare nemica.

Sua figlia aveva forse disertato dopo Zefiron? Era stata costretta a collaborare con L'ECLISSI? Rifiutò di trarre conclusioni affrettate. Ignorava completamente quanto accaduto su Zefiron e non aveva alcuna prova della sua diserzione. Sapeva soltanto che si trovava volontariamente o meno insieme a una pilota dell'ECLISSI e che le circostanze della sua permanenza su Emporium Fortune erano del tutto sconosciute.

In tutto ciò, poco gli importava delle cause. Per lui contava soltanto che sua figlia fosse viva.

Per questo motivo ordinò alla compagnia mercenaria IRONCLAD, già presente sul pianeta per incarichi governativi (spesso era assoldata proprio da Emporium), di localizzare e catturare Proxima Tempest. L'ordine era tassativo: doveva essere presa viva e condotta immediatamente su Nebulon. Orion proibì qualunque uso della forza letale, nonostante sua figlia fosse considerata la supersoldatessa più forte della Galassia e avrebbero avuto enormi difficoltà anche solo a scalfirla. Orion fece tutto questo perché voleva portarla al sicuro dato che mancava poco al completamento del Protocollo Nucleare, e… se si fosse trovata nel posto sbagliato al momento sbagliato, sarebbe stata uccisa anche lei con i miliardi di persone in tutta la Galassia.

Il Passato di Orion

• **Anno 2627 –** Orion nasce in una normale famiglia di Nebulon, e cresce con forti ideali patriottici: rendere il neo-formato Governo Repubblicano forte come ai tempi della COESIONE.

• **Anni 2645-2650 –** Si arruola nell'esercito, poi nelle forze speciali. Si distingue in vari teatri di crisi su pianeti instabili (Kar-Maeg, Dunaria, ecc.). In questo periodo conosce il suo migliore amico: Stygian Drakar, anche lui militare.

• **Anni 2651-2659 –** Partecipa a operazioni clandestine e missioni speciali ad alto rischio. Viene promosso al rango di capitano, con fama crescente tra i vertici militari.

• **Anno 2660 –** Ingresso nel Progetto Teschio: Selezionato tra l'élite delle forze speciali, accetta volontariamente di sottoporsi agli esperimenti del Progetto Teschio (progetto segreto repubblicano moralmente mostruoso e per nulla etico!). Sopravvive a torture mediche e potenziamenti genetici. Ne esce come supersoldato. Insieme a lui, con risultati simili ma meno performanti, l'amico Drakar, e altri supersoldati, che diventeranno la sua squadra.

• **Anni 2660-2666 –** Servizio nelle leggendarie Black Skull: Partecipa a operazioni sporche, omicidi mirati, destabilizzazioni politiche. Si macchia di atti di dubbia moralità, ma sempre in nome della patria. È una macchina da guerra al servizio di una Repubblica che ormai sta iniziando a decadere dall'interno, ma lui crede ancora nel sogno patriottico. Stygian in questo periodo è il suo comandante in seconda.

• **Anno 2666 –** Le operazioni delle Black Skull vengono ridotte. Ormai i nemici principali della repubblica sono stati eliminati o tenuti a bada quanto serve. Il Governo non ha più bisogno di loro.

• **Anno 2666 (fine) –** Durante un breve periodo di congedo, conosce l'amore della sua vita. Decide di ritirarsi completamente. Capisce che nella vita non esiste solo la patria ma anche altro. La sua squadra delle Black Skull, senza la sua guida, si scioglie nell'ombra. Alcuni combatteranno ancora, altri rimangono in rapporti amichevoli con Orion, altri ancora si suicidano causa PTSD.

• **Anno 2667** – Nasce la figlia primogenita Elizabeth.

• **Anno 2668 –** Nasce la figlia minore, Proxima. Inizia per Orion il periodo più sereno della sua vita. La guerra, gli assassini e i massacri sembrano un ricordo.

• **Anno 2668-2676 –** Orion e sua moglie crescono le figlie. Periodo di pace anche se ogni tanto ricordi di guerra e del patriottismo passato lo richiamano. Numerose grigliate con ex-commilitoni (soprattutto ex Black-Skull) e con Stygian (che gioca spesso e volentieri con le sue figlie, che lo chiamano Zio Stigy!).

• **Anno 2677 –** Il caos! Il figlio di un signore della guerra, che Orion aveva torturato e ucciso in passato durante il servizio nelle Black Skull, organizza un attentato a sue spese. La moglie di Orion muore, lui si salva grazie alle sue capacità sovrumane militari. È la frattura totale. Nel frattempo, accade l'attentato di Terawal, conseguenza della più grande ribellione su Kar-Maeg.

Di seguito altri dettagli su quel tremendo giorno: Durante un viaggio di piacere su Equinoxis, in una remota vallata agricola con tanto di cascine rurali, fattorie e vecchie chiesette/paesini storici, Nathaniel Orion, ufficialmente in congedo, viene preso di mira in un attentato organizzato dal figlio di un signore della guerra di Kar-Maeg.

L'attacco, avvenuto in un paesino nei pressi di una fattoria storica rurale con tanto di gelateria artigianale, causa la morte della moglie, mentre la figlia minore, Proxima (9 anni), si era allontanata per curiosità verso un vecchio granaio poco distante, salendo quasi in cima.

Orion sopravvive e massacra gli attentatori, squartandoli come un animale: uno viene aperto in due da un pugno, la cassa toracica esplosa manco fosse centrato da un bazooka.

Altri massacrati da armi recuperate da Orion dagli attentatori stessi (fucile d'assalto al plasma). Un altro ancora viene lanciato e fatto implodere contro una vettura di paese. Vengono eliminati anche gli attentatori pericolosamente vicini al granaio dove stava Proxima.

Orion riesce infine a raggiungere la figlia, temendo per la sua vita ogni secondo (dopo aver visto la moglie morire tra le sue braccia) e, pur devastato nello spirito, le nasconde la verità, evitando che assista alle conseguenze del massacro. Dirà solo che sua mamma non c'è più. E che se n'è andata. Proxima continuerà a chiedere solo: *ma la mamma dov'è, papà? Non le è piaciuto il gelato che abbiamo mangiato prima??* Orion non avrà mai il coraggio di risponderle, né di prendere mai più un gelato con la figlia.

Proxima, anni dopo, ricorderà solo un abbraccio tremante e il volto pallido del padre, senza comprendere fino in età adulta cosa realmente accadde quel giorno.

Orion seppellirà la madre da solo, in un luogo remoto. Non dirà nulla alle figlie, solo che mamma si è ammalata (farfuglierà delle scuse poco plausibili, cambiando motivazione ogni volta). Non avrà mai più il coraggio di parlare della questione. Subito dopo, inizierà a cambiare il rapporto con le figlie a causa del trauma.

• **Tra fine 2677 e inizio 2678 –** Due settimane dopo Terawal. Orion torna in azione e richiama la vecchia squadra e tutti i commilitoni che può (alcuni già contattati dal governo in separata sede). Insieme formano i Dodici Teschi, l'ultima incarnazione delle Black Skull.

Di seguito, il racconto di quelle ultime missioni…

La storia dei Dodici Teschi

Quando la Repubblica avviò la Purga delle Foreste nel 2678, Nathaniel Orion venne richiamato in servizio come veterano delle Black Skull e profondo conoscitore di quelle giungle assassine di Kar-Maeg.

Lui, bruciante di furore per l'assassinio della moglie, accettò subito l'incarico. Tuttavia, non sarebbe tornato in guerra senza i suoi uomini. Le varie squadre delle Black Skull erano state sciolte da oltre dieci anni e molti dei loro membri erano morti, scomparsi, caduti nell'alcolismo o irreperibili. Orion iniziò quindi a contattare personalmente gli ex commilitoni superstiti. I primi a rispondere furono il miglior amico Stygian Drakar e altri quattro veterani che avevano continuato a frequentarlo negli anni del congedo, partecipando alle celebri grigliate organizzate nella sua proprietà e mantenendo con lui un rapporto di sincera amicizia. Successivamente riuscì a rintracciare altri sei ex operatori provenienti da vecchie unità Black Skull, alcuni dei quali non vedeva da anni: c'era chi lavorava come meccanico astro-navale, chi come guardia privata, chi aveva cercato di costruirsi una nuova vita lontano dalla guerra. Nonostante il tempo trascorso, tutti conoscevano Orion e ricordavano ciò che avevano vissuto insieme durante gli anni più duri della Repubblica. Uno dopo l'altro accettarono di tornare. Alla fine, Orion riuscì a riunire dodici supersoldati, compreso sé stesso e Stygian. Quel gruppo sarebbe passato alla storia con il nome di **"Dodici Teschi"**, l'ultima incarnazione delle leggendarie Black Skull.

Dopo circa due mesi di operazioni durante la Purga delle Foreste, i Dodici Teschi si erano guadagnati una reputazione terrificante tra le fazioni ribelli di Kar-Maeg. Utilizzati come forza speciale d'élite, venivano impiegati nelle missioni più pericolose: eliminazione di signori della guerra, distruzione di basi ostili, sabotaggi dietro le linee nemiche e assalti contro obiettivi ritenuti troppo rischiosi per le truppe convenzionali. Ovunque venissero schierati lasciavano dietro di sé una scia di morte e devastazione. Per molti ribelli, il ritorno di Nathaniel Orion e delle Black Skull rappresentava il ripresentarsi di un incubo che si credeva sepolto da oltre dieci anni.

Verso la fine della campagna, i servizi d'intelligence repubblicani NCA intercettarono informazioni riguardanti una riunione segreta tra numerosi signori della guerra e comandanti ribelli. L'incontro si sarebbe svolto in una storica fortezza costiera coloniale di Kar-Maeg, una massiccia struttura in pietra costruita secoli prima sulle scogliere dell'oceano e successivamente trasformata in quartier generale militare. Situata ben oltre le linee governative, la fortezza era considerata uno dei punti strategici più importanti ancora in mano ai ribelli. Secondo le informazioni raccolte, i leader delle principali fazioni stavano pianificando le prossime operazioni contro le forze repubblicane e coordinando la resistenza alla Purga delle Foreste, dato che la situazione stava volgendo al peggio.

L'alto comando autorizzò immediatamente una missione speciale. L'obiettivo era semplice: infiltrarsi nella fortezza, eliminare i capi ribelli presenti e decapitare gran parte della leadership nemica in un solo colpo. Per l'operazione vennero scelti i Dodici Teschi.

Sfruttando la copertura della notte e le violente tempeste tropicali che colpivano periodicamente la costa, la squadra raggiunse la zona a bordo di mezzi d'infiltrazione navale. Superarono le difese esterne attraversando tratti di mare infestati da predatori acquatici, coccodrilli mostruosi e piranha killer, e risalirono le scogliere che circondavano la fortezza. Una volta all'interno, l'assalto iniziò con la brutalità che aveva reso celebri le Black Skull. Sentinelle, miliziani e guardie ribelli vennero travolti in pochi minuti. Corridoi, cortili e postazioni difensive si trasformarono rapidamente in un campo di battaglia sanguinoso. Mentre i suoi uomini avanzavano attraverso la struttura, Orion raggiunse infine la sala principale della fortezza. Tra i comandanti presenti riconobbe il responsabile dell'attentato che anni prima aveva ucciso sua moglie: il figlio di un signore della guerra che lui stesso aveva catturato, torturato e ucciso durante il periodo delle Black Skull. Per un istante i due uomini si trovarono faccia a faccia, entrambi figli della stessa spirale di odio e vendetta generata dalla guerra. Poi Orion si scagliò contro di lui e lo uccise con una violenza tale da lasciare il corpo irriconoscibile. Dopo mesi di rabbia e dolore, la sua vendetta era finalmente compiuta.

La missione nella fortezza costiera sembrò concludersi con un successo totale. I signori della guerra presenti vennero eliminati e la leadership ribelle subì un colpo devastante. Tuttavia, mentre i Dodici Teschi si preparavano all'estrazione, si accorsero che qualcosa non andava. Dalle foreste costiere e dalle scogliere circostanti continuavano ad arrivare rumori di combattimento e movimenti nemici. Pochi minuti dopo, raggiunta la terrazza superiore della fortezza, la squadra vide la corvetta governativa incaricata del recupero avvicinarsi alla costa. Prima che potesse completare la manovra, due missili antiaerei partirono dalle postazioni ribelli ancora operative lungo il litorale e la colpirono in pieno, distruggendola davanti ai loro occhi.

Fu allora che la trappola si rivelò: migliaia di combattenti ribelli stavano convergendo sulla fortezza dalle giungle e dalle coste circostanti! I Dodici Teschi compresero subito di essere isolati dietro le linee nemiche. Senza possibilità di estrazione, furono costretti a ritirarsi lungo le scogliere e le foreste costiere di Kar-Maeg, inseguiti da un numero schiacciante di nemici.

La ritirata si trasformò rapidamente in un massacro. I supersoldati delle Black Skull combatterono con la ferocia che li aveva resi una leggenda, lasciando dietro di sé centinaia e centinaia di cadaveri. Ma i ribelli avevano preparato ogni cosa per affrontarli. Oltre alle armi convenzionali, impiegarono lanciamissili RL-Thunder rubati ai magazzini governativi, cannoni portatili artigianali, granate dall'alto potenziale esplosivo e armamenti anticarro del mercato nero progettati per abbattere bersagli corazzati. Uno dopo l'altro, i membri dei Dodici Teschi vennero abbattuti nel folle caos della battaglia.

L'ultimo scontro avvenne su una scogliera battuta dalle onde. Da una parte vi era il precipizio e l'oceano in tempesta, dall'altra un mare di combattenti ribelli. Nonostante avessero perso almeno 2 o 3 mila uomini contro solo 12 supersoldati, i guerrieri di Kar-Maeg ebbero la meglio.

Orion e Stygian assistettero impotenti alla morte degli ultimi compagni sopravvissuti prima di essere travolti a loro volta. Stygian fu colpito alla testa da un proiettile ad alta potenza che gli devastò il cranio e gran parte del cervello. Qualsiasi essere umano sarebbe morto all'istante, ma gli effetti del Progetto TESCHIO impedirono al suo corpo di arrendersi. Cadde immobile tra i cadaveri, irriconoscibile e creduto morto da entrambe le parti.

Orion invece continuò a combattere da solo nonostante le ferite devastanti riportate durante lo scontro. Colpito ripetutamente da esplosioni, schegge e plasma, rimase comunque in piedi più a lungo di chiunque altro. I ribelli, riconoscendo il leggendario comandante delle Black Skull, decisero infine di catturarlo vivo. Dopo averlo sopraffatto con scariche elettriche, colpi pesanti alle gambe e corde robuste, riuscirono a trascinarlo via verso l'interno della giungla.

Un istante dopo, le forze governative giunsero finalmente nella zona. Fregate e velivoli da guerra bombardarono le coste e le foreste circostanti, annientando tutte le forze ribelli coinvolte nell'imboscata. Le scogliere vennero devastate dal fuoco e dalle esplosioni, mentre relitti e corpi precipitarono nell'oceano sottostante. Avevano vinto.

Però… Quando i militari scesero sul campo di battaglia trovarono soltanto i resti dei Dodici Teschi e uno Stygian Drakar agonizzante, miracolosamente ancora vivo nonostante i danni cerebrali catastrofici. Di Nathaniel Orion, invece, non vi era alcuna traccia. La leggendaria ultima squadra delle Black Skull era stata distrutta e il suo comandante era scomparso nel cuore nero di Kar-Maeg.

Dopo la distruzione dei Dodici Teschi sulla costa di Kar-Maeg, Nathaniel Orion rimase incosciente per diversi giorni. Le ferite riportate durante l'imboscata erano talmente gravi da costringere persino il suo organismo potenziato a entrare in una sorta di stato di emergenza biologica, rallentando ogni funzione per concentrarsi sulla sopravvivenza. Nel frattempo, il piccolo gruppo di ribelli sopravvissuti alla battaglia fuggì verso l'interno del continente portandolo con sé come prigioniero.

Durante il viaggio, i ribelli intercettarono di continuo comunicazioni radio provenienti dalle altre regioni del pianeta. Una dopo l'altra arrivavano notizie di sconfitte, ritirate e rese. Le principali roccaforti stavano cadendo e la Purga delle Foreste era ormai giunta al termine. La guerra era persa. I comandanti erano morti, gli eserciti di ribelli dispersi e le ultime sacche di resistenza stavano scomparendo sotto l'avanzata governativa.

Con il passare dei giorni, i veicoli vennero abbandonati e il gruppo proseguì a piedi, inoltrandosi sempre più in profondità nelle regioni più remote di Kar-Maeg. Attraversarono foreste devastate dagli incendi, paludi soffocanti, fiumi infestati da predatori e territori che perfino molti abitanti locali evitavano. Dopo un lungo viaggio raggiunsero infine una zona dimenticata nel cuore di quelle giungle sanguigne, lontanissima dalle principali rotte militari e praticamente irraggiungibile.

Lì sorgeva un vecchio campo ribelle nascosto tra la vegetazione. O meglio… un campo di prigionia. Non era l'unico esistente sul pianeta, ma di certo era uno dei più isolati. Con la fine della guerra, numerosi superstiti provenienti da altre fazioni avevano raggiunto il luogo, trasformandolo in un rifugio disperato per gli ultimi sconfitti del conflitto. Tra loro vi erano combattenti, ex guerriglieri, tribali mutilati e uomini che avevano perso tutto durante la campagna governativa.

Quando Orion si risvegliò, comprese immediatamente che qualcosa era cambiato. Le catene, le gabbie improvvisate, il clima di odio e il comportamento delle guardie rendevano

evidente una verità: non era stato catturato per ottenere informazioni o per essere scambiato. Era diventato un cazzo di trofeo. Per molti degli uomini presenti nel campo, Nathaniel Orion era più di un soldato nemico. Era il simbolo delle Black Skull, della Repubblica, della Purga delle Foreste e di decenni di sofferenze e soprusi accumulati a causa del colonialismo della superpotenza galattica. Intorno a lui si trovavano anche altri prigionieri governativi catturati durante la guerra, ma nessuno attirava l'attenzione e l'odio dei ribelli quanto lui.

Mentre Kar-Maeg iniziava lentamente a uscire dal conflitto e tornare sotto il pugno di ferro del Governo, nel cuore della giungla maledetta stava per cominciare un inferno completamente diverso.

La guerra di Nathaniel Orion era appena entrata nella sua fase più oscura.

I due anni successivi alla cattura rappresentarono il periodo più brutale della vita di Orion. Quell'agghiacciante campo di prigionia nascosto nel cuore delle giungle nere di Kar-Maeg era popolato dagli ultimi superstiti della guerra: ex guerriglieri, veterani mutilati, ufficiali ribelli e combattenti che avevano perso tutto durante la Purga delle Foreste. Per loro la guerra era finita, la sconfitta era ormai una realtà e il pianeta era stato riconquistato dalle forze governative. Tuttavia, una cosa era rimasta nelle loro mani: Nathaniel Orion, il mostro bastardo del Governo.

Fin dai primi giorni di prigionia, Orion venne trattato come il male incarnato. Molti dei ribelli presenti nel campo avevano perso amici, familiari o interi clan durante gli anni di guerra e riversarono su di lui tutto il proprio odio. A guidare il campo vi era un ufficiale ribelle che nutriva un rancore profondo e personale nei confronti di Orion, considerandolo uno dei principali responsabili della distruzione della propria terra *(una regione orientale)*, arsa viva con il napalm insieme a migliaia di autoctoni innocenti trovatisi nel posto sbagliato al momento sbagliato.

Le torture iniziarono subito. Catene arrugginite, privazione del cibo, esposizione agli elementi (pioggia, fango, intemperie), percosse con bastoni chiodati, scariche elettriche, frustate e numerose altre sevizie divennero parte della routine quotidiana. Ma la tortura peggiore era quando gli venivano conficcati lunghi aghi metallici nel corpo e successivamente applicate scariche ad alta tensione nel tentativo di spezzarne la volontà. Altre volte venne lasciato per giorni senza cibo adeguato o esposto agli insetti e ai parassiti della giungla che si facevano strada nelle sue carni. Tuttavia, il corpo potenziato dal Progetto TESCHIO continuava ostinatamente a sopravvivere. Ferite che avrebbero ucciso qualsiasi essere umano si rimarginavano lentamente, parassiti venivano espulsi o morivano, malattie venivano debellate senza farmaci e il suo organismo resisteva a livelli di sofferenza che apparivano innaturali persino ai suoi carcerieri.

Con il passare dei mesi, molti ribelli iniziarono a considerarlo qualcosa di diverso da un uomo. Le sue capacità di sopravvivenza, la sua resistenza alle torture e la sua incredibile forza fisica alimentarono superstizioni e leggende. Alcuni arrivarono a definirlo un demone mandato dagli dei oscuri al servizio del Governo per distruggere Kar-Maeg. Più sopravviveva, più cresceva la convinzione che non fosse qualcosa di terreno.

In tutto questo, nel campo erano presenti anche numerosi prigionieri governativi catturati durante la guerra. All'inizio erano alcune decine. Con il passare del tempo, però, il loro numero diminuì costantemente. Malattie tropicali, malaria killer, infezioni, parassiti, denutrizione, torture e tentativi di fuga falliti li portarono uno dopo l'altro alla morte. Orion assistette impotente alla scomparsa di tutti loro. Molti morirono agonizzanti, altri sparirono senza lasciare traccia. Dopo circa un anno di prigionia non rimase più nessuno. Alla fine, l'unico prigioniero governativo ancora vivo era lui.

La solitudine divenne allora una tortura persino peggiore delle ferite fisiche. Isolato dal resto del mondo, tormentato dal dolore e dalla febbre, Orion iniziò a soffrire di frequenti allucinazioni. Rivedeva la moglie perduta, le figlie Elizabeth e Proxima da bambine, Stygian Drakar, le grigliate, gli amici e infine tutti loro caduti massacrati sulla costa. A volte distingueva chiaramente i ricordi dalla realtà. Altre volte non ne era più sicuro.

Durante quel lungo periodo cambiò anche il suo modo di osservare il mondo. Privato di ogni libertà e convinto che nessuno sarebbe mai venuto a salvarlo, smise gradualmente di pensare alla guerra, alla patria e perfino alla vittoria finale. L'unica cosa che continuava a impedirgli di arrendersi era il pensiero delle figlie. Doveva tornare da loro. Doveva sopravvivere. Capì quindi una brutale verità: o faceva qualcosa, o sarebbe morto lì.

Le condizioni fisiche di Orion: Alla fine del secondo anno di prigionia, Nathaniel Orion era irriconoscibile rispetto all'uomo che aveva guidato le ultime Black Skull nella fortezza costiera. Il patriota, il soldato e l'eroe di guerra erano stati consumati dal dolore, dalla perdita e dalla sofferenza. Ma sotto quelle cicatrici, qualcosa continuava a resistere. E stava aspettando il momento giusto per colpire.

Dopo quasi due anni di prigionia, Nathaniel Orion comprese che se fosse rimasto nel campo sarebbe morto. Il suo corpo continuava a resistere alle torture, alla fame e alle malattie, ma la sua sopravvivenza non avrebbe potuto durare per sempre. Fu allora che decise di utilizzare tutto ciò che aveva imparato durante la detenzione.

Per mesi aveva osservato ogni dettaglio della giungla. Conosceva i percorsi delle guardie, gli orari dei cambi turno, le zone più pericolose della foresta e il comportamento delle creature che vivevano nei dintorni. Aveva imparato a riconoscere piante tossiche e funghi velenosi, ma soprattutto aveva studiato una delle specie più temute della regione: le Farfalle Nere Killer di Kar-Maeg, predatori alati carnivori capaci di divorare un essere vivente in pochi istanti quando si muovevano in sciami numerosi.

Osservandole per mesi, Orion aveva scoperto che le Farfalle Nere erano irresistibilmente attratte da una particolare specie di bruco locale. Approfittando di rare occasioni in cui veniva trascinato all'esterno della sua gabbia, riuscì lentamente a raccogliere alcuni di quei bruchi e a nasconderli. In parallelo, accumulò piccole quantità di funghi tossici recuperati nei pressi del campo e distillò la linfa di alcune piante carnivore che diventava corrosiva a contatto diretto con l'acqua.

Il suo piano era pronto.

L'occasione arrivò durante una violenta tempesta tropicale. Mentre il vento piegava gli alberi e la pioggia trasformava il terreno in un mare di fango, Orion riuscì a contaminare il cibo destinato ad alcune guardie con i funghi che aveva conservato. Nelle ore successive diversi uomini iniziarono a stare male, generando confusione e disordine nel campo.

Approfittando della distrazione, sfruttò la linfa acida per allentare quel tanto che bastava le catene che lo tenevano legato alla parete.

