



Il pianeta Kore

Kore è un **Mondo Forgia** abbandonato situato nel Segmentum Obscurus, nella parte più lontana dalla terra. Tale pianeta era un ricco giacimento di minerali quale l'Adamantio e il Promezio. Essendo molto lontano, il Coro dell'Astronomican è molto debole e ciò ha sempre reso difficili i viaggi nel Warp ma, a causa di una grande esplosione avvenuta a seguito di una guerra di cui nessuno oramai fa più parola, ora più nessuno è disposto a commerciare con esso. La navigazione Warp nella zona è considerata rischiosissima, quasi impossibile, mentre quella fisica è pericolosa a causa della lontananza dalle rotte solite, ma fattibile. Da allora tutto è andato in malora, le miniere, le fabbriche e le raffinerie sono state chiuse nonostante la presenza di giacimenti ancora pieni di risorse.

Da alcuni anni, però, qualcosa ha iniziato a muoversi. L'Imperium ha iniziato ad interessarsi al pianeta e a monitorarlo, per quanto possibile, mandando lì alcune delle sue istituzioni, soprattutto da quando sono state rilevate forti interferenze che provengono dal sottosuolo.

Alcuni affermano di aver visto atterrare astronavi non riconosciute nelle zone più remote del pianeta, ma il governo ha sempre smentito tali voci.

In questo lasso di tempo la società di lavoratori industriali è regredita ad un livello tecnobarbarico, mentre la classe dirigente è arrivata a fare il bello e il cattivo tempo.

Un tetrarcato è oggi a capo del pianeta, i cui capi si accaparrano tutte le risorse e le fonti di sostentamento che giungono dai pianeti limitrofi causando violente rivolte cittadine intestine che vengono spesso sedate dall'intervento della mercenaria Guardia d'Acciaio.

Le condizioni della vita per chiunque faccia parte della maggioranza dei lavoratori sono da incubo, a causa del quasi totale disinteresse dell'Imperium e della classe dominante nel mantenere l'ordine. La caserma e i presidi di Arbites del pianeta rimangono chiusi tranne in rari casi in cui gruppi di Arbitrator

organizzano blitz con obiettivi che, agli occhi della popolazione, sono completamente incomprensibili, e sono tra i pochissimi luoghi a ricevere visite costanti da navi spaziali con il simbolo dell'aquila bicipite.

Le milizie private dei tetrarchi e le FDP solo di rado si lasciano immischiare nei piccoli scontri a fuoco quotidiani che illuminano il grigiame delle giornate su Kore, e solo se hanno un valido motivo.

Chi è da solo in questo ambiente ostile ha due opzioni: unirsi ad una delle bande minori che scorrazzano per le macerie in rovina delle fabbriche e delle forge automatizzate, o conservare gelosamente l'ultimo proiettile nella speranza che serva a risparmiarsi la vista di qualche predone che banchetta con i propri arti.

Nei centri abitati maggiori, in cui vengono distribuiti dalle alte sfere provviste e generi di prima necessità, lo scontro è ugualmente cruento poiché chi detiene il controllo di queste poche, preziose risorse, di fatto è il re del suo quartiere o della sua baraccopoli.

Le armi da fuoco sono rare, antichi cimeli di un'epoca ormai dimenticata custoditi come reliquie oppure grossolani manufatti tenuti insieme da viti arrugginite e massicce dosi di robusto nastro adesivo, e anche le munizioni sono utilizzate quasi esclusivamente quando il bersaglio è sicuro. Tubi di piombo, spranghe, coltelli, lance rudimentali e armi da mischia più avanzate sono discretamente comuni invece, e spesso e volentieri gli scontri si risolvono in violentissime lotte corpo a corpo nella polvere delle macerie.

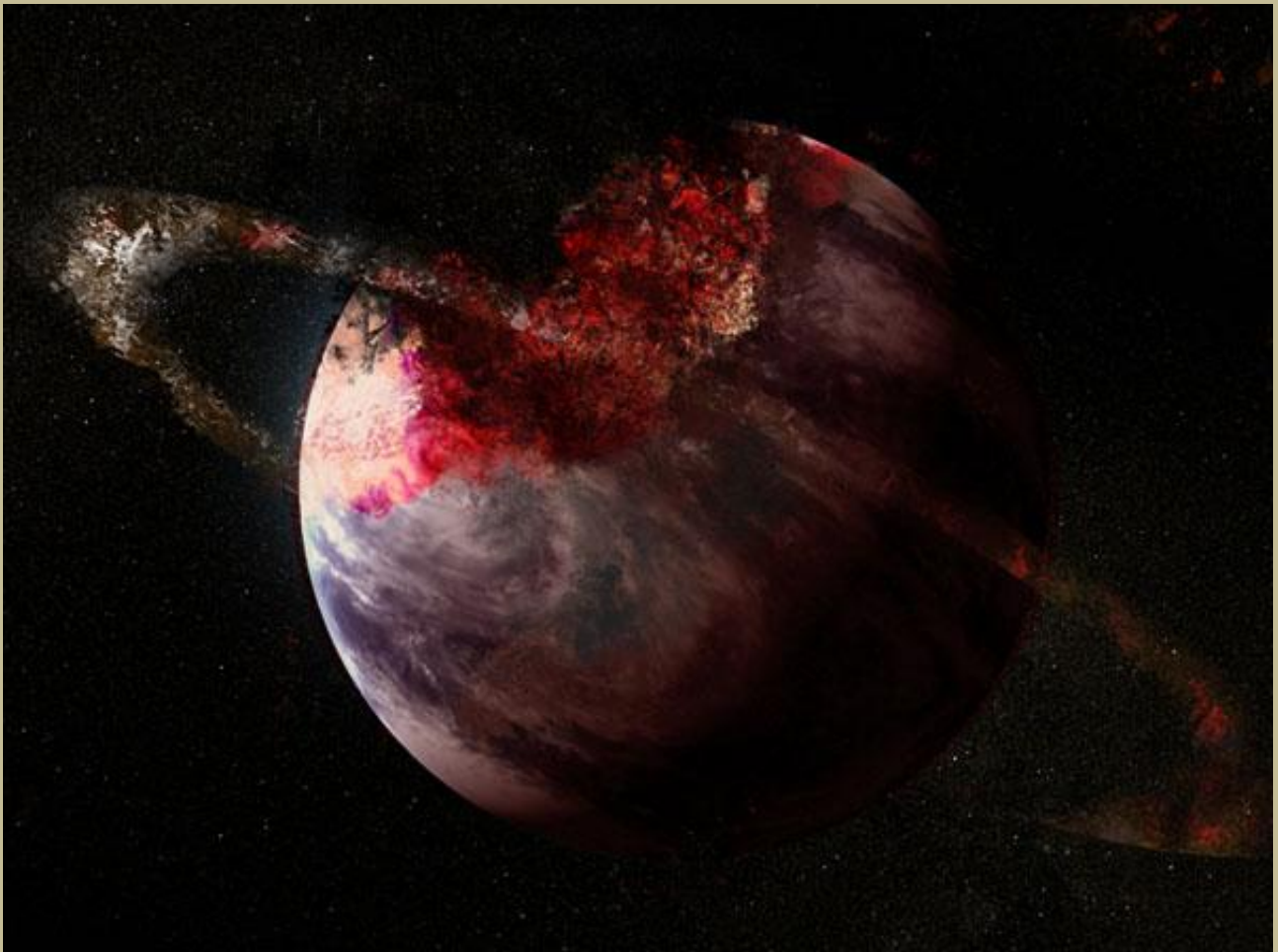
Stranamente, in questo inferno grigio, la gente sembra diventata più tollerante nei confronti del diverso. Il sesso, il colore della pelle, e le piccole differenze tra le varie correnti religiose imperiali non fanno nessuna differenza quando sei dal lato sbagliato di una pistola.

Sebbene l'Ecclesiarchia non invii da secoli qualcuno dei suoi abati o vescovi ad ispirare il pianeta, e quindi ogni persona che si senta ispirata e che abbia trovato una insegna sacra possa autoproclamarsi "prete", "padre" o "sorella", coloro che manifestano idee troppo divergenti dal credo imperiale ufficiale nel resto dell'Imperium dell'uomo sparisce misteriosamente, viene ritrovato smembrato assieme al resto dei membri della sua setta nel luogo di ritrovo prescelto, oppure finisce ucciso da un preciso colpo alla testa esploso da una traiettoria talmente improbabile da risultare impossibile per la temprata gente del luogo.

In tutto questo, l'umanità ha provato comunque a riorganizzarsi, e tra le più umili ma non certo meno agguerrite bande di predoni della steppa o delle rovine qui e là diventano famose gang più pittoresche, ispirate, magari formate da sole donne oppure composte interamente di fanatici religiosi...

Certo è che anche il più famoso e potente capobanda rimane un re dei pezzenti, che fatica a tenere il caricatore del suo fucile completamente carico...

Dopo le guerre sono aumentati il numero di "Perduti e dannati" ovvero persone innocenti che hanno subito orribili mutazioni nel corpo. Questi sventurati vivono da reietti nelle fogne o in altre zone analogamente celate e conducendo una misera vita di accattonaggio e stenti. Chiaramente chiunque li veda sarebbe tenuto ad abatterli o a denunciarli alle forze di polizia planetaria in quanto sono messi a morte come in tutto l'Imperium. Forse le armi usate in guerra ne hanno causato l'aumento, altri dicono che i motivi siano ben più complessi, di certo c'è che ultimamente si stanno radunando in branchi sempre più cospicui ed organizzati tanto da essere quasi una minaccia reale in alcune zone.



La divisione del potere

Al momento il potere è suddiviso tra quattro principali figure che, durante il **Concilio di Probe**, firmarono un trattato che sanciva che le loro figure collaborassero per mantenere vivo un tetrarcato intenzionato a ricostruire il pianeta e farlo rinascere al più presto. I quattro firmatari sono:

Il Commissario Barka

Capo delle guarnigioni nella zona sud del pianeta, è interessato a prendere il potere per convertire il pianeta in una base di addestramento per i nuovi soldati dell'Imperium essendo un posto inospitale, che necessita di un'opera di ricostruzione ed abitato da una popolazione rivoltosa che potrebbe sfogare, secondo lui, la sua rabbia nelle cause maggiori dell'Imperium. Da poco tempo ha ottenuto l'autorizzazione ad accettare dei nuovi cadetti tra la popolazione ed ha aperto così una piccola scuola di reclutamento. Ufficialmente il comando delle forze planetarie del pianeta, e il responsabile del reclutamento dei coscritti tra la popolazione, è il Lord Generale Andreius, ufficiale di scarso carisma e presenza. Questa fazione è spesso la scelta più comune di chi non ha niente da perdere, della povera gente e di chi è rimasto da solo e non vuole ritrovarsi nel mezzo di una guerra tra bande. Entrare nelle FDP significa almeno assicurarsi due pasti caldi al giorno e un tetto sulla testa cosa che, nelle condizioni in cui versa la popolazione del pianeta, non è poi così scontata. Inoltre le FDP accettano praticamente chiunque abbia delle abilità utili alla causa. Storpi, zoppi, donne e reietti sono trattati con il medesimo (pochissimo) rispetto nelle caserme. L'unico requisito tassativo è il non essere mai stati riconosciuti colpevoli di qualche crimine secondo la Legge Imperiale (ovvero, in sostanza, non aver mai tentato di sovvertire l'ordine costituito con rivolte e ribellioni e non aver mai mancato di rispetto all'Immortale Imperatore dell'umanità.).

Anche ai galeotti per crimini comuni viene garantita la possibilità di combattere per la salvezza della propria anima fino a ricevere il perdono imperiale, sotto forma di pergamena o, più comunemente, con la conflagrazione del collare esplosivo da carcerato.

Dall'altro lato, alcune famiglie si piccano di una tradizione militare vecchia di centinaia di anni, e a tuttora considerano un grande onore l'arruolare il figlio primogenito nell'esercito. Il rovescio della medaglia è un clima che definire oppressivo è voler minimizzare. La vita militare è rigidamente scandita e organizzata per rompere i più deboli di spirito e strappare ogni rimorso ai forti. Le punizioni corporali sono all'ordine del giorno e non è affatto raro che qualche giovane troppo

indisciplinato finisca per farsi ammazzare a colpi di elettroflagello o semplicemente muoia di fatica alla quattrocentesima flessione di fila imposta dai sergenti istruttori.

NB:

I personaggi delle bande che seguiranno questo Tetrarca avranno accesso ad alcune particolari abilità/merci di combattimento.

CONSIGLI PER IL ROLEPLAY:

Per giocatori che desiderano unirsi a questa fazione è consigliabile indossare costumi affini allo stile militare, armature, tute mimetiche.

Chi si affida a questo tetrarca è una persona forte, amante della guerra e desiderosa di imbracciare un'arma e non si fa problemi di natura etica.



Il Tetrarca Regulus Durant

Ex dirigente di una delle più importanti raffinerie e facoltoso uomo d'affari, è interessato a riaprire i suoi commerci con l'Imperium ed i pianeti limitrofi.

Ha mantenuto aperte alcune delle sue fabbriche e ha dato lavoro al gran maggioranza della popolazione da quando sono iniziati i Giorni di Pace. Al momento sta ricostruendo alcune miniere nel nord del pianeta e si dice che di qualsiasi cosa tu abbia bisogno, la puoi domandare ad uno dei suoi mercanti della lega mercantile Bhua-chè.

I "dipendenti" di Durant sono gli affaristi per definizione, e i movimenti nella scala gerarchica sono rapidi sia verso l'alto che verso il basso. In un battito di ciglia un mercante fortunato può ritrovarsi con abbastanza Troni da poter assoldare un gruppetto di mercenari tra i più risoluti e abili delle rovine, così come uno sfortunato può ritrovarsi incatenato ai lavori forzati a vita per non aver saldato i propri debiti con la lega.

Non è raro comunque che, tra le fila dei mercanti vengano assoldate in blocco intere bande di predoni delle zone selvagge, comprate per qualche decina di proiettili o qualche batteria laser o per una cassa di rifornimenti. I mercenari di Durant, sebbene non siano combattenti disciplinati quanto le forze della FDP, hanno la fama di essere schermagliatori formidabili, oltre a fornire tutti i servizi "base" dello sgherro: intimidazione, estorsione, pestaggi, furti, rapine..tutto fa curriculum!

NB:

I personaggi delle bande che seguiranno questo Tetrarca avranno accesso ad alcune particolari abilità/merci di commercio/sociali.

CONSIGLI PER IL ROLEPLAY:

Per giocatori che desiderano unirsi a questa fazione è consigliabile indossare trench di pelle, vestiti tendenzialmente eleganti, per quanto possibile e delle persone reclutate nei bassifondi.

Chi si affida a questo tetrarca è una persona dedita totalmente al proprio tornaconto personale.



Adeptus Macchina Magos Helios

La sua ossessione per la tecnologia perduta lo spingerà a riaprire le miniere del nord e alcune fabbriche devastate poiché, secondo le voci che circolano, a nord vi è nascosti i segreti dell'arma che anni prima distrusse il pianeta.

I Mechanicus e i loro servitori sono, dei quattro poteri che si contendono il pianeta, senza dubbio i più enigmatici e misteriosi. C'è chi pensa che le alte sfere della fazione siano vicine a qualche scoperta (o ri-scoperta) scientifica di vastissime proporzioni, ma in generale la gente comune evita di averci troppo a che fare, bollandoli come "cervelloni" nel migliore dei casi o come "pazzi eretici" nel peggiore, guardandosi comunque bene dal farlo davanti a loro. Sono praticamente gli unici ad avere le capacità conoscitive e le abilità per riprodurre impianti biomeccanici di vario genere, e non è raro che chi combatte per loro si ritrovi con qualche inaspettata (e non sempre ben accetta) miglioria sia cibernetica che genetica, da un occhio bionico con mirino telescopico ad una massa muscolare ipertrofica. Chi d'altra parte fallisce in maniera troppo miserabile o viene a conoscenza di segreti che non dovrebbe conoscere finisce ben presto a infoltire le schiere dei tecnoservitori-arma e degli altri esseri a bassissima senienza che servono i più fortunati tecnoadepti.

NB:

I personaggi delle bande che seguiranno questo Tetrarca avranno accesso ad alcune particolari abilità/merci più tecnologiche.

CONSIGLI PER IL ROLEPLAY:

Per giocatori che desiderano unirsi a questa fazione è consigliabile indossare protesi agli arti, costumi quali tuniche o camici.

Chi si affida a questo tetrarca è una persona devota al Dio Macchina, con un legame forte verso tutto quanto è tecnologico.



Tetrarca Saphira La Rochelle

Adorata dalle folle, la "beniamina del popolo" in quanto è riuscita a ricreare dalla parte opposta al cratere di Kore, una piccola cittadina attiva, autosufficiente e che non è, in apparenza, dipendente dal contrabbando che caratterizza il resto del pianeta. Il suo scopo è quello di ampliare sempre più questa oasi di benessere, Cereris, e riaprire le fabbriche minori per permettere anche a chi un tempo svolgeva mansioni di rilievo, di poter riprendere in mano delle fabbriche e farle rinascere. Rispetto agli altri cittadini imperiali i Cieloterso (così chiamati perchè pare addirittura che sopra la cittadina della tetrarca la coltre di nubi grigie cariche di pioggia acida sia solo un lontano ricordo), sono sia invidiati che odiati, anche perchè considerati dei "mollaccioni". Questo, in genere, suscita solo lo sdegno dei seguaci di Larochelle, che hanno quasi sempre almeno quanto basta per vivere nonostante lavorino duramente per ottenerlo. Sebbene i cittadini di Cereris non siano combattenti addestrati o incalliti, o potenziati geneticamente, spesso e volentieri la consapevolezza dell'essere dei prescelti in mezzo alla feccia basta a dar loro la risolutezza necessaria a prevalere in qualsiasi conflitto.

NB:

I personaggi delle bande che seguiranno questo Tetrarca avranno accesso ad alcune particolari abilità/merci mediche/sociali.

CONSIGLI PER IL ROLEPLAY:

Per giocatori che desiderano unirsi a questa fazione è

consigliabile indossare costumi affini allo stile cybergoth.
Chi si affida a questo tetrarca è una persona dedita all'aiuto del
prossimo ed allo studio di ciò che rimane della natura.



Intro

Anno 915M39: Le fabbriche hanno smesso di inquinare, con i loro vapori neri e pesanti, il cielo di Kore. Alcune volte si riesce addirittura a vedere il cielo.

Spesso la terra trema, qualche vecchia miniera oramai abbandonata sta cedendo a causa della mancanza di manutenzione. Nessuno, nelle alte sfere, sembra intenzionato a far ripartire il motore che muoveva il pianeta e gli abitanti, i vecchi minatori, ora contrabbandieri e malviventi, non sono intenzionati a tornare nelle buie profondità di Kore... Anche perchè, per i più anziani di loro, il ricordo dei Giorni di Metallo sono ancora vividi nella memoria.

Alcune leggende narrano che nelle profondità sia presente una qualche entità dormiente fin dalla fine della guerra. Il timore più grande è che venga sganciata una seconda bomba al plasma, più potente della prima che ha strappato letteralmente via metà del pianeta. Tutti si aspettano l'arrivo di qualcuno a reclamare ciò che è stato celato ma di cui nessuno ha il coraggio di dire di aver visto.

L'Imperium mandò i suoi soccorsi su Kore e, anche ora che ci sono i Giorni di Pace, dei piccoli drappelli continuano a restare per monitorare le attività del pianeta, oltre alle voci che dicono che individui che portano non troppo in evidenza l'aquila imperiale stanno indagando nei bassifondi e nei siti della guerra.

Come spesso accade, le leggende non hanno un limite, per cui in giro tra i vicoli o nei punti di sosta delle carovane si può sentire virtualmente di tutto, dai cani a sei zampe fino a favoleggianti storie su enormi guerrieri in armature scintillanti che si battono all'arma bianca contro torreggianti mostri ibridi tra giganti e pennuti dai colori cangianti...