

METAL GEAR SINE REQUIE ANNO XIII

Di seguito verranno descritti alcuni personaggi della saga di Metal Gear Solid, oltre ad alcuni altri personaggi originali variamente correlati alla saga. Le indicazioni date sono volutamente generiche, anche per quanto riguarda i poteri speciali dei singoli personaggi, in modo che tutto il materiale possa essere adattato allo stile di gioco e alle campagne dei singoli Cartomanti.

ATTENZIONE: Le pagine che seguono contengono pesanti spoiler sulla saga di Metal Gear.

IL PROTAGONISTA

Naked Snake – John Sears, Converso della Santa Inquisizione

John Sears aveva diciotto anni il Giorno del Giudizio. Appena arrivato in Italia per la leva militare, era stato spedito al fronte, a guardare negli occhi i tedeschi appostati nei villaggi e sopra i ponti secolari. Quel giorno era un giorno come gli altri, salvo che lui si stava godendo un momento di meritato riposo nelle retroguardie, insieme ai suoi commilitoni. Ne aveva sentite di stupidaggini da quando era sbarcato a Salerno, ma quella dei soldati nazisti morti che si alzavano e assalivano i loro compagni era la più grossa. Non tardò ad accorgersi che quella non era una stupidaggine, poiché dopo qualche giorno il campo fu messo a ferro e fuoco dai Morti; uomini e donne, civili e militari, alleati, nazisti e repubblicani, tutti ora militavano sotto la stessa bandiera. Si salvarono in pochissimi quel giorno, quasi tutti gli amici di John erano diventati carne che cercava carne. Quando arrivarono i rinforzi, lui pianse le sue ultime lacrime. Lo portarono insieme ai superstiti al Quartier Generale degli Alleati, da dove iniziò una nuova guerra per la sopravvivenza, mentre tutto attorno a loro il mondo si sfaldava. Eppure i tedeschi continuavano a combattere, sebbene avessero già dichiarato di aver vinto la guerra. E anche John combatteva. Non teneva più il conto di quanti soldati avesse ucciso e di quanti cadaveri avesse fatto a pezzi: ciò che contava era andare avanti, perché quella era la guerra, che i nemici fossero vivi o morti, dopo il Giorno del Giudizio non contava più. Venne ricoperto di decorazioni, promosso sul campo Capitano grazie alle sue innegabili doti di combattente e sarebbe anche potuto diventare il successore del defunto Generale Lucas, se la storia d'Italia fosse stata diversa. Invece in capo a pochissimo tempo il Re d'Italia, che negli ultimi tempi aveva inquadrato i resti dell'esercito alleato nelle proprie forze armate, morì ed il potere venne preso dal Papa di Roma, che da un giorno all'altro trasformò l'Italia in una nazione teocratica e tecnologicamente arretrata. John fu richiamato a Roma dove contribuì alla bonifica della città e dove in seguito, grazie alla sua grande esperienza bellica, divenne Portavoce degli Excubitores di una delle parrocchie più periferiche. Qui, anni dopo, venne notato da padre Ignazio degli Albertini, Frate Inquisitore, che lo nominò suo Converso e con il quale prese a girovagare l'Italia per restaurare l'ortodossia cattolica e punire, anche definitivamente, tutti coloro che venivano considerati nemici di Dio.

Da tempo però, nonostante il suo innegabile senso del dovere, John si è accorto che le azioni cui ha partecipato non sono sempre condivisibili: perquisizioni arbitrarie, pestaggi, punizioni esemplari in seguito alle Denunzie, tutto nel nome dell'ordine della società, specchio dell'ordine divino del Cielo. Sebbene non ne parli con nessuno, John sente intimamente di collaborare a qualcosa di profondamente sbagliato. Tuttavia, l'unica alternativa che vede è un mondo in preda all'anarchia, senza difese nei confronti dei Morti, pertanto per ora continua a lavorare per la Santa Inquisizione e per il Papa. Padre Ignazio sospetta già da qualche tempo che in lui non ci sia il fervore e la cieca sottomissione constatati negli altri Conversi, ma per ora lascia correre, dal momento che John è il migliore protettore che una pecorella del Signore potrebbe mai avere. Ma non esiterebbe a prendere provvedimenti adeguati qualora vedesse prove certe (o quantomeno indizi pesanti di colpevolezza) riguardo la sua non aderenza alle Leggi del Sanctum Imperium.

Attualmente padre Ignazio e i suoi Conversi operano nell'Italia nord-orientale, sulle tracce di un eretico fuggito da Padova che potrebbe tentare di attraversare i valichi alpini verso il IV Reich.

Carattere: John Sears è fondamentalmente uno stoico, maturato durante i terribili anni successivi al Giorno del Giudizio. A 18 anni era estroverso ed amichevole, ma le esperienze successive lo hanno profondamente cambiato. Ora è silenzioso, dedito al proprio dovere che viene svolto con perizia e abilità secondo gli ordini impartiti dai suoi superiori, militari o religiosi che siano. Questo però non offusca il suo innato senso di giustizia, che lo porta più volte a sentirsi in colpa per ciò che è costretto a fare, salvo poi essere assolto ed anzi lodato dai suoi superiori. Assoluzioni e lodi però non cancellano il senso profondo di ingiustizia che prova, e che potrebbe portarlo, anche entro breve, a prendere una posizione decisa contro coloro che ha servito finora.

Aspetto: John è un uomo di circa trent'anni, prestante e anche bello se si curasse di più. Porta la barba corta, capelli castani piuttosto lunghi e ha dei begli occhi azzurro cielo. In genere si veste con una vecchia e consunta uniforme militare americana e non gira mai disarmato, ovunque vada. Ad un mitra Sten e una Beretta ha aggiunto una pesante ascia da boscaiolo, per essere più "incisivo" nei confronti dei Morti.

Particolarità: John non ha una vera e propria particolarità, ma ha grandi potenzialità belliche che lo renderebbero facilmente "il miglior soldato del XX secolo", qualora venissero ben coltivate.

Tarocco Dominante: La Giustizia.