Poco dopo sopraggiunse nella sua cella (sita in una baracca) il comandante ribelle insieme ad alcune guardie, per la solita sessione di torture mostruose.

Gli infilzarono come di consueto i grossi aghi, nel petto, nelle gambe e persino nel collo, e iniziarono con le scariche.

Ma a sorpresa… Orion si liberò dai propri vincoli e massacrò a mani nude le 4 guardie presenti.

Poi il suo sguardo si posò sul comandante del campo, l'uomo che per quasi due anni aveva guidato le torture contro di lui. Il ribelle non comprese subito cosa stesse accadendo. Orion gli si avventò contro con una velocità che nessuno credeva possibile per un uomo ridotto in quelle condizioni. Quindi afferrò due aghi metallici utilizzati per le torture

elettriche, li estrasse dal suo corpo e li conficcò in quello del comandante. Poi attivò il sistema di scarica alla massima potenza. L'esplosione di energia attraversò il ribelle, facendolo deflagrare in schizzi di carne, interiora e sangue rovente, e ponendo fine a due anni di odio e sofferenza.

Quindi corse fuori dalla baracca, e liberò i bruchi raccolti in precedenza in una zona vicina alle baracche, alla zona dei pasti e ai dormitori principali. Poco dopo, attirate dall'odore delle loro prede, sciami di Farfalle Nere Killer invasero l'area, iniziando a divorare i ribelli e le guardie presenti.

A quel punto, Orion uccise le ultime guardie che tentarono di fermarlo e si inoltrò a capofitto nella giungla.

Cominciò così… una seconda lotta per la sopravvivenza.

Per settimane vagò attraverso le regioni più remote di Kar-Maeg. Era ridotto a uno scheletro vivente, coperto di cicatrici, febbricitante e irriconoscibile. Cacciava animali, si nutriva di ciò che riusciva a trovare (carne cruda, carcasse, radici, vermi, piscio ed escrementi compresi) e beveva l'acqua sporca infestata da batteri e parassiti dei torrenti della foresta. Dormiva tra le fronde degli alberi, evitava i predatori e sfruttava tutte le conoscenze accumulate durante la prigionia. Più passavano i giorni, più assomigliava a una creatura selvaggia che a un soldato.

Nonostante tutto, continuò a muoversi verso sud, dove sperava di trovare qualche segnale o una zona monitorata dalle forze governative.

Dopo settimane di marcia, ormai allo stremo delle forze, riuscì finalmente a recuperare una vecchia radio di emergenza abbandonata presso un avamposto distrutto. Per ore tentò inutilmente di stabilire un contatto. Poi, quando ormai stava per perdere conoscenza, una voce rispose dall'altra parte: un tenente dei Corpi Coloniali, di stanza con il suo reggimento non lontano da lì.

Per la prima volta dopo due anni Nathaniel Orion sentì di nuovo qualcuno appartenente al suo mondo.

Le coordinate vennero trasmesse immediatamente alle autorità governative. Alcuni giorni dopo, una squadra di recupero di forze speciali e Corpi Coloniali d'élite raggiunse la zona indicata.

Quando i soccorritori lo trovarono, faticarono perfino a riconoscerlo. Il leggendario comandante delle Black Skull era diventato un uomo emaciato, consumato dalla fame, dalle torture e dalla giungla. Aveva perso gran parte della massa muscolare, il corpo era coperto da cicatrici, piaghe e scarnificazioni, e il volto appariva scavato e invecchiato di decenni.

Contro ogni previsione, però, era sopravvissuto.

Nathaniel Orion stava tornando a casa. Peccato… che quella casa non era ciò che ricordava.

Il **ritorno di Nathaniel Orion** venne accolto dalla Repubblica come un miracolo. Dopo due anni durante i quali era stato dichiarato disperso e probabilmente morto, la notizia della sua sopravvivenza si diffuse con rapidità tra le istituzioni, i militari e l'opinione pubblica. I vertici repubblicani organizzarono subito celebrazioni, ricevimenti e incontri ufficiali. Il leggendario comandante ed eroe delle Black Skull era tornato dall'inferno!

Sorprendentemente, il recupero fisico fu molto rapido. Gli effetti del Progetto TESCHIO permisero al suo organismo di ricostruire gran parte della massa muscolare perduta e di superare molte delle conseguenze fisiche della prigionia. Tuttavia, la sua mente non seguì lo stesso percorso. Le torture, la solitudine, la morte dei compagni e i due anni trascorsi nelle giungle sanguigne di Kar-Maeg avevano lasciato ferite impossibili da guarire.

Poche settimane dopo il suo recupero, Orion venne invitato a una grande celebrazione organizzata nel Palazzo Governativo a Valoris. Senatori, funzionari, ufficiali e personalità

influenti della Repubblica parteciparono all'evento. I brindisi si susseguivano, i bicchieri erano colmi di vino e liquori costosi, e ovunque risuonavano parole come vittoria, eroismo, patria e trionfo.

Orion osservava tutto in silenzio.

Mentre i presenti celebravano la fine della guerra, lui ricordava le scogliere insanguinate di Kar-Maeg, la sua squadra dei Dodici Teschi massacrata, i prigionieri morti nel campo tra gli stenti (con i quali aveva socializzato prima che morissero tra atroci sofferenze) e i due anni trascorsi in catene. Ogni risata, ogni brindisi e ogni applauso sembravano appartenere a un mondo completamente diverso dal suo.

Fu però durante quella stessa serata che avvenne il colpo più duro.

In una sala secondaria del palazzo… lo vide.

Stygian Drakar.

Cazzo.

Per un istante credette che il suo vecchio amico fosse sopravvissuto e che tutto potesse ancora avere un senso. Entusiasta e con il primo sorriso stampato in volto dopo secoli gli si avvicinò di corsa… ma comprese la verità.

Stygian era vivo, ma soltanto in parte.

Le ferite riportate durante la battaglia sulla scogliera avevano devastato il suo cervello. Dopo mesi di coma e numerosi interventi medici, il suo corpo era sopravvissuto grazie ai potenziamenti del Progetto TESCHIO, ma la sua mente non era mai tornata quella di un tempo. Seduto su una sedia a rotelle, con il volto deformato dalle cicatrici e lo sguardo perso nel vuoto, biascicava parole sconnesse e faticava perfino a riconoscere le persone attorno a lui.

Subito accanto, alcuni funzionari repubblicani continuavano a lodarlo come un eroe di guerra.

Orion rimase immobile.

Davanti ai suoi occhi non c'era più il fratello d'armi che aveva combattuto al suo fianco per decenni. Non c'era più l'amico delle grigliate, il compagno delle Black Skull o l'uomo che le sue figlie chiamavano con affetto "Zio Stigy".

Era rimasto soltanto un guscio umano.

In quel momento, il sorriso svanì come un ricordo lontano e qualcosa si spezzò dentro di lui per sempre.

Per la prima volta iniziò a domandarsi se tutto ciò per cui aveva combattuto avesse davvero un significato. La moglie era morta. I suoi compagni d'armi e amici erano morti. Stygian era stato distrutto. Lui stesso era sopravvissuto soltanto per miracolo. Eppure, il mondo continuava a festeggiare come se nulla fosse accaduto.

Quando lasciò il Palazzo Governativo, Nathaniel Orion comprese di non avere più fiducia nella Repubblica come un tempo.

Tornò quindi a casa dalle sue figlie.

Elizabeth e Proxima erano ormai l'unica cosa che gli rimaneva.

Tuttavia, il trauma della prigionia aveva deformato il suo modo di ragionare. Orion non riusciva più a vedere il mondo come un luogo in cui vivere. Lo vedeva come un luogo in cui sopravvivere. Ogni notte riviveva le torture, le scariche elettriche, le allucinazioni e le morti a cui aveva assistito. Ogni volta che chiudeva gli occhi tornava nella giungla.

Nacque così la sua ossessione.

Era convinto che le sue figlie dovessero diventare abbastanza forti da non subire mai ciò che era accaduto a lui.

Gli allenamenti a cui le sottoponeva divennero sempre più duri. La disciplina lasciò il posto alla severità, la severità all'ossessione e l'ossessione alla brutalità. Quello che ai suoi

occhi appariva come addestramento e protezione, per le figlie iniziò lentamente a trasformarsi in qualcosa di molto diverso e spietato.

In contemporanea, cominciò a fare sempre più uso di alcol e sostanze stupefacenti. A causa dei potenziamenti genetici, il suo organismo risultava quasi immune ai veleni e alle droghe comuni. Per riuscire a ottenere anche il minimo effetto di quiete era costretto ad assumere quantità enormi di alcolici e sostanze che avrebbero ucciso un essere umano normale per diecimila volte.

Nulla però riusciva davvero a cancellare ciò che aveva visto.

La guerra era finita.

Ma Nathaniel Orion era rimasto prigioniero di Kar-Maeg.

Una parte di lui non sarebbe mai più tornata indietro.

• **Anni 2680–2684** – Alcolismo, isolamento e violenza: Devastato dalla morte della moglie, dei suoi amici, dalla prigionia, dalle torture e dal tradimento del sistema, Orion affonda. Al suo ritorno, addestra duramente le figlie, imponendo allenamenti brutali.

Le pesta in preda a crisi alcoliche per "renderle più forti" e insegnarle a difendersi.

Curiosità: Orion si ubriaca con dosi massicce di alcol puro e droghe fortissime poiché il suo sistema immunitario da supersoldato lo rende praticamente immune ai veleni.

L'apice arriva quando Proxima (16 anni) causa accidentalmente la morte della sorella maggiore Elisabeth durante un volo col jet militare, che termina con un tremendo schianto.

• **Anno 2684 (dopo l'incidente)** – Proxima lo rifiuta come figura paterna e si allontana da casa. Orion tocca il fondo. Ripresa la lucidità, si rende conto del proprio fallimento come padre e come uomo.

• **Anno 2684 (Fine)** – Solo, alcolizzato, consumato dal rimorso e dal dolore, dà la colpa alla società intera.

Alcune settimane dopo, poco dopo l'elezione di Cypher Arias a nuovo leader della Galassia, Orion si presenta al Palazzo governativo di Valoris con indosso la sua vecchia divisa da Black Skull, ubriaco, occhi rossi, lo sguardo demoniaco. L'intenzione? Massacrare chiunque a portata con l'intento di punire quel sistema marcio, anche a costo della sua vita (una sorta di attentato fatto da un uomo solo!)

Ma all'ingresso viene riconosciuto da un ufficiale veterano (un certo Cassian Blaze, un colonnello) che lo aveva conosciuto durante le vecchie guerre.

"Ma lei è… Orion. Il capitano Orion! Siete ancora vivo?!"

Il colonnello, mosso da rispetto e pietà, lo fa entrare e lo porta a incontrare Arias, che rimane colpito dal carisma e dalla storia tragica dell'uomo.

Orion, invece, vede in Arias l'unico spiraglio di onore rimasto in quella merda.

Decide allora di abbandonare i propositi di vendetta diretta e inizia, lentamente, il suo cammino verso un'apparente stabilità. Ma la furia dentro di lui non si spegne. Si trasforma. Si incanala.

Pochi giorni dopo viene nominato colonnello onorario da Arias in persona, come tributo per sua carriera militare passata.

• **2685 –** Orion cerca di ripulirsi dall'alcol e dalle droghe, svolgendo compiti burocratici e militari per Arias. Dentro di lui, però, cova ancora sopito il rancore verso il sistema. Verso la fine dell'anno, Arias organizza una battuta di caccia ufficiale su Saturnium-4 con parte dell'alto comando militare. Orion partecipa controvoglia. Ma una volta lì, si allontana volontariamente dalla spedizione, inoltrandosi da solo nelle tundre gelate. Dopo alcune ore (forse un giorno intero), affrontò e uccise un rarissimo bisonte Saturniano maschio alfa, armato solo di una lama energetica. Il gesto, compiuto non per gloria ma come prova personale di rinascita dopo anni di autodistruzione, fu interpretato come simbolo del suo ritorno alla piena efficienza fisica e mentale. Al suo rientro, l'alto comando rimase sbalordito:

nessuno prima di allora era mai riuscito a uccidere un bisonte con un'arma da corpo a corpo.

Orion conservò parte della pelliccia (cucita a mano sulla sua tuta ESO), mentre il resto della carcassa fu donato da Arias alle tribù locali come gesto di distensione politica. L'episodio suscitò reazioni contrastanti: alcuni clan protestarono per la violazione sacra, altri rimasero attoniti di fronte all'impresa quasi mitologica.

Questo evento, simbolo del suo "ripristino", sancisce il ritorno fisico e mentale di Orion dopo gli anni di abusi di alcol, violenza e droghe pesanti.

• **2686 –** Orion comprende che il sistema è marcio comunque, ma continua a credere in Arias. L'idea è che loro due insieme faranno grandi cose per la galassia. In questo periodo sviluppa una paura morbosa del giudizio della figlia (in quell'epoca appena iscritta alla AstroValor per i fatti suoi, forse per diventare una soldatessa anche lei). I due non si parleranno fino alla fine dei giochi.

• **2687** – Viene nominato generale dopo numerosi consigli strategici per il riformamento delle forze armate.

• **2687 (fine)** – Dopo anni di riabilitazione, Stygian Drakar viene dichiarato idoneo per il servizio militare e per un rientro. Orion lo nomina capitano della Guardia Nera, corpo scelto formato da ex forze speciali borderline, veterani impazziti e altra gentaglia, il braccio armato personale dell'alto comando. Stygian, pur segnato nel corpo e nello spirito, è feroce e letale. Agisce come cane da guerra muto, addestrando le reclute della Guardia e servendo Orion con fedeltà cieca. Orion ogni volta che lo vede rammenta l'amico che ha perso, ormai un guscio vuoto riempito con violenza.

• **Anno 2688** – Arriva la nomina come generale di stato maggiore, con sommo stupore di molti politici.

È in questi anni che Orion concepisce il suo piano. Non una vendetta. Una missione. Un sistema in cui nessuno possa più decidere. Dove il libero arbitrio, colpevole di ogni caduta, venga soppresso alla radice.

Per lui, l'unico modo per salvare la galassia… è controllarla tutta. Con le sue mani.

• **Tra il 2685 e il 2690**, Arias e Orion riformano l'intero apparato governativo.

• **A partire dal 2690**, la guerra fredda con l'ECLISSI porta nuove pressioni.

Arias inizia a temere le derive autoritarie, soprattutto quelle alimentate da Orion.

A poco a poco, inizia a dubitare del suo stesso sogno, e si pente.

Orion invece non vacilla: è sempre più convinto che la libertà sia un cancro. Senza dire nulla ad Arias, inizia la progettazione di un piano secondario: tramite una vecchia IA proibita della COESIONE, congegna dei dispositivi di controllo remoto, che procede a piazzare sulle varie flotte governative, spacciandole come update di sistema.

• **Nel gennaio 2696**, Arias vuole cambiare rotta. Intende negoziare con l'ECLISSI. Vuole riportare più equilibrio, e meno militarizzazione e patriottismo fanatico.

Orion non lo accetta e fa assassinare Arias.

L'opinione pubblica accusa quindi l'ECLISSI e scatena la Grande Guerra Galattica.

• **2696-2698** – Guerra contro l'ECLISSI: Orion guida le forze governative (insieme all'Alto Comando) in una blitzkrieg brutale e rapida. L'Obiettivo? Schiacciare l'ECLISSI e conquistare la galassia "da salvatore". In modo pulito diciamo… non da mostro. Così da poter poi promuovere leggi ferree e levare il libero arbitrio sfruttando il nazionalismo governativo e le proprie doti oratorie.

Il piano iniziale prevedeva una vittoria rapida, ma… l'ECLISSI resiste a lungo. Troppo a lungo.

• **2698** – Sono passati due anni. La guerra si trascina a rilento, causando malcontento nella popolazione governativa. Il sentimento pro-guerra inizia a crollare. Difatti, l'opinione pubblica spinge per una pace con l'ECLISSI dopo l'avvenuta riconquista di Xerion 7

(operazione Death-Storm). Le perdite in uomini e Valoran non valgono più il prezzo di una vittoria totale. Tanto vale accontentarsi di enormi dazi e spese di guerra.

A quel punto, Orion comprende che, anche se vincesse, la galassia non accetterebbe mai un dominio autoritario pacifico *(e con tutta probabilità, difficilmente l'avrebbe mai accettato a priori).*

Era tempo di attivare il Protocollo Nucleare.

L'ultimo Atto di Elaria Voss

Essere il Primo Ministro del Regime Governativo significava avere sulle proprie spalle il destino della più grande e potente nazione della Galassia.

Ogni giorno, Elaria Voss prendeva decisioni capaci di influenzare miliardi di persone. Il corso della Grande Guerra, i trattati per i rifornimenti di armi, l'economia, la sicurezza interna. Ogni parola pronunciata dal suo ufficio poteva cambiare il corso della storia.

Eppure, ormai, quel potere le sembrava sempre più vuoto.

Aveva passato gran parte della propria vita a conquistarlo. Aveva contribuito alla nascita del Regime, aveva lavorato al fianco di Cypher Arias e aveva compiuto scelte immorali di cui ora si vergognava al solo pensiero.

Ma nessun rimorso era paragonabile al suo più grande tormento.

Sua figlia.

Morta da sola in ospedale quando era ancora bambina, stroncata da una malattia fulminante, mentre Elaria era troppo impegnata a costruire la propria carriera politica per accorgersi che il suo presente stava morendo.

Ora, nel 2698, la Galassia aveva bisogno di nuove decisioni.

E doveva mettere da parti i suoi maledetti fantasmi per prenderle.

La Grande Guerra era ormai giunta a un punto morto. L'ECLISSI era stata sconfitta su gran parte dei fronti, ma Stellarnova resisteva ancora. Continuare la guerra avrebbe significato sacrificare altre decine di migliaia di vite per una vittoria che non aveva più senso.

Forse era arrivato il momento di mettere fine a quella follia.

Le differenze tra il Regime e l'ECLISSI non potevano essere cancellate. Questo era chiaro. Erano due visioni diverse della società, dell'ordine e della libertà.

Ma forse non era necessario cancellarle.

Forse era sufficiente imparare a convivere con esse.

Elaria Voss e il popolo governativo con lei, per la prima volta dopo molti anni, erano pronti a scegliere la pace.

Elaria si sveglia dopo una notte di sesso passata con Alexander Taylor, capo del CIIS, i servizi investigativi del Governo. Il contesto politico è delicato più che mai: l'opinione pubblica spinge per la fine della guerra contro l'ECLISSI, dato che ormai Xerion-7 è stato ripreso, a parte alcune sacche di resistenza. Sarebbe inutile continuare la devastante guerra di logoramento sul fronte di Stellarnova: la Coalizione è ormai agli sgoccioli, senza più armi, uomini e mezzi per contrattaccare davvero e si limita a dannose azioni di guerriglia, che costano al governo più Valoran di quelli che potrebbe guadagnare nella vittoria.

Si punta quindi a una pace formale, accompagnata da pesanti dazi e misure economiche punitive, così da soddisfare la popolazione, recuperare denaro e far cessare il malcontento popolare e della FALC.

La situazione cambia quando Elaria riceve una lettera da un misterioso professore. L'uomo sostiene di possedere prove secondo cui l'assassinio di Cypher Arias, ex leader e fondatore del Regime Governativo, non sarebbe stato opera dell'ECLISSI, ma il risultato di un complotto interno. Elaria è stranita e pensa a uno scherzo di cattivo gusto nelle alte sfere: perché se così fosse, la scintilla che fece esplodere la Grande Guerra Galattica... non era

altro che una menzogna. Inquieta, decide di approfondire di persona la questione. Quando riesce a raggiungere la casa del professore tramite vie traverse (scorta a basso profilo, sosia, vie secondarie, protocolli di elusione), però, lo trova morto in circostanze sospette. Sembra un malore in apparenza, ma è evidente che sia stato assassinato. Questo evento fa comprendere a Elaria che qualcuno sta coprendo qualcosa di enorme all'interno dell'intero apparato governativo.

A questo punto, Elaria inizia un'indagine personale e dalla massima discrezione, portata avanti dai suoi uomini più fidati. Scopre che qualcosa si fa strada nell'ombra, forse addirittura un colpo di stato. I suoi sospetti si concentrano su Nolan Frost, capo dei servizi segreti della NCA, noto per essere freddo, calcolatore e spietato. Il cospiratore perfetto. Raccoglie indizi e informazioni negli archivi segreti e classificati che sembrano incastrarlo, ma andando più a fondo capisce che Frost è solo una pedina.

Seguendo la traccia fino alla fonte, tutte le prove convergono su Orion, il Generale di Stato Maggiore. Proprio lui. L'eroe della Nazione. Il braccio destro di Arias. Il bastardo cocciuto con cui aveva avuto mille battibecchi politici sulle azioni in guerra. Elaria è sconvolta.

Quindi, dopo un briefing con giornalisti e politici nel salone centrale del Palazzo Governativo (usato come diversivo) riesce a svicolarsi e introdursi nell'ufficio di Orion per cercare le ultime informazioni di conferma. Scopre tra le altre cose che il capitano Proxima Tempest è sua figlia.

Ma la verità più sconvolgente è un'altra…

Orion aveva fatto uccidere Arias, scatenando così la Grande Guerra Galattica. E ora… vuole fare molto di peggio. Elaria legge altri documenti, file secretati, cartelle NCA classificate, dove su tutte è riportata la dicitura di un certo Protocollo Nucleare. Non credendo ai suoi occhi, continua a leggere…

In pratica, Orion sta pianificando una serie di attentati sulla stessa Nebulon, per dare la colpa all'ECLISSI (come già fece in passato con Arias), aizzare l'opinione pubblica per scatenare tutta la potenza militare di Nebulon compresa la Settima Flotta nucleare e sconfiggere definitamente la Coalizione. A quel punto, tramite un AI di controllo flotte, avrebbe preso il comando di tutte le flotte governative… e disintegrato pianeti su pianeti per spezzare il libero arbitrio dell'uomo. Una pace eterna… a costo di un genocidio di miliardi di persone e animali. Decine di miliardi.

Ancora sconvolta da ciò che ha letto, Elaria sente la porta dello studio aprirsi di colpo. Si gira di scatto, vedendo Orion entrare con quattro soldati della Guardia Nera.

Non riuscendo a trattenere la rabbia e il disgusto, Elaria lo accusa subito di tradimento contro la patria e di terrorismo.

Di seguito il loro confronto:

"Lei davvero crede che io sia il cattivo? Il malvagio? Il mostro? Si guardi intorno."

Indicò le guarnigioni d'élite appostate nei pressi del palazzo, "L'esercito governativo conta oltre un miliardo e mezzo di uomini. Come avrei fatto a convincerli tutti? Sarei andato a bussare alla porta di ognuno? A trascinarli fuori di peso?"

Elaria non rispose.

"No." Orion si affacciò alla vetrata che dava sul cortile, "No… sono stati loro a sceglierlo. Poiché… signorina Voss, deve sapere che le persone sono egoiste. Ho visto soldati vendere i propri compagni per una razione di cibo. Ho visto padri denunciare i figli per salvarsi. Ho visto ribelli squartare vive donne incinte. Ho visto interi villaggi bruciare per il controllo di una cazzo di miniera di Lumynite. Lei crede ancora che il male appartenga a pochi? No… le persone non pensano al benessere comune. Ma bensì solo a sé stessi, al denaro, ai privilegi, alla gloria…"

Orion sbuffò, "Soldi… gloria… onore. Tutto questo non vale un cazzo. La vita ha tolto tutto a me, come a molti altri bravi ragazzi. Morte, lutti, dolore. Non c'è nessuna gloria né qualcosa che possa ripagare il sangue versato, le atrocità compiute da ambo le parti, i massacri.

Niente."

"E quindi perché non mette un freno a tutta questa follia, Orion!?" urlò Elaria, pallida in volto.

Il generale si voltò, "Perché io non sono un egoista… e non permetterò alla galassia di autodistruggersi. Di affossare tutto quanto costruito finora dalla nostra grande nazione sopravvissuta per millenni."

Scosse la testa, "No… su questo il buon Cypher aveva ragione. Anche lui era un altruista, un visionario, un patriota. Finché non ha perso la retta via e sono stato costretto a metterlo da parte."

"Metterlo da parte?! L'avete ammazzato insieme alla famiglia!"

"Un tragico evento… non più tragico della vita di tutti i giorni. Quantomeno io ho avuto e sto avendo… la perseveranza di portare a termine il mio obiettivo. La pace nella galassia. Una pace duratura, stabile… eterna. Una pace dove le famiglie potranno vivere serene… e non vedere i loro figli massacrati, scuoiati e torturati nelle giungle di Kar-Maeg."

