



Avvertenze!!!

Questo volume contiene tematiche e rappresentazioni destinate a un **pubblico adulto**.

Il libro presenta **scene di violenza, combattimenti, mutilazioni e morte**, alcune delle quali descritte in modo esplicito e crudo.

L'opera affronta inoltre temi quali **colonialismo, schiavitù, sfruttamento, oppressione, guerre, terrorismo, torture, genocidi, persecuzioni e violenza politica**.

Sono inoltre presenti riferimenti e rappresentazioni di **razzismo, discriminazione e linguaggio razzista**, utilizzati nel contesto della narrazione e attribuiti ai personaggi e alle organizzazioni che li pronunciano. Tali contenuti non intendono promuovere o giustificare le ideologie rappresentate.

Il volume contiene inoltre elementi di **horror, violenza animale, sacrifici, crudeltà, morte e creature mostruose**, oltre a situazioni volutamente grottesche, macabre o disturbanti.

Il lettore è pertanto invitato a procedere con consapevolezza.

Detto ciò, buona lettura!!! 😊😊😊

Crediti e informazioni

Le immagini contenute nel libro sono realizzate con AI (intelligenza Artificiale).

Le due mappe della Galassia di Zefiron sono invece create tramite Inkarnate.

PREFAZIONE

Questo approfondimento su Kar-Maeg è ambientato nella Galassia di Zefiron, un universo di mia fantasia in cui tecnologie avanzate convivono con estetiche retro-futuristiche. Si tratta di una galassia vasta e misteriosa, popolata da creature straordinarie: dagli animali più comuni fino a bestie marine colossali e antichi mostri. Non mancano eventi catastrofici, armamenti devastanti, pianeti unici e segreti sepolti nei secoli.

Nel cuore di questo scenario, infuria una guerra che dura ormai da due anni. Da un lato il Regime Governativo, nato con l'intento di ristabilire ordine e progresso; dall'altro la Coalizione dell'ECLISSI, un'alleanza di dissidenti e ribelli libertini che si oppone al suo autoritarismo.

Zefiron è una galassia di meraviglie e orrori, di progressi e leggende dimenticate, dove il confine tra realtà e mistero... è spesso labile.



*In foto: L'autore della
Galassia di Zefiron!*

😊😊😊 Vi auguro una
buona lettura del
pianeta Kar-Maeg!
Attenzione però alle
giungle spaventose, ai
cieli color rosso sangue,
alla fauna killer, alla
flora ancora peggiore e
mi raccomando di fare
attenzione se volete
soggiornare
nell'Arcipelago di
Soghatra! Siete avvisati!