L'UNITA' COBRA

I Cobra sono stati, durante il secondo conflitto mondiale, una forza speciale di soli sei membri, in grado di compiere missioni al limite dell'umano nei territori del Terzo Reich. Con il Giorno del Giudizio, anche le loro vite sono cambiate radicalmente. Il 2 Luglio 1944, pochi giorni prima della proclamazione della vittoria da parte dei soldati del Reich, The Boss (il capo dell'unità Cobra, che si trovava nella Francia che ormai stava precipitando verso il caos) dichiarò ufficialmente sciolta la squadra, poiché la situazione era talmente al di fuori di qualsiasi previsione che sembrava assurdo proseguire nelle loro missioni in territorio nemico senza ricevere ulteriori istruzioni dal comando alleato, che d'altronde sembrava non essere più in grado di dare direttive *tout court*. Poiché i sei erano ricercati dalle massime autorità del IV Reich in via di formazione, The Boss ritenne opportuno che i membri dell'unità Cobra si dividessero e cercassero di sopravvivere ed eventualmente rifarsi una vita nel nuovo mondo che si andava profilando. L'ultimo ordine di The Boss è stato quello di riunirsi nel caso di nuove direttive da parte di ciò che sarebbe rimasto del comando alleato e riprendere la guerra contro i nazisti. Il rendez-vous fu stabilito nella città di Marsiglia, qualora fosse sopravvissuta al disastro imminente, e da lì riprendere contatto con gli Alleati. Fu così che, seppur non senza rammarico, il 3 Luglio 1944 i sei si divisero, prendendo ciascuno strade diverse. Ecco ciò che è stato di loro nel 1957, tredici anni dopo la dissoluzione dell'unità Cobra.

The Boss, The Joy – Amanda Wilcox

L'ex-capo dell'unità Cobra ha smesso da tempo di essere un soldato. Per due anni circa dopo il 1944 ha continuato a combattere, poiché era la cosa che le riusciva meglio. Quando le truppe della Wehrmacht si ritirarono definitivamente nei confini del IV Reich, cominciò a combattere i briganti che avevano cominciato ad infestare gli ex-territori della Francia, i quali d'altro canto trovarono pane per i loro denti, e a proteggere le varie comunità di Sopravvissuti che cercavano di non cedere sotto la pressione dei Morti e dei vivi. Tuttavia sempre più spesso, quando si addormentava dopo una giornata di combattimenti in cui aveva spento dieci vite per salvarne trenta o più, non provava più l'euforica sensazione che provava durante la guerra e che le aveva fornito il suo nome in codice; non si sentiva più come se combattere ciò che considerava il male fosse la cosa giusta da fare. Negli occhi dei banditi che uccideva e che poi faceva a pezzi non vedeva più il fanatismo, la rabbia e la

paura che aveva visto negli occhi di centinaia di giovani soldati tedeschi, ma vedeva la disperazione di chi si era costretto a diventare un mostro per non soccombere ai mostri che si erano rialzati dalle loro tombe, la stessa disperazione che viveva negli occhi di coloro che proteggeva i quali, forse, se ne avessero avuto l'opportunità, non avrebbero esitato a impugnare le armi per depredare i loro simili a loro volta.

Attualmente The Joy, che ha assunto l'identità di Amanda Wilcox, ex-crocerossina inglese, vive in una piccola comunità di Sopravvissuti a ridosso dei Pirenei, che occasionalmente contribuisce a difendere contro i Morti e i briganti. Tuttavia, a differenza del passato in cui donare la morte a un nemico la riempiva di estasi, ora toglie la vita a chi la affronta solo quando ciò è strettamente necessario.

Carattere: The Joy è una donna decisa ma taciturna, che non parla mai del proprio passato, anche perché ben pochi crederebbero di stare parlando con una delle più importanti eroine della Seconda Guerra Mondiale. Generalmente si dimostra pronta ad aiutare chi è in difficoltà e sorride spesso quando qualcuno ha bisogno di una faccia amica. Alcuni dei Sopravvissuti che la conoscono potrebbero giurare di vedere un lampo di profonda sofferenza nei suoi occhi anche quando si comporta nella maniera più calorosa, ma nessuno si azzarda a chiederle spiegazioni, data anche la sorprendente abilità (per una crocerossina) che lei dimostra nel maneggiare qualsiasi tipo di arma. Quando la vita di coloro cui tiene è messa in pericolo, però, diventa una macchina da guerra, capace di ridurre all'impotenza anche cinque aggressori a mani nude.

Aspetto: Sebbene stia ormai andando verso i quaranta, The Joy è ancora una donna affascinante, di una bellezza alga che più volte le ha fatto passare guai nelle Terre Perdute, anche se lei è sempre stata capace di cavarsela contro corteggiatori troppo, per così dire, "avventati". Porta ancora i capelli biondo cenere lunghi fino alle spalle come durante la guerra, ha gli occhi azzurri e le labbra sottili. Il suo addome e parte della cassa toracica sono attraversati da una cicatrice simile allo scheletro di un serpente, memento di quando i suoi superiori le strapparono dal ventre il figlio che aveva concepito con The Sorrow, in modo da tenerlo come garanzia della sua fedeltà. Neppure il suo attuale compagno, che The Joy ha scelto per dimenticare i fantasmi del proprio passato, sa per quale motivo lei abbia una tale cicatrice, poiché lei stessa non ha mai parlato a nessuno, neppure a lui, del proprio passato.

Particolarità: Sebbene ormai non si eserciti più da tempo, è ancora abilissima nel combattimento corpo a corpo e nell'utilizzo di qualsiasi arma. La sua grande destrezza unita ad una perfetta conoscenza dei vari modelli di arma, le permette di smontare o provocare un inceppamento in un'arma da fuoco direttamente in mano al nemico, rendendola inutilizzabile. Questa sua abilità speciale non si può però applicare alle armi innovative prodotte dopo il Giorno del Giudizio per fronteggiare la minaccia dei Morti.

Tarocco dominante: La Giustizia.