Si fermò per alcuni istanti, "Ma sono anche ben consapevole che tutto questo ha un prezzo, un costo. E io sono disposto a pagarlo. Bombarderò l'ECLISSI, quella giungla maledetta di Kar-Maeg, Dunaria e tutti i pianeti e le regioni dell'opposizione fino all'ultimo villaggio… All'ultima casa… All'ultimo uomo… pur di raggiungerlo. Creerò una cicatrice così profonda da spezzare finalmente la già debole morale delle persone. Per sostituirla con qualcosa di migliore. Non più il libero arbitrio. Ma la quiete eterna."

Si voltò, "Manca soltanto un ultimo sacrificio, signorina Voss. Poi il tempo dei massacri e delle ingiustizie sarà terminato per sempre."

Elaria rimase con gli occhi sgranati, il fiato corto.

Non poteva credere a ciò che stava sentendo.

Poi, anche se il petto le faceva male, gridò, "Santo cielo! Lei è pazzo! Crede di aver ragione, ma le sue mani si sporcheranno del sangue di miliardi di innocenti! Capisce!?"

Orion sospirò, "Innocenti? Nessuno è innocente, signorina Voss. Siamo tutti responsabili del nostro destino. Tutti facciamo delle scelte… e le medesime hanno delle conseguenze."

"Già, proprio così, Orion! E lei pagherà per le sue! La farò mettere subito agli arresti! Guardie!" e ordinò ai 4 membri della Guardia Nera li presenti di arrestare il generale.

Tuttavia… nessuno si mosse.

"Ma che… siete d'accordo con lui!?"

Il generale aggrottò la fronte, "Ha ragione, Elaria. Tutto ha conseguenze. E io come tutti non sono esule dalle mie. Pagherò per quello che ho fatto."

Mise la mano nella fondina che portava sul fianco destro, ed estrasse una pistola pesante LP-4 IRON.

"Ma di certo… quel giorno non sarà oggi."

La puntò contro Elaria e sparò un colpo. Il proiettile laser perforò l'elegante abito, dritto in corrispondenza del cuore.

Elaria si accasciò a terra, incredula, "O-Orion. L-lei mi… mi ha sparato?"

Un lungo rivolo di sangue sgorgò dal suo torace, "C-cazzo…"

Orion le si avvicinò dall'alto, "Mi dispiace sia finita così… Elaria. Ma non posso mettere a repentaglio la pace nella Galassia."

Puntò nuovamente la pistola, "È stato un onore lavorare con lei. Addio."

Si udì un rumore sordo.

Poi il buio.

"Mamma!"

"Mamma sei tornata!"

Elaria aprì gli occhi. Intorno a lei un oceano bianco latte. Molto luminoso. Quasi da accecare la vista.

"Sto sognando? Che cos'è questo posto?"

"Mamma! Mamma, eccoti!"

Si voltò.

Sua figlia era lì. Lì davanti a lei.

Più bella di un fiore in primavera.

Elaria si paralizzò a vederla, “Helen! Helen sei tu!”

Gli corse incontro, abbracciandola.

“Helen, piccola mia!”

Scoppiò in lacrime, “Non pensavo di rivederti più! Di poterti stringere a me! Oh, cielo ma com’è possibile!?”

La piccola sorrise, “Mamma. Ora siamo insieme. È questo l’importante!”

Helen prese per mano la mamma, ed insieme si incamminarono verso una grande paesaggio mediterraneo che si aprì davanti a loro come una spaccatura di luce: palme, mare, sole alto, gabbiani, paesini, animali felici.

“Oh, Helen, non voglio perderti mai più! Mai!”

“Tranquilla, mamma. Andrà tutto bene. Io e te. Dobbiamo recuperare il tempo che ci è stato tolto. Ti voglio tanto bene!”

“Anche io, Helen, anche io!”

Subito dopo questo evento, il 2 giugno, vengono messi in atto gli attentati pianificati. Nebulon viene colpita. Oltre 25 mila morti e 100 mila feriti, l’illusione di pace, potenza e intoccabilità crolla. Il popolo governativo vuole giustizia. Costi quel che costi. E autorizza il dispiegamento di tutte le truppe di Nebulon, compresa la Settima Flotta nucleare: l’arma finale capace di spazzare via tutto ciò che si conosce.

Il conto alla rovescia alla fine di tutto... è appena iniziato.

Il Protocollo Nucleare

Di seguito, l'elenco di tutti gli obiettivi:

• **Meridian:** Annientata. Distruzione planetaria tramite missili A.D.E.S. del mondo sede dell'ideale libertino.

• **Kar-Maeg:** Vaporizzata come se non fosse mai esistita. Eliminata con ogni tipo di arma di distruzione di massa a disposizione, da LRM-TORPEDO atomici a missili crea-tsunami, fino ad armi ad annichilimento e A.D.E.S, non lasciando nemmeno detriti cosmici.

• **Vortexia:** Sfera di Dyson e stella Major 10 distrutta con un A.D.E.S. Solare, più atomiche tattiche, bombe fulminatrici e H.L.R.I.C su città principali e fabbriche tecnologiche di armi. Ridotta quindi alla nullità e all'impotenza perpetua.

• **Dunaria:** continenti devastati (come il continente monsonico Barathar dato alle fiamme o i deserti di Nubir e Zakaresh vetrificati a suon di testate nucleari). Verrà lasciata in cenere e ridotta al niente.

• **Albarossa:** superficie resa sterile alla vita fino a 100 km di profondità. Tempeste elettromagnetiche, armi chimiche, venefiche e batteriologiche. Città ridotte a gusci morti e vuoti.

• **Emporium Fortune:** città principali distrutte da testate nucleari multiple e gas venefici.

• **Sugli stessi pianeti governativi (da Nebulon fino a Petroleum)**: bombardate con atomiche, H.L.R.I.C. o bombe ad alto potenziale le caserme, le guarnigioni, le fortezze AEGIS e le principali basi fortificate per spezzare il governo stesso alla resa totale.

• **Stellaria:** foreste incendiate e ridotte in cenere, i mari inquinati con armi chimiche, il tutto come punizione per il sostegno all'ECLISSI.

• **Ergon:** deflagrata da bombe a grappolo atomiche e testate chiodate a frammentazione sonica, insieme a quella marcia sede della BSE e ai minatori di carbone e metalli rari.

• **Pianeti delle regioni esterne neutrali o vassalli:** distrutti completamente con A.D.E.S. o nuclearizzati in buona parte. Resi meno del nulla, detriti cosmici o mere lande radioattive.

• **Oscuria:** distrutta completamente una volta che le navi raggiungeranno l'orbita con A.D.E.S. e armi ad annichilimento.

• **Per tutti gli altri pianeti:** distrutti centri vitali o di importanza culturale per un eventuale ribellione futura. Quindi villaggi di Saturnium, accampamenti di Steppius, città di Nuvolarium-8, nazioni minori o altre istituzioni *(come la sede della Trading Co. Stellar Alliance, nuclearizzata).*

Vittime umane stimate: nell'ordine delle decine di miliardi.

Vittime animali stimate: nell'ordine dei trilioni e triliardi.

L’Attivazione del Protocollo Nucleare

Dopo l’assassinio di Elaria Voss e gli attentati del 2 giugno, la situazione precipita. Orion accusa l’ECLISSI di quel barbaro attacco al cuore stesso della civiltà, e ottiene il pieno supporto di Nebulon, della FALC e dell’opinione pubblica. Viene quindi proclamata la **Mobilitazione Generale:** la Settima Flotta Nucleare insieme a tutte le armate stanziate a difesa di Nebulon e rimaste volutamente in riserva, vengono sguinzagliate contro la Coalizione. Nei 3 mesi seguenti, l’ECLISSI viene sconfitta, i suoi pianeti si arrendono e la stessa Meridian (cuore dell’ideale libertino) messa sotto assedio e chiesta la resa incondizionata.

Nel frattempo, con lo sguardo fiero del popolo volto verso il fronte, Orion avvia il colpo di stato e fa arrestare tutti i dissidenti politici e l’opposizione in gran segreto. Quindi fortifica Valoris con truppe di fedelissimi e la Guardia Nera, la forza personale di circa 1000 uomini al servizio dell’Alto Comando. O per meglio dire… a Orion.

Fatto ciò, il generale da il via al Protocollo Nucleare. Attiva il sistema di controllo flotte e queste iniziano a diramarsi verso gli obiettivi prestabiliti.

Allo stesso tempo, alza il sistema difensivo di Valoris che rende la capitale e quindi il suo quartier generale inespugnabile.

Fughe di notizie, canali radio criptati, voci di corridoio spaventose e comunicazioni di emergenza fuoriescono da Valoris e dai canali governativi.

Presto, tutta la galassia viene a conoscenza dell’orrore e capisce in un’istante che ha solo pochi giorni… prima dell’annientamento totale.

A quel punto, amici, nemici, rivalità, guerre, Regime, ECLISSI. Niente di tutto questo ha più senso. Ora è solo tutti contro Orion.

Devono fermare l’apocalisse imminente.

Purtroppo per loro, Valoris è inespugnabile e le flotte governative sono sotto suo totale controllo, impedendo l’arrivo di rinforzi massicci governativi e di altre nazioni verso Nebulon, dato che le armate erano al fronte o su Meridian. E anche arrivassero si troverebbero di fronte alla metropoli galattica meglio difesa della storia, capace di resistere a centinaia di armi atomiche e ad annichilimento come fossero semplici petardi.

Parte quindi una missione disperata per tentare il tutto per tutto. Fare irruzione nel Palazzo Governativo, disattivare in tempo i codici del Protocollo Nucleare e fermare Orion.

La svolta arriva quando Cassian Blaze, comandante in capo delle forze speciali della A.F., tradisce Orion e diserta.

(Tra le altre cose, organizza un’operazione clandestina e invia un commando A.F. che assalta la struttura di detenzione dove erano tenuti Dante e Veronica, liberandoli.)

Proxima, che nel frattempo si trova su Emporium Fortune, viene contattata dal VSS (Serviti Segreti di Vortexia) e messa al corrente della situazione. Viene poi condotta su Vortexia, dove il VSS insieme ai Governativi e a delegati delle altre fazioni, elabora i piani per entrare a Valoris bypassando le sue immense difese.

In quella località sicura e segreta, amici, rivali ed ex nemici collaborano ora per salvare la Galassia dalla distruzione totale.

Anche vari personaggi principali decidono di partecipare:

- Valentina mette le sue capacità di pilota al servizio dell’operazione;
- Anderson si arruola al meglio che può come sostegno morale;
- E Luna garantisce le sue straordinarie capacità di hacker, tecnico e ingegnere.

Dante e Veronica restano nelle retrovie, più che altro perché le loro capacità non sono sufficienti e sono stanchi dopo mesi di prigionia.

L’ultima missione per il destino di tutto ciò che esiste… sta per iniziare.

Elenco della Forza di Assalto Congiunta contro il Palazzo Governativo:

● Proxima Tempest a guida della missione, con in dotazione Armatura delle Stelle vortexiana e fucile ad arco energetico ARC-156X dell'élite governative.

● La Company dei personaggi di Zefiron: Luna Elektra impiegata in affiancamento agli ingegneri e hacker governativi, Anderson Smith come sostegno morale e accompagnatore di Luna, e Valentina Dracore come pilota d'emergenza ad accompagnare;

● 135 soldati sceltissimi (di cui la maggior parte supersoldati) delle Forze Speciali A.F. governative (vi sono team di altissimo livello come il White Condor e il Red Raven);

● Scipius Onorex, Capo del VSS (Vortexia Secret Service) che ha indetto la missione;

● 35 operativi d'élite del VSS;

● L'Ex supersoldato delle Black Skull Var Kessler, ora industriale. L'ultimo supersoldato reperibile delle Black Skull torna in un'ultima disperata missione;

● 6 Ribelli di Kar-Maeg (sembra folle, ma alcuni Signori della Guerra/capi tribù con potenziamenti illegali e forza mostruosa da bestie umane hanno accettato la partecipazione!);

● 5 membri d'élite appartenenti a una Delegazione di guerrieri speciali di Dunaria congiunta, un campione per città: Mercatoris Forum, Qadimah, Blopkar, Monsh Rakul e Sirtan Taubrak;

● Squadra BSE Kobrar II di altissimo livello. 7 uomini in totale. Si tratta di membri speciali della Blood Star Enforcers che non ci tengono a vedere la galassia cancellata;

● 25 contractors della IRONCLAD, tra cui la vicecomandante Kassandra Hessel e il maggiore di punta Kruger Valor;

● Team scelto dei Disperati (Grin LegnoFerro su tutti, insieme agli altri. Ombra e Nicole nelle retrovie);

● 30 uomini dei Reparti speciali della Brigata del Bue d'Acciaio ECLISSI;

● 10 Cyborg della compagnia di Ventura Cyborg;

● 10 membri della Ferrovia Nera da Ergon;

● 20 killer operativi della NCA.

Per farla breve, l'assalto finale al Palazzo Governativo di Valoris fu composto dai migliori operatori, supersoldati, mercenari, ribelli e veterani che riuscirono a raggiungere Nebulon dopo l'attivazione del Protocollo Nucleare.

In totale: **circa 300 uomini**.

La metropolitana segreta per raggiungere il Palazzo Governativo

Quando Nathaniel Orion attivò il proprio piano di genocidio, la galassia comprese all'istante di trovarsi di fronte non più a un generale patriottico, ma a un folle disposto a uccidere miliardi di persone e animali, e instaurare un regime totalitario fondato sul terrore assoluto e sull'assenza di libero arbitrio per raggiungere una "pace eterna".

Oltretutto, e faceva male a dirlo, Orion possedeva a quel punto un vantaggio quasi insormontabile: il controllo remoto delle flotte governative e il suo pugno di ferro stretto su Valoris.

Negli anni precedenti, sfruttando la propria posizione di generale di stato maggiore e il prestigio ottenuto durante la Guerra Fredda e la Grande Guerra contro l'ECLISSI, Orion aveva introdotto gradualmente all'interno delle armate un sofisticato sistema di sincronizzazione e comando militare basato su una vecchia AI strategica della COESIONE.

In via ufficiale, tali sistemi erano stati presentati come semplici protocolli di sicurezza e upgrade informatici, necessari per migliorare l'efficienza della Marina Stellare durante il conflitto.

Nessuno sospettò della vera natura del progetto. Orion era considerato un eroe nazionale, uno degli uomini più rispettati dell'intera galassia, e le sue riforme vennero accettate senza particolari opposizioni. Quando attivò il Protocollo Nucleare nel 2698, quel piano funzionò fin troppo bene.

Il controllo delle flotte passò nelle sue mani, impedendo a gran parte degli eserciti governativi sparsi nella galassia di rientrare su Nebulon per fermarlo.

Dopo l'attivazione, Nathaniel si barricò all'interno di Valoris. La capitale possedeva sistemi difensivi progettati nel corso di secoli per renderla invincibile: un gigantesco scudo energetico di LV-10 capace di resistere senza batter ciglio ad armi di distruzione di massa, batterie orbitali automatizzate, contraeree pesanti, bunker, mine, robot killer e chilometri di mura blindate e fossati.

Inoltre, durante il colpo di stato, Orion aveva già radunato a Valoris numerose truppe d'élite fedeli alla sua causa. Tra queste spiccava la Guardia Nera, corpo scelto formato da veterani impazziti e fanatici devoti all'alto comando e addestrati per operazioni black ops e di difesa estrema. A loro si aggiungevano reparti coloniali, unità speciali e militari radicalizzati dagli attentati terroristici di Nebulon e ora più fedeli che mai.

Il resto delle forze governative presenti sul pianeta non era in grado di sfondare il sistema difensivo della capitale. Nemmeno utilizzando tutto ciò a disposizione su Nebulon stessa. Valoris divenne così una fortezza imprendibile, impossibile da conquistare con un attacco convenzionale.

La svolta arrivò con la metropolitana sotterranea della Vecchia Valoris.

Nonostante la città fosse inespugnabile dall'esterno, esisteva ancora un antico sistema di emergenza risalente a epoche precedenti al regime moderno, alla repubblica, alla COESIONE e risalenti si pensa persino agli anni Oscuri: una linea ferroviaria sotterranea segreta.

Quella rete attraversava profondità immense del sottosuolo della capitale, passando sotto antiche fondamenta, reattori energetici, sistemi fognari titanici (alcune cavità e caverne erano ampie decine di chilometri sottoterra!), archivi dimenticati e strutture risalenti a tempi innominabili. Distruggere o minare completamente quelle gallerie sarebbe stato pericolosissimo persino per Orion stesso.

Un collasso della rete sotterranea avrebbe potuto compromettere la stabilità dell'intera capitale, causando danni catastrofici ai sistemi energetici e alle fondamenta urbane di Valoris. Poiché Orion non poteva annientare il suo stesso Quartier Generale, decise di limitarsi a sigillare gli accessi principali della linea ferroviaria tramite codici di sicurezza militari impossibili da decriptare e violare in tempi utili.

Tuttavia...

L'unico uomo, oltre a Orion, a conoscere i codici completi della rete sotterranea era il colonnello Cassian Blaze, il suo amico più fidato.

Veterano delle antiche guerre repubblicane e figura rispettata all'interno dell'esercito, Cassian era stato uno dei pochi ufficiali a mostrare umanità nei confronti di Orion durante il suo periodo più oscuro. Anni prima, infatti, era stato proprio lui a impedirgli di trasformarsi in un assassino suicida davanti al Palazzo Governativo di Valoris, conducendolo invece all'incontro con Cypher Arias.

Per questo motivo, Orion aveva sempre nutrito una certa fiducia nei suoi confronti, considerandolo uno dei pochi uomini leali alla patria e abbastanza competenti da custodire informazioni tanto delicate.

Quando però il piano di Orion degenerò nella follia genocida, Cassian comprese che l'unico modo per salvare la galassia era tradire il vecchio compagno. Fu quindi lui a consegnare i codici d'accesso alla missione segreta organizzata dal VSS e dalle forze congiunte, e guidata da Proxima Tempest.

Nota di chiarimento: Perché il Governo non ha utilizzato la linea sotterranea per inviare interi eserciti direttamente dentro Valoris? In realtà, la rete ferroviaria segreta non era stata progettata per il trasporto di grandi armate.

I tunnel erano stretti, antichi e dotati di pochissimi treni funzionanti. Inoltre, il tragitto copriva centinaia di chilometri sotterranei, collegando il Palazzo Governativo a punti remoti fuori dalla capitale, talvolta regioni sperdute, montane o isolate. Ogni viaggio richiedeva ore di tempo, e i treni disponibili potevano trasportare soltanto piccoli gruppi di soldati per volta.

Con il Protocollo Nucleare già attivo e le flotte fuori controllo, la galassia non disponeva del tempo necessario per organizzare un'invasione su larga scala. Fu quindi presa una decisione disperata: inviare un commando scelto di circa 300 uomini, formato da forze speciali provenienti da tutti i mondi della Galassia di Zefiron.

A guidare quella missione fu Proxima Tempest.

L'obiettivo: raggiungere Orion e fermarlo... prima che la Settima Flotta iniziasse la devastazione nucleare della galassia.

La Missione Finale al Palazzo Governativo

I codici funzionarono. La metropolitana si sbloccò.

Il commando di Proxima raggiunse i sotterranei del Palazzo Governativo e risalirono.

Tuttavia…

L'assalto finale al Palazzo Governativo di Valoris si trasformò rapidamente in uno dei massacri più sanguinosi dell'intera storia galattica. Nei corridoi, nelle sale e nei livelli interni della struttura si consumò una battaglia disperata tra i migliori combattenti della galassia e la temibile Guardia Nera di Nathaniel Orion.

Lo scontro fu talmente feroce che le due parti si annientarono a vicenda: la Guardia Nera venne completamente distrutta, ma il Dream Team di Proxima pagò un prezzo altrettanto devastante, venendo cancellato durante l'avanzata.

Tra tutti loro, Proxima Tempest si rese protagonista di una violenza inaudita. Attraversò i corridoi del Palazzo Governativo lasciandosi alle spalle Guardie Nere dilaniate, armature ESO perforate e corpi mutilati dai suoi colpi. Numerosi robot da combattimento vennero distrutti a distanza ravvicinata, spesso ridotti a carcasse fumanti tra le macerie. In più occasioni Proxima fu circondata e costretta a combattere più nemici alla volta, aprendo varchi nella linea difensiva avversaria mentre il resto della Forza di Assalto Congiunta cadeva intorno a lei.

Gli ultimi superstiti si sacrificarono uno dopo l'altro per aprire un varco verso il cuore del complesso, permettendo a Proxima Tempest di proseguire da sola verso lo studio centrale del palazzo.

Dopo la carneficina che aveva decimato la Forza di Assalto Congiunta, soltanto Proxima Tempest e sei operativi del VSS, compreso il loro capo Scipius Onorex, erano ancora in grado di proseguire.

Tuttavia, Stygian Drakar, comandante della Guardia Nera ed ex commilitone di Orion, riuscì a sorprendere il gruppo e, nel giro di pochi istanti, eliminò i cinque operativi del VSS rimasti.

Le storie raccontano anche che per un momento, Proxima e Stygian si siano soffermati a guardarsi per alcuni secondi, come memori di un tempo passato, in cui erano solo uno zio acquisito amico del padre e una felice bambina. L'ora cane da guerra con danni neurologici irreparabili sembrò per un istante capire… per poi fiondarsi all'assalto, vittima del suo stesso corpo invincibile.

Fu allora che il capo del VSS spinse via Proxima al grido di "Corri! Non c'è più tempo! Dipende tutto da te!" per poi ingaggiare un combattimento suicida contro il supersoldato, riuscendo a trattenerlo abbastanza a lungo da permettere a Proxima di continuare da sola verso il cuore del palazzo. Lo scontro si concluse con la morte di entrambi, con Scipius dilaniato in un mare di sangue da decine di colpi della lama energetica dell'avversario, e con Stygian distrutto da danni apocalittici: perforato da cinque colpi di fucile ad arco energetico del primo e devastato da numerosi esplosivi ad alto potenziale necessari per abbatterlo.

Grazie a quel sacrificio, Proxima Tempest poté continuare da sola.

Convinta di aver ormai raggiunto l'ufficio di Orion, Proxima attraversò gli ultimi corridoi del complesso, solo per ritrovarsi davanti all'ultima linea di difesa: circa venti Guardie Nere equipaggiate con tute ESO Axstral Mark X e due robot Death Nine élite. Esausta e con l'Armatura delle Stelle gravemente danneggiata dai combattimenti precedenti, comprese che uno scontro convenzionale era impossibile.

Fu allora che estrasse una D47… una fottuta granata semi-nucleare! Davanti allo stupore dei nemici, fece un sorrisetto stanco (come a dire: "Finiamola qui…"), abbassò la visiera dell'armatura, e attivò l'ordigno. L'esplosione devastò l'intera anticamera, trasformandola in un inferno di fuoco, detriti e radiazioni. Molte Guardie Nere morirono sul colpo, altre vennero gravemente ferite, mentre i Death Nine élite subirono danni catastrofici. Anche l'Armatura delle Stelle di Proxima fu quasi distrutta dall'onda d'urto.

Quando il fumo iniziò a diradarsi, i superstiti videro una sola figura ancora in piedi. Proxima avanzava lentamente tra le fiamme. L'armatura era ridotta a un relitto fumante,

piena di crepe, fili esposti e componenti meccanici distrutti, ma il suo fattore rigenerante le aveva permesso di sopravvivere all'esplosione. Gli ultimi membri della Guardia Nera tentarono comunque di fermarla, ma vennero eliminati uno dopo l'altro in un ultimo scontro corpo a corpo brutale. Quando l'ultimo nemico cadde, il passaggio verso Orion era finalmente aperto.

Proxima raggiunse così lo studio centrale del Palazzo Governativo, dove trovò Nathaniel Orion ad attenderla.

Lui non tentò la fuga, non cercò giustificazioni e non pronunciò parole per difendere le proprie azioni. Sapeva che ogni evento degli ultimi anni lo aveva condotto inevitabilmente a quel momento e che la fine era ormai arrivata. Tuttavia, quando Proxima scoprì che il Protocollo Nucleare era già stato attivato, reagì in preda alla rabbia lanciandosi all'attacco. Lo scontro che seguì fu breve ma brutale. Orion era ancora fresco, riposato e nel pieno delle proprie capacità, mentre Proxima era esausta dopo l'assalto al palazzo e le innumerevoli battaglie affrontate durante la missione. Per la prima volta dall'inizio della saga, l'ex soldatessa venne realmente fermata. Nathaniel Orion riuscì infatti a sconfiggerla con rapide mosse da veterano, lasciandola a terra e incapace di continuare il combattimento.

In quel momento, mentre la galassia sembrava ormai condannata, Proxima comprese che non aveva più la forza di opporsi. Non tentò ulteriori attacchi e non cercò di rialzarsi.

Aveva perso.

Quindi gli parlò solo. A tu per tu. Non come avversario, o come simbolo di speranza o Supersoldatessa, ma… come una semplice figlia. Gli confessò che, nonostante tutto ciò che era accaduto, non aveva mai smesso di considerarlo suo padre.

Non aveva mai smesso… di volergli bene.

Quelle parole provocarono qualcosa che nessuno avrebbe ritenuto possibile.

Nathaniel Orion crollò dall'interno. Tutta l'ideologia costruita negli anni sulla paura, sul controllo assoluto, sull'abolire il libero arbitrio, sulla convinzione di essere ormai irredimibile… si sgretolò in un istante.
Il Dio che aveva cercato di imporsi sulla galassia svanì.

In un solo secondo, Orion ricordò chi era:
Il **Soldato** che combatteva per la patria.
Il **Padre** che amava la moglie, le figlie, gli amici.
L'**Uomo**.
Capì.
Capì di aver portato la galassia sull'orlo del baratro.
Ma capì… che non era ancora troppo tardi per scegliere.

Orion tese allora la mano a Proxima, non per affrontarla di nuovo, ma per aiutarla a rialzarsi. Padre e figlia decisero insieme di fermare il Protocollo Nucleare e, per la prima volta dopo quindici anni di conflitti, combatterono dalla stessa parte.

Raggiunsero il cuore del sistema di controllo del palazzo governativo: Il Mainframe, dove era inserita la Key di controllo flotte. Lì, l'ultima linea di difesa era composta da robot automatici programmati per proteggere il Mainframe centrale a qualunque costo (Death Nine élite e Killer Drone XZN-999 di alto livello). Seguì un ultimo scontro spietato contro le macchine assassine, che vennero infine distrutte dopo una dura battaglia.

Tuttavia, una volta raggiunto il sistema, divenne evidente che il Protocollo Nucleare aveva ormai superato il punto di non ritorno. Il complesso del Mainframe era troppo avanzato per essere disattivato attraverso procedure convenzionali in tempi celeri, e l'unica soluzione possibile… richiedeva un sacrificio estremo.

Nathaniel Orion comprese ciò che doveva fare. Mentre Proxima cercava una soluzione alternativa, lui entrò nella camera energetica che alimentava il nucleo del sistema e sigillò

la struttura dall'interno. La figlia capì le sue intenzioni troppo tardi. Colpì il vetro, urlò il suo nome e tentò disperatamente di fermarlo, ma Orion aveva già preso la propria decisione.

Prima della fine, le lasciò un ultimo saluto, qualcosa che apparteneva al loro passato e a tutto ciò che non avevano mai avuto il tempo di vivere come Padre e Figlia:

"In un'altra vita... prenderemo quel cazzo di gelato insieme."

Poi afferrò i cavi centrali del nucleo energetico. Un'immensa quantità di energia attraversò ogni fibra del suo essere, provocandogli sofferenze mostruose come quelle subite durante le torture nel campo di prigionia di Kar-Maeg. Ma questa volta non stava lottando per sopravvivere. Stavolta stava soffrendo per salvare qualcuno. Per salvare tutti. Resistette abbastanza a lungo sotto miliardi di Volt per sovraccaricare il Mainframe centrale e provocare il collasso dell'intero sistema. Il Protocollo Nucleare venne fermato e Nathaniel Orion trovò la morte non come **Dio**... ma come **Uomo**.

Proxima rimase immobile davanti alla camera energetica in pericoloso aumento di pressione. In ginocchio, devastata dal dolore, non riusciva né a muoversi né ad accettare ciò che era appena accaduto. Mentre il palazzo iniziava a collassare attorno a lei a causa dell'energia a neutroni che si stava accumulando, tra fumo, macerie e allarmi d'emergenza, comparve Valentina Dracore. Da sola la pilota aveva attraversato i corridoi devastati del complesso, superando cadaveri, sangue, incendi e rovine per raggiungere la sua compagna. Quando vide Proxima accanto al vetro comprese subito la situazione. Non furono necessarie spiegazioni. La prese per le spalle, la costrinse a rialzarsi e le ricordò che dovevano continuare a vivere. Dovevano andarsene!

Le due raggiunsero infine una navetta abbandonata nel cortile e decollarono pochi istanti prima che il Palazzo Governativo venisse completamente deflagrato dall'esplosione del Mainframe. Le fiamme illuminavano il cielo di Valoris mentre l'edificio simbolo del Regime Governativo crollava su sé stesso. Attraverso il finestrino della navetta, Proxima osservò piangente per l'ultima volta il luogo in cui aveva perso suo padre e dove Nathaniel Orion aveva smesso di essere un dio... per morire da uomo.

Perdite, scontri memorabili e superstiti della Forza di Assalto Congiunta

(info aggiuntive sulla più sanguinosa battaglia tra forze speciali della storia)

● **Proxima Tempest:** durante lo scontro eliminò almeno 70 Guardie Nere da sola, e svariati Death Nine e Killer Drone XZN-999, sia con la lama energetica che con il micidiale fucile ad Arco ARC-156 X, o persino pestandoli coi pugni corazzati dell'Armatura. I resoconti dei pochi superstiti affermarono che vederla in azione era come assistere a un'arma nucleare strategica semovente in forma umana. Di seguito, alcuni momenti tra i più memorabili: eliminò in un cruento duello di lama energetica un tenente supersoldato veterano della Guardia Nera, decapitandolo; perforò da parte a parte con un pugno un Killer Drone che si era avvicinato troppo; resistette senza battere ciglio a un fuoco incrociato con armi pesanti quali fucili a gas nervino VENOM-100, a raggi gamma ATOM-238 e persino con quelli elettrici ER-16 VOLT per poi eliminare gli aggressori con colpi a impulsi mirati e letali; squarciò con la pura forza bruta delle sue braccia una parete anti-atomica blindata e infine sradicato un cannone a triplice canna al plasma dalla sua sede per poi rivolgerlo contro una colonna di corazzati della Guardia Nera e fedelissimi in arrivo dal cortile e farla esplodere. Ovviamente sopravvive.

● **Valentina, Anderson e Luna:** non hanno partecipato direttamente alla battaglia. Sopravvissuti.

● **Scipius Onorex:** combatté con un coraggio e una forza incredibili, eliminando numerosi avversari sia supersoldati che robot. Però in un duello suicida tentando di fermare con ogni singola fibra del suo essere il Capitano della Guardia Nera Stygian Drakar, per dare tempo a Proxima di proseguire. Durante lo scontro, Scipius sfruttò fino all'ultimo kilobyte di informazioni il software di analisi predittiva del VSS per anticipare i movimenti di Stygian e schivarne gli attacchi, cercando nel frattempo di infliggergli più danni possibili. Riuscì così

a evitare decine, poi centinaia di colpi, ma Stygian… continuava a combattere senza mostrare segni di cedimento. Il Capo del VSS resistette finché poteva, sapendo di andare incontro alla morte. Alla fine, il software commise un errore: Scipius venne colpito e Stygian – nonostante le ferite accumulatesi – lo maciullò a colpi di lama energetica. Morente, fece appello a tutte le sue forze per sparare un ultimo colpo con il suo fucile ad Arco, centrando il rivale che stava già tornando verso Proxima e trapassandolo da parte a parte per un'ultima, dannata volta. Entrambi morirono nello scontro.

● **Operativi del VSS:** tra i migliori combattenti presenti alla battaglia. Grazie alle loro tecnologie avanzate e all'addestramento superiore, uccisero decine di Guardie Nere e robot… ma morirono tutti.

● **Forze Speciali e Supersoldati Governativi:** hanno rappresentato la forza dirompente del vero Governo. Ricordato per sempre negli annali l'episodio dove tre squadre A.F. sono uscite dal palazzo, e si sono coordinate per fermare un gigantesco MAGNITUDE 800 di oltre 100 metri che si stava approntando a dare rinforzo. Fu danneggiato da un'irruzione delle A.F. nelle cabine di pilotaggio del mech, con relativa eliminazione dei piloti e schianto del robottone nel cortile del Palazzo.

A ogni modo, i governativi morirono quasi tutti a parte alcuni superstiti dei team più capaci, e i supersoldati migliori o con più fortuna.

● **Var Kessler:** l'ex Black Skull, rimasto a secco di proiettili, ingaggiò un folle duello a mani nude contro un Killer Drone XZN-999 di quasi 3 metri, venendo gravemente dilaniato dalle sue lame energetiche a 5000 gradi. Riuscirà ad abbatterlo in extremis, strappandone i circuiti interni, ma cadrà in coma ed evacuato. In seguito, guarirà del tutto dalle ferite.

● **IRONCLAD**: perirono praticamente tutti a parte alcune eccezioni: Kruger Valor, dopo aver tenuto testa a un combattimento uno contro tre della Guardia Nera, verrà trafitto da una lama energetica ionizzata e dato per morto. Sopravvivrà, trascinato via da una Kassandra Hessel coperta di sangue e con un arto mozzato. Ce la faranno tutti e due.

● **Il Team dei Disperati:** diedero battaglia alle forze di Orion con una foga allucinante, riuscendo ad abbattere ben un plotone di robot killer con armi anti-carro ed esplosivi. Tuttavia, furono sorpresi da un commando della Guardia Nera fuoriuscito a sorpresa dalla biblioteca del Palazzo. Vittima del fuoco incrociato dei loro fucili a impulsi, subirono ferite devastanti. A quel punto, Bakudan si fece esplodere con una carica ad alto potenziale per coprire la fuga del resto del gruppo, uccidendo due Guardie Nere nel processo. Il resto del gruppo sopravvivrà, portando nel cuore la perdita del loro amico.

● **Team Kobrar II della BSE:** famosi per aver abbattuto una corvetta da guerra della Guardia Nera che volava davanti alle finestre del palazzo mitragliando chiunque di plasma e morte. Perirono quasi tutti in modo atroce dopo che un mezzo corazzato Oblivion 0-4 dei fedelissimi di Orion fece irruzione dalla parete, e li falciò sotto i cingoli. Il suddetto carro venne poi scoperchiato come una lattina da Proxima Tempest e distrutto.

● **Brigata del Bue d'Acciaio:** la componente ECLISSI dell'assalto che mai avrebbe pensato di combattere al Palazzo Governativo, soprattutto a fianco dei loro ex nemici. I cigolii della loro corazza pesante e il ruggito dei loro mitragliatori laser sono stati uditi per ore, mentre cadevano uno dopo l'altro combattendo la furia oscura della Guardia Nera. Il momento più noto fu quando 10 di loro risalirono di corsa una scalinata in marmo vicina all'ingresso principale, si schierarono e falciarono un reggimento di 200 fedelissimi che tentava dal cortile di rientrare nel palazzo e dare man forte. Perirono tutti, gli ultimi uccisi e bruciati vivi dentro le loro corazze da un sergente della Guardia Nera munito di lanciafiamme ionico e granate al napalm.

● **Campioni di Dunaria**: ricordato con tristezza per sempre il campione di Blopkar, giratosi di scatto per esultare dopo aver eliminato un plotone di fedelissimi, per poi essere sventrato da una Guardia Nera con un coltellaccio da combattimento in C-19 e decapitato.

● **Ribelli di Kar-Maeg:** Il Folle Signore della Guerra Kazik Kazuz, colpito da una frenetica sete di sangue all'idea di star combattendo all'interno del Palazzo simbolo del colonialismo sul suo pianeta, si diede alla carneficina più pura al grido di *"Io sono la guerra! Io sono Kar-Maeg. Alash Kavak!"*. Armato di un'enorme ascia, di un lanciamissili da spalla RL e di una

cintura di granate, si fiondò da solo contro un drappello della Guardia Nera. Riuscì ad abbatterne due, ma venne eliminato da un cecchino della Guardia con un colpo alla testa di un MX-14. Gli altri di Kar-Maeg si batterono con furia tribale, ma vennero circondati, gambizzati e poi sgozzati da un commando della Guardia Nera con l'invisibilità delle loro ESO attiva.

● **I Cyborg:** dopo un grido congiunto di ultimo saluto al loro capo (il Colonnello Sanders), si lanciarono alla carica insieme alle A.F. per sfondare l'accesso ai piani superiori della struttura. Riuscirono ad abbattere nel processo un'enorme cannone-torretta posto a difesa della scalinata, mediante le loro armi incorporate. Alcuni di loro furono purtroppo schiacciati da un Death Nine impazzito piombato giù dal soffitto con le Gatling al plasma spianate, altri vittima di astute trappole illegali ordite dai fedelissimi di Orion, un altro ancora *(immune ai veleni)* fu però scheletrizzato da una Guardia Nera sadica munita di fucile a raggi gamma ATOM-238.

● **La Ferrovia Nera:** le forze speciali di Ergon resero fiero il proprio pianeta del loro nome. Durante l'assalto, i membri del reparto riuscirono a prendere il controllo di una locomotiva utilizzata per il trasporto dei rifornimenti tra l'area di stoccaggio merci e i magazzini sotterranei del Palazzo Governativo *(con viveri stipati per resistere a un assedio di secoli, chilometri di munizioni, ecc.).* Dopo averla armata come solo loro sapevano fare con mitragliatrici CARBON e lanciamissili al Nitro-Carbon, caricarono a bordo anche un plotone di A.F. e la fecero partire.

Il vagone corazzato risalì lungo la rete ferroviaria interna, eliminando svariate truppe di fedelissimi e persino due veicoli corazzati; quindi, sfondarono una delle porte blindate e penetrarono dentro l'edificio. Una volta all'interno, fecero scattare un devastante deragliamento, schiantando stanze una dopo l'altra e investendo almeno 5 membri della Guardia Nera. Ciò permise di aprire anche un nuovo varco verso i piani superiori del Palazzo. Ironia della sorte, scesi dal mezzo vennero accerchiati da un manipolo di Guardie Nere armate pesanti scese dalla monorotaia che portava dallo spazioporto privato al palazzo, muniti di ESO rinforzate e mitragliatori PMG Gatling. Delle truppe speciali di Ergon restarono solo uniformi insanguinate, carbone polverizzato e carne divelta. Solo uno riuscì a scampare al carnaio, trascinandosi via con le gambe mozzate.

● **I Killer della NCA:** questi assassini iper-professionali furono protagonisti di uno scontro tanto unico quanto brutale. Gli agenti riuscirono a infiltrarsi nei piani superiori del Palazzo già nelle fasi iniziali dell'assalto, dopo aver sottratto delle armature ESO Axstral Mark X da un gruppo di Guardie Nere uccise da Proxima Tempest, utilizzandole per mimetizzarsi tra le forze di Orion. Un gruppo di circa 9 operatori rimase però isolato nel museo personale del Palazzo, dove si barricò. Con le munizioni a secco, ruppero le teche espositive, recuperando vecchie armi storiche come i pesanti fucili al plasma Remington Rex dell'epoca della COESIONE e qualsiasi oggetto disponibile come arma. Accerchiati da Guardia Nera e fedelissimi, resistettero fino all'ultimo uomo, venendo infine sopraffatti da due Killer Drone XZN-999 sbucati dal pavimento, che li dilaniarono in pezzi. Altri operativi NCA morirono in feroci combattimenti corpo a corpo, mentre gli ultimi (pieni di ferite) utilizzarono le loro capacità stealth per evitare la morte e ritirarsi.

Il resto di **quelli che mancano all'appello**, nonostante si siano battuti con estremo valore e coraggio, morirono quasi tutti.

Il DESTINO dei PERSONAGGI

Valentina

La nostra pilota preferita è finalmente libera: non è più prigioniera di una triste vita da criminale obbligata, e non è più in guerra sotto coscrizione forzata da parte dell'ECLISSI.

Può quindi vivere come ha sempre desiderato: cazzeggiando, divertendosi, scopando, viaggiando e facendo quello che vuole.

Il suo destino è tutt'altro che già scritto e il suo futuro resta aperto.

La sua vittoria è la libertà pura, senza catene, padroni o paura.

E in più adesso ha un sacco di nuovi amici!

Anderson

Ha affrontato infine sé stesso e la sua incapacità a reagire alle avversità della vita.

Rimane il guascone di sempre: beve ancora tanto, fa battute dal gusto becero, resta imperfetto ma molto umano.

Fatto sta che non tornerà più a essere una persona che scappa dalle responsabilità e con mancanza di decisione. Diventa anche una figura affettiva per Luna, colmando almeno in parte il vuoto lasciato dal padre. Insomma, Anderson sarà il nostro guascone irriverente preferito per molto tempo. E attenzione, anche molto brillo!

Luna Elektra

Dopo la caduta di Orion e per il riconoscimento di aver contribuito alla salvezza della galassia, il Governo Centrale di Nebulon interviene per premiarla.

Le forze speciali A.F vengono mandate a prelevare sua madre da Ergon e la portano su Nebulon.

I governativi forniscono una cura definitiva per la sua Leucemia, dato che si scopre che la BSE aveva volutamente progettato un siero a tempo per poter ricattare e tenere sotto controllo varie persone.

Oltretutto, non è più sola: ritrova una vera famiglia!

Presenta la madre ad Anderson, che fa il simpaticone come sempre e diventa subito amico di famiglia.

Luna ritrova qualcosa di fondamentale: un senso di casa e stabilità, perso da tempo dopo la morte di suo padre. Quindi ora basta spionaggio, doppi giochi o robaccia. Solo sana vita tranquilla priva di stress ed eccessivo Kalm-Now. O quasi… dato che verrà assunta come tecnico ingegnere tra i ranghi governativi per le sue doti fuori-scala. Qualche magagna da risolvere ci sarà sempre, ma le affronterà con spirito diverso.

Dante

Lascia la vita militare. E direi alla buon'ora. Diventa medico civile, come aveva desiderato dopo gli eventi nel Team Black Eagle e poi su Zefiron. Dedica la sua vita a curare il prossimo.

Rimane una persona empatica, gentile, forse un po' meno ingenuo, ma coerente con ciò che è sempre stato.

Il suo arco si chiude con questa scelta, rendendo onore alla vecchia fidanzata Clara uccisa in combattimento su Astrylis e risolvendo i traumi passati. Felice insieme a Veronica, vivranno insieme a Valoris.

Veronica

Rimane Veronica per certi versi: si trucca, si prende cura di sé, mantiene il suo lato frivolo e da star.

Ma non è più la stessa persona di prima.

L'esperienza vissuta la cambia nel profondo.

Si dedica al volontariato, agli stand della FALC, aiuta gli altri ed è felice con Dante.

Partita come una soldatessa superficiale e sborona, finisce come una donna più consapevole e utile al mondo.

Trasforma quindi la sua identità in qualcosa di più ricco e migliore.

Epilogo

Dopo la caduta di Orion e la fine della crisi, i sopravvissuti si ritrovano insieme su Nebulon, sotto un cielo stellato limpido e luminoso. È sera. In lontananza si intravede Valoris, in pieni festeggiamenti per la fine dell'incubo, con tanto di parate e fuochi d'artificio.

I nostri protagonisti stanno tutti partecipando a una grande grigliata *(etica ovviamente),* ricca di leccornie, risate, sigarette e sì, anche alcolici.

Valentina, Dante, Veronica, Anderson e Luna sono lì, segnati dalle prove ma vivi e uniti come non mai. Ridono, bevono, fumano, schiamazzano e attendono la cottura delle bistecche sint-etiche. Sono felici di avercela fatta e si danno alla baldoria.

Proxima è invece lontana dal gruppo, vestita con abiti civili. Si sofferma a guardare il cielo stellato, immersa nei ricordi. Pensa a suo padre, a ciò che è stato e a ciò che avrebbe potuto essere.

Una lacrima scorre sul suo viso. Poi, sussurra tra sé…
"In un'altra vita… prenderemo quel cazzo di gelato insieme, papà."

Alle sue spalle gli altri la richiamano. Anderson le dice di tornare, di unirsi a loro, poiché la grigliata etico-vegana è pronta. Valentina la incalza, *"Soldatina, sbrigati! O si fredda! Poi son cavoli tuoi!"*

Proxima da un ultimo sguardo alle stelle.
Per qualche secondo rimane in silenzio.
Poi… sorride.
Si volta e torna dagli altri, pensando:

"Non so chi sono adesso. Ma per la prima volta… Voglio scoprirlo."

FINE.

Spiegazioni e quesiti irrisolti in “Sotto le Stelle di Zefiron”

Come mai Orion non è a conoscenza dell’incompetenza di Veronica Lux? Soprattutto in una missione di quel calibro come la Comet Strike 01?

Orion è troppo in alto per controllare personalmente ogni singolo soldato, pure se partecipa in un’operazione importantissima dove è presente anche sua figlia.

Oltretutto il rapporto Orion-Proxima è molto complesso. Lui teme più di tutto il suo giudizio: *Padre ti odio, hai fallito,* ad esempio. Questa cosa non sopporta di poterla anche solo sentire. Perciò, durante tutti quegli anni, Orion cerca di distaccarsi o evitarla perché è convinto che lei lo odi, ma puntualmente finisce per informarsi sulle sue condizioni (in che missione è, progressi fatti, stato di salute, ecc.).

In quel momento, la missione Comet Strike 01 arriva all’improvviso e Orion approva Veronica come membro in affiancamento perché vede la sua scheda valutazione dalla Neptun Star, con presenza di lode e voti altissimi. Quindi pensa sia una novellina promettente. Non ha motivo di sospettare nulla. Oltretutto, sa bene che il padre Franco Lux è un colonnello decorato e ha una ragione in più per darle credito. Infine, è troppo impegnato nei suoi piani di dominio *(Protocollo Nucleare)* per pensarci troppo: Proxima se la caverà come al solito. Ne è certo.

Come sarebbe finito lo scontro tra la corvetta Jet-Light e l’incrociatore I-45K se non fossero precipitati su Zefiron?

Sembra che nello scontro tra l’incrociatore ECLISSI e la corvetta governativa, l’incrociatore stesse avendo la meglio, sfruttando la sua stazza, gli armamenti poderosi, gli scudi appena ripristinati e il fatto che avevano disattivato con successo il sistema di occultamento nemico.

Tuttavia, è bene riflettere su ciò che sarebbe potuto accadere se non ci fosse stato il disturbo elettromagnetico che ha portato entrambe le navi a precipitare sul pianeta Zefiron: la corvetta, grazie alla sua agilità, avrebbe potuto schivare l’ondata di siluri (ordinata da Valentina poco prima del fattaccio), tentare un abbordaggio devastante (e lì nessuno si sarebbe salvato, bastava un singolo membro del Black Eagle, come Kirbish o Davis, per macellare tutti all’interno dell’I-45 K), riposizionarsi per colpire da un’altra angolazione con più cattiveria, o addirittura ripristinare il sistema di occultamento.

In altre parole, l’esito della battaglia rimarrà per sempre incerto: forse l’incrociatore avrebbe trionfato, forse la corvetta avrebbe ribaltato lo scontro. Nessuno lo saprà mai con certezza.

Perché Proxima sviene per alcuni istanti dopo la caduta da migliaia di metri di altezza durante gli eventi dello schianto su Zefiron?

Proxima è un supersoldato quasi invincibile. L’abbiamo capito. Ma la sua mente non segue la stessa logica del corpo. Immaginate di buttarvi da una corvetta in caduta libera che poi deflagra in modo atroce, cadere da quell’altezza, abbassare la velocità quanto possibile grazie ai propulsori della ESO ma schiantarvi comunque contro una quercia di 30 metri. Insomma, una catena di eventi abbastanza emozionante! Abbastanza… da attivare in lei un piccolo campanello di allarme che porta il corpo in stand-by temporaneo. Il metodo principale in caso debba affrontare situazioni iper pericolose. Quindi anche se avesse fatto un frontale contro una roccia sarebbe sopravvissuta? Sì. La sua mente *(che ricordiamo essere ancora umana!)* avrebbe fatto finta di nulla? No! Meglio prevenire che curare, anche se non ci sono malattie in vista.

E poi… era troppo figo che chiudesse gli occhi vedendo la scia di fumo dell’incrociatore ECLISSI precipitato! 😂

Perché l'invincibile Proxima Tempest rischia di morire contro Vincent Mag-Nius? La spiegazione!

Una delle domande che alcuni lettori potrebbero porsi riguarda lo scontro tra Proxima Tempest e il colonnello Vincent Mag-Nius della BSE durante gli eventi di *Sotto le Stelle di Zefiron*. Se Proxima è il supersoldato più potente mai creato dal Regime Governativo, come è possibile che proprio in quell'occasione finisca in arresto cardiaco dopo il combattimento?

La risposta è più complessa di quanto sembri, perché richiede di distinguere due livelli di lettura completamente diversi: quello **fisico** e quello **simbolico**.

● **Dal punto di vista puramente fisico**, Proxima affronta Vincent nelle condizioni peggiori.

Poco prima dell'assalto all'accampamento centrale della Blood Star Enforcers si era infatti iniettata una versione sperimentale dell'Ultra Adrenalina sviluppata dalla FIRIS. Tale composto aumenta enormemente le prestazioni del supersoldato, ma sottopone il cuore e l'intero organismo a uno stress fuori scala.

A questo si aggiunge il fatto che, prima ancora di raggiungere Vincent, Proxima affronta da sola un'intera base colma di mercenari. Combatte contro decine e decine di uomini, elimina un robot Death Nine e arriva allo scontro finale con la propria armatura ESO Axstral Mark IX ormai ridotta a un rottame. La corazza continua a proteggerla, ma è gravemente danneggiata e ha già assorbito una quantità enorme di colpi.

Vincent, al contrario, entra nello scontro bello riposato, indossando la stessa versione della ESO ma intatta. Inoltre, si tratta di uno dei supersoldati più potenti dell'intera galassia *(grazie a potenziamenti illegali del mercato nero)*, un cane da guerra che ha trascorso la propria vita a sopravvivere, combattere e uccidere.

Esiste poi un ulteriore elemento fondamentale.

Come spiegato nel paragrafo sul Fattore Volontà, la forza di un supersoldato non dipende solo dall'addestramento, dalla genetica o dagli impianti, ma anche dalla perfetta sintonia tra corpo, mente e anima.

Ed è proprio qui che Proxima combatte la sua battaglia peggiore.

Per la prima volta nella propria esistenza sta disobbedendo agli ordini del Governo. Sta tornando indietro per salvare persone innocenti *(e che "sotto sotto" le stanno iniziando tra "molte virgolette" a stare pure simpatiche)*. Insomma, sta scegliendo in autonomia ciò che ritiene giusto fare.

Quella scelta manda però in crisi tutta la struttura psicologica sulla quale era stata costruita la cosiddetta Proxima Prime.

Per anni aveva vissuto come una perfetta macchina da guerra, convinta che obbedire fosse l'unico modo corretto di vivere e scordare i traumi passati. Ora, invece, il suo stesso cuore combatte contro ciò in cui aveva sempre creduto o si era convinta a credere.

Quel conflitto interiore riduce inevitabilmente la sua efficienza complessiva.

Dal punto di vista biologico, quindi, subito dopo lo scontro, il cuore di Proxima supera temporaneamente le capacità del proprio fatto di rigenerazione, entrando in arresto cardiaco.

Dante, effettuando una scansione medica, conclude che la soldatessa sta morendo.

Ed è una conclusione perfettamente logica...

...per un normale essere umano.

Il dispositivo di scansione medico HOLO-Net utilizzato da Dante è progettato per analizzare organismi convenzionali, non un supersoldato unico nel suo genere, alimentato da naniti, isotopi radioattivi, cellule staminali modificate, endoscheletro in acciaio vulcanizzato C-19 e un sistema biologico completamente fuori da ogni parametro conosciuto.

Le scariche elettriche praticate da Dante riattivano il cuore molto prima che il corpo completi da solo il proprio processo di recupero.

Tuttavia, la verità è che Proxima non sarebbe morta comunque.

Sarebbe probabilmente rimasta in arresto cardiaco e in uno stato di coma temporaneo per un periodo variabile - forse trenta minuti, forse alcune ore - mentre il suo organismo avrebbe effettuato una sorta di "reset" completo delle funzioni vitali.

Terminato quel processo, il suo fattore rigenerante avrebbe semplicemente riavviato il

sistema.

In altre parole, l'arresto cardiaco rappresenta il limite momentaneo della rigenerazione immediata... ma non quello della sua capacità di sopravvivere.

Per questo motivo Proxima rimane, anche dopo quello scontro, il supersoldato più potente mai creato dal Regime Governativo e praticamente invulnerabile.

Esiste infine una seconda lettura, ancora più importante della precedente.

• **Dal punto di vista simbolico**, Vincent Mag-Nius rappresenta ciò che Proxima era stata fino a quel momento.

Vincent è un cane da guerra che non prova alcun rimorso per ciò che fa. Uccide, massacra e distrugge senza cercare giustificazioni morali ma solo seguendo la sua legge del "Tenere il coltello dalla parte del manico".

Proxima, invece, aveva sempre nascosto quella stessa natura malata dietro concetti come patria, disciplina, gloria, dovere e onore.

Entrambi erano macchine da guerra.

La differenza era che Vincent non cercava alcuna scusa, mentre Proxima aveva sempre cercato di convincersi di combattere per qualcosa di più grande.

Lo stesso Vincent, ripensando alle azioni compiute dalla soldatessa durante la Grande Guerra, arriva perfino a riconoscere quanto sia spietata, affermando che alcune sue azioni farebbero impallidire persino lui.

Quando Proxima crolla al termine dello scontro e il suo cuore si arresta, ciò che simbolicamente muore non è il suo corpo.

Muore la perfetta macchina da guerra del Regime Governativo.

Da quel momento in avanti inizia lentamente a nascere un'altra Proxima: una donna che non combatte più perché obbligata, ma perché sceglie da sé quale sia la cosa giusta da fare.

È proprio questa distinzione tra il significato fisico e quello simbolico della scena a renderla uno dei momenti più importanti dell'intera saga.

Insomma, Proxima non viene davvero sconfitta da Vincent Mag-Nius. Il suo corpo sarebbe sopravvissuto comunque.

Ciò che viene distrutto in via definitiva, invece, è la vecchia identità della supersoldatessa. Da quelle macerie... nasce il lungo percorso di redenzione che la condurrà fino agli eventi finali di Corpi di Ferro – Anime di Cristallo. Che la condurrà... a ritrovare sé stessa.

Perché Proxima ringrazia Dante per averle salvato la vita? Non sa che è praticamente immortale!?

Eh, no. Proxima non è sempre consapevole dei limiti estremi del proprio corpo da supersoldato. Certo, durante la Grande Guerra Galattica aveva già subito ferite gravissime *(vi ricordate le cicatrici menzionate nel primo capitolo durante la doccia? Ecco...),* ma non aveva mai avuto un vero arresto cardiaco né raggiunto una condizione simile a quella provocata dallo scontro con Vincent Mag-Nius. Dal suo punto di vista, quindi, dopo essere sprofondata nell'incoscienza pensò davvero che Dante le avesse salvato la vita. Non poteva sapere che, anche senza il suo intervento, il suo organismo mostruoso targato FIRIS avrebbe avviato in autonomia il processo di stand-by e recupero delle energie che l'avrebbe ripristinata del tutto a tempo debito.

Vi siete mai chiesti com'è nata la Galassia di Zefiron? Eccovi la spiegazione completa! 😃😃😃

Questo cosmo che ora chiamiamo "La Galassia di Zefiron" ha un'origine che risale molto più indietro nel tempo, a una mia passione per l'immaginazione e per la costruzione di mondi, reami, mappe, personaggi, creature e tecnologie belliche (sì, adoravo disegnare carri armati, eserciti, bestie gore fameliche! O fare spettacolari battaglie con i lego! 😂).

Nel corso degli anni sono stato influenzato da svariate opere letterarie e cinematografiche molto diverse tra loro: dal fantasy medievale alla fantascienza, passando per il cinema e la documentaristica militare (come i documentari sulla WW2 che davano su sky!), fino a opere

che ho adorato come Il Signore degli Anelli, Rambo, film di mostri di serie B e tanto altro ancora.

Mi ha sempre affascinato l'idea di creare un cosmo. Sì, proprio così. Di mettere alla prova le capacità creative fregandosene dei limiti del mondo materiale: corpo, fatica, fame, sonno, scuola, senza contare poi il lavoro, bla, bla, bla…

Insomma, ancor prima di iniziare a scrivere la prima parola di Zefiron avevo già elaborato numerose idee indipendenti. Tipologie di soldati e creature: ispirazione presa dai mercenari di Turok 2008, videogioco trash dimenticato da praticamente tutti forse a parte me, oppure atmosfere del King Kong di Peter Jackson del 2005, o ancora dai giochi strategici per pc come Civilization.

Alcune di queste risalgono addirittura alla mia infanzia alle elementari, quando già mi divertivo a inventare creature e situazioni fantastiche. Una delle più iconiche fu il Lamobra, enorme cobra con testa di lama che ho poi inserito in Cieli di Sangue!

Anche alcune idee tecnologiche e militari nacquero in questo periodo: avevo immaginato armi, equipaggiamenti e un'estetica fortemente ispirata al Novecento e alla tecnologia militare, ma reinterpretata in chiave retro-futuristica. Ho sempre adorato il connubio di un'estetica elegante, ma anche industriale, lontana anni luce dallo sfavillare della fantascienza patinata.

Tra queste idee c'era anche la lama energetica, concepita già anni fa come una sorta di lungo coltellaccio dotato di fili di rame capaci di diventare incandescenti. Erano tutti frammenti separati… inconsapevoli che presto sarebbero confluiti in un'unica, grande storia.

Il vero punto di partenza arrivò a 25 anni, quando decisi, per la prima volta, di provare a scrivere un libro (la prima senza considerare i racconti trash su bestiacce varie scritti da bambino😂 s'intende!)

Ma il vero cuore dell'opera… è sempre stata un'idea.

Una.

Quella di una soldatessa fortissima, ma anche piena di traumi.

Una raffigurazione di quella parte della mia anima impossibile da replicare in un mondo materiale.

La chiamai Proxima, un nome che mi era sempre piaciuto. Perché? Non saprei dirvi.

Fatto sta, che le idee ormai stavano trovando una loro forma.

In quel periodo stavo inoltre attraversando una fase della mia vita nella quale cercavo una relazione, e da questa situazione nacque il primo vero concetto narrativo di Zefiron. La prima idea per il libro!

Immaginai due soldatesse appartenenti a fazioni nemiche che, durante una guerra, precipitavano su un pianeta selvaggio ed erano costrette a sopravvivere insieme. Da questa convivenza sarebbe nato un amore. Sì! Proprio così! 😂

Pensate che il primo titolo era: "Sotto le Stelle di Zefiron – Un amore tra le rovine della guerra."

Con il tempo, tuttavia, la storia iniziò a cambiare insieme al modo in cui io stesso vedevo il concetto alla base dell'opera. L'idea iniziale era quella di trovare la propria completezza attraverso un'altra persona; solo dopo… arrivai invece a una concezione del tutto diversa: la completezza non deve essere cercata in un'altra persona, in una relazione, in una divinità, in un profeta, nel cosmo o in qualcosa di esterno e lontano. No.

La risposta è dentro di noi.

Da questa trasformazione di ideali nacque anche la versione definitiva del rapporto tra Proxima e l'altra soldatessa, che sarebbe diventata Valentina Dracore. Sarebbero diventate prima rivali e poi amiche, e non una coppia romantica.

In tutto ciò, Proxima sarebbe diventata il vero centro gravitazionale di Zefiron.

Il viaggio di Proxima sarebbe stato quello di ritrovare sé stessa. Una macchina da guerra… che ritrova la propria umanità.

Proxima è stata quindi la chiave di volta sui cui si è costruito un cosmo. La colonna portante. Il codice sorgente.

Attorno a questa storia cominciò poi a formarsi il mondo nel quale ambientarla. All'inizio esistevano semplicemente due fazioni in guerra. La fazione governativa, chiamata "I Figli di Arias" (essendo Cypher Arias il fondatore), sarebbe diventata poi il Regime Governativo, mentre l'altra fazione, la Coalizione dell'ECLISSI, ha mantenuto il proprio nome.

Poi sono arrivati i pianeti, le creature, le usanze, le fazioni e tutto quello che leggerete (o avete già letto!) nell'enciclopedia.

Per farla breve, quella che doveva essere soltanto una storia tra due soldatesse… sbocciò in una nuova direzione.

In fondo, la storia di Zefiron è cresciuta insieme a me. E forse è proprio questo il motivo per cui, ancora oggi, dietro centinaia di pagine di cronologie, pianeti, guerre, personaggi e creature, il nucleo da cui tutto è partito resta uno e soltanto uno: una semplice idea, nata dalla fantasia, su una soldatessa chiamata Proxima che doveva imparare, attraverso la guerra e il proprio viaggio, a ritrovare sé stessa.

Spiegazioni varie su “Corpi di Ferro/Anime di Cristallo”

Perché Orion attiva comunque il Protocollo Nucleare nonostante non sia riuscito a recuperare Proxima su Emporium?

Nonostante il fallimento dell’operazione IRONCLAD su Emporium Fortune nel catturare Proxima, Nathaniel Orion non rinunciò al Protocollo Nucleare. Nei mesi successivi al 2 giugno, proseguì infatti i preparativi del proprio colpo di Stato, facendo arrestare dissidenti, consolidando il controllo sulle istituzioni governative e predisponendo ogni fase del piano di distruzione che avrebbe avuto inizio verso ottobre.

In parallelo, però, Orion continuò a seguire ogni informazione riguardante Proxima Tempest attraverso la rete di intelligence della NCA, ormai sotto il suo totale controllo. Le sue spie gli permisero infatti di scoprire che, dopo la fuga da Emporium Fortune, Proxima era stata presa sotto la protezione del VSS *(Vortexia Secret Service),* che l’aveva condotta in una località segreta su Vortexia per organizzare una possibile risposta alla minaccia che incombeva su tutti loro.

Orion era consapevole di tutto questo. Comprese quindi che, almeno inizialmente, sua figlia non correva il rischio di essere coinvolta nei bombardamenti previsti dal Protocollo Nucleare su Vortexia *(che avrebbero puntato alla sfera di dyson e alle fabbriche di armi e robot).* Era inoltre convinto che, se qualcuno fosse riuscito a organizzare un tentativo disperato per fermarlo, Proxima avrebbe inevitabilmente guidato quella missione.

Per questo motivo smise di cercare di recuperarla con la forza. Non perché avesse rinunciato a salvarla, ma perché era ormai certo di una cosa: il destino li avrebbe fatti incontrare un’ultima volta.

Perché il VSS attende diversi mesi prima di organizzare l’assalto finale?

Dopo aver recuperato Proxima Tempest su Emporium Fortune, il Vortexia Secret Service (VSS) la condusse immediatamente in una località segreta su Vortexia. Attraverso le proprie attività di intelligence, gli agenti vortexiani avevano infatti già scoperto l’esistenza del Protocollo Nucleare e compreso che Nathaniel Orion stava preparando un colpo di Stato interno al Governo. Tuttavia, tali informazioni erano conosciute solo dal VSS e da pochissimi scienziati/ingegneri di Vortexia.

Nei mesi successivi agli attentati del 2 giugno 2698, il VSS tentò di elaborare ogni possibile strategia per fermare Orion. Il problema, però, era enorme: pur disponendo di operativi estremamente preparati, il servizio segreto vortexiano rappresentava una forza numerica e militare del tutto insignificante rispetto alla potenza governativa. E anche tentando una missione di cattura/assassinio, sarebbe stato folle anche solo pensare di raggiungere Nebulon senza venire intercettati, figuriamoci infiltrarsi da soli al Palazzo Governativo di Valoris, con la Guardia Nera, i robot killer e l’intero apparato militare ancora fedele al generale *(che ricordiamoci tra l’altro essere il secondo supersoldato più forte della storia!).*

Nel frattempo, l’opinione pubblica e gran parte della galassia continuava a credere che gli attentati fossero stati organizzati dall’ECLISSI. Sfruttando tale convinzione, Orion ottenne pieni poteri militari e utilizzò la Settima Flotta per schiacciare progressivamente la coalizione ribelle libertina. Le operazioni richiesero diversi mesi per motivi logistici e strategici, ma l’esito fu sempre lo stesso: il controllo del conflitto passava ormai nelle mani del generale.

Anche qualora il VSS fosse riuscito a convincere alcuni comandanti esteri della veridicità delle proprie informazioni, si tornava al punto di partenza: un assalto preventivo contro il Palazzo sarebbe stato impossibile da attuare.

Per questo motivo il VSS scelse di attendere, continuando per settimane e mesi a raccogliere informazioni, individuare alleati e progettare un piano d'infiltrazione. Fu proprio durante questo periodo che venne ricostruita l'esistenza della vecchia rete metropolitana sotto Valoris e le possibili vie d'accesso secondarie al Palazzo Governativo.

Soltanto dopo il colpo di stato a ottobre e la seguente rivelazione della vera natura del piano di Orion, divenne possibile convincere il Governo, l'ECLISSI e tutti i pianeti a unirsi in un'unica forza d'attacco per raggiungere il palazzo governativo e fermare l'apocalisse.

Nacque così la Forza di Assalto Congiunta, un commando dei migliori 300 soldati che si era riusciti a recuperare.

Insomma, il VSS attese non perché prima mancasse la volontà di fermare Orion, ma perché soltanto dopo il suo aperto tradimento esistevano finalmente le condizioni politiche, militari e logistiche per tentare una missione che, fino a quel momento, sarebbe stata soltanto un suicidio.

I codici della metropolitana segreta spiegati nel dettaglio

Molti si chiesero come fosse stato possibile che trecento uomini riuscissero a raggiungere il Palazzo Governativo di Valoris attraverso la metropolitana segreta della Vecchia Valoris. In realtà, il possesso dei codici rappresentava soltanto una piccola parte dell'intero sistema di sicurezza.

La rete sotterranea costituiva infatti uno dei più antichi protocolli di evacuazione del governo centrale ed era stata progettata affinché nessun nemico potesse sfruttarla contro la capitale. Per questo motivo, lungo l'intero tragitto erano presenti decine di sistemi difensivi automatici: paratie blindate, cancelli corazzati, campi minati, mitragliatrici laser retrattili, postazioni Gatling al plasma automatiche, lanciafiamme, sensori biometrici, gas venefici, robot di pattuglia e numerose altre trappole distribuite lungo le centinaia di chilometri di gallerie.

I codici custoditi da Cassian Blaze non servivano semplicemente ad aprire gli accessi della metropolitana. Essi comprendevano l'intera procedura di sicurezza del sistema: permettevano di identificare il convoglio come autorizzato, disattivare gran parte delle difese automatiche, aprire le paratie corrette e impedire che il treno venisse distrutto durante il tragitto.

Senza tali codici, qualunque tentativo di infiltrazione si sarebbe concluso dopo pochi minuti con la distruzione del convoglio o con la completa eliminazione degli incursori, ancora prima di raggiungere i sotterranei del Palazzo Governativo.

Nemmeno con i codici, tuttavia, il percorso poteva essere considerato sicuro. Numerose difese indipendenti, non disattivabili a distanza perché progettate per proteggere direttamente il Palazzo Governativo, rimasero comunque operative. Il Dream Team dovette quindi affrontare campi minati, sistemi d'arma automatici e robot da combattimento killer già nei livelli sotterranei della capitale, subendo le prime perdite ancora prima di mettere piede nei corridoi del palazzo.

Solo dopo aver superato quell'inferno sotterraneo, i superstiti raggiunsero finalmente l'interno del Palazzo Governativo… dove ad attenderli vi era la Guardia Nera di Nathaniel Orion.

I superstiti della Forza di Assalto Congiunta

Sebbene l'assalto al Palazzo Governativo si concluse con la quasi totale distruzione del Dream Team di Proxima, alcuni operatori riuscirono a sopravvivere, per lo più grazie al fatto di essere rimasti gravemente feriti durante l'avanzata. Gli uomini impossibilitati a continuare il combattimento venivano infatti evacuati verso la metropolitana segreta e affidati ai medici da campo presenti nei sotterranei. Al termine della missione sopravvissero soltanto una manciata di uomini, quasi tutti mutilati o in condizioni gravissime. I combattenti ancora in grado di impugnare un'arma continuarono invece ad avanzare al fianco di Proxima Tempest fino al sacrificio finale.

Il sesto senso di Valentina

Quando la Forza di Assalto Congiunta venne annientata all'interno del Palazzo Governativo, i pochi superstiti rimasti in vita iniziarono una ritirata verso la metropolitana segreta della Vecchia Valoris. Quasi tutti erano gravemente feriti, mutilati o ormai incapaci di continuare a combattere. Convinti che Proxima Tempest fosse caduta durante l'assalto e che la missione fosse ormai fallita, i sopravvissuti decisero di evacuare i feriti e prepararsi ad affrontare ciò che sarebbe rimasto della galassia dopo l'imminente esecuzione del Protocollo Nucleare.

Valentina Dracore, tuttavia, non riuscì ad accettare quell'idea. Spinta da un inspiegabile sesto senso e dal profondo legame che la univa a Proxima, decise di tornare da sola all'interno del Palazzo Governativo, pur sapendo di andare incontro alla morte.

Attraversò corridoi devastati, disseminati di cadaveri della Guardia Nera, robot killer e dello stesso Dream Team, seguendo gli allarmi e i rumori provenienti dai livelli superiori del complesso. Fu così che raggiunse il Mainframe, trovando Proxima immobile, in ginocchio davanti alla camera energetica dove Nathaniel Orion aveva appena sacrificato la propria vita per distruggere il Protocollo Nucleare.

Comprendendo subito la situazione, Valentina non perse tempo con le parole. Costrinse Proxima a rialzarsi e la trascinò fuori dal Palazzo Governativo pochi istanti prima che l'intera struttura iniziasse a collassare. Se non fosse tornata indietro a cercarla, Proxima sarebbe probabilmente rimasta vicino al Mainframe fino alla sua completa distruzione.

Perché Orion aveva già vinto durante il Protocollo Nucleare

Quando Proxima Tempest raggiunge Nathaniel Orion nello studio del Palazzo Governativo, il Protocollo Nucleare è ormai già stato attivato e mancano soltanto pochi minuti alla sua completa esecuzione. Dal punto di vista militare, la battaglia è ormai vinta a suo favore.

I motivi sono molteplici:

- L'attacco al palazzo da parte della Forza di Assalto Congiunta ha richiesto un prezzo spaventoso: **la quasi totalità delle forze speciali impiegate viene annientata** durante l'avanzata contro la Guardia Nera. E i pochi superstiti sono feriti in maniera atroce.
- **Proxima**, nonostante abbia raggiunto Orion, **viene sconfitta** da lui nel loro scontro nello studio centrale. Le teorie sono due: la più semplice è che il generale è in perfetta forma fisica, a differenza di Proxima che è stremata. La seconda è più interessante: mettiamo adesso che, accingendo a tutte le sue ultime forze, lei fosse riuscita ad ucciderlo. Beh, qui si arriva a un altro punto…
- **La Morte di Orion non avrebbe cambiato nulla**: pensateci. Orion è morto ucciso ma il Protocollo Nucleare è ormai attivo. Proxima non ha la minima idea che l'AI di controllo flotte è installata nel Mainframe del Palazzo. E come farebbe a scoprirlo da sola in così poco

tempo? Senza ingegneri, hacker e tecnici impiegati in lunghe ricerche? Mancavano pochi minuti! Impossibile. L'eredità lasciata da Orion avrebbe comunque distrutto la galassia. E già questo paragrafo basterebbe a fugare ogni dubbio.

● Mettiamo ora anche l'ipotesi che ulteriori reparti alleati fossero riusciti a raggiungere Valoris *(per dare manforte, sconfiggere prima Orion, scoprire la questione del Mainframe),* la **situazione sarebbe rimasta disperata**. Nonostante le perdite, attorno al Palazzo Governativo erano ancora schierati numerosi battaglioni d'élite governativi di fedelissimi a Orion, pronti a rientrare nel complesso una volta ristabilito il controllo della situazione. Troppe forze nemiche per una forza di assalto così ridotta. Senza contare che gli alleati avevano già dato il meglio delle loro truppe e forze speciali nel Dream Team. E non disponevano al momento di abbastanza supersoldati od operatori scelti per un secondo attacco.

● Non dimentichiamoci poi che il **mainframe centrale era protetto da un'ultima linea di difesa composta da robot killer** di ultima generazione progettati per combattere fino alla distruzione totale. Tali difese vengono superate soltanto grazie alla collaborazione tra Orion e Proxima dopo il loro riavvicinamento. Proxima, per quanto invincibile, era troppo esausta per compiere una tale impresa da sola. Avrebbe subito troppi danni, andata in coma/standby/rigenerazione, e risvegliatasi solo a fatti conclusi. E a galassia annientata.

Per questo motivo, anche se sembra assurdo… la galassia venne salvata dalla scelta finale di Nathaniel Orion e dalle parole di sua figlia. Se il generale avesse deciso di proseguire il proprio piano o di morire ucciso per esso, nessuna forza rimasta in vita avrebbe avuto il tempo o la capacità di fermare il Protocollo Nucleare prima della sua completa esecuzione.

Il Diario di Proxima (note HOLO-Net segnate dalla supersoldatessa Proxima Tempest)

Lettera della piccola Proxima al padre Orion:

Mi manchi papà. Sono due anni che non ci sei più. Io e Lizzy ti pensiamo sempre. Ti inviamo lettere ogni settimana, sperando tu ci risponda. Ti vogliamo tanto bene, ci manchi, come ci manca mamma.

A presto, papà.

Ps. Lizzy non vede l'ora di festeggiare e di andare a mangiare il gelato con te. Ti vogliamo tanto bene.

Diario di Proxima: Log-1

È strano parlare con te. In fondo sei solo un aggeggio elettronico. Ma per adesso ti considero il mio unico amico. Me ne sono andata. E ho scelto io di farlo. Lizzy non può essere morta invano.

Mio padre ha detto che non sarò mai un soldato. Gli dimostrerò che si sbaglia.

Proxima Tempest. Periferie di Valoris. 2 mesi dopo la morte di Lizzy.

Diario di Proxima: Log-2

Sono passati tanti anni da quando me ne sono andata. Tanti anni. È strano servire un governo in cui tuo padre ricopre la carica più importante dopo il primo ministro. Ci sono dei momenti che vorrei chiarire con lui… ma non ce la faccio. Non sembra più nemmeno mio padre. Lo stesso che da piccola mi portava a prendere il gelato. Lo stesso che mi disse che mi avrebbe protetta a vita. Che ci avrebbe protette.

Ahhh… caro diario. Non so cosa pensare.

Capitano Proxima Tempest, Fortezza di Iron Soul, caserma forze speciali A.F

Diario di Proxima: Log-3

Io non sono un soldato. Non lo sono mai stata. Solo ora mi rendo conto delle mie azioni. Di quello che ho fatto. Degli orrori… che ho commesso. Delle vite che ho tolto in nome di un qualcosa di vano. In nome del mio egoismo, della mia incapacità ad accettare le mie paure e di superarle.

Spero che la vita possa perdonarmi… ma non ne sono sicura. Mi aggrappo a una flebile speranza. La speranza di poter cambiare. La speranza… di poter ancora vivere.

Proxima Tempest 25 marzo 2698, 22:43 orario centrale galattico, Emporium Fortune

Diario di Proxima: Log-4

Sai, sono ormai due mesi che la mia vita è cambiata. Ho incontrato delle persone. Molto particolari. Molto. Per non dire suonate. Specialmente quella pilota. Specialmente lei. Sembra così sicura di sé. Così forte. Non so come fa. A ogni modo, forse sto solo perdendo tempo a scrivere queste note…

Proxima Tempest, Emporium Fortune.

Diario di Proxima: Log-5

L'altra notte mi sono svegliata di soprassalto. Ancora una volta. Mi sentivo soffocare. Era come se i miei polmoni non funzionassero più. La gola mi sembrava un macigno da quanto era contratta. È stato terribile.

Oggi, infatti, mi sono recata in incognito alla solita farmacia. Ho preso 10 confezioni di Kalm-Now. Ho dovuto corrompere la commessa. La dose massima è di una confezione. Purtroppo, il mio sistema immunitario rigetta gli ansiolitici alla perfezione. E ne devo ingurgitare una dose massiccia. Davvero massiccia. È la mia unica soluzione per adesso.

In pratica… sono diventata una drogata.

Perfetto.

Proxima Tempest, Emporium Fortune.

Diario di Proxima: Log-6

Forse è giunto il momento di farla finita. Sono qui. In questo squallido motel. Da sola. Fuori c'è una tempesta che non si placa da giorni. E in più, ho freddo.

Non so come farò a trovare la forza. Non lo so. Mi sento mancare il respiro. Il battito accelerato come se stessi correndo per la mia vita. Ho paura. Tanta paura. Credo di star per morire.

Proxima Tempest, Emporium Fortune

Diario di Proxima: RICORDI DI ZEFIRON

Sono dovuta scendere a patti con dei membri dell'ECLISSI. Sì, pessime notizie. Ma è la mia unica via d'uscita da questo pianeta. Il resto del mio team è disperso. Probabilmente sono tutti morti durante lo schianto nell'atmosfera.

Seguiranno aggiornamenti.

Capitano Proxima Tempest, pianeta sconosciuto (sospetto Zefiron)

Diario di Proxima: Registrazione subito dopo la fuga da Zefiron

Per mia fortuna sono riuscita a salvare la scheda di memoria del mio bracciale. Durante lo scontro con il colonnello Mag-Nius il mio dispositivo HOLO-net è andato distrutto, ma non la scheda. Dovrai sopportarmi ancora, mio caro diario.

Proxima Tempest

I RACCONTI

La mia vita vale un Valoran e 77

2684. Albarossa. Il nome poteva ingannare. Non c'era nulla di romantico o poetico in quel pianeta, se non la criminalità dilagante e i cieli costantemente tinti di un rosso smorto a causa dell'atmosfera satura di polveri. Era un luogo per reietti e poveracci, un inferno urbano fatto di grattacieli che si sgretolavano sotto il peso della sovrappopolazione. Per le strade, neon stanchi lampeggiavano sopra negozi e bar malfamati, mentre ai margini delle città si trovavano le fabbriche, giganteschi complessi grigi che sputavano fuori fumo, scarpe e lavoratori esausti.

Nira lavorava in una di quelle fabbriche.

Aveva ventisei anni. Era cresciuta in fretta. Figlia di un operaio alcolizzato morto sotto una pressa e di una sarta che un giorno se ne era andata e non era più tornata, Nira era sopravvissuta da sola fin dai tredici anni. Aveva fatto ogni tipo di lavoro, ma la fabbrica era stata l'unico rifugio stabile, seppur tossico, da quando era poco più che una ragazzina. Non c'erano alternative: o lavoravi, o morivi di fame. La galassia, con le sue promesse di aiuto umanitario e sogni lontani, sembrava ridere in faccia a chi nasceva ad Albarossa, il pianeta della feccia criminale.

Nira non era come gli altri. Era bella, ma di quella bellezza che nessuno notava davvero, sepolta sotto strati di fuliggine, silenzi e occhiaie. I capelli castani, lunghi e sempre un po' sporchi, spesso raccolti in uno chignon improvvisato. Indossava sempre la stessa felpa grigia con i lacci sfilacciati, troppo larga, e dei pantaloni della tuta consunti, slabbrati alle ginocchia. Scarpe da ginnastica rovinate, con la suola mezza scollata.

Eppure, sotto quei vestiti trascurati, il suo corpo raccontava un'altra storia: curve morbide e affusolate, un seno pieno, culo generoso, cosce tornite dal lavoro fisico e dalla giovinezza ancora viva sotto la polvere. Nira era una figa da paura, ma nessuno l'aveva mai vista davvero così. Non perché si nascondesse, ma perché il mondo attorno non aveva voglia di guardare.

Probabilmente perché era una nerd borderline, chiusa nel suo mondo. Ascoltava musica death metal con vecchie cuffie rotte, soprattutto la Band "I Tamburi della Morte", aveva tatuaggi in faccia che raffiguravano rune barbare tipiche di Saturnium-4 e leggeva storie erotiche scritte da ragazze come lei su un portale underground chiamato Darkpad, dove le protagoniste erano sempre donne forti, amate, libere. Lei era lesbica, ma nessuno lo sapeva. Nessuno avrebbe mai capito. In quel mondo, essere diversa significava solo diventare un bersaglio più grosso.

I turni in fabbrica erano sempre gli stessi, con il ronzio dei macchinari che le risuonava nelle orecchie come un tormento. Ogni giorno sapeva che sarebbe rimasta in piedi per ore, mani veloci per controllare le suole di centinaia di scarpe. Il capo ovviamente non perdeva occasione per urlarle addosso. A ogni difetto, partiva il solito ritornello: "Più veloce, Nira! Vuoi farci perdere clienti?!"

Il dirigente di quella filiale si chiamava Sergan. Era un uomo grasso e sudato, con la voce che sembrava un trapano arrugginito. Nira lo odiava con tutta sé stessa. Quantomeno, quel maiale schifoso non ci provava a portarsela a letto. Non perché avesse rispetto o non la trovasse attraente – non ne aveva per nessuno e quel bastardo si sarebbe fottuto anche i muri – ma perché aveva altri… gusti. Gusti più giovani.

“A me piacciono fresche,” aveva detto una volta con un sorriso disgustoso, pensando di non essere sentito.

Nessuno aveva mai avuto il coraggio di denunciarlo. In un posto come quello, denunciare significava perdere il lavoro. E senza lavoro, morivi. E poi denunciare a chi? Alla polizia corrotta? A giudici avidi di potere? Ai mafiosi? Ai cartelli della droga? No, cazzo. Su Albarossa non c’era nessuno ad aiutarti.

Proprio per quel motivo, Nira non rispondeva mai, non perché non avesse nulla da dire, ma perché parlare non cambiava le cose. Al massimo, peggiorava la situazione.

Le pause erano poche e brevi. Di solito mangiava un panino freddo in silenzio – tonno avariato a buon mercato, pomodori con più conservanti e ormoni che sostanza, e lattuga rancida – mentre ascoltava i colleghi e colleghe sparlare di lei.

Lo facevano sempre.

Sempre.

“Nira è lenta, e poi ogni volta con quell’aria da vittima… Non so perché la tengano ancora.” sputò una.

“Forse si fa scopare duro dal capo… o magari ha qualche indennizzo per malattia mentale, va’ a sapere.” ridacchiò l’altra.

Una voce in particolare spiccava sempre su tutte. Era quella di Vilma, una delle veterane della catena. Tre divorzi, quattro figli da uomini diversi, e la lingua più tagliente dell’intero reparto. Non perdeva occasione per lanciare frecciate velenose, soprattutto a Nira.

“Io almeno ho vissuto, capito? Nira… tu manco un uomo hai avuto.” le vomitò in faccia una sera durante un turno condiviso, “Secondo me… quelle come te poi finiscono male. Quelle troppo zitte… le trovi che si tagliano in bagno o si spaccano di Kalm Now e Oniric in vena.”

Le risate attorno furono basse e cattive.

Nira non rispose. Non lo faceva mai.

Finse di non sentire, aggiustandosi le vecchie cuffie logore. Dall’altra parte del circuito audio, i Tamburi della Morte urlavano a tutto volume.

Nira abbassò lo sguardo sulla catena di montaggio, e bisbigliò a bassa voce, “Almeno io non mi sono fatta sborrare addosso da più uomini diversi e prodotto quattro figli come fossero gadget…” serrò i denti a forza dal nervoso. Ma le parole rimasero dentro, incastrate in gola come spine. Le sue corde vocali non erano più adatte a quei vocaboli di rivalsa.

Ma la cosa peggiore rimaneva l’ipocrisia di quel sistema marcio e tossico.

Proprio sopra la linea di montaggio, sbiadito dalla polvere e dal tempo, campeggiava il logo della fabbrica: un ovale rosso circondato da tre parole stampate a lettere cubitali scolorite:

VALORE. FAMIGLIA. FUTURO.

Nira ci aveva sempre sputato mentalmente sopra ogni volta che alzava lo sguardo. Quelle parole non avevano niente a che fare con ciò che succedeva lì dentro.

Erano il suono stanco di una bugia, ripetuta finché anche le pareti l’avevano imparata a memoria.

Quel giorno però, che sembrava in apparenza uno dei tanti, qualcosa cambiò.

A metà pomeriggio, un uomo entrò nella fabbrica. Non era un operaio, e non somigliava nemmeno a un dirigente. Era uno di quei borghesi di alto rango da ufficio di cristallo,

atterrato su Albarossa con una navetta personale. Probabilmente aveva affari con i vertici dell'azienda. Vestiva in modo elegante, un completo scuro che sembrava appartenere a un altro mondo. Le sue scarpe luccicavano, perfette.

Il capo Sergan gli ronzava intorno come un canarino che aspetta la pappa dai grandi, elogiando in tutti i modi l'operato dell'azienda. Menzogne. Solo menzogne.

Dopo alcuni giri di ispezione, il borghesotto si fermò davanti alla linea di produzione, fissando le scarpe con un'espressione disgustata.

"Questa roba," disse sollevandone un paio con due dita, come fossero escrementi, "È una vergogna. La suola si stacca dopo una settimana, e la qualità del cuoio è ridicola!"

Le lanciò sul tavolo con disprezzo. Colpirono il metallo con un tonfo secco.

Nira le raccolse lentamente. Erano identiche a quelle che aveva controllato per mesi, una dopo l'altra. Le stesse cuciture, la stessa forma. Gli stessi difetti.

"Queste cose non valgono neanche il loro prezzo: un Valoran di ferro e 77," continuò, sputando le parole, "Un furto! Ecco cosa! Un'azienda fiera come la nostra non può permettersi queste cadute di stile!"

Un Valoran e 77.

Meno di due razioni ammuffite giornaliere. Il valore di una bottiglietta d'acqua sporca nelle province sulla costa.

Nira sentì il sangue gelarsi.

Era quello il valore del suo lavoro.

Era quello il valore della sua vita.

Tutto intorno divenne ovattato, e si sentì svenire.

Lasciò in fretta le scarpe sul tavolo, e con passo rigido si diresse verso lo spogliatoio.

"Dove vai, Nira?" le urlò il capo.

"Ho le mie cose," mormorò senza voltarsi.

Nel bagno, si chiuse dentro a forza e appoggiò la fronte al muro. Scoppiò in lacrime, singhiozzando a dirotto e serrando i pugni. La gola le si strinse come un cappio e si sentì soffocare.

Il suo corpo, in risposta allo stress, evacuò. Nira vomitò di getto il misero pranzo, emettendo fluidi gastrici nel cesso scrostato pieno di merda e piscio altrui.

Le sue colleghe fuori, intanto, senza farsi notare dai grandi capi, si misero a parlare e ridere alle sue spalle.

Il borghesotto, invece, sbigottito da quel comportamento, ascoltò Sergan leccargli il culo per evitare provvedimenti disciplinari all'azienda, muovendosi già per punire Nira di "*negligenza nei confronti del dovere lavorativo*".

Nira lo sapeva: nemmeno le mestruazioni erano una scusa sufficiente, lì dentro.

Quando uscì, nessuno notò i suoi occhi rossi o gli schizzi di vomito sulla felpa.

Nessuno chiese come stava. Ricevette solo una lettera di richiamo ufficiale, alla seconda… sarebbe stata licenziata.

Tornò alla catena, in silenzio dopo l'ennesima batosta.

Come se non bastasse, da quel giorno, il lavoro si fece più duro.

Le voci giravano: dopo le elezioni a Valoris, il nuovo governo centrale, alias Regime Governativo, aveva imposto una stretta feroce su ogni produzione.

Le fabbriche dovevano produrre il doppio. I turni si allungavano. Le pause sparivano come neve al sole.

I vertici dicevano che era per “rilanciare la produzione a un nuovo livello e garantire un futuro più stabile”, quando la verità era che anche loro non sapevano dove trovare i fondi per adattarsi alla nuova economia ferrea.

A Nira delle questioni politiche non interessava, sapeva solo che ora dormiva tre ore per notte e che le gambe le facevano male appena scendeva dal letto.

Le giornate proseguirono come sempre.

Ma l’equilibrio era ormai precario. Le macchine giravano a pieno regime, il rumore era diventato un unico fragore continuo, simile a un rantolo meccanico. Le catene si muovevano più veloci del normale, i nastri cigolavano e i circuiti di controllo saltavano ogni tanto qualche battuta. Nessuno faceva manutenzione da settimane: troppo costosa, troppo tempo perso, troppi capi in alto che volevano risultati subito per far bella figura al nuovo governo.

Quella sera, il turno era al completo. Operai ovunque, sudore ovunque, urla ovunque. Il caldo era insopportabile, i ventilatori non bastavano più a smuovere l’aria impastata di polvere, batteri e tossine.

A un certo punto, un allarme sibilò per qualche secondo, poi tacque. Sergan sbraitò a una collega: “Ferma quel cazzo di nastro! Cosa sta succedendo?!”

Ma il nastro non si fermava. Si era bloccato per due secondi, poi aveva ripreso da solo, con uno scatto improvviso che aveva fatto cadere una cassa di scarpe difettose. Nessuno seppe dire se era un guasto o solo un altro sintomo di una macchina esausta.

Nira, stremata dopo sei ore in piedi a saldare suole, ne approfittò per allontanarsi un attimo senza farsi notare. Per fortuna, nessuno se ne accorse. Le serviva solo un minuto, un cazzo di minuto per respirare.

Attraversò il corridoio che portava al cortile esterno della fabbrica, un angolo dimenticato dove si buttavano pezzi rotti, scarpe usate e pallet sfondati. Accese una sigaretta, si rimise le cuffie, e lasciò che i Tamburi della Morte le scorticassero i timpani. Guardò il cielo tossico sopra Albarossa.

“Forse un giorno vedrò un altro cielo…” pensò, illudendosi per un istante.

Ma dentro di lei lo sapeva: quel posto marcio era il suo destino.

Immersa nei suoi pensieri, notò troppo tardi dei rumori provenire da dietro.

Tre ragazzi, sui vent’anni, entrarono nella fabbrica saltando oltre la recinzione come cani randagi affamati. Sporchi, ubriachi, occhi lucidi di droga Oniric.

Uno di loro prese la parola, “Ehi, bella. Hai anche tatuaggi sulla fica oltre che sul tuo visino da troia?”

Gli altri due risero.

“Ci fai compagnia? Dai…” aggiunse il secondo, “Cos’è, pensi di essere troppo speciale per gente come noi?”

Nira indietreggiò, schiacciando la sigaretta con la scarpa. Cercò di ignorarli e raggiungere subito la porta, ma il terzo le si parò davanti. Sentì il fiato acido e l’odore di birra marcia.

“Sentite, io sto solo cercando di fare una pausa e-“

Gli altri due l’afferrarono per le braccia, immobilizzandola.

“Dai, zoccola. Non vorrai mica farci arrabbiare!?”

Nira tentò di liberarsi. Invano.

Non poteva competere con la forza fisica di quei tre animali.

“Lasciatemi! Bastardi!”

Ignorarono le sue grida.

L’avrebbero stuprata come si fa con una cagna in calore e nessuno sarebbe venuto a salvarla.

Le strapparono di dosso la felpa, mentre uno si tirò giù i pantaloni con uno scatto da drogato, rivelando un pene ancora sporco di sperma da una precedente violenza.

“Basta! Vi prego!”

Il bastardo le mollò uno schiaffo secco, “Vedi di zittirti, puttana! E prendilo!”

Si allineò alla sua passera.

Stava per penetrarla quando…

Un boato. Secco. Tremendo.

Le viscere della fabbrica esplosero con un suono sordo e profondo, come il ruggito di un dio arrabbiato.

Squarciò l’aria.

E La fabbrica esplose.

Nira fu scagliata a terra dal contraccolpo, mentre una vampata le bruciava i peli delle braccia. La catena di montaggio collassò su sé stessa in un urlo di metallo, come se il cuore stesso dell’inferno fosse esploso.

Tutto prese a tremare con violenza.

Il primo teppista, con i pantaloni ancora calati e il pene eretto, venne colpito da un traliccio elettrificato caduto.

La scarica fu istantanea: il suo cazzo esplose come un sacchetto pieno d’acqua messo sotto un martello. Le budella gli uscirono dalla bocca, compresa la lingua rovente che schizzò fuori simil proiettile.

Cadde a terra senza nemmeno capire che era morto.

Il secondo, nel panico, tentò di scappare verso la recinzione ma scivolò su un pezzo di suola e sbatté la gola su un rottame d’acciaio spezzato.

La lama arrugginita gli tranciò la trachea di netto. Tentò di respirare, ma usciva solo sangue e saliva. Si inginocchiò, rantolando e si afflosciò tra i bidoni lì presenti come un sacco di scarti umani.

Il terzo cercò di afferrare Nira un’ultima volta, ma lei, istintivamente, afferrò una bottiglia rotta da terra e gliela piantò contro la tempia.

Non affondò abbastanza da ucciderlo, ma bastò per fargli perdere equilibrio.

Il bastardo cadde di lato, sbattendo violentemente il cranio sul cemento.

Crack!

La sua testa si aprì in 3 parti, fluidi rosacei che uscivano come una colata lavica.

Il teppista si contorse due volte. Poi smise di muoversi. Sangue che colava dalle orecchie come miele rosso.

Nira, scioccata da quanto stava accadendo, rientrò nell’edificio e iniziò a correre a più non posso, tentando di fuggire da quel luogo mostruoso.

Intanto, nel cuore della fabbrica, l’inferno si era ormai scatenato.

Sergan, il capo, correva gridando ordini senza senso.

Un macchinario enorme, impazzito dal corto circuito, si staccò dal soffitto come un demone meccanico e gli piombò addosso. Lui tentò di buttarsi a terra quasi gattonando…

Ma la struttura pesante lo trafisse in pieno, effettuando un movimento a trabucco dal basso verso l’alto.

Un’asta d’acciaio gli entrò nel culo e gli uscì dai testicoli, esplodendo il pene in molteplici brandelli.

Il suo corpo fu sollevato come una bambola impalata, per poi essere lanciato letteralmente verso un macchinario per scarpe, che esplose al contatto. Pezzi di Sergan schizzarono sui muri, tingendo di rosso sporco il logo aziendale: VALORE. FAMIGLIA. FUTURO.

Vilma, invece, la collega più vipera, si trovava davanti a un pannello elettrico quando un serbatoio collassò.

Un'esplosione la investì in pieno.

Nira, mentre correva per mettersi in salvo, la vide mezzo secondo: Vilma era lì, con lo sguardo implorante, le mani protese.

"Aiutatemi! Vi prego!"

Poi, una deflagrazione violentissima la scoppiò in brandelli.

Non rimase che un occhio appeso a un tubo e un piede carbonizzato a due metri di distanza.

Il borghesotto, intanto, col suo completo perfettamente stirato, cercava rifugio dietro una paratia industriale.

Ma proprio in quel momento, un'esplosione liberò decine di scarpe dalla catena automatica impazzita.

Erano le stesse scarpe da un Valoran e 77.

Volarono come proiettili.

Una gli trapassò il torace all'altezza del fegato.

Un'altra lo colpì al cuore, asportandolo di netto.

Un'altra ancora entrò dalla bocca e gli uscì dalla nuca.

Crivellato.

La sua eleganza borghese si sciolse in una pozza di organi e pelle lacerata.

Le altre colleghe, in fuga disperata, urlavano come maiali al macello. Alcune furono schiacciate da impalcature.

Altre finirono bollite vive quando i tubi di colla industriale esplosero: la sostanza densa le investì, incollandole al pavimento e bruciando la pelle come acido.

Una di loro, in agonia, strillava "Aiutami! Ahhh!" mentre la carne si staccava dalle ossa come prosciutto cotto.

Nira la vide e tornò indietro per aiutarla.

"Resisti!"

Cercò di afferrarla per il braccio…

…ma quando tirò, l'arto si staccò come un tentacolo di polpo bollito, scivoloso e mezzo sciolto.

Nira urlò di terrore, e mollò la presa. Era troppo tardi.

Fuggì.

Corse con tutto ciò che aveva in corpo.

Una trave mancò la sua testa di pochi centimetri. Un'esplosione le lacerò un orecchio. I polmoni le bruciavano.

Poi…

Uscì dal portone principale, le fiamme dietro di lei.

Il cielo era una coltre nera di fumo tossico e scintille.

Quando finalmente si voltò…

La fabbrica era un cumulo di rovine fumanti.

Fiamme, macerie, pezzi di corpi umani sparsi come confetti a una cresima.

Nira, sporca di sangue e colla, coi vestiti strappati, si mise in cammino.

Sola. Ferita.

Con la certezza che lì, ormai, non aveva più nulla.

Ma anche con la consapevolezza agghiacciante che ora…

Non aveva un tetto.

Non aveva soldi.

Non aveva niente.

E mentre stava per abbandonarsi a quel pensiero – la dura realtà che forse sarebbe morta per strada come un cane… una gang di bastardi la circondò.

Erano almeno cinque.

Armati di lame a scatto, bottiglie di alcolici rotte e occhi satanici.

Ridevano come iene drogate.

Uno si leccava le labbra, tinte di nero, "Guarda cosa abbiamo qui… una troietta dalla passera calda in fuga…"

"Hey Bobby, forse scappava da quell'incendio laggiù, ah, ah!"

"Vero, Claud. Ma una lepre non può scappare per sempre da dei cacciatori come noi!"

Si avvicinarono.

Nira cadde in ginocchio.

Un pensiero le passò come un flash: quel mondo le aveva tolto tutto. E ora stava anche per toglierle la sua stessa vita.

Uno di quei figli di puttana le puntò il coltello alla gola, "Ora vedrai come muore una cagna come te…" disse assaporando già l'odore del suo sangue.

"Adjos, dolcezza cara…"

Strinse il coltello.

Poi…

Bang.

Bang.

Due colpi al plasma tagliarono l'aria a velocità supersonica.

Uno dei teppisti esplose all'altezza dello stomaco, le budella schizzarono via come serpenti a cui hanno dato fuoco.

Un altro perse metà del volto, il cranio ridotto a una scodella spezzata di noodles rosacei.

"Polizia governativa! Giù le armi e arrendetevi!"

Un commando delle Tigri di Ferro, i fottuti e letali reparti antisommossa del governo, uscirono dalle tenebre di un vicolo, in formazione compatta. Corazze balistiche, visori notturni e mirini laser che scandagliavano l'ambiente.

Gli altri tentarono di scappare. Inutilmente.

I soldati governativi li abbatterono con precisione millimetrica.

Prima esplosero le gambe a colpi di fucile a pompa. Poi i toraci dilaniati da raffiche di mitra laser. Una carneficina.

Silenziosa… ma totale.

Quando tutto finì, uno dei soldati si avvicinò a Nira, "Civile ferito!" gridò ai compagni.

Lei tremava. Non parlava. Aveva le mani ancora sporche di sangue, fuliggine e colla industriale.

Un altro soldato chiamò via radio, "Abbiamo una sopravvissuta. La riportiamo al punto Bravo. C'è una delegazione FALC qui vicino."

La FALC — la principale associazione umanitaria galattica – aveva allestito un rifugio provvisorio per soccorrere malati e superstiti di quella città, considerata una delle più squallide nell'arco di 1000 km.

Vi erano medici, infermieri, volontari. Brava gente. Adeguatamente supportata da squadre di militari e forze di polizia ben addestrata. Un'iniziativa del nuovo governo, in risposta ai crescenti malcontenti del pianeta.

Nira fu accolta, pulita, curata.

Per la prima volta in vita sua… le fu chiesto: "Hai bisogno di aiuto? Come sei messa a cibo e acqua? Come ti senti? Necessiti di supporto psicologico post-trauma?"

Lei rispose incurvando le labbra all'insù, "Grazie. Sono a posto."

Sorrise per la prima volta dopo quel che le sembravano secoli.

"Felicità. Rispetto. Compassione. Empatia." pensò.

Sensazioni nuove, lette solo sui racconti darkpad.

Pochi giorni dopo, una volta curata del tutto, un funzionario della FALC le si avvicinò: "Signorina Nira. Ci siamo permessi di indagare sul suo profilo come da prassi. Dalle informazioni ricavate sui terminali di rete locali, lei è l'unica sopravvissuta dell'incendio alla fabbrica di ieri sera. Mi spiace molto. Un disastro terribile. Per questo abbiamo dei posti limitati per espatriare in territorio governativo stabile, grazie a una convenzione stabilita dall'ultimo decreto di aiuti. Uno… è suo, se può interessarle."

La destinazione era Equinoxis.

Fiorente pianeta commerciale dalle colline meravigliose, querce idilliache e ville a schiera in stile inglese.

Una nuova occasione.

Una nuova vita.

Lei accettò subito.

Durante il volo, Nira sedeva accanto al finestrino della navetta.

Guardò giù, un'ultima volta.

Le nubi tossiche di Albarossa si estendevano come piaghe grigie purulente.

Le fabbriche e i grattacieli al neon, estesi a perdita d'occhio, si perdevano nella nebbia.

E lì… capì.

"La mia vita… non vale un Valoran e 77.
Vale di più.
Molto di più."
Sorrise.
Felice.

FINE.

ECHO-17

(Narrato dal capitano Deren)

Stringevo il mio MK-12, il fucile al plasma che aveva visto troppi scontri e poche vittorie. Il gelo mi mangiava le dita, e il sudore mi colava lungo la schiena sotto l'armatura balistica ABT. Io e quel che rimaneva della compagnia ECHO-17 eravamo pronti. Troppo pronti. E quando sei troppo pronto, qualcosa va sempre storto.

"Ti stai cagando addosso, capitano?" rise Varek, accarezzando il suo lanciamissili RL-5 Thunder come se fosse una reliquia sacra, "Perché io no. Questa volta abbiamo il vantaggio."

Lo ignorai, stringendo i denti. Avevo imparato a non fidarmi del vantaggio. Fissai il convoglio attraverso il mio binocolo tattico. Una camionetta, un mezzo corazzato Rubber-11, almeno 20 soldati di fanteria d'élite. Pesanti, ben equipaggiati. Il governo non lasciava niente al caso, specialmente su Stellarnova.

Stellarnova… puah.

Un tempo, questo pianeta era il fiore all'occhiello del commercio galattico. Lo chiamavano la "*Gemma Alpina dei Sistemi Centrali*", un luogo dove tutto funzionava, i Valoran scorrevano e la vita era prospera. Adesso? Solo crateri, carcasse di mezzi arrugginiti e foreste rase al suolo. Stellarnova non era più un pianeta. Era un campo di battaglia. Il fulcro del fronte galattico. Un cazzo di cimitero.

"Deren, conferma?"

La voce di Syra, ferma ma vibrante, mi giunse attraverso il radio comm-link.

"Confermo." risposi, abbassando il binocolo, "Varek, in posizione. Syra, copertura laterale. Gli altri pronti dal versante sud. Nessuno sprechi munizioni."

Ci muovemmo come ombre tra i resti della foresta alpina. Gli alberi, un tempo maestosi, erano stati ridotti a tronchi spettrali e seghettati, scheletri contro il cielo grigio. L'aria era fredda, ma carica di tensione. Ogni passo era calcolato, ogni respiro controllato.

Ci posizionammo in silenzio. La mia mano destra era salda sul grilletto del MK-12, la sinistra sull'impugnatura, i polpastrelli intorpiditi dal freddo. Guardai il convoglio. Stavano rallentando. Era il momento.

"Al mio segnale." sussurrai nel comm-link. "Tre, due, uno… FUOCO!"

La foresta esplose in una pioggia di plasma e proiettili incandescenti. Le urla dei soldati governativi si mescolavano al sibilo delle armi. Il primo a cadere fu un fante con l'elmetto nero e l'uniforme tirata a lucido, il suo corpo colpito in pieno da un colpo al plasma. Le viscere gli esplosero come un fottuto fuoco d'artificio.

Il mezzo corazzato reagì immediatamente, la torretta automatica ruotò verso la nostra posizione.

"Copertura! Copertura!" urlai, mentre un'esplosione squarciò il terreno davanti a me, proiettandomi a terra.

Mi rialzai, il cuore martellante nel petto, "Varek, quel maledetto carro!" gridai nel comm-link.

Ma prima che Varek potesse agire, accadde. Un proiettile a frammentazione esplosiva partì dalla torretta, colpendo la nostra posizione laterale. E Syra, che stava fornendo copertura, fu investita in pieno.

La vidi solo per un istante. Poi il suo corpo esplose in una nuvola di sangue e metallo. Schegge d'osso e brandelli di carne incandescente schizzarono per metri.

Il silenzio durò solo un secondo, ma fu abbastanza per incrinare il nostro morale.

“Syra è morta!” urlò qualcuno.

Cazzo. Syra.

Misi da parte le emozioni. Non potevo perdermi d’animo. Non in quel momento.

“Varek, ora!” gridai.

Con una calma glaciale, Varek si sporse dalla copertura. Puntò l’RL-5 Thunder, lo lasciò caricare un attimo, e poi premette il grilletto.

Il missile colpì il mezzo corazzato con una precisione chirurgica. L’esplosione fu devastante, trasformandolo in una palla di fuoco e lamiere deformate che spazzò via i soldati governativi rimasti. Uno di loro tentò di strisciare fuori da quell’inferno, ma la sua pelle si sciolse come neve al sole. Morto carbonizzato.

Le fiamme illuminarono il campo di battaglia, proiettando ombre danzanti sulla foresta morta.

“Preso, cazzo!” esclamò Varek, con un sorriso quasi da ubriaco, “Al prossimo giro offro da bere a tutti! Ah, ah!”

Varek, il solito idiota. Era ancora ignaro di cosa avevamo perso.

Ci accovacciammo tra i resti fumanti della battaglia. Il carro armato giaceva in pezzi, una palla di metallo contorto che bruciava sotto il cielo grigio. La camionetta era stata ridotta a un cratere, e i corpi dei soldati governativi erano sparsi tra i detriti. Ma il sangue che sporcava il terreno non era solo il loro.

Syrana Ichilon, Syra per noi, giaceva in una pozza del suo stesso sangue. O meglio, ciò che ne rimaneva. Mi inginocchiai accanto a ciò che era ancora riconoscibile: il suo elmetto, con ancora incollata sul lato la foto dei suoi genitori, ormai segnata dal calore dell’esplosione.

Non c’erano parole da dire. La sua morte era stata rapida e brutale, come la guerra stessa. Ma dentro di me c’era una rabbia che non riuscivo a soffocare.

“Meritava di più…” sussurrai, più a me stesso che agli altri.

Varek era poco distante, appoggiato al suo lanciamissili come se fosse una stampella. Non disse nulla, ma il suo sguardo serio era un segno raro.

“Capitano, dobbiamo muoverci.”

La voce di Kael, il nostro specialista delle comunicazioni, ruppe il silenzio. Si chinò accanto al dispositivo radio LONG-Tech, le dita che scivolavano veloci sui comandi, “Ho intercettato una comunicazione. Due pattuglie in arrivo, da sud e da est. Squadre pesanti accompagnate da autoblindo corazzati.”

“Quanto tempo?” domandai, senza distogliere lo sguardo dal corpo di Syra.

“Venti minuti, forse meno.”

Mi alzai, ed estrassi una vecchia cartina strappata della regione. Era una mappa logora, segnata da troppe battaglie e percorsi tracciati in fretta.

Torek, il veterano barbuto, si avvicinò e indicò alcuni punti sulla carta, “Hanno bloccato ogni via di fuga. Il ponte a ovest è sicuramente sorvegliato, e la gola di Lano potrebbe essere minata. Vogliono chiuderci in questa valle di merda.”

Indicai il nord sulla mappa, “Allora ci resta solo questa opzione: muoverci verso nord, attraversare la foresta e le montagne. Non abbiamo altra scelta.”

“Cosa c’è a nord, Capitano? Non vedo nulla sulla cartina…” chiese Kael, con una smorfia dubbiosa.

Torek grugnì, “Non vedi *nulla* perché non c’è *nulla*. Una zona morta, senza insediamenti o basi. Solo foreste alpine e freddo così pungente da strizzarti le ossa. Ma credimi, è meglio affrontare il nulla che quegli squadroni governativi.”

“Se ci muoviamo adesso…” dissi, indicando il sentiero più diretto, “Possiamo superarli. Nessuno ci seguirà fin laggiù.”

Kael esitò un attimo, poi domandò, “E perché?”

Torek lo fissò, scuotendo la testa, “Perché sono furbi quei bastardi. Noi no. I governativi non si avventurerebbero mai in una zona così desolata, dove persino ricevere approvvigionamenti è un inferno.”

Kael annuì lentamente, anche se la sua espressione tradiva un misto di dubbio e timore.

“Basta pensare.” gli dissi, con un tono che non lasciava spazio a discussioni.

Presi un respiro profondo e mi voltai verso ciò che restava della compagnia ECHO-17: sedici uomini più quel coglione di Varek. Diciassette in totale. Che ironia.

“Avanti, in marcia.” ordinai.

Ci lasciammo alle spalle il campo di battaglia, portando con noi solo l’essenziale. Le armi, le munizioni, e quel peso invisibile che si attacca a ogni soldato che perde un compagno. La foresta attorno a noi era un labirinto di tronchi anneriti e crateri, segni indelebili della guerra.

Kael tentava di alleggerire la tensione, ma la sua voce tradiva un nervosismo crescente.

“Questa zona è perfetta per una scampagnata.”

Torek lo zittì con uno sguardo severo, “Cammina, bamboccio, e risparmia il fiato. Ti servirà.”

Camminavamo da ore, in silenzio. La foresta era diventata più densa, ma ogni albero sembrava morto, le foglie nere come il cielo sopra di noi. C’era qualcosa di sbagliato nell’aria: non era solo fredda, era… vuota.

Non c’era vento. Nessun suono di animali. Solo i nostri passi pesanti sul terreno fangoso.

“Capitano, guardi qui…” disse Kael, indicandomi una roccia. Mi avvicinai, scrutando le linee incise nella pietra: curve precise, intrecciate come un alfabeto sconosciuto.

“Che roba è?” chiese Varek, il tono indifferente e spavaldo.

“Non lo so…” risposi, facendo scivolare la mano sulla superficie della roccia. Era fredda, più del resto del terreno, “Ma non ci fermiamo.”

Continuammo. Gli alberi iniziarono a cambiare forma: tronchi piegati, come se stessero cercando di toccarsi l’uno con l’altro. Alcuni avevano incisioni simili, ma più intricate. Uno in particolare attirò la mia attenzione: un grande albero dalle foglie nere, che sembrava quasi pulsare di uno strano bagliore.

“Che diavolo…” mormorò Torek. Prima che potessi rispondere, Kael si avvicinò e toccò una delle foglie nere.

“Fermo!” urlai.

Troppo tardi.

La foglia si dissolse al contatto, trasformandosi in una polvere scura che si alzò nell’aria. Il ragazzo tossì, barcollando indietro, gli occhi spalancati, “Va tutto bene,” disse, con un sorriso nervoso.

Forse mi ero allarmato troppo. Magari era solo uno strano albero di quella zona.

O magari no.

Dopo ore di marcia, il terreno iniziò a cambiare. La foresta si diradava, alternandosi a zone con rocce scure e affilate. Un vento gelido soffiava dall'alto, portando con sé un odore di umidità e metallo.

Fu allora che lo vedemmo.

La cima del Picco si stagliava contro il cielo, avvolta in una coltre di nubi nere come gli abissi di Oceanius I. Non era una montagna qualsiasi. Era come un monolite, una sentinella che ci osservava dall'alto.

"Che diavolo è quella roba?" sussurrò un soldato della compagnia, stringendo il suo fucile con più forza del necessario.

Nessuno rispose.

Ci fermammo per una sosta ai margini della zona, il fiato corto e i nervi tesi. Non sapevamo cosa ci aspettasse. Ma qualcosa, là in alto, sembrava già sapere di noi.

Proseguimmo, dovevamo raggiungere il passo che ci avrebbe condotti fuori da quel luogo inquietante.

Purtroppo, l'atmosfera non faceva altro che peggiorare. La luce del giorno sembrava svanire più in fretta del previsto, come se il Picco stesso stesse inghiottendo il sole.

Poi lo sentimmo: un ululato lontano, che fece fermare tutti sul posto. Non era il verso di un lupo, non completamente. Sembrava… distorto, come se venisse da due bocche diverse che ululavano insieme.

"Cosa… cosa è stato?" chiese Kael, la voce rotta.

Nessuno rispose. Nessuno voleva saperlo.

Un bagliore blu si accese improvvisamente tra gli alberi. "Movimento!" urlò Torek, alzando il suo fucile, "Capitano, ordini?!"

Stavo per rispondere quando una figura si mosse nella nebbia. Sembrava… una figura umanoide. Una figura femminile.

"È Syra!" gridò Kael, correndo verso di lei, "Riconosco i suoi capelli!"

"FERMO, IDIOTA!" urlai.

Non mi ascoltò.

Cazzo, Kael… Quel ragazzo era sempre stato troppo impulsivo. Troppo giovane per capire quando fermarsi, troppo convinto che ci fosse ancora qualcosa di buono in questo inferno.

Lo vidi scomparire nella nebbia, il bagliore blu che si faceva più intenso attorno a lui.

"Kael! Torna indietro!" gridai ancora, correndo verso di lui.

Un urlo straziante squarciò il silenzio, poi il blu si spense, come se non fosse mai esistito.

Kael non c'era più.

Rimasi immobile, fissando il vuoto dove il ragazzo era scomparso. Non c'erano tracce. Nessun corpo. Nessun sangue. Solo il vento che si era alzato, portando con sé un sussurro che non riuscii a capire.

Eravamo sconvolti. Qualcosa di terrificante aveva preso Kael. Qualcosa di sconosciuto, che non riuscivamo nemmeno a comprendere.

Ma non potevamo fermarci. Dovevamo continuare.

Ci incamminammo lungo uno stretto passo montano, aggrappandoci a una flebile speranza di salvezza. Sopra di noi, il Picco incombeva come una sentinella silenziosa, mentre una gelida bufera iniziava a scatenarsi, avvolgendo tutto in un manto di vento, neve e oscurità.

“Non mi piace per un cazzo questo posto…” disse Varek, stringendo il suo RL-5 Thunder, “Nemmeno un po’. Non voglio finire come Kael, cazzo.”

“Lo sappiamo tutti.” risposi, ma le parole suonavano vuote.

Proseguimmo.

Per un attimo, ci aggrappammo a un’illusione. Pensammo di potercela fare, di lasciarci alle spalle quell’incubo. Di sopravvivere.

Ah… quanto ci sbagliavamo.

Torek fu il prossimo. Un’ombra alata emerse dalle nubi sopra di noi, scendendo in picchiata con un suono stridulo che ci fece tremare le ossa. Non ebbe nemmeno il tempo di urlare.

“CORRI!” gridai inutilmente.

Sapevo che non sarebbe servito.

L’ombra lo sollevò in aria. Per un istante, vidi la sua faccia contorta dalla paura, poi fu come se il buio stesso lo avesse agguantato.

Io non potei fare nulla, rimanendo a guardare impotente mentre il povero Torek veniva dilaniato senza pietà. Le sue viscere furono estratte dal torace e divorate. Gli occhi asportati di netto.

Il suo sangue piovve su di noi dall’alto. Quella cosa l’aveva fatto a pezzi. Cazzo.

Uno a uno, i miei uomini cadevano: radici che spuntavano dal terreno, luci blu che li disorientavano, misteriose ombre umanoidi che li trascinavano via.

Dove diavolo ci eravamo cacciati?

Di quei 17 che misero piede in quelle terre, alla fine ero rimasto solo io. Quel coglione di Varek preferì farsi esplodere con il lanciamissili piuttosto che farsi prendere da quelle cose.

Dio… Varek, Syra.

Mi mancate, cazzo.

Tornando a me… ero ferito, il respiro corto, il fucile quasi scarico. Il Picco sembrava osservarmi, immobile e silenzioso.

Rimasi fermo, aspettando che l’ombra alata o qualche altro abominio tornassero per me. Ma non accadde.

La tempesta sopra di me si placò lentamente, come se avesse finito il suo compito.

Non sapevo perché. Forse perché ero da solo. Forse perché non rappresentavo più una minaccia.

Non importava.

Barcollai lontano dal passo, dal Picco, senza voltarmi indietro. Ero riuscito a superare quell’incubo e… avevo visto abbastanza.

“Non so cosa fosse il Picco. Non lo capirò mai. Ma una cosa è certa: questo pianeta non ci vuole qui. Non gli importa chi siamo, da che parte stiamo, cosa combattiamo. Per lui abbiamo solo devastato queste terre, ridotto in cenere le foreste, persino sradicato le montagne con armi dalla potenza inimmaginabile.

Abbiamo compiuto gli orrori peggiori, e adesso ne paghiamo il prezzo.

Per lui… siamo solo invasori.

E ha trovato il modo di dircelo.”

L’ultima cosa che vidi, prima che la nebbia lo nascondesse, fu il Picco, immobile e freddo come la morte.

“Non siamo i padroni di questo pianeta. Forse non lo siamo mai stati.”

L’Inferno di Soghatra – Parte I

Arcipelago di Soghatra
Kar-Maeg, Regione sud-occidentale
2693

Soghatra. Se l’inferno avesse un nome… sarebbe proprio questo.

Soghatra.

Un arcipelago dominato da tempeste tropicali con correnti ascensionali killer, giungle, malattie e venti che odoravano di morte.

In quei cieli malati, dominava un solo colore: il rosso. Rosso sangue.

Coltri di nubi statiche e dense incombevano sopra le chiome degli alberi, pulsando come vene infette.

L’aria sapeva di ferro, sudore e foglie marce.

Le isole di Soghatra non erano fatte per gli uomini: erano giungle putride, bagnate da piogge torrenziali e infestate da insetti grossi quanto palloni da calcio. I fiumi, arterie marroni che attraversavano le foreste, fungevano da nutrimento per quell’abominio.

Se Kar-Maeg era già considerato un mondo ostile e mostruoso, Soghatra era il suo apice… ma in peggio.

Nessuno viveva bene lì. L’acqua portava solo febbre, vermi intestinali più simili a serpenti, pesci killer e… cadaveri gonfi di schiavi annegati.

Già… schiavi.

I “marroni” – così li chiamavano con disprezzo i Corpi Coloniali Governativi – erano nati lì. Nativi, cresciuti tra le radici nodose degli alberi e le capanne di bambù impregnate di marciume. Pelle scura come il tronco bruciato, occhi profondi, mani consumate dal lavoro.

A differenza del resto della popolazione planetaria, notoriamente dura, ribelle (i ribelli e signori della guerra erano ovunque) indomita, resiliente fino all'osso… i nativi dell’arcipelago erano infinitamente più pacifici e meno tendenti alla violenza, forse perchè avevano imparato a non fare troppo rumore in quel luogo dannato che era Soghatra. Non potevano combattere quel male direttamente.

Erano gente silenziosa, sopravvissuta a ogni tipo di mostruosità animale, vegetale o naturale che sia, evitandola, seguendo sentieri sicuri o creando rifugi, trappole, coltivando cibi in posti sicuri e tenendo in generale un basso profilo.

Ma non bastò…

Quando arrivarono i corpi coloniali governativi, con i loro fottuti mezzi corazzati e le uniformi da guerra, in quella regione trovarono due cose: risorse… e schiavi.

Uomini, donne, bambini: vennero trasformati in bestie da soma, sfruttati nei campi di cotone e nei tabacchifici al carbonio.

I padroni (ovvero i funzionari delle corporazioni di facciata governative) vivevano invece nelle loro ville blindate sui promontori più asciutti e al sicuro dalle bestiacce. Inviavano solo delegati e aguzzini: sorveglianti sadici, soldati di ventura dei coloniali, ufficiali schizzati o radiati da altri reparti regolari. Gente di merda che per una paga buona era disposta a frustare a morte un uomo, schiavizzarlo o fucilarlo a suon di colpi al plasma. Il tutto con escamotage e protocolli per evitare l’occhio vigile della FALC e dell’opinione pubblica di Nebulon, permettendo così al denaro di fluire in segreto.

Di seguito, un paio di aneddoti particolarmente brutali…

• Il primo orrore: La Frusta insanguinata

Tenuta Hinker Governativa – Campi di Tabacco al carbonio

2693

Successe durante l'alba. Un giovane di nome Kalib, appena diciottenne, aveva legato male alcune casse di pregiato tabacco al carbonio appena raccolto e pronto alla lavorazione. Il fiume le reclamò a sé, dopo una piena dovuta alla forte pioggia di quei giorni.

Il ragazzo implorò subito perdono per il suo errore, anche se era in piedi da almeno 14 ore di lavoro pesante e in parte pure notturno.

I coloniali sembrarono perdonarlo, e lo accompagnarono in un luogo appartato per "discutere".

Non ci fu pietà. Il caporale Coloniale della tenuta si infuriò per le perdite economiche che ammontavano a circa 30 Valoran d'argento (15 mila euro), dovendo poi comunicarlo personalmente ai padroni. Quindi chiamò due "Flagellatori", guardie armate di fruste metalliche con punte di chiodi arrugginiti, addestrate per respingere coccodrilli o altre aberrazioni. Figuriamoci usate contro un uomo.

Legarono Kalib a un palo, come si fa con un animale.

Senza dire una parola, iniziarono a colpirlo.

Ogni scudisciata era una morsa che strappava via la carne a brandelli. I chiodi entravano nella pelle e ne laceravano i tessuti al momento dello strappo, lasciando solchi aperti da cui colava sangue denso. La schiena di Kalib si aprì come corteccia spaccata dal fuoco. Urlava, ma le sue grida si perdevano nei rumori delle giungle.

Al ventesimo colpo, le costole si vedevano in modo nitido.

Al trentesimo, non urlava più. Solo occhi sgranati, e il sangue che colava a terra formando una pozzanghera nerastra, quasi indistinguibile dal fango.

Soddisfatto della punizione, il caporale ordinò ad altri sottoposti di portarlo alla clinica, dove sarebbe stato ricucito, imbottito con qualche antibiotico e antinfiammatorio iper-potente, e subito rispedito nei campi. Nemmeno la sua morte era accettabile, sarebbe stata manovalanza in meno e rogne con la FALC, a detta dei funzionari corporativi. E le morti non facevano buon curriculum. Mentre 15-20 ore di lavoro al giorno… quello sì.

• Il secondo orrore: I Rospi delle Paludi

Azienda Cotton Governativa – Campi di cotone

2693

Il cotone di Soghatra. Certo… a sentirlo così non sembra paragonabile alle altre risorse naturali di Kar-Maeg, come metalli rari o pietre preziose per alimentare i cannoni ad arco energetico delle corazzate. Tuttavia, era un fottuto buon cotone: uniformi, corde, vestiti, giacche e rivestimenti vari. Un prodotto eccellente, ed esportato a bassissimo prezzo rispetto, ad esempio, alla fibra di cocco nero o a prodotti da Violet Moon e Lacustra Fluviale.

A ogni modo, uno schiavo molto anziano (circa 70 anni) era stato sorpreso a rubare 2 sacchi di cotone sfibrato fresco per rivenderlo al mercato illegale del villaggio, allo scopo di ricavare qualche soldo per sfamare la propria famiglia e i suoi amici. Beccato da 2 soldati coloniali, reagì d'istinto, impugnando una falce da lavoro e sgozzando uno dei due.

Tentò di darsi alla fuga ma venne subito raggiunto da altri uomini.

Decisero di punirlo in modo "esemplare", spacciando il tutto per un attacco animale.

Lo trascinarono nel cuore della palude, legato mani e piedi, e lo issarono con una corda sopra una pozza stagnante. Un ufficiale gettò un secchio di sangue e interiora animali nell'acqua. L'attesa fu breve.

I Rospi delle paludi di Soghatra emersero a uno a uno. Grandi come furgoni, bocche larghe due metri, lingua irta di aculei che sembravano lame. Si mossero lenti, ma… affamati!

Il primo rospo allungò la lingua e gli strappò di netto una gamba, con uno squishh viscerale. Il sangue schizzò sui soldati, che godevano nel vendicare il loro commilitone.

Il secondo lo afferrò per il busto. Gli squarciò il ventre con un solo colpo, facendo fuoriuscire budella e fegato. I bambini del villaggio locale e pure i nipoti dell'uomo, nascosti nella giungla, assistettero in silenzio alla dipartita del nonno.

Quando il corpo fu dilaniato, i soldati tagliarono la corda. Gli scarti finirono in acqua, e i rospi banchettarono.

Non soddisfatti, punirono anche gli amici del vecchio: dei poveri anziani innocenti. 2 settimane con rancio dimezzato, doppi turni ed eventuale stessa sorte in caso provassero a farne parola con qualcuno di quella vendetta sommaria. Questa era la logica di quegli sfruttatori.

La logica della paura.

La giornata tipo nei campi

Il turno iniziava con lo stridio delle sirene coloniali: ore 04:00 in punto.

Niente caffè. Niente colazione con uova, pancetta vegana o caffè profumato. No. Solo un brodo/minestrone amaro e denso, densissimo in calorie (circa 3000 a porzione), con vitamine industriali da cavallo, proteine a gogo e antibiotici di prevenzione. Sia mai che qualcuno dicesse che i governativi "non tenevano alla salute dei lavoratori".

Il tutto servito in scodelle metalliche o pentolini, e accompagnato da acqua e caffè alcolico ricavato dalle bucce di tabacco fermentate. Quest'ultimo per tenere assoggettati i lavoratori alla "dose" alcolica e renderli mansueti.

L'igiene era spesso carente, soprattutto dopo le piene di fango che portavano caldo, zanzare oscene e parassiti.

I Corpi Coloniali ovviavano distribuendo disinfettanti così forti da sbiancare la pelle, far perdere i capelli e sterminare qualsiasi tipo di batterio/virus. Peccato sterminasse a volte anche le cellule sane dei nativi, facendoli ammalare. Quindi venivano inviati alla clinica, per essere "aggiustati" e rispediti al lavoro.

I campi.

I campi erano sterminati. Cotone tropicale fino all'orizzonte, punte dure come spine e terrificanti coccinigliе cotonose giganti che si muovevano lente, pronte a ghermire ignari lavoratori. Le mani si spaccavano a ogni raccolta. Il tabacco al carbonio, invece, rilasciava una polvere nera tossica che anneriva i polmoni e causava forti disturbi bronco-polmonari. E calcolate che quella era gente temprata alle peggiori avversità di quel pianeta mortale. Un fringuello di Equinoxis non sarebbe resistito una settimana.

Infine, dopo almeno 12 ore di lavoro forzato, si tornava nelle baracche, dove veniva servita la cena (riso con pesce essiccato e calorie in abbondanza), trasmessi programmi governativi come documentari o film per tenerli calmi/distratti, e riepilogato il regolamento poco prima di andare a dormire.

Questa era la giornata tipo di un lavoratore nativo, sempre che qualcuno non veniva sbranato da qualche mostruoso animale o in incidenti a causa dei monsoni.

Le coltivazioni tra le mangrovie killer

Anche vicino all'acqua, il male aveva tessuto la sua tela.

Nelle zone paludose costiere di Soghatra, inadatte a cotone o tabacco, veniva invece coltivata la Radice Nera: una sorta di grosso tubero prodotto dalle terrificanti mangrovie killer, alberi semoventi e affamati di carne umana e animale, che popolavano quelle acque stagnanti.

Il tubero ha un sapore molto amaro (salvo particolari cotture) ma ricchissimo di amido, vitamine, proteine e usato come base alimentare a basso costo e come ingrediente per fare cibi confezionati, farine industriali e persino colle o alcolici.

I nativi lavoratori impiegati in queste coltivazioni erano costretti a immergersi nel fango fino alla vita per raccogliere questi fottuti tuberi.

Paradossalmente, il tasso di morti era persino più alto di quello dei campi, poiché le mangrovie odiano si tocchi la loro scorta energetica d'emergenza (il tubero radice nera per l'appunto) e quindi sventravano senza alcuna pietà animali incauti, erbivori affamati e… i poveri nativi. Questi ultimi spesso fatti a pezzi e squartati in più parti in pochi secondi.

Ufficialmente, i coloniali parlano di "sfortunati incidenti sul lavoro", ma in realtà usano le mangrovie come strumento di controllo: chi sbagliava, viene mandato a lavorare "tra quelle radici nere e bastarde".

Il giorno dell'inventario

Così era chiamato l'inventario mensile dei campi, dove i padroni/funzionari governativi stilavano lunghe liste con le merci prodotte, pronte a essere poi inviate su cargo navali, aerei o navette dirette verso gli spazioporti sul continente. Se il raccolto fosse stato buono, avrebbero elargito dei premi come abiti, casse di cibarie o piccoli intrattenimenti, sempre per non destare sospetti e per evitare rivolte che sarebbero state represse nel sangue.

Se invece fosse stato scarno, turni doppi sarebbero presto arrivati, con la scusa di dover rendere fiero il popolo governativo di Nebulon e nutrirlo con i beni e le risorse di Kar-Maeg. Il tutto accompagnato da discorsi motivazionali aziendalisti da due soldi, che purtroppo, i nativi stentavano a comprendere e spesso ci cascavano, lavorando sodo fino a spaccarsi la schiena e ricucirsela alla clinica.

Non tutti i villaggi però vivevano quell'inferno. Alcune comunità di nativi, specialmente nelle zone di foresta più inaccessibile, erano state lasciate in pace. Lì i coloniali preferivano non intervenire: servivano come vetrina da mostrare agli ispettori o giornalisti della FALC, come esempio di "biodiversità protetta" e "coabitazione con i locali". Ogni tanto arruolavano braccia per i raccolti in modo "regolare", con qualche paga con casse di frutta, pesce e carne, così da poter dire che non tutti erano schiavi. Un altro escamotage per tenere a bada la FALC e la stampa di Nebulon.

A ogni modo, chi viveva a Soghatra sapeva bene la verità: sia i coloniali con le uniformi militari sia i nativi dalla pelle scura… erano solo pedine. Nessuno era libero per davvero: erano lì solo perché facevano comodo a un sistema che si nutriva di uomini, bestie e alberi allo stesso modo, divorando risorse, e facendo fluire come sangue marcio nelle vene potere, soldi e controllo. Il tutto… per alimentare la più grande macchina bellica della galassia: quella governativa.

La Clinica del Diavolo

Il Centro Medico della regione sembrava una clinica, almeno da fuori. Pulita, ordinata, con il tetto bianco, colonne in marmo e le vetrate lucide in cristallo. Ma nessuno dei nativi locali ci voleva entrare.

Là dentro non si curava davvero nessuno.

I più sani, più forti, venivano "ricoverati" solo per essere rimessi in piedi il prima possibile. Flebo con antibiotici, bende fatte alla meglio, iniezioni di stimolanti da bestiame: il necessario per lavorare di nuovo nei campi. Ben poca convalescenza. Solo riparazione come si riparerebbe una cazzo di automobile guasta.

Niente di più.

E se qualcuno perdeva un braccio, un occhio, una gamba? Magari amputato da qualche bestiaccia di quelle parti come rospi, cocciniglie o coccodrilli? Beh… nulla andava sprecato.

I "simpatici tizi" con camici bianchi in seta – eleganti, stirati, profumati di disinfettante e con cravatta – compilavano moduli e prelevavano ciò che restava: sangue ancora caldo, midollo osseo, pelle, tendini. Materiale biologico da trasformare in farmaci, medicine e persino fottuti cosmetici.

Oltretutto, il sistema era perfetto: nessuna sperimentazione, nessuna uccisione diretta. Anzi li "curavano" pure.

Così, quando la FALC mandava gli ispettori, i dottori mostrano grafici, tabelle, documenti con tanto di bolli in cera rossa con la croce di Nebulon.

Tutto regolare.

Nessun abuso medico. Ma uno sporco e schifoso… escamotage coloniale. La clinica era ormai diventata il simbolo di quello sfruttamento.

I nativi venivano curati… ma solo per tornare al lavoro o sotto le fruste di quei figli di puttana.

"Ogni giorno, il cielo si chiudeva su Soghatra come una ferita che non smetteva mai di sanguinare.
Rosso, sempre rosso: come se Kar-Maeg piangesse il sangue versato dai suoi figli."

L’Apocalisse di Tagh-Mora – Parte II

Isola di Tagh-Mora
Arcipelago di Soghatra, Kar-Maeg – 2693

La chiamavano Tagh-Mora: la *Bocca del Demonio Tropicale*, in lingua nativa.

L’isola più spaventosa e temuta dell’intero arcipelago.

Un cuore pulsante di orrore e fango, dove ogni pioggia sembrava lavare via solo l’anima degli schiavi e non il loro sangue.

Qui sorgeva la Clinica del Diavolo, elegante nella sua menzogna, bianca come ossa candeggiate.

Qui si estendevano i campi infiniti di cotone velenoso, pattugliati da insetti mostruosi e sorvegliati da uomini ancora peggiori.

E sempre qui, tra le mangrovie cannibali e i fiumi putridi abitati da rospi divoratori, i “marroni” venivano torturati, marchiati, consumati più di ogni altra regione di Soghatra.

Tagh-Mora era il cuore del male.

Tuttavia… anche ogni mattatoio ha un limite.

E ogni popolo, anche il più piegato o sottomesso, prima o poi impara a usare le proprie catene… come armi.

La stagione dei monsoni su Tagh Mora era in arrivo. Stavolta la tempesta era bella tosta a detta dei meteorologi governativi, barricati nelle loro stazioni radar a ridosso delle scogliere.

Tuttavia, sembravano esserci altri pensieri in quell’aria umida e mortale.

L’atterraggio di una delegazione FALC composta da ispettori etici e giornalisti di inchiesta, scortata da un manipolo di soldati regolari. Il loro scopo era indagare sulla regione di Tagh-Mora, l’isola al centro dell’arcipelago di Soghatra, poiché dalla zona stavano giungendo notizie molto allarmanti riguardo lo sfruttamento dei nativi e il loro impiego come schiavi: segnalazioni di abusi, fotografie che ritraevano cadaveri o menomazioni, e anche testimonianze della gente del posto.

Gli ispettori FALC vennero accolti dai funzionari governativi e dai Corpi Coloniali, che li accompagnarono nei campi di cotone e nei tabacchifici, come da prassi. Tutto sembrava procedere come al solito, ma i giornalisti, dopo incalzanti domande, intuirono la messa in scena: fecero domande ai nativi, capendo il loro status come veri e propri schiavi, scoprirono esecuzioni sommarie passate e altre nefandezze burocratiche. Quando giunsero alla clinica del diavolo, poi, tutto quel sistema basato sullo sfruttamento (curare e poi rispedire nei campi) venne a galla.

Nacquero quindi accese discussioni tra la delegazione FALC, con i regolari al seguito e i Corpi Coloniali. Questi ultimi cercavano di negare ogni fatto, ma la verità… era ormai sulla bocca di tutti.

In un ultimo tentativo, uno dei padroni schiavisti cercò di corrompere gli ispettori.

Errore. Mai corrompere uno della FALC! Schifati, promisero solennemente di indagare su ognuno di loro e portarli in un tribunale su Nebulon, dove la polizia militare governativa (le temibili Camice Bianche) avrebbero scoperto la verità. Che fosse con le buone o con le cattive.

Tuttavia, i soldati dei Corpi Coloniali non presero bene la notizia… proprio per niente.

In seguito a toni eccessivamente alti, il maggiore Thomas Solleck (comandante in capo dei coloniali di Tagh-Mora) sfoderò la sua pistola pesante LP-4 Iron laser e sparò una raffica di colpi in cielo per sedare gli animi.

Scoppiò un caos interno: i regolari puntarono subito i loro AR al plasma e urlarono di gettare le armi.

I coloniali risposero sotto forma di fuoco. Volarono proiettili e fasci laser, e uno degli ispettori FALC venne colpito. Si accasciò a terra, aveva la giugulare aperta in due che sprizzava sangue come una fontana.

Scaturì un feroce scontro tra le truppe regolari e i Corpi Coloniali.

Come se non bastasse, iniziò a piovere a bestia… il monsone si stava scatenando! Fango e merda si mischiarono al sangue delle ferite.

Nel caos, i nativi schiavi – approfittando di quell'irripetibile occasione – si liberarono al grido di "LIBERTÀ", impugnando armi bianche quali forconi da cotone, falci, machete arrugginiti e vari strumenti da taglio dei campi di tabacco. Si buttarono nella mischia con una furia mai vista per quel popolo silenzioso. La libertà non aveva prezzo.

Era ufficialmente iniziata la battaglia di Tagh-Mora: da un lato le forze regolari governative e i nativi, dall'altro i Corpi Coloniali. Vittime caddero subito da ambo gli schieramenti.

I Corpi Coloniali erano in maggioranza e molto più violenti/brutali rispetto ai regolari governativi, e pure pesantemente armati: muniti di lanciafiamme ionici, mine, lanciagranate e ordigni a gas. Le forze regolari però, tennero botta, utilizzando tattiche militari, copertura incrociata e fuoco di precisione, mentre i nativi combattevano con furia disperata, animati dalla vendetta per i soprusi.

Ma in tutto questo, la natura aveva altri piani…

La furia del monsone tropicale esplose con tutta la sua potenza.

Animali impazziti si sguinzagliarono dalle giungle: stavano cercando di salvarsi da quell'inferno. Tra loro: rospi giganti di palude, cocciniglie cotonose giganti, coccodrilli e pure le mangrovie killer semoventi in cerca di cibo e vendetta!

Le bestie si aggiunsero alla battaglia, diventando de facto un terzo schieramento: quello della fottuta natura.

Ormai era il caos!

Cocciniglie divorarono svariati nativi e regolari, rospi lanciavano le loro lingue irsute di aculei, mozzate poi dai machete e falci da lavoro, mentre coccodrilli vennero dati alle fiamme dai coloniali.

Il campo di battaglia diventò un massacro.

Nonostante la brutalità e la superiorità di fuoco, i Corpi Coloniali cominciarono ad arretrare. I regolari e i nativi, pur tra mille perdite e il confronto persino con gli animali, stavano vincendo.

Ma… qualcosa di ancora peggiore si stava risvegliando.

Un mostro tropicale dormiente, fatto di fango e morte.

Il mostro di Tagh-Mora.

Una creatura centenaria di Soghatra, risvegliata a causa di tutto il sangue versato negli anni nella regione.

Un essere formato da fango, vermi, resti umani, zolle impregnate di urina, quarzo plasmatico usato, rifiuti tossici della clinica, cosmetici scaduti o esausti, sangue coagulato e radici marce…

Un mostro nato dalla sofferenza. Nutrito dai cadaveri dei nativi affondati nei fiumi.

La DARM lo classificò in seguito come… un Grande Mostro!

Probabilmente in origine era un'antica specie animale sopravvissuta per secoli ma potenziata a dismisura da tutta quella merda. Come stazza era alto oltre 40 metri di mostruosità. Una sorta di montagna di fango semovente killer con occhi rossi e bocca irta di radici come denti aguzzi.

La battaglia si fermò. I presenti capirono che era troppo per loro. Oltretutto, arrivarono decine se non centinaia di altri animali feroci! Il monsone sembrava ora un uragano sotto steroidi e ubriaco.

I regolari, i nativi e i corpi coloniali abbandonarono le ostilità tra loro al grido di "Vaffanculo quella merda", si allearono contro il nemico comune con una mossa assurda per quel contesto e cercarono un modo di scappare da quell'apocalisse. I cieli sembrano piovere sangue a causa dei Fanghi rossi della regione. Un incubo fatto realtà.

Il loro obiettivo era fuggire da Tagh-Mora. L'unico modo era la stazione ferroviaria coloniale che, tramite lungo ponte di almeno 20km, conduceva al resto dell'arcipelago.

L'alleanza fuggì a perdifiato, inseguiti dalle creature e dal mostro di Tagh Mora, che mieté numerose vittime:

- I "medici" della clinica furono ingoiati, spappolati o sciolti nel fango misto a sangue e urina del mostro. Altri dilaniati da cocciniglie cotonose con pelle sciolta. Nessuno avrebbe "curato" loro stavolta.
- Senza parlare dei padroni/funzionari nelle ville sui promontori. Molte crollarono seppellendoli vivi e agonizzanti, altri fuggirono ma solo per cadere vittima di sciami di zanzare succhiasangue (che li resero scheletri, aspirando tutto), oppure smembrati da creature delle giungle o da pesci mortali nei fiumi che sminuzzavano le viscere.
- Un piccolo gruppo di nobili (in visita alle piantagioni per riscuotere Valoran sonanti), venne invece mutilato dal mostro. Morirono in un'ecatombe di merda e cosmetici tossici.

Il caos… continuava.

I corpi coloniali presero altre armi pesanti dal magazzino armeria di una tenuta, e contribuirono a coprire la fuga. Contro ogni aspettativa, Thomas Solleck si sacrificò per i suoi uomini, per via del suo "senso dell'onore" distorto: si fece esplodere con una cintura di granate al plasma ed esplosivi ad alto potenziale per fermare l'avanzata delle mangrovie killer.

BOOOOM!!!

Rimasero cenere, radici fumanti e fango rosso sangue.

I Nativi, intanto, guidavano ciò che restava dell'alleanza: riuscirono grazie alle loro abilità apprese nei secoli e a un po' di buona sorte, a ritrovare la strada anche nel monsone e nel fango.

Subito dietro le forze regolari (che nel frattempo chiamavano i soccorsi tramite radio), i Corpi Coloniali e gli ultimi funzionari FALC sopravvissuti.

Alla fine, dopo tante perdite, riuscirono a raggiungere il ponte, a minarlo con cariche ad alto potenziale e farlo saltare, impedendo al mostro di raggiungerli dato che non nuotava nell'oceano.

Il tutto mentre facevano attenzione a squali mako costieri indemoniati e orate assassine che mieterono altre vittime: due nativi dilaniati dai mako e un coloniale scivolato e poi sbranato fino allo scheletro dalle orate.

Alla fine, il monsone raggiunse una tale potenza da vaporizzare e far sprofondare l'intera isola di Tagh-Mora, tra fulmini, pioggia rossa, fango e sangue.

Il mostro venne distrutto dagli elementi naturali, inabissandosi in acque mortali con tutto quell'inferno: una catarsi per il male della regione. Come se avesse accumulato troppa merda e alla fine la natura avesse ristabilito un equilibrio.

C'è chi dice però… che una parte sia sopravvissuta (d'altronde era un vero e proprio golem) e che adesso vaga per ciò che resta di Tagh-Mora: qualche atollo devastato con alberi sradicati e melma ovunque, ma libero da tutto quel dolore. Un lieto fine anche per il mostro.

Uno dei fatti più incredibili di questa vicenda è stata appunto l'alleanza tra i nativi/schiavi, i regolari e i corpi coloniali. Evento che ha fatto capire che anche nel marcio può esserci redenzione. Molti di loro, infatti, grazie a quell'evento si sono pentiti delle loro azioni orrende e alcuni addirittura si sono iscritti alla FALC o alle truppe regolari per fare ammenda.

I nativi superstiti vennero portati su Nebulon per conferenze indette dall'opinione pubblica e dalla divisione FALC pro-immigrazione, la MARRONE (chiamata così per eliminare pregiudizi sul loro nomignolo dispregiativo e rivalorizzarlo).

Grazie al buon esito delle conferenze, vennero costruiti nuovi villaggi per i nativi e da quel momento le leggi su Soghatra (essendo ormai sottocchio vigile di opinione pubblica) vennero modificate e la situazione iniziò lentamente a migliorare visto che si scoprirono altri scandali, soprusi, sfruttamenti, ecc. Dato che Soghatra era il peggio del peggio dello sfruttamento coloniale.

Ai giorni nostri (2698), 5 anni dopo, il problema non è risolto, dato che nel 60-70% di Soghatra la situazione è ancora critica, ma sono stati fatti notevoli passi avanti e tanti nativi possono vivere una vita serena.

La battaglia continua.

E la libertà… arriverà per tutti.

Cronologia di Soghatra e Tagh Mora

Negli ultimi decenni (dal 2600 al 2690) Soghatra (dove già vi era enorme sfruttamento coloniale) raggiunse livelli di schiavismo totale. In quei decenni vennero costruite sempre più piantagioni di cotone e tabacco, insieme ad altre per sfruttamenti.

Nel 2680-82 (finita la "Guerra Sporca" su Kar-Maeg), e sedata la rivoluzione, venne costruita pure la clinica del diavolo, simbolo dello sfruttamento contro i marroni, il nome dispregiativo dato ai nativi. Una sorta di ospedale per nativi che non riuscivano a lavorare, in cui venivano curati solo per essere rispediti al lavoro. Orrendo.

Nel 2693 accade poi l'apocalisse di Tagh-Mora che spazza via la principale isola dell'arcipelago, la peggiore di tutte.

In data odierna (2698) sono stati fatti progressi contro lo sfruttamento coloniale, soprattutto post-Tagh Mora. La situazione rimane ancora grave in tante altre regioni di Soghatra, ma la FALC è determinata a porre fine alla schiavitù dei nativi.

Nota sui mezzi corazzati a Tagh-Mora

Nonostante l'importanza strategica dell'isola di Tagh-Mora come cuore dello sfruttamento coloniale, la presenza di mezzi corazzati pesanti era molto limitata. Il motivo era semplice: l'ambiente dell'isola era incompatibile con la guerra meccanizzata.

Il terreno di Tagh-Mora era composto quasi per intero da paludi, fango instabile, mangrovie semoventi e corsi d'acqua soggetti a continui straripamenti durante i monsoni. Autoblindo, artiglieria mobile e mezzi corazzati pesanti sarebbero affondati in pochi minuti, venendo inglobati dal terreno o avvolti dalla vegetazione predatoria.

Per questo, i Corpi Coloniali adottarono una dottrina diversa: controllo tramite fanteria armata, imbarcazioni fluviali corazzate leggere, torrette fisse e droni di sorveglianza.

Oltretutto, la natura stessa di Tagh-Mora veniva usata come arma: chi disobbediva veniva inviato nelle zone più letali, dove mangrovie, rospi e malattie svolgevano il lavoro che nessun plotone avrebbe potuto svolgere senza attirare l'attenzione della FALC.

Durante l'Apocalisse di Tagh-Mora, i pochi mezzi presenti (jeep, cingolati leggeri e barche) vennero rapidamente neutralizzati. Il monsone trasformò i terreni in un mare di fango liquido, rovesciando chiatte merci, impantanando i cingolati anfibi e rendendo inutilizzabili le piste di atterraggio. Il Mostro di Tagh-Mora e la fauna impazzita completarono l'opera, distruggendo o inghiottendo ciò che restava delle infrastrutture militari.

Di conseguenza, la fuga finale verso il ponte ferroviario avvenne quasi interamente a piedi, trasformando soldati, coloniali e nativi in una massa vulnerabile e disarmata di fronte alla catastrofe. Per farla breve, a Tagh-Mora i corazzati non poterono nulla contro la forza della natura.

FINE.

GRAZIE DI CUORE PER AVER LETTO FIN QUI LA MIA ENCICLOPEDIA!

TI VOGLIO TANTO BENE! 😊

Questa enciclopedia è stata scritta, editata e impaginata da Ricky Griffini.