MAPPA DELLE ROTE COMMERCIALI



REGIONI INTERNE

REGIONI ESTERNE

TEMPESTUS

VORTEXIA MINOR-9

EMPORIUM
FORTUNE

REGIONI CENTRALI

VIOLET MOON

OCEANUS I

KAR-MAEG

XERION-7

ERGON

NEBULON

PETROLEUM

LACUS TRA
FLUVIALE

EQUINOXIS

ROTTA DI ZEPHYRON

NUVOLARUM-8

STELLARNOVA

STELLARIA

ALBAROSSA

MERIDIAN

SATURNIUM-4

ASTRIUS

STEPIUS KHAN

DYNARIA

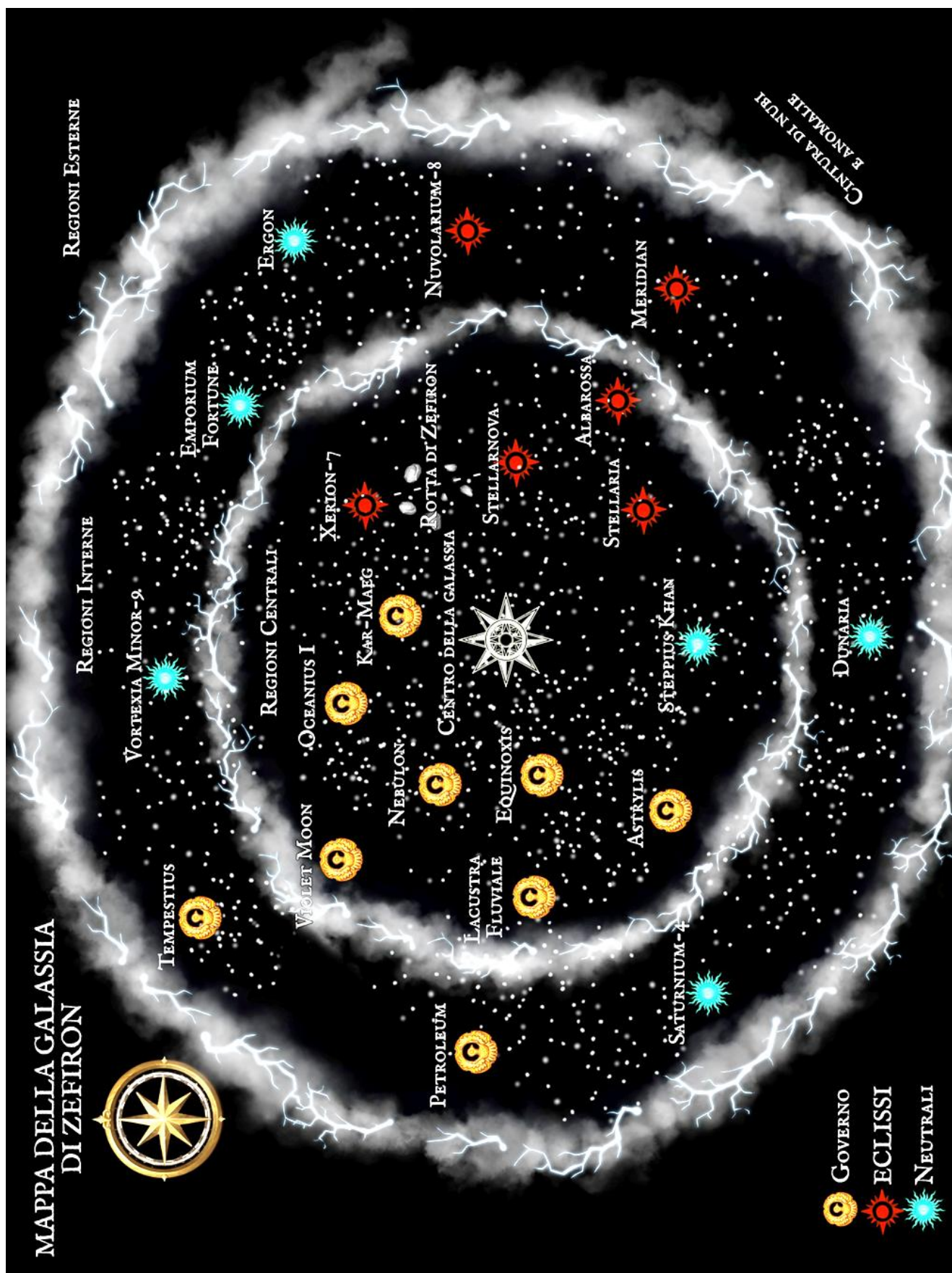
CINTURA DI NUBI
E ANOMALIE



GOVERNO

ECLISSI

NEUTRALI



Indice di Kar-Maeg

Kar-Maeg.....	15
Qualche curiosità come antipasto.....	15
Città, villaggi e architettura	16
I Palazzi dei Signori della Guerra	22
Miniere	24
Trasporti e infrastrutture.....	24
Lato economico.....	25
I Diamanti Insanguinati di Kar-Maeg.....	26
Fonti di energia su Kar-Maeg.....	27
Popolazione locale.....	28
Tradizioni e culture.....	28
Culti tribali, sciamanesimo e spiritualità di guerra	28
Il Leone Nero	29
Nota storica: Dalla Guerra Sporca alla Purga delle Foreste	31
Agosto-settembre 2698: la Crociata Personale del Colonnello Ravek	32
Ma perché il Governo tollera le insurrezioni su Kar-Maeg oppure non riesce a vincere la popolazione ribelle in maniera definitiva?.....	32
La questione dei “Marroni”.....	33
Il lato chiaro della brutale medaglia colonialista	33
Missioni umanitarie della FALC su Kar-Maeg	35
Truppe e Armamenti unici dei Ribelli.....	38
Panoramica dei ribelli di Kar-Maeg	38
Coccodrilli da battaglia	39
Bombaroli dell’OLW	40
I lancieri anti-carro dell’OLW	41
Schiavi Liberati Impazziti e Furiosi	42
Torturatori.....	43
Dilaniatori delle piantagioni.....	44
Sciamani Guaritori	45
Cacciatori della Canopia della Regione di Sarkush.....	46
Barcone d’Assalto fluviale ribelle.....	48
Quadrimotore ribelle da battaglia	50
I “Corpi Coloniali”	53
La Battaglia del Ponte di Rurk (2677)	65
La Battaglia della Piana di Tabacco (2678).....	71
Operazioni militari compiute dal Governo di Nebulon... ..	89
Ecosistema di Kar-Maeg	98

Fauna killer di Kar-Maeg	105
Leone Nero.....	105
Vespe Velenifere.....	106
Rospo gigante delle paludi	109
Lamobra	110
Tarantola Picchiatrice	111
Cocciniglia Cotonosa Gigante	116
Paguro Vampiro	118
Farfalle Nere Killer	120
Pipistrelli Macellai Bevitori di Sangue	121
Flora letale di Kar-Maeg.....	123
Fungo Migratore	123
Pianta Carnivora Allucinogena.....	124
Palma del Cocco Nero.....	125
Radice Nera di Mangrovia Killer	128
Radice di Radix Somnialis.....	129
Alga Nori Devastatrix – La Pianta Vendicatrice	130
Curiosità varie su Kar-Maeg.....	132
Tabacco e sigarette al carbonio	132
Campi di prigionia dei ribelli	133
L’Inferno di Soghatra – Parte I.....	134
L’Apocalisse di Tagh-Mora – Parte II.....	143

Benvenuti su Kar-Maeg... 🦴

(Di seguito alcune immagini per farvi capire con cosa abbiamo a che fare...)



Terrificanti giungle (colme di piante carnivore!) della regione di Sarkush, Kar-Maeg.



Fiumi pieni di tossine e infestati da pesci killer!



Giungle assassine e alture del Gursch, provincia di Wraz-Nak.



Rete fluviale su Kar-Maeg.



Foreste mostruose dell'Arcipelago di Soghatra.



Tempesta monsonica con fanghi rossi sull'isola di Tagh-Mora, Arcipelago di Soghatra.



Kar-Maeg e il gigante gassoso Eterium Prime.

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 (famoso 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 spaziorporto 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.



Mura di Kavak con terra di nessuno cosparsa di diserbanti e sostanze chimiche tossiche. Non mancano scritte di rabbia e odio da parte dei nativi verso il Governo.



Distretto industriale di Kavak. Da notare le fabbriche e raffinerie di metalli rari e merci preziose al governo. Non mancano difese di alto livello.



Distretto commerciale di Kavak, con mercati, baraccopoli e pattuglie del governo.

● **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.

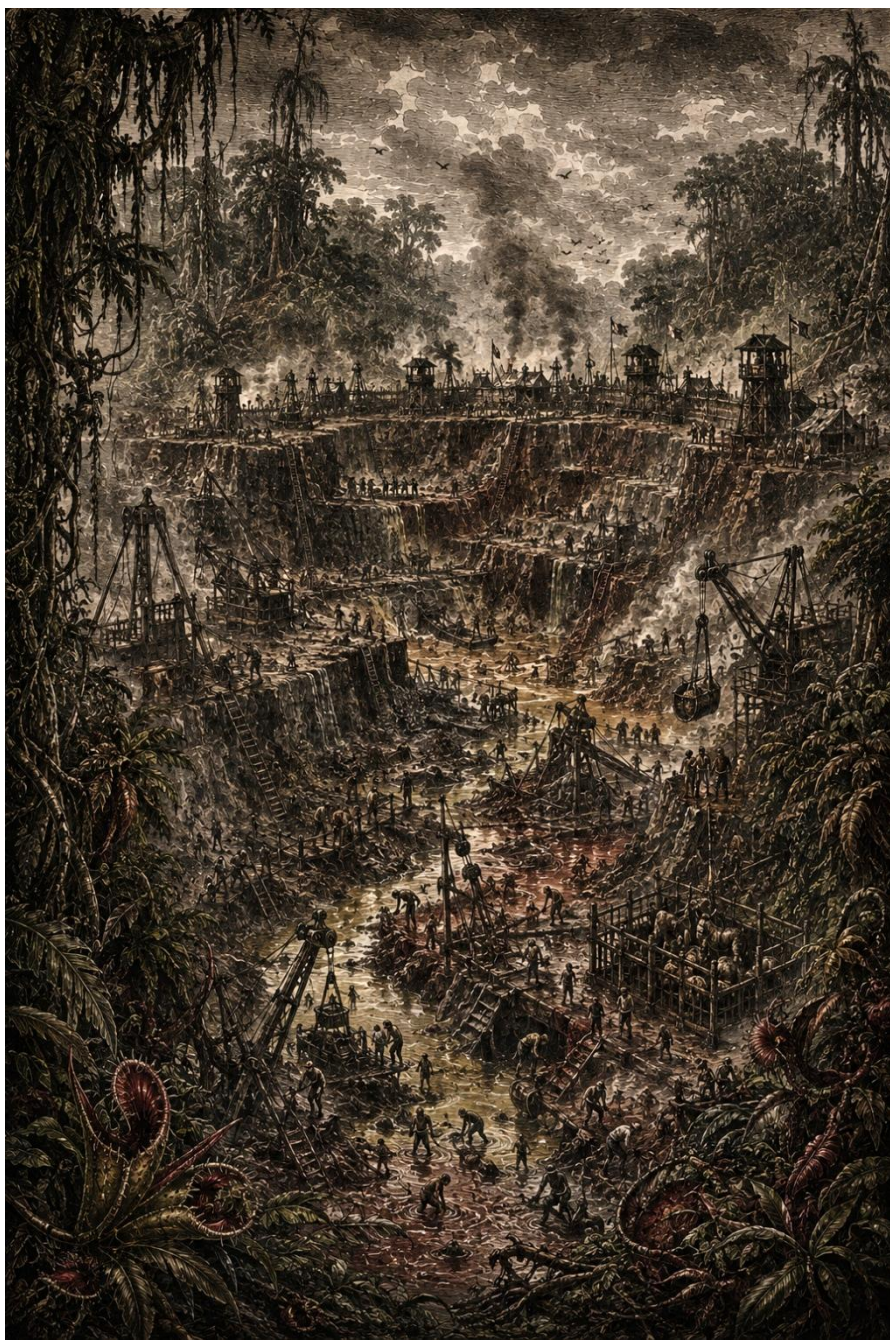
Le difese sono tutt'altro che simboliche: torrette mitragliatrici laser automatiche, mine antiuomo e anti-mezzo sparse nei dintorni, filo spinato dappertutto, e generatori di scudi energetici a bassa intensità per respingere incursioni improvvise di altre fazioni.



Hukaneik Machetez: Signore della Guerra delle province del sud, e la stanza più lussuosa del 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 spaziorporti 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 ultrasistenti, 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.

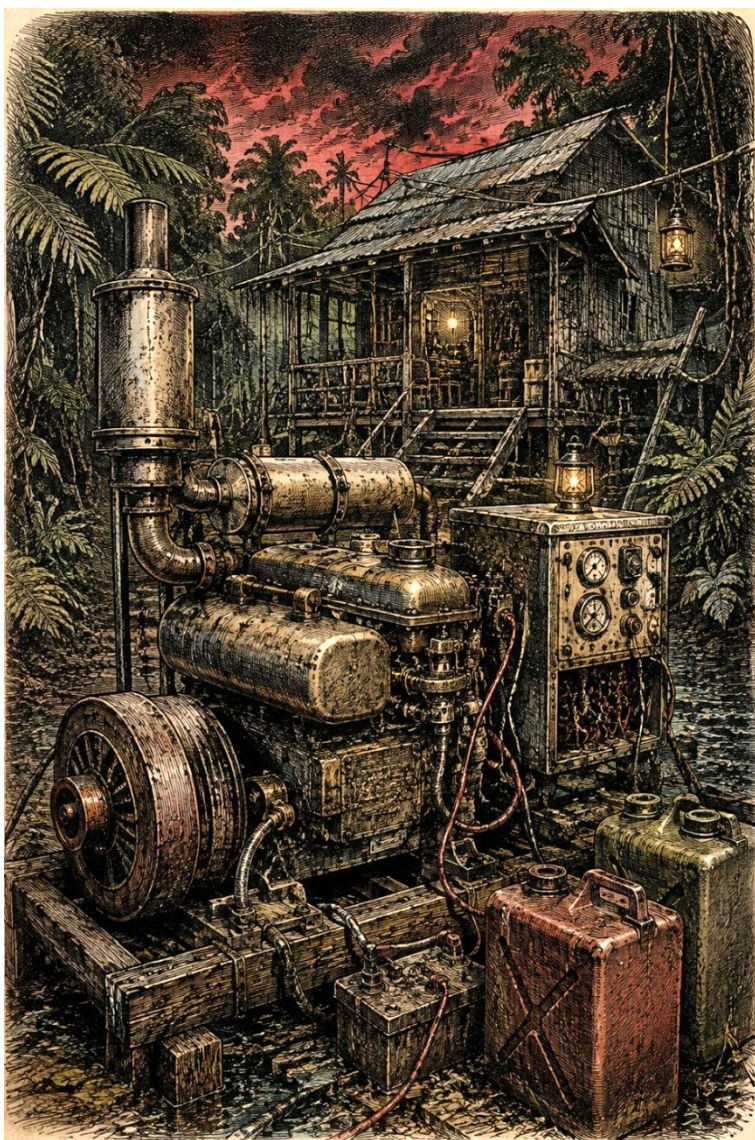
La domanda, quindi, sorge spontanea: perché vengono estratti con tanta ossessione? A cosa servono davvero? Certo, in mondi come Emporium Fortune (soprattutto città come Domus Dorada) oppure in circoli ristretti, queste pietre sono considerate status symbol, oggetti di ostentazione per aristocratici e 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 Altire



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.

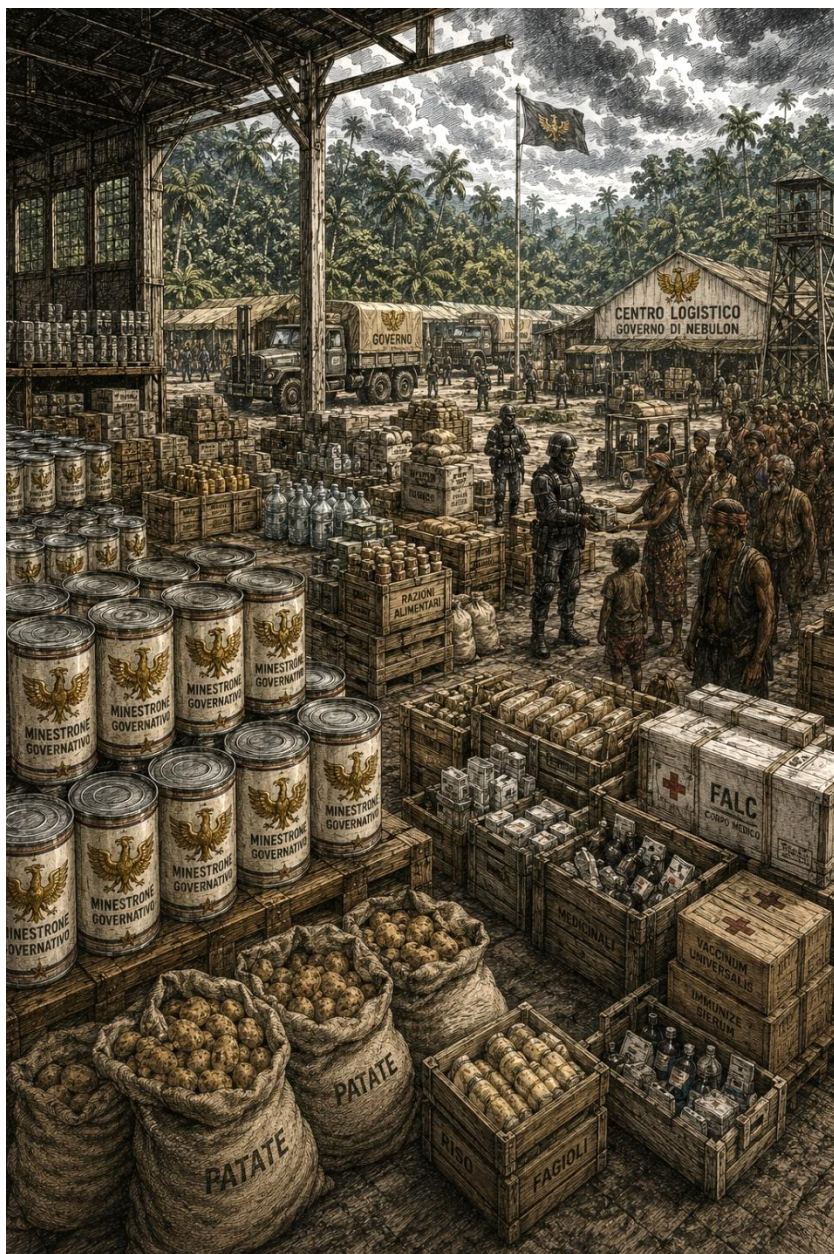
Parallelamente, nelle zone sotto totale controllo governativo, il Governo ha promosso la costruzione di villaggi e zone protette secondo i principi etici di Nebulon. Palafitte moderne fatte con legno di qualità e rinforzi in metallo, rialzate dal terreno per evitare predatori sotterranei, alluvioni e 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 Serum 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 (sciame 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 dolci — 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.



Soldato governativo delle forze regolari offre una tavoletta di cioccolato fondente Bio al 70% (importato da Violet Moon) a dei nativi in difficoltà di un villaggio nella giungla.

Truppe e Armamenti unici dei Ribelli

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 lamiera, 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.



Barcone dei ribelli risale lungo il grande fiume. È pronto a compiere razzie!

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.

A sinistra:
Flottiglia aerea
di Quadrimotori
si prepara ad
attaccare le
postazioni
governative!



Comandante ribelle con indosso una tuta ESO Titan Star III, obsoleta ma ancora efficace!

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



Corpi Coloniali del Governo

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 prigionieri, 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."*

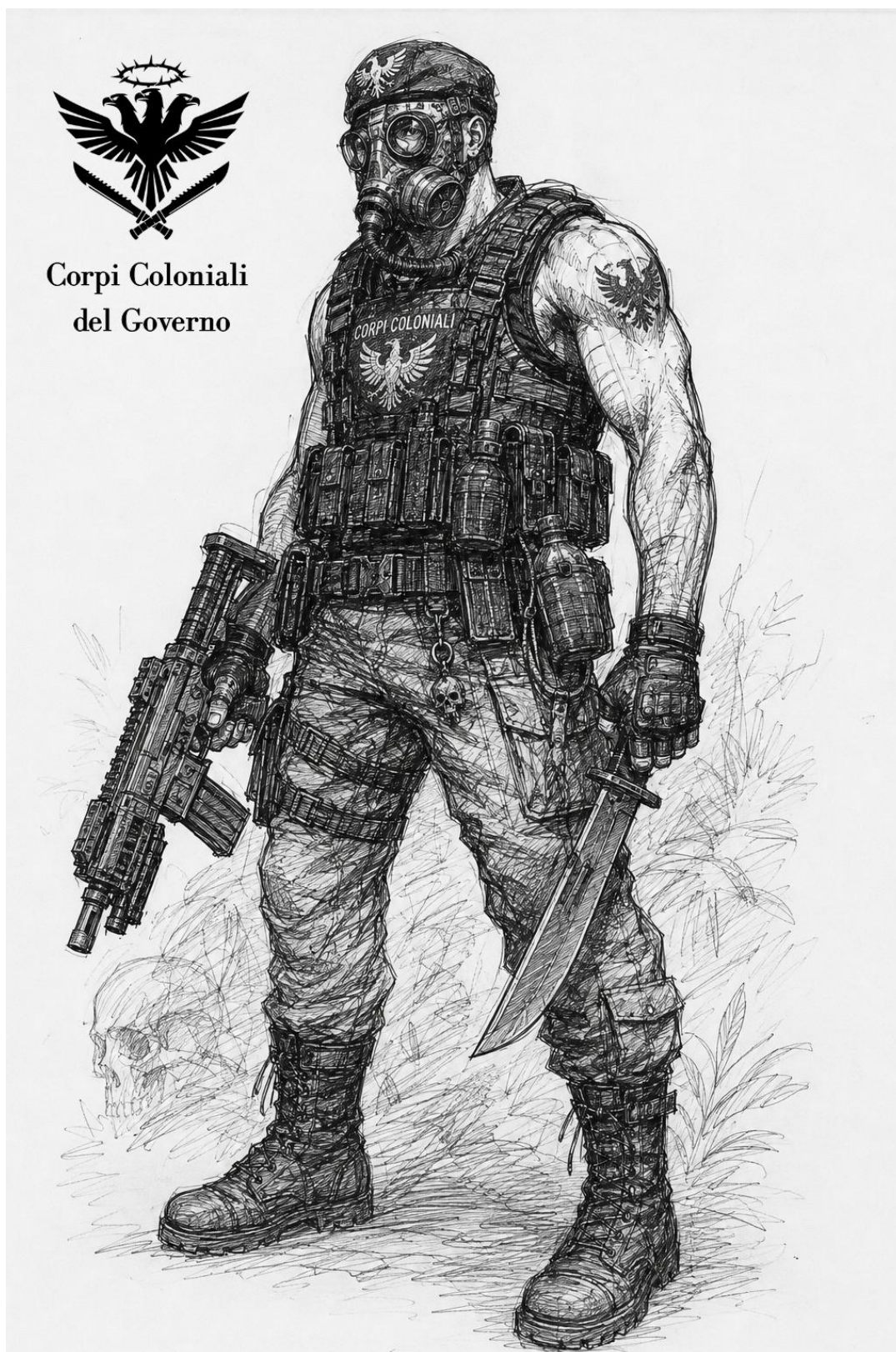
• **Gestione dei prigionieri:** *"Spediteli nelle piantagioni o in miniera a rendersi utili! Non siamo mica una onlus no profit della FALC, che cazzo! Il loro vitto e alloggio lo paghiamo di nostre tasche!"*

• **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

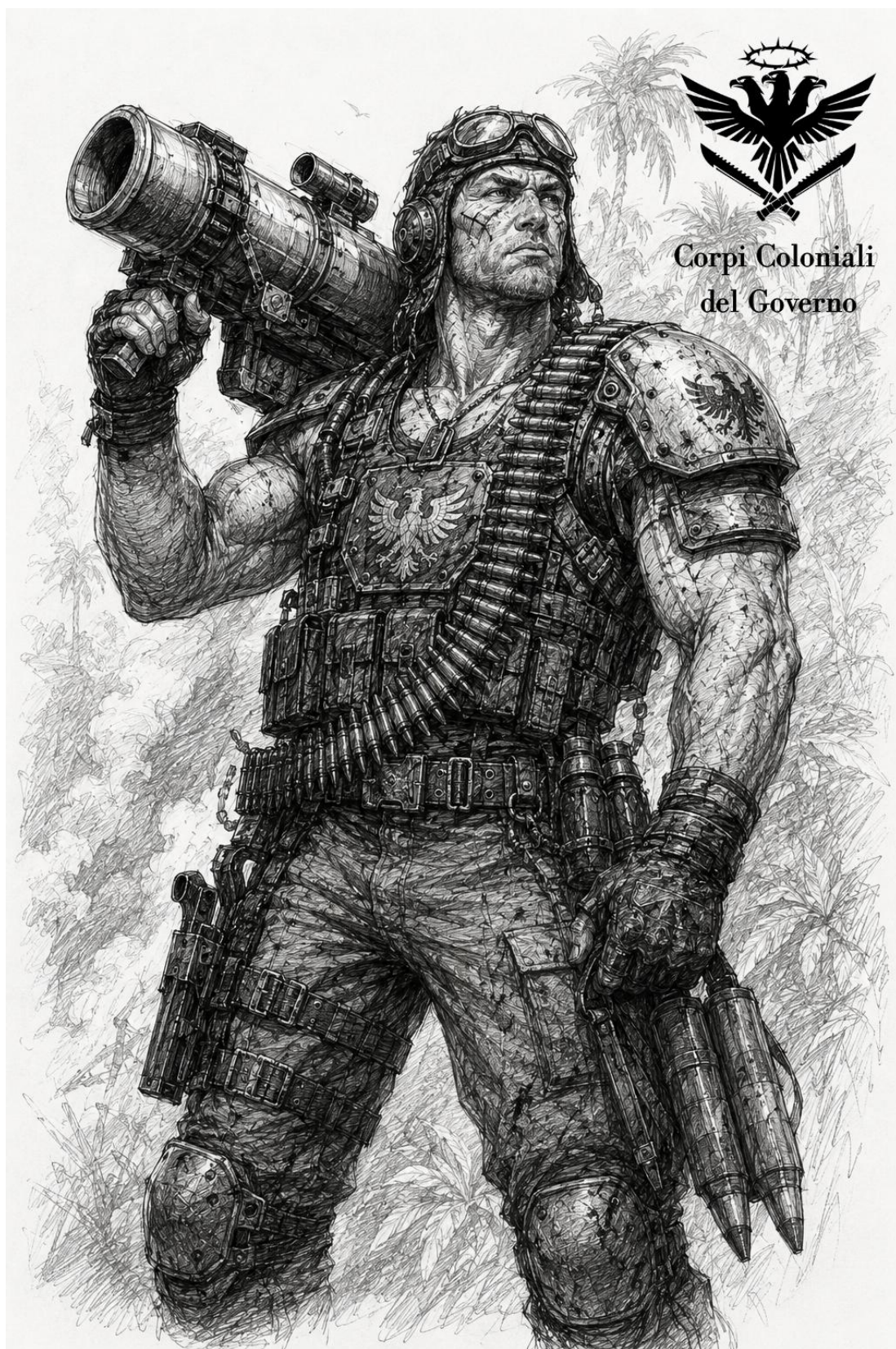
Il reparto adotta come stemma il cosiddetto *Condor a Tre Teste di Nebulon Coloniale*, ovvero la versione da giungla e colonialista del simbolo stesso del potere governativo. Sopra il Condor vi è una corona di spine, a simboleggiare i numerosi sacrifici compiuti in nome della Fiera Nazione, mentre alla sua base due machete da giungla che rappresentano la violenza necessaria affinché le risorse scorrano a Nebulon senza intralci.



Fanteria Standard dei Corpi Coloniali. Non fatevi ingannare dal nome, sono equipaggiati con il meglio degli armamenti delle *Axstral Corporations* Governative. In questo caso, maschera anti-gas, coltello da combattimento in titanio, giubbotto anti-plasma, granate varie e mitraglietta laser MS-12.



Cecchino Coloniale armato di un letale MX-14 Heavy Mag-Accelerator, devastante fucile di precisione a rotaia. Si nascondono nella selva in attesa di colpire bersagli chiave come sciamani o capitani ribelli, o anche solo per far saltare qualche testa come in un tiro al cocomero.



Operatore Coloniale di armi pesanti. In questo caso, impugna un RL-5 THUNDER, miglior lanciamissili ionico sul mercato. Non perché i ribelli dispongano di aviazione corazzata o piccole astronavi da guerra, anzi, ma per far saltare in aria i loro accampamenti è altrettanto ottimo.



Ufficiale dei Corpi Coloniali. Risponde direttamente ai superiori delle Forze Regolari, e garantisce che i Valoran scorrano a tutti i costi. La sua età rivela un predatore macchiato di crimini illegali, violenze sui civili e chissà cos'altro.



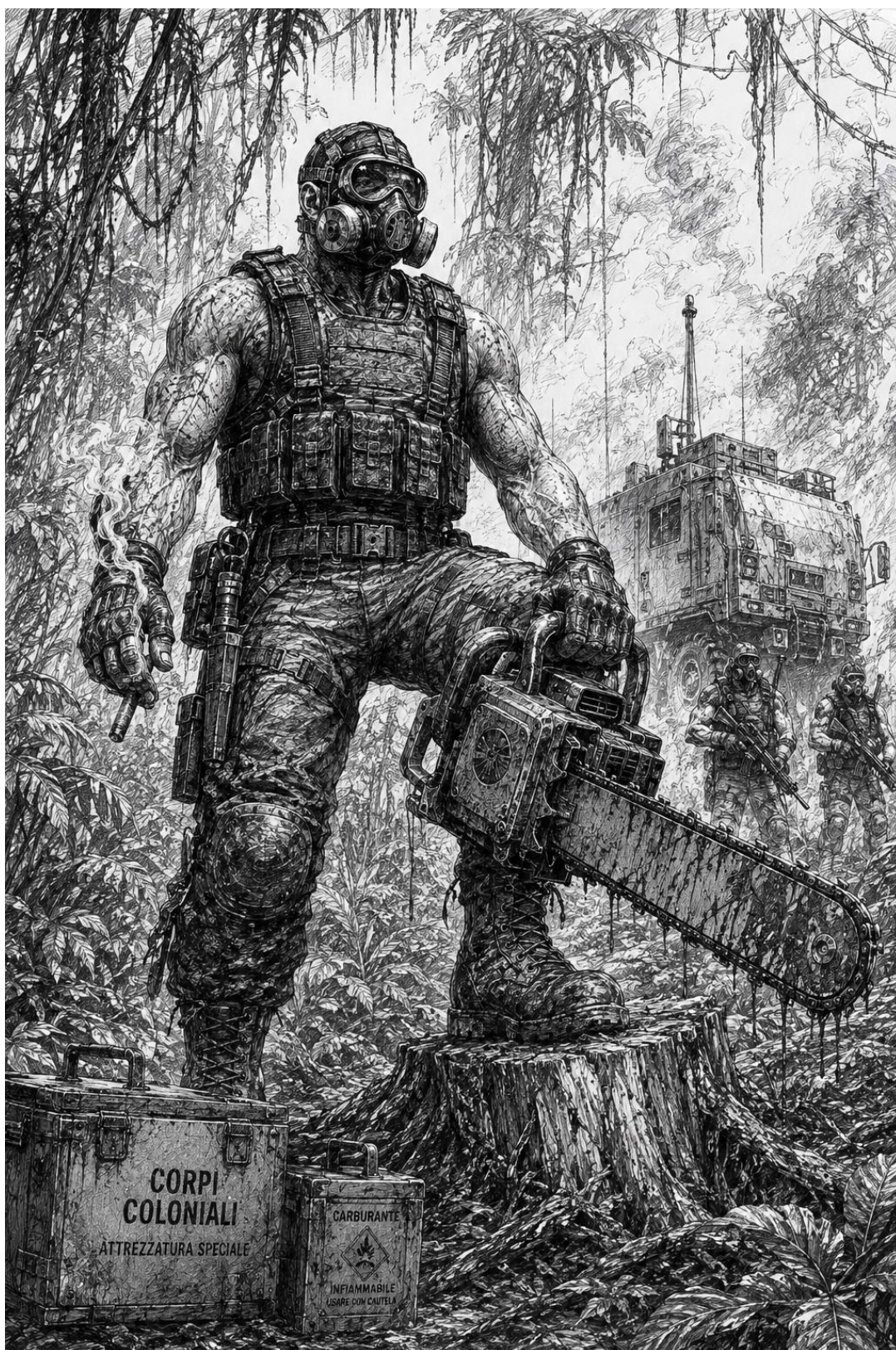
Carro armato cingolato pesante OBLIVION-04 in dotazione ai Coloniali si fa strada nelle giungle di Kar-Maeg. Questi imponenti e praticamente indistruttibili mezzi corazzati, orgoglio di Nebulon, tendono però spesso a impantanarsi in sabbie mobili, terreni fangosi e paludi.



Coloniale addetto ai lanciafiamme ionici: probabilmente una delle unità più illegali e spietate del loro schieramento. Bonificano la giungla per eliminare fauna killer, flora ancora peggiore e qualche ribelle nascosto.



Donna Coloniale con machete gigante e fucile mitragliatore laser serie PMG. Anche la controparte femminile si arruola sovente nei Corpi Coloniali, e spesso sono più toste e letali degli uomini.



Soldato Coloniale con motosega, sigaretta al carbonio e maschera anti-gas. Lui e la sua squadra (con anche un veicolo da disboscamento) stanno bonificando – tramite potenti diserbanti e sostanze chimiche – un’intera area dalle giungle killer. Questo per far spazio a una nuova miniera.



Coloniale armato di un mostruoso e illegale spargitore di Gas Nervini.
Sta letteralmente “diserbando” le giungle dalla presenza di piante
carnivore fameliche!

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) segnarono 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 (<i>gente senza scrupoli, tra cui personale con lanciafiamme ionici, armi pesanti e bombe a gas nervini</i>). • 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 (<i>dei regolari</i>). • 6 Jet Atmosferici dell'Aviazione Governativa (<i>il maltempo e le condizioni atmosferiche avverse di quel periodo</i>)	• 7.000 ribelli dell'OLW. • Banda di 100 Lancieri Anti-Carro (<i>con almeno una decina di pezzi di artiglieria a lancia</i>) capitanata dal capo-clan "Scure Tagliente". • Gruppo di almeno 50 Bombaroli con granate incendiarie, guidati dallo sciamano Kazen Tunur (<i>detto Fuoco Sacro</i>). • Numerose trappole disseminate lungo gli accessi alla città. Comandanti: • Vari capi tribù e leader dell'OLW.

<i>impedirono l'impiego di una forza aerea più consistente).</i> Comandanti della spedizione: • Colonnello Joshua Slayer, veterano dei Coloniali. • 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.

Giungle circostanti

Precipizi

Guarnigione
dell'OLW a difesa di
Rurk

Città di Rurk

Il Ponte di Rurk

Spedizione dei
Corpi Coloniali



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 <i>(di cui molti sbranati dalle creature fameliche liberate o crivellati dai quadrimotori).</i> • Feriti: circa 6.800. • Dispersi nella giungla: circa 1.100 <i>(molti non faranno ritorno).</i> • Rientrati incolumi con la ritirata: circa 4.900. Mezzi governativi • 12 Oblivion 0-4 perduti su 18 <i>(impantanati, immobilizzati o abbandonati sul campo).</i> • Diversi Rubber-11 distrutti. • Numerosi autoblindo perduti. • Parte dell'artiglieria mobile abbandonata o distrutta. • Numerosi camion e mezzi logistici perduti. • Il colonnello Slayer stesso <i>(divorato dalle cocciniglie dopo un'ultima resistenza mostruosa!).</i>	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 <i>(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!)</i> Coalizione ribelle Dei 100 mila totali... 2 quadrimotori abbattuti e circa 1500 perdite tra morti e feriti <i>(alcuni causati dalle bestie stesse).</i>

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 (<i>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</i>). ● Circa 9000 mila jeep tecniche con a bordo altri 25 mila uomini (<i>mitragliatrici</i>	● 210 mila truppe regolari. ● 40 mila Corpi Coloniali (<i>molti equipaggiati con armi sporche quali gas e lanciafiamme</i>). ● 5° reggimento Phalanx (<i>fanteria pesante con mitragliatrici laser PMG e corazze in titanio</i>) forte di 2000 uomini (<i>schierati in prima linea</i>). ● 1 Piattaforma di comando IRON CITADEL.

<i>laser su ogni jeep, lanciarazzi e persino gabbie con animali feroci).</i> ● 700 coccodrilli da battaglia enormi <i>(sui 10 metri almeno!)</i> in prima linea. ● Migliaia di gabbie con fauna assassina <i>(Vespe Velenifere, Pipistrelli Macellai, Cocciniglie Cotonose Giganti, felini predatori, serpenti, insetti carnivori e predatori della giungla).</i> ● 3000 lancieri anti-carro dell'OLW con almeno 300 batterie di artiglieria a lancia esplosiva. ● 5000 bombaroli fanatici dell'OLW <i>(con granate incendiarie, alla resina esplosiva e al diesel economico).</i> ● Circa 40 mila schiavi furiosi liberati dalle piantagioni della piana e dalle miniere <i>(armati alla meglio e soprattutto con armi corpo a corpo da lavoro).</i> ● 8000 dilaniatori delle piantagioni <i>(la piana di Tabacco era praticamente casa loro).</i> ● 1000 cacciatori della Canopia <i>(praticamente le forze d'élite dei ribelli)</i> 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.	● 200 carri armati pesanti Oblivion 0-4 <i>(in prima linea).</i> ● 300 mech da battaglia Ironstride della Divisione Cenere e Acciaio <i>(in prima linea insieme agli Oblivion).</i> ● 400 Carri gommati Rubber-11 <i>(ai fianchi dello schieramento).</i> ● 15 Killer Drone XZN-999 <i>(appartenenti a un commando assassino speciale della Divisione Cenere e Acciaio)</i> impiegati a parte per decapitare <i>(letteralmente!)</i> la leadership ribelle. ● Diverse centinaia di pezzi di artiglieria pesante Howitzer, obici d'assedio, artiglierie a canna multipla e mortai al plasma <i>(schierati nelle retrovie).</i> Comandanti: ● Generale di Stato Maggiore Cypher Arias in persona <i>(sul ponte di comando dell'IRON CITADEL con le sue Guardie del Corpo personali).</i> ● Generalissimo delle forze regolari Persian J. Katz <i>(anche lui sul Citadel).</i> ● Generale Zander Death-Stone <i>(Comandante in capo dei Corpi Coloniali),</i> a bordo del Citadel. ● Colonnello Ravek Rey Blood, secondo in comando dei Coloniali <i>(schierato in prima linea a bordo del suo Oblivion 0-4 personalizzato "MORTE alle GIUNGLE").</i> ● Maggiore Jinger Keizen delle Phalanx, capo del 5° reggimento <i>(soldatessa alta 1.90, 27 anni e palestrata alla morte; con già 10 anni di esperienza di combattimento alle spalle).</i>
---	---

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 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 Tabacco 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 Tabacco (*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 Tabacco 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 Tabacco. 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 lancio 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 Tabacco, 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 Tabacco.



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 Tabacco.

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 È LA NOSTRA TERRA! LORO SONO VENUTI A PRENDERSELA! SIAMO PIÙ 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 Cocciniglie Cotonose Giganti venivano riversati nella Piana di Tabacco.

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 Tabacco 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 Tabacco... 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.

- Guerrieri 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 Tabacco 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 cominciarono 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 cominciarono a tingersi di un rosso sanguigno... la Piana di Tabacco 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, sciame di Vespe Velenifere e Farfalle Nere Killer, e altre creature della fauna di Kar-Maeg cominciarono a convergere verso la Piana, attratte 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 Tabacco 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 sciame 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 Tabacco. Una parte della fauna sopravvissuta contribuì successivamente al cosiddetto "Terzo Esercito". Comandanti: • Karagh Kor "Il Toro Umano": Morto dopo un durissimo combattimento	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 (<i>equipaggi, addetti all'artiglieria, carristi</i>): 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.

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, 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 Tabacco

La Battaglia della Piana di Tabacco 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 Tabacco: 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 Tabacco 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.

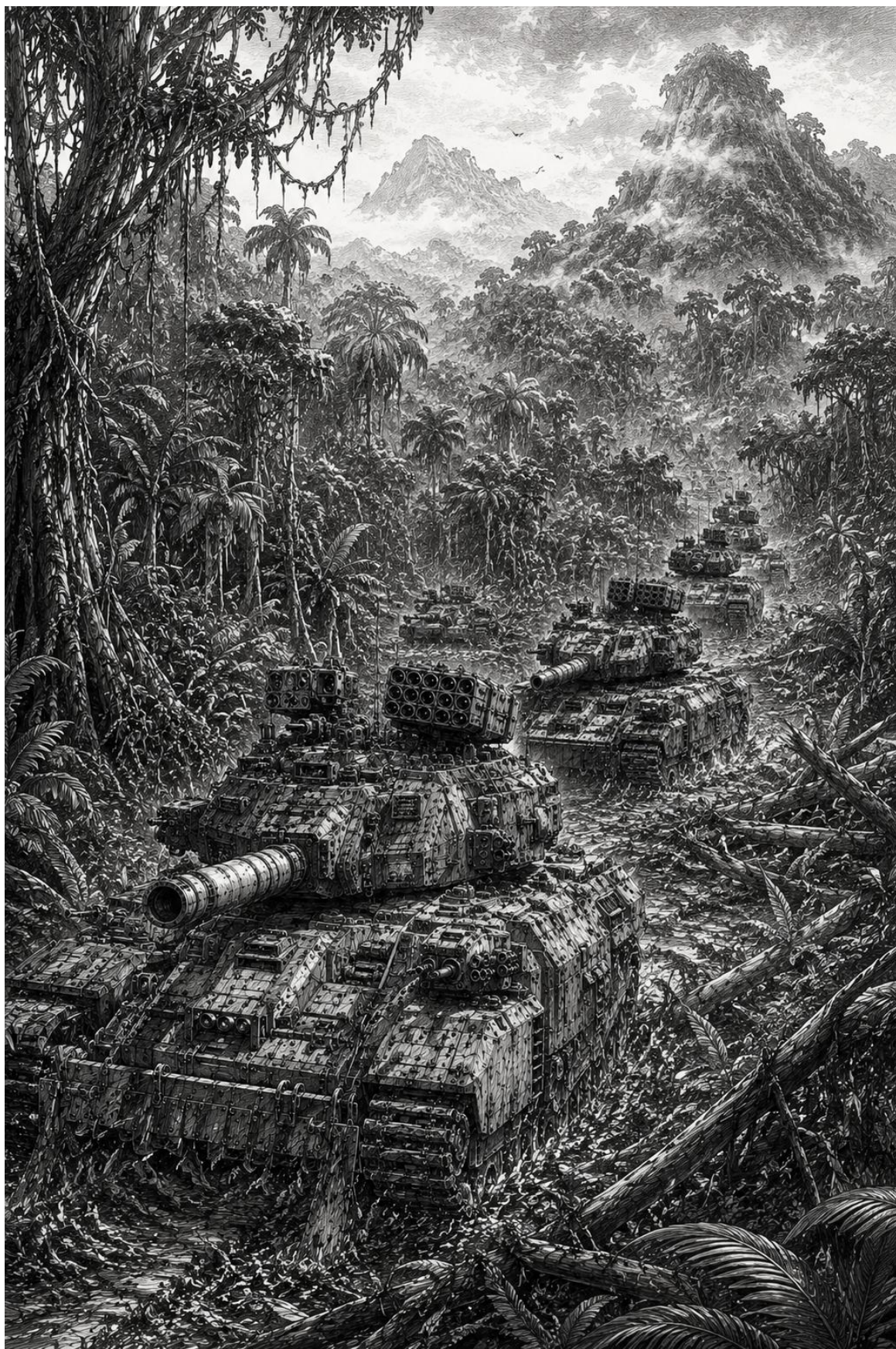
Tale colorazione fu provocata dall'enorme quantità di sangue versata durante lo scontro, penetrata nel terreno e assorbita dalle radici delle piante.

Una quantità così intensa... che persino vent'anni dopo né si vedono le conseguenze.

Operazioni militari compiute dal Governo di Nebulon...



Giungle devastate dai bombardamenti durante la Purga delle Foreste, operazione militare punitiva in risposta al terrificante attentato di Terawal (Equinox) del 2677, messo in atto da estremisti ribelli di Kar-Maeg. Migliaia di nativi innocenti persero la vita, oltre alla disfatta totale dell'esercito ribelle.



Convoglio di carri cingolati pesanti OBLIVION 0-4 dei Coloniali si appresta a distruggere un accampamento delle forze ribelli.



Postazione trincerata nella giungla di un plotone di truppe regolari. Dispongono di fucili AR-17 al plasma, giubbotti anti-plasma e mitragliatrice laser pesante Gatling.



Bombardiere Elettrico governativo stana cellule ribelli nel profondo delle giungle della regione di Sarkush, Kar-Maeg.



Nave da guerra “Hovercraft” Governativa risale vasto fiume durante un pattugliamento di sicurezza. È armata pesante e pronta a fare fuoco sui ribelli.



"Killer Drone XZN-999 a rapporto... ricerca dei bersagli
in corso... missione: UCCIDERE FORZE RIBELLI!"



"Scanner attivo. Bip. Bip. Bip! Rilevo forze ostili. Bersaglio acquisito! Procedo all'ELIMINAZIONE! Gloria a Nebulon!"



Mech da battaglia Ironstride in dotazione ai Corpi Coloniali appostato su un'altura a guardia del territorio.



Mech Caccia-carri MH-01 Cavalier inviato in spedizione punitiva alla ricerca di un vecchio bunker coloniale sito nella regione di Wraz-Nak, riutilizzato ora dai ribelli come avamposto. Il suo obiettivo? Eliminare ogni minaccia anti-patriottica contro Nebulon.

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, sciame 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 triturnarne 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 Governativi, celebre per le piantagioni di cotone e tabacco.

Qui si nasconde anche la Cocciniglia Cotonosa Gigante, che appare come un

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 Altire 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 accoppiare 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.

Fauna killer di Kar-Maeg

Leone Nero

Creatura 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.

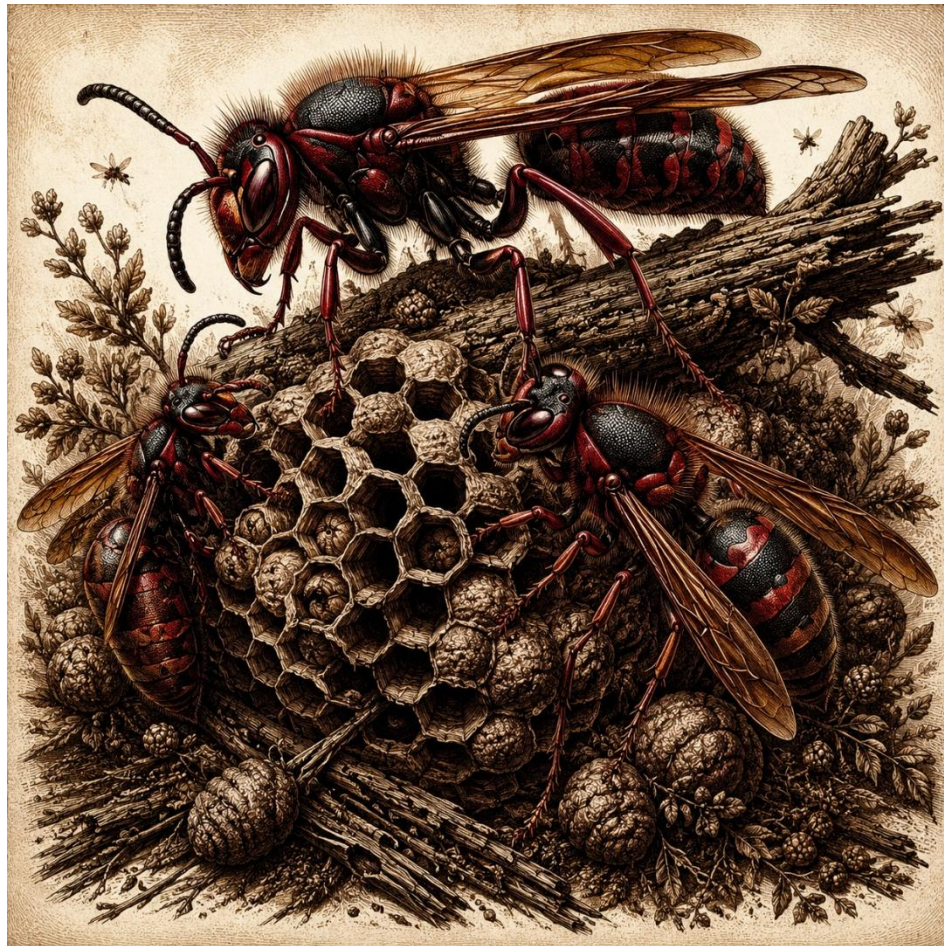
Considerato un apex predator a tutti gli effetti, è anche una figura sacra e simbolica per molte tribù e milizie locali. I ribelli dell'OLW lo venerano quasi come uno spirito totemico: il celebre comandante noto come *Il Leone Nero* porta con orgoglio la testa scarnificata e le pelli di uno di questi 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 sciame 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 meschia agli spermatozoi con un particolare effetto nitroglicerico.

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

Raccoglitrice di polline e produttrice 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. Sì! 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 gracidiare 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 impuls. 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 cucchiaino nel suo antipasto a base di caviale e ostriche di Oceanus 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 gendermerie inviate a catturarla, scomparendo nella selva dove poté 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 sciame 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 sciame 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 tritutati. 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.





Menzione onorevole: Mostruosi pesci sbranatori di diversa tipologia, tra cui Piranha Killer, Orate Assassine e Squali Mako demoniaci!

Flora letale di Kar-Maeg

Fungo Migratore

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

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 acuminatae.

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.

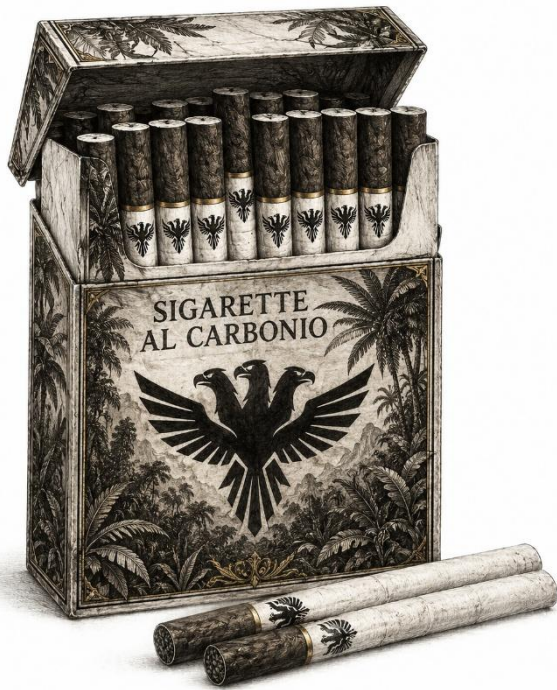
Eventi realmente accaduti

- 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!”

Curiosità varie su Kar-Maeg

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 perché 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

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 sopravvivivi 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.

L'Inferno di Soghatra – Parte I

Arcipelago di Soghatra

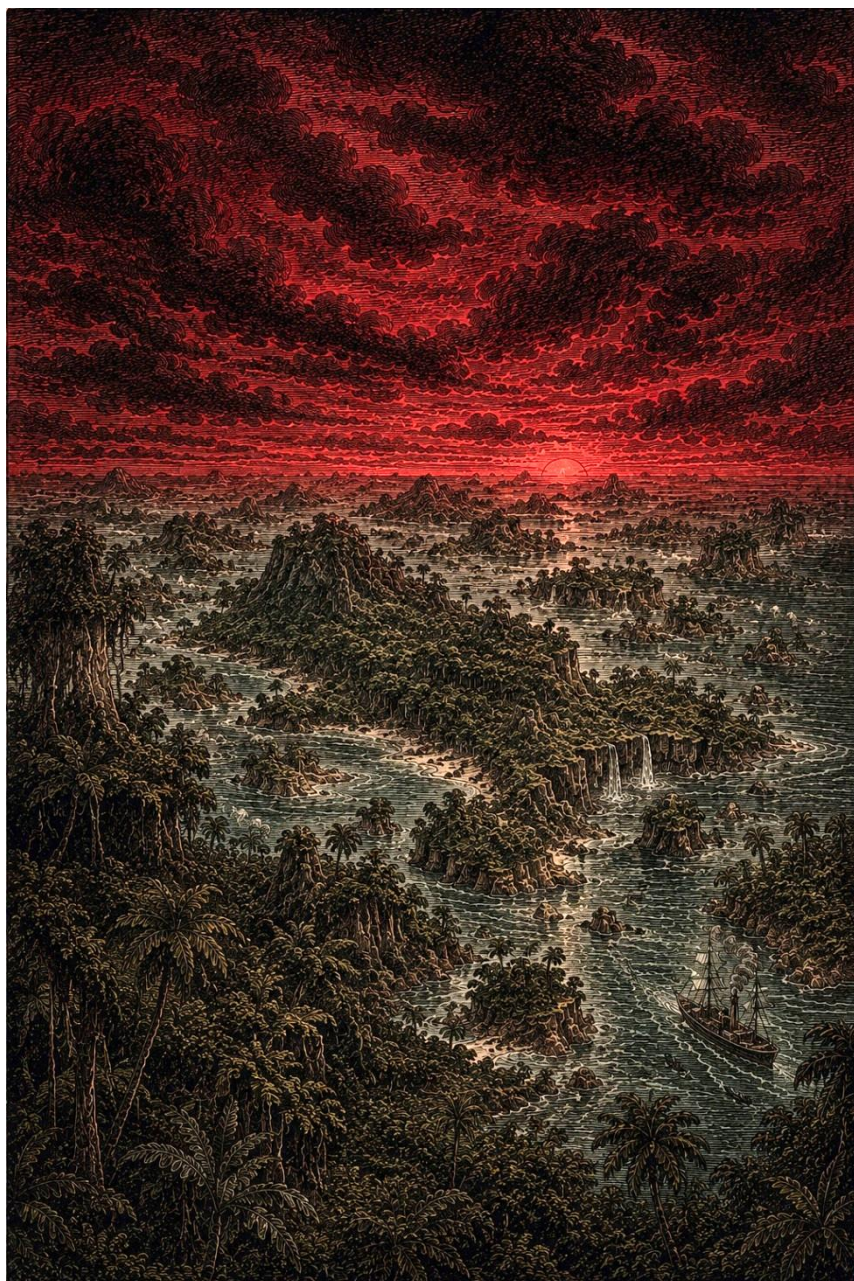
Kar-Maeg, Regione sud-occidentale

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 cortecchia 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 oscure e parassiti.

I Corpi Coloniali avviavano 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 cocciniglie 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 Equinox 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 spaziorporti 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 represses 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 monzone 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 monzone 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 sciame 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.

BOOOOOM!!!

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 monzone 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 monzone 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 monzone 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.

Sei ufficialmente sopravvissuto a quelle giungle di sangue, alle bestie killer, alla flora letale, ai ribelli e al colonialismo!

Spero che questo approfondimento sul pianeta Kar-Maeg ti sia piaciuto!

Un abbraccio!