The Sorrow – L'Angelo dagli occhi tristi

The Sorrow, dopo lo scioglimento dell'unità Cobra, decise di continuare a fare ciò che gli riusciva meglio: studiare la morte. Così come durante la guerra era stato un medium, in grado di parlare con gli spiriti dei morti e di far incontrare i carnefici del Terzo Reich con i fantasmi delle loro vittime, che ancora marchiavano le loro anime, così dopo il Giorno del Giudizio decise di studiare da vicino anche i corpi, oltre che le anime dei defunti.

Tuttavia le sue capacità sembravano inefficaci nei confronti di coloro che si Risvegliavano: era come se fossero privi di anima, per quanto intelligenti si dimostrassero. Nessun anima sembrava in grado di entrare in contatto con loro. Nel tentativo di conoscere i limiti del proprio potere, che fino a quel momento aveva creduto illimitato, The Sorrow si spinse troppo in avanti: si spacciò come medico di classe A del IV Reich e venne a conoscenza del Progetto Plutone del Dott. Spitz delle SS. Essendo venuto a conoscenza, tramite il suo collegamento con le anime piene di pena (sorrow, appunto) delle vittime di tale progetto, cercò di infiltrarsi in uno dei Campi di Rieducazione in cui si

svolgevano gli esperimenti di Spitz, ma una delle SS di guardia lo sorprese e lo uccise: il suo potere, che era in grado di mettere una persona di fronte al dolore che aveva causato nella sua vita, non funzionò con il suo carnefice, poiché questo era un *Mortuus Inscius*, uno degli esperimenti meglio riusciti di Spitz.

The Sorrow tuttavia si Risvegliò prima ancora di toccare terra. Guardò sorpreso i buchi da proiettile all'altezza del proprio cuore, che ormai non batteva più, poi guardò il Morto che l'aveva ucciso e questo si afflosciò, apparentemente privato della volontà misteriosa che lo faceva muovere. Guidato Riuscì a guadagnare l'uscita dal Campo, mentre tutto attorno a lui suonavano gli allarmi, e si dileguò.

Con sua sorpresa, The Sorrow si era risvegliato come *Homo Mortuus Diabolicus*, e il suo potere sui Morti era aumentato ancora di più. Nei mesi che seguirono, in cui egli si diede alla macchia per sfuggire alla cattura da parte delle SS, imparò che poteva, per un lasso di tempo variabile, togliere la Fame che dirigeva i Morti verso le loro vittime viventi, rendendoli quieti quando non addirittura del tutto passivi. Purtroppo imparò rapidamente anche che il suo nuovo potere non aveva effetto su se stesso, e ben presto dovette soccombere alla Fame. La violenza insensata che sentiva di dover compiere per nutrirsi delle carni degli uomini lo fece quasi impazzire, ma alla fine prese una decisione fondamentale per la sua vita. Ora era più vicino alla Morte stessa di quanto non lo fosse mai stato, per cui doveva fare del suo meglio per sfruttare questa sua nuova condizione senza tradire il nuovo scopo che si era dato: concedere la pace ai Morti, di qualunque genere essi fossero.

Attualmente, varcato il confine orientale del Reich, si trova in una comunità di Sopravvissuti delle Terre Perdute Orientali, costantemente sotto il pericolo degli attacchi di orde di Morti congelati, di banditi senza scrupoli e di Biomacchine sovietiche. I suoi compagni conoscono la sua natura di Morto ed in parte la temono, ma The Sorrow non ha mai fatto nulla contro di loro. Anzi, con i suoi poteri di medium egli è in grado di far incontrare per breve tempo i vivi e le anime dei loro cari defunti, guadagnandosi la stima e le lacrime di riconoscenza degli uni e degli altri. In più sente di compiere il suo dovere anche nei confronti dei Morti che attaccano la comunità, poiché li priva della Fame donando loro alcuni brevi attimi di pace, prima che vengano fatti a pezzi dai Cacciatori di Morti suoi alleati.

Per evitare che la Fame invece lo costringa a compiere gli atroci delitti che ha compiuto durante la sua latitanza nel IV Reich, talvolta attira contro la comunità delle bande di criminali inviando loro le visioni delle anime di coloro che pesano sulle loro coscienze, per poi cibarsi delle loro carni: nella sua visione, che non è cambiata rispetto a quando era in vita, coloro che uccidono devono fare i conti con il rimorso. In passato ci pensava lui, mostrando loro tutta la sofferenza che avevano causato alle loro vittime; ora fa scontare a questa gente la loro pena anche attraverso lo sfogo della sua Fame.

Carattere: Contrariamente agli altri *Diabolici*, la sua natura non è cambiata con la morte. The Sorrow è ancora un idealista, convinto che ci sia un motivo per il suo potere e per la sua condizione. Questo non fa di lui una persona religiosa: ha visto e vissuto troppe atrocità per credere che esista un Dio in questo mondo flagellato. Egli è soltanto deciso a fare del suo meglio per dare la pace a chi è senza pace. Vivo o Morto che sia.

Con gli altri generalmente è schivo, ma mai brusco. Chi non lo conosce può credere che il sorriso che talvolta compare sul suo volto sia luciferino, ma questi si deve ricredere quando lo vede donare la pace ad uno dei meschini abitanti della sua comunità: allora, per qualche attimo, sembra partecipare alla serenità che infonde negli altri, prima di tornare immerso nella tristezza che gli ha dato il soprannome di Angelo dagli occhi tristi.

All'insaputa di tutti, spera ancora di rincontrare The Boss, il suo antico amore. Forse è proprio questa speranza che gli ha permesso di non impazzire. Questo neppure lui può dirlo.

Aspetto: Dimostra più anni dei quarantacinque che ha, seppure la maggior parte di questa impressione è dovuta all'aria triste e lontana che mostra generalmente. Porta i capelli bianchi raccolti in una coda e gli occhi, di un azzurro ghiaccio in vita, hanno assunto un alone lievemente rosso attorno all'iride. Talvolta, quando riesce a far sperimentare un senso di pace a qualcuno in

questi tempi tormentati, una singola lacrima di sangue gli cola dall'occhio sinistro, dando l'impressione che pianga sangue. Sul petto, costantemente coperto da una logora uniforme russa rubata ad un cadavere poco prima che venisse fatto a pezzi, sono ancora visibili perfettamente i cinque fori di proiettile che ne hanno causato la morte.

Particolarità: In quanto *Mortuus Diabolicus*, The Sorrow ha sperimentato una versione potenziata del suo potere da medium. Egli è in grado, per un periodo di tempo variabile a seconda del proprio stato d'animo, di interrompere l'impulso della Fame in tutti i Morti su cui può posare lo sguardo. I Morti di tipo Simplex, Maior, Ferox, Ferus e Atrox cadono in una sorta di stupore catatonico, durante il quale sono paragonabili ai Mori Larvalis. Su questi ultimi e sugli Obnoxii apparentemente il potere non ha effetto. I Morti di tipo Inscius sperimentano un improvviso sollievo e perdono la necessità di nutrirsi per la durata del potere, mentre i Morti Diabolici sono travolti da un'ondata di insopportabile rimorso a causa delle loro nature normalmente crudeli. I loro poteri tuttavia non sono minimamente intaccati e possono sperimentare anche rabbia verso The Sorrow, che li ha privati per un breve tempo di ciò che alimentava il loro essere mostri.

Oltre a questo potere, The Sorrow può, così come poteva fare in vita, dialogare con le anime dei defunti e concedere a un vivo di incontrare le persone cui è legato da forti emozioni, che siano di amore, di tristezza, di rimorso o di colpa. Questo potere non funziona sui Morti, quale che sia il loro tipo. Non è ancora chiaro neppure a The Sorrow stesso se le entità che contatta siano effettivamente le anime dei defunti o piuttosto una sorta di impronta che i vivi hanno lasciato su ciò che è stato importante per loro, persone o cose che siano. Quel che è certo è che questo potere non funziona su The Sorrow né sulle persone cui è legato sentimentalmente. Per questo motivo, nonostante i suoi sforzi, attualmente non sa se The Boss sia ancora viva o meno.

Tarocco Dominante: L'Innamorato.

The End – Il Vecchio dei Boschi.

Quest'uomo è un cecchino leggendario ed ha più di cento anni, sebbene nessuno conosca la sua età esatta. Proprio per la sua capacità straordinaria di poter restare appostato anche per giorni, senza ricevere un cambio, senza bere né mangiare, in attesa del suo bersaglio, che sa colpire con una precisione infallibile, fu scelto per la formazione dell'unità Cobra, nonostante l'età avanzata.

Dopo il Giorno del Giudizio, vedendo l'orrore che si era scatenato sul mondo, decise che non avrebbe mai più ucciso nessuno, poiché aveva scoperto che la fine non coincideva più con la morte che sapeva procurare così bene. Pertanto trasformò il suo fucile da cecchino in un'arma a tranquillanti, in modo da lasciare sempre ai vivi che avrebbe incontrato una seconda possibilità, e si ritirò nella Foresta Nera, tra gli alberi che, secondo le leggende che circolavano sul suo conto, lo avevano fatto nascere decenni prima, già centenario.

Con il tempo The End ha girovagato per tutta l'Europa, dalla Spagna all'Unione delle Città Socialiste Sovietiche, cercando un luogo dove morire. Tuttavia non è mai riuscito a trovare qualcuno che ponesse fine alla sua vita, sebbene cogliesse ogni possibile occasione per affrontare, con le sue straordinarie abilità di cecchino, gruppi di Cacciatori di Morti e di banditi anche molto numerosi. Il motivo per cui si comporta in questo modo, di volta in volta a favore o contro le persone in difficoltà, è lo stesso per cui aveva accettato di andare in guerra: da anni ormai sta cercando qualcuno che ponga fine alla sua lunghissima esistenza, ma non ha intenzione di lasciarsi morire senza combattere, poiché questa è la sua natura.

Attualmente vive da qualche parte nella regione dei Carpazi, immerso nella natura. Porta ancora la sua uniforme mimetica come se fosse in guerra e non si separa mai dal suo Mosin Nagant modificato. Negli ultimi tredici anni ha aggiunto al proprio equipaggiamento solo alcune bombe incendiarie, nel caso avesse a che fare con qualche morto troppo "affettuoso". E' autosufficiente, abituato a nutrirsi e a farsi bastare ciò che trova in natura, e solo raramente, in caso di estrema necessità, si avvicina alle comunità di Sopravvissuti, generalmente per rubare alcuni oggetti di cui non può fare a meno e che non può confezionarsi da solo. Questa sua attività e i suoi fuggevoli

avvistamenti hanno fatto maturare nel bacino carpatico la leggenda del Vecchio dei Boschi, uno spirito della natura che talvolta si fa vedere e aiuta le persone che gli porgono degli oggetti. Per questo motivo spesso queste comunità preparano delle vere e proprie offerte, per lo più di cibo, che però in questo caso non vengono mai toccate perché The End è perfettamente in grado di procurarsi da mangiare dall'ambiente naturale che frequenta.

Passa la maggior parte del tempo addormentato nella foresta, quasi morto, per risparmiare le energie che gli restano in occasione dei combattimenti, sempre più scarsi, con i vivi e le fughe, sempre più frequenti, dai Morti.

Carattere: Nonostante la sua apparente indifferenza verso il mondo esterno, disdegna le ingiustizie. Infatti nel caso in cui si trovi a testimoniare delle palesi vessazioni nei confronti di persone incapaci di difendersi, farà tutto ciò che può per narcotizzare chi mette in atto queste sopraffazioni. Questo però non vuol dire che The End giri l'Europa come una sorta di giustiziere. In genere infatti non cerca guai, se non per cercare la morte.

Non parla con anima viva da anni, sebbene talvolta reciti degli strani monologhi sottovoce o parli agli "spiriti della foresta", il che porta a pensare che abbia perso qualche rotella.

Aspetto: The End è vecchio. Molto vecchio. Relativamente basso e tarchiato, porta una lunga barba grigia ed è privo di capelli. La sua calotta cranica tuttavia è decorata da motivi adatti al mimetismo, così com'è la sua uniforme mimetica che non si toglie da anni e che, con il tempo, ha arricchito di foglie vere infilate negli strappi e nelle aree logorate. Stranamente, queste foglie, per quanto vecchie siano, non ingialliscono mai.

Nonostante l'età avanzatissima ha una forma fisica incredibile, è in grado di scatti fulminei e insospettabili, grazie anche alla sua assoluta proprietà di movimento sui terreni selvaggi. E' in grado di restare immobile, appostato e con il fucile spianato, anche per giorni, senza soffrire la fame o la sete. Tuttavia, negli ultimi anni, ha cominciato a perdere colpi da questo punto di vista: sempre più spesso si sorprende ad addormentarsi mentre è in agguato (addirittura in ginocchio e senza abbassare il fucile!), anche se non per più di qualche minuto alla volta.

Particolarità: The End può addormentarsi per giorni, anche per mesi, entrando in una sorta di animazione sospesa, finché non percepisca qualche essere umano nei dintorni. Al termine di questo periodo si sveglia perfettamente riposato, senza aver minimamente bisogno di mangiare o di bere. Curiosamente, mentre si trova in questo stato, i Morti sembrano non percepirlo, come se fosse diventato tutt'uno con la natura.

Tarocco Dominante: La Morte.

The Fear – La Bestia di Degendorf

The Fear: la Paura. Questo era il sentimento che quest'individuo portava con sé in battaglia. Era la paura l'arma più potente di cui disponeva durante la Seconda Guerra Mondiale, nonostante le sue frecce e i suoi veleni. Poiché nessuno aveva mai visto un essere come lui. E nessuno, dopo aver incontrato i suoi occhi dalla pupilla felina, lo avrebbe mai rivisto. Eppure la paura era anche ciò che egli provava per se stesso, per quel corpo mostruoso, a mala pena umano, in grado di far inorridire anche i più spietati generali delle SS.

Nessuno conosce i dettagli della sua nascita, nemmeno lui stesso. Ricorda solo gli anni passati in un circo, poi quelli ad addestrarsi in modo da trasformare la paura che provava e che incuteva in chi lo guardava inorridito in armi micidiali.

Dopo il Giorno del Giudizio fu proprio la paura ciò che lo fece impazzire.

Nella sua mente deformata come il suo corpo il Risveglio dei Morti fu la suprema abominazione del mondo. I Morti divoravano gli uomini, così come lui stesso divorava gli animali durante le cacce nei boschi del Reich. L'unica cosa che poteva salvare The Fear dall'essere divorato era smettere di essere un uomo.

Fu così che, lentamente, dopo aver abbandonato i suoi compagni, gli unici che lo guardavano come un compagno d'armi invece come un'arma pericolosa, l'essere noto come The Fear si convinse di

essere un terribile animale predatore, il cui unico scopo era sopravvivere finché tutta quella follia non fosse terminata.

The Fear abbandonò le sue frecce, le sue balestre, i suoi veleni, ormai inutili per combattere degli esseri che, dopo la morte, si rialzavano più potenti di prima, e si forgiò due grossi coltelli, uno per mano, che gli permettessero di fare a pezzi la carne, viva o Morta che fosse, in modo da non essere fatto a pezzi.

Ora quest'essere vive vicino al Borgo tedesco di Deggendorf, nella Foresta Nera, dove talvolta viene avvistato aggirarsi come una belva tra le belve, cibandosi di ciò che trova e, talvolta, degli incauti che vanno a cacciarlo. Dell'uomo intelligente che avrebbe potuto essere, ora non rimane che il guscio mostruoso, riempito dalla fredda e cieca volontà di sopravvivere in un mondo dove chi non è abbastanza forte si rialza alla ricerca di carne umana.

Carattere: The Fear un tempo era un uomo inquietante, consapevole e contento del terrore che provocava nei nemici attraverso le sue straordinarie capacità e il suo aspetto alieno. Ora è molto di più. Perfettamente a suo agio nel corpo che un tempo temeva come lo stigma di una natura abominevole, The Fear è ora un cacciatore compiuto, privo di compassione, dimentico del suo passato e dell'unità Cobra che, un tempo, era tutta la sua famiglia.

Aspetto: Se un tempo The Fear era inquietante, ora è quasi demoniaco. I suoi occhi dorati dalla pupilla felina non sbattono quasi mai e il corpo si è fatto ancora più longilineo e flessibile del passato. La sua lunga lingua, con la quale avverte i sapori nell'aria, si è fatta più sensibile ed è in grado di percepire l'odore di putrefazione che accompagna i Morti a chilometri di distanza, in condizioni atmosferiche ottimali, in modo che possa fuggire alla minima avvisaglia di pericolo. L'unico segno di debolezza in questo mostro sono i capelli, che ormai stanno tendendo al bianco, soprattutto ai lati dell'ampia fronte stempiata.

Particolarità: Oltre alla grande sensibilità agli odori, percepiti per mezzo della lingua oltre che con il naso, The Fear è dotato di un'agilità sovrumana. Può arrampicarsi sugli alberi e correre a quattro zampe in un modo che ricorda spiacevolmente quello di un insetto, ad una velocità sorprendente. Inoltre può facilmente slogarsi le ossa degli arti, in modo da assumere posizioni assurde e compiere azioni inumane senza apparente sforzo. Infine, la sua pelle ha la straordinaria capacità di mutare colore in maniera limitata, ma sufficiente a renderlo praticamente invisibile nel folto della foresta (Nota dell'Autore: ho preferito questa spiegazione all'invisibilità di The Fear mostrata nel videogioco perché l'utilizzo di una mimetica ottica, anche se un prototipo, mi sembrava troppo fantascientifica per un'ambientazione come Sine Requie).

Tarocco Dominante: La Torre.

The Fury – Igor Kasparov, Sven Rassen, Uli Wachay, ecc.

The Fury è l'unico degli ex-membri dell'unità Cobra ad aver mantenuto viva in parte la propria missione. Dopo lo scioglimento dell'unità, infatti, si è recato nel IV Reich dove, complice la confusione dei primi mesi d'esistenza di questo nuovo stato, riuscì a costruirsi una falsa identità, quella di un disertore sovietico desideroso più che mai di unirsi al carro del vincitore della guerra. Questa apparente diserzione fu motivata dal desiderio intenso di The Fury di continuare la sua guerra contro i nazisti; dal momento che non era più possibile farlo apertamente, lo avrebbe fatto dall'interno.

Ben presto però fu chiaro che non avrebbe potuto ottenere una posizione importante in qualità di infiltrato, a causa della politica sempre più mirante alla purezza razziale del Reich. Per questo motivo andò a rintanarsi nelle regioni più lontane dal centro di potere nazista di Berlino, ovvero nelle province scandinave, dove il suo accento russo sarebbe passato più inosservato e dove avrebbe potuto coltivare in maniera migliore la sua passione; la demolizione.

Era questa infatti la sua specialità all'interno dell'unità Cobra, insieme all'attitudine a pilotare i mezzi più diversi. Grazie a queste sue capacità divenne rapidamente un utile acquisto per un'importante azienda mineraria svedese, in cui apprendeva con notevole rapidità a manovrare i più

sofisticati macchinari per l'estrazione di minerale e sapeva istintivamente dove posizionare le cariche esplosive per scavare nuove miniere. Senza contare che, dalla sua posizione, poteva facilmente sabotare le estrazioni, provocando qualche "imprevedibile" incidente con l'esplosivo. Se ci scappava il morto, poi, non era un problema: in guerra purtroppo capitano le perdite di civili, o almeno questa era la giustificazione che si dava.

Questa sua attività di sabotatore ed occasionalmente di piromane lo costrinse tuttavia a cambiare spesso sede e identità, lasciando il proprio precedente nome a qualche cadavere bruciato ed irriconoscibile. Purtroppo, il suo "viziato" di far esplodere e appiccare il fuoco divenne sempre più incontrollabile, a causa dell'impossibilità ad indirizzarlo verso gli odiati nemici nazisti.

Attualmente vive in un piccolo Borgo da qualche parte in Norvegia, dove già da parecchio tempo riesce a tenere a bada la propria piromania lavorando come minatore, sebbene i continui incidenti, anche mortali, stiano cominciando a far sorgere qualche domanda...

Carattere: The Fury è un uomo molto impulsivo, facile alla rissa, caratteristiche queste che gli hanno fatto subire numerose punizioni da parte delle autorità dei Borghi in cui ha vissuto. Questo suo atteggiamento strafottente e violento però nasconde a mala pena la smania, di giorno in giorno più prepotente, di bruciare, di annichilire con il rombo di un'esplosione. Quando prepara una carica esplosiva, che serva per aprire una nuova miniera o per sabotare una già esistente, sembra eccitato come se si stesse preparando ad uscire con una bella donna ariana. In definitiva, è un uomo a cui piace il suo lavoro. The Fury però sente che quello che fa non gli basta, ed è questo il motivo per cui i suoi problemi con il fuoco e le esplosioni stanno peggiorando. In segreto attende con ansia crescente il momento in cui il comando alleato dia l'ordine di riprendere le ostilità, in modo da abbandonare i freni che si sta dando e travolgere l'odiato IV Reich con un'ondata di fiamme purificatrici.

Aspetto: The Fury è grande e grosso, dotato di una gran forza fisica e di notevole resistenza. E' calvo e ha piccoli occhi scuri, che si notano appena nella testa caratterizzata da una grossa mascella squadrata. Il più delle volte le sue mani, i cui polpastrelli sono erosi a causa del continuo maneggiamento di agenti chimici, non stanno mai ferme, intrecciandosi e manipolando i bordi dei suoi vestiti.

Particolarità: The Fury è stato sottoposto ad un duro addestramento fisico e tecnico negli anni precedenti la Seconda Guerra Mondiale. Come risultato, egli è praticamente esperto nella manipolazione di qualsiasi macchinario disponibile nel 1957, ad eccezione di quelli più sofisticati sviluppati ultimamente nel Soviet. Inoltre, ha un'attitudine naturale nella preparazione di esplosivi, sia dal punto di vista chimico che da quello logistico. Dopo una breve osservazione è in grado di individuare i punti deboli di qualsiasi struttura o mezzo corazzato e può indicare quanto esplosivo serva per far saltare tutto in aria. Infine, le numerose esperienze "ad alta temperatura" hanno fatto sì che sia parzialmente immune dai danni da fuoco.

Disturbo mentale: Compulsione – piromania.

Tarocco Dominante: L'Appeso.

The Pain – Esempio 1138

The Pain ha sempre avuto qualche problema, fin da piccolo, a causa del suo aspetto e dell'incidente che aveva avuto. L'arruolamento nell'unità speciale Cobra aveva significato il suo riscatto, l'occasione di dare un significato al dolore che continuava a provare, nonostante fossero passati molti anni dall'incidente. Eppure, quell'incidente ha significato il suo successo. Nonostante le analisi cui è stato sottoposto, nessuno ha potuto spiegare la sua innata affinità con i calabroni, al punto che alcuni di essi avevano addirittura scavato una cavità nel suo addome, in cui avevano cominciato a vivere come parassiti.

Per anni prima dell'arruolamento The Pain ha passato notti intere a contorcersi nel letto, consumato dall'interno così come le infezioni che aveva subito lo consumavano all'esterno. Questo finché non ebbe imparato a convivere con il suo dolore, ad apprezzarlo, poiché lo faceva sentire

vivo. Per questo decise di coltivare la sua abilità innata e cominciò ad addestrare calabroni, che d'altronde gli obbedivano con una prontezza che aveva dell'incredibile. Quando poi entrò nell'esercito, fu facile capire che quegli insetti potevano essere usati come armi micidiali. Così anche altri avrebbero sofferto lo stesso dolore che provava lui da anni e avrebbero imparato ad apprezzare la vita.

Dopo lo scioglimento dell'unità Cobra, The Pain ha cominciato a vagare senza meta attraverso le Terre Perdute, accompagnato dal suo sciame di calabroni. Gli spiaceva solo che i suoi piccoli amici fossero del tutto inutili contro i Morti, sebbene contro i vivi funzionassero benissimo. Più di una volta si è guadagnato la riconoscenza e il timore di una comunità di Sopravvissuti per averli salvati dai loro nemici, anche se in maniera piuttosto orribile a vedersi. Ben presto questo suo successo lo convinse che avrebbe potuto fare qualcosa di più che girovagare senza meta in attesa di una chiamata che forse non sarebbe mai giunta. Fu così che giunse a Parigi.

Le sue straordinarie capacità, utilizzate con profitto contro i soldati della Wehrmacht che là continuavano una guerra inutile e sanguinosa, gli fecero ben presto guadagnare l'ammirazione dei partigiani, al punto che dopo un solo anno di militanza divenne capo di una intera Brigata. Per un certo periodo cercò anche di insegnare ai suoi commilitoni come comandare i calabroni, ma fu ben presto chiaro (anche dal numero di vittime tra i partigiani) che la sua abilità era unica e non poteva essere insegnata. Nonostante tutto, però, la sua popolarità fu la sua rovina.

Dopo essere diventato famoso anche tra i tedeschi a causa della sua straordinaria capacità, questi misero una lauta taglia sulla sua testa. Uno dei suoi uomini lo tradì e lo consegnò ai tedeschi. Naturalmente molti di loro morirono trafitti dai pungiglioni dei letali insetti infuriati, e la stessa sorte toccò al suo delatore. Alla fine però dovette soccombere: i calabroni vennero sterminati attraverso l'impiego di gas tossici e The Pain venne imprigionato. Prima di essere condotto alla prigione di Parigi Est, tuttavia, l'ex-Cobra decise di togliersi un'ultima soddisfazione, presagendo la propria morte: con un possente sforzo di volontà e di resistenza al dolore, sputò alcuni dei calabroni che vivevano nel suo corpo e trafisse in volto l'ufficiale delle SS che lo aveva in consegna. Questi morì e i suoi uomini furono costretti a farlo a pezzi, ma The Pain si sarebbe portato nella tomba anche tutti gli altri, a costo di vomitare le proprie stesse interiora, se qualcuno non lo avesse narcotizzato.

Contrariamente alle sue aspettative, The Pain non fu ucciso. Legato, imbavagliato e marchiato a fuoco con il numero "1138", fu condotto in una località segreta per essere studiato ed eventualmente utilizzato per la creazione di nuove armi per il IV Reich.

Carattere: The Pain è un individuo molto estroverso, che in passato ha cercato di compensare la propria deformità cercando di essere affabile. Senza molto successo, peraltro. Da quando la sua maestria nel comandare i calabroni è diventato un pregio, però, ha riscoperto il proprio desiderio di vivere, anche se per fare ciò avrebbe dovuto infliggere lo stesso dolore che prova agli altri. Da quando è stato imprigionato, nonostante i dolorosissimi esperimenti che ha subito ad opera dei nazisti, non si è mai rassegnato. Dentro di lui sono sopravvissuti alcuni calabroni e, lentamente, la colonia si sta riformando. Quando sarà il momento restituirà ai porci che lo stanno torturando tutto il dolore che prova, con gli interessi.

Aspetto: The Pain è completamente glabro, non molto alto e tarchiato. Tuttavia la cosa che più colpisce del suo aspetto sono le infinite piaghe che costellano il suo corpo intero, ancora infette come il primo giorno dopo l'incidente che l'ha reso così. Nonostante la sofferenza che prova, The Pain è agile e apparentemente privo di problemi dovuti al suo stato.

Particolarità: The Pain è in grado di controllare un gran numero di calabroni, che obbediscono alla sua volontà come se fossero sue estensioni. Non è dato sapere quanto di questa abilità sia una capacità innata e quanto invece sia frutto di un addestramento dei calabroni. Alcuni di essi hanno formato un nido all'interno dell'addome di The Pain, cosa che gli ha fatto assumere una forma gonfia e sgraziata; questi possono essere "sparati" dalla bocca, a prezzo di grandi sofferenze.

Grazie alla vita che ha trascorso a contatto con i calabroni e soprattutto con le loro punture, The Pain ha un'altissima soglia del dolore, cosa che gli permette di subire molti danni prima di accusarne qualcuno.

Tarocco Dominante: Il Carro.

ALTRI PERSONAGGI

Colonnello Yevgerney Borisovitch Volgin – NLG 9-32M12 – “Il Macellatore Elettrico”

Volgin è un mostro, non c'è altro modo per definirlo. È uno dei Cani da Guerra della città-alveare di Nuova Leningrado e amministra le situazioni straordinarie (le uniche per le quali viene scomodato) con pugno di ferro e sadica violenza. D'altronde, essendo stato privato degli organi genitali, infliggere la sofferenza è rimasto l'unico modo che ha per provare piacere. Ha pochissimi ricordi del periodo precedente il Giorno del Giudizio, ricordi che diminuiscono di giorno in giorno, come se il metallo di cui si è rivestito divorasse anche la sua mente.

Carattere: Volgin ama far soffrire gli altri, e a questo scopo si è fatto montare uno speciale arto meccanico tutto punte e rasoi, con cui fa lentamente a pezzi i ribelli che gli vengono “affidati” durante le missioni di polizia nei sotterranei della città. Z.A.R. è a conoscenza della perversione del suo luogotenente, ma sa anche che grazie ad essa riesce a suscitare timore e di conseguenza a mantenere l'ordine in città, e questo è tutto ciò che il super-computer si aspetta da lui. Qualora questa sua sadica e insensata violenza diventasse disfunzionale, Volgin verrebbe sostituito seduta stante, dal momento che è costantemente monitorizzato da Nuova Stalingrad. Questo, naturalmente, a meno che lo stesso Volgin non abbia qualcosa in contrario da dire...

Aspetto: Del corpo di Volgin sono rimasti parte della testa e un braccio, il resto è una mostruosità meccanica. Al posto del braccio destro il Colonnello si è fatto installare una potente lancia elettrica, in grado di fulminare a molti metri di distanza vivi e Morti, oltre al suo “braccio delle meraviglie” con cui trae piacere nel torturare le vittime. E questa non è una metafora. All'insaputa anche di Z.A.R., Volgin ha fatto collegare a questo strumento di morte le parti del cervello responsabili del piacere sessuale. Di fatto, egli violenta le vittime della sua furia sadica, maschi o femmine che siano, purché di suo gusto. Per tutte le altre vengono utilizzate gli altri strumenti di morte di cui è provvisto. La parte inferiore del corpo è costituita da un apparato mobile dotato di corazzatura e di cingoli uncinati, adatti a macinare la roccia dei passaggi sotterranei di Nuova Leningrado e i corpi di chi si oppone a lui. Dal fianco destro, sotto il doppio braccio meccanico, emerge una mitragliatrice Degtiarev DP, per ogni evenienza. I bordi della base del corpo sono poi delimitati da pesanti lame uncinato e rotanti, adatte a fare a brandelli qualsiasi cosa. Infine, le parti organiche rimaste sono coperte da una corazzatura semitrasparente e da una griglia elettrificata, simile a quella di alcune biomacchine di classe 0. Inutile dire che Volgin è molto fiero del proprio corpo d'acciaio.

Tarocco Dominante: Il Diavolo.

Ocelot – Shalashaska

Ocelot è il primo bambino nato dopo il Giorno del Giudizio. E' nato infatti in Normandia, il 6 giugno 1944, durante il disastroso Sbarco. Sua madre, una donna soldato in attività dietro le linee nemiche con la sua squadra, fu colpita dalla scheggia di una granata. Gli uomini che l'avevano raggiunta per costringerla a proseguire la sua missione nonostante la gravidanza le salvarono la vita, estraendo il bambino, ormai di otto mesi, dal suo corpo lacerato, nel momento in cui in tutto il mondo i Morti cominciavano a Risvegliarsi. La donna sopravvisse e da allora convive con una lunga cicatrice simile allo scheletro di un serpente che le attraversa tutto il tronco (vi ricorda qualcuno?). Il bambino, vista l'impossibilità di riportarlo negli Stati Uniti come prevedeva il piano originale, fu portato presso le uniche persone che avrebbero potuto prendersi cura adeguatamente di lui: gli omologhi sovietici di coloro che l'avevano fatto nascere. Dopo un avventuroso viaggio

attraverso il IV Reich in via di formazione e le Terre Perdute Orientali assediato dai Morti, i sopravvissuti del commando che lo fece nascere raggiunse il territorio sovietico, solo per essere rastrellati e portati al cantiere di Nuova Stalingrad. Qui essi morirono di stenti e per gli attacchi dei Morti, ma Ocelot sopravvisse grazie alle cure di una coppia di operai senza figli. Quando anch'essi morirono, fu affidato all'equipe di medici che monitoravano il Settore in via di costruzione nel quale era stato lasciato.

Attualmente il tredicenne Ocelot, soprannominato Shalashaska poiché non ancora dotato di un codice di catalogazione, viene addestrato dai migliori Ufficiali del Soviet affinché diventi un Membro dei Servizi di Spionaggio Sovietici (G.R.U.), grazie ai suoi straordinari talenti innati di abilità e intelligenza. Lo stesso Z.A.R. lo tiene sotto sorveglianza diretta, pregustando (ammesso che una macchina come lui possa "pregustare") il momento in cui inserirà nel cervello di un cittadino così ben dotato il sistema di controllo che annullerà la sua volontà e lo trasformerà in un'ottima arma.

Carattere: Il giovane Shalashaska è un ragazzo loquace e iperattivo, nonostante le deprivazioni dei suoi primi anni di vita. La sua impulsività e strafottenza gli hanno già valso alcune sedute di punizione alla Macchina Educatrice, ma non è bastato questo a piegarlo. Non ha mai visto il cielo né alcunché al di fuori del Settore in cui è cresciuto, anche se conosce bene la struttura della società sovietica grazie all'educazione impartitagli. Nonostante questo la sua età lo porta a vivere tutto come se fosse un gioco. E' assolutamente convinto che Z.A.R. sia la cosa migliore capitata al popolo russo dall'epoca della Rivoluzione, anche se non vede di buon occhio il rischio di finire i suoi giorni all'interno di una macchina.

Aspetto: Alto un metro e quaranta e snello fino a rasentare il sottopeso, Shalashaska è tutto sommato un bel ragazzo. Le privazioni, anche materiali, infantili non hanno influito sul suo aspetto se non avendolo reso tendente alla magrezza piuttosto che alla robustezza. I capelli, normalmente rasati a zero, sono di un bel biondo grano e gli occhi sono azzurro ghiaccio. L'unica cosa lievemente disarmonica nel suo volto è la bocca, leggermente troppo ampia.

Particolarità: Shalashaska, per essere ancora un ragazzino, è un investimento per Z.A.R. E' ambidestro e ha una destrezza fuori dal comune, soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo delle mani. Questo, oltre alla sua intelligenza e alla sua versatilità, gli hanno permesso di accedere al processo di educazione riservato a coloro che diventeranno Cittadini Speciali del Soviet, con una particolare attenzione alle discipline militari. Tuttavia, la sua irruenza spesso lo porta a sovrastimare le proprie capacità ancora in fase di sviluppo e a fallire i suoi compiti.

Tarocco Dominante: Il Sole.

N.B.: Il nome Ocelot non ha alcun significato per Shalashaska.

EVA – Protea-1, Protea-4, Protea-6 (Elèna, Megera)

Nel 1956 alcuni uomini portarono nella fortezza del Monte Citerone, vicino ad Atene, un nuovo ospite. Spiros Tsarouhi, il Nuovo Zeus ed il Signore della Grecia, rimase come folgorato. L'*Homo Mortuus Larvalis* di sesso femminile, perfettamente conservato, che gli era stato portato per i suoi esperimenti somigliava in maniera impressionante alla sua defunta figlia Elèna. Da allora, accantonato il progetto "Afrodite" che sembrava fornire solo risultati deludenti, Tsarouhi passò molto tempo cercando di rianimare il Larvalis che gli era stato portato e che passava il tempo mugolando nei sotterranei della sua fortezza. Nonostante il fallimento dei suoi esperimenti, il Nuovo Zeus scoprì l'esistenza di qualcosa di simile a vaghi ricordi nella mente del cadavere, che mostrava singolari reazioni emotive ad alcuni stimoli mai osservate in un Morto di questo tipo. Spiros ebbe quindi un'intuizione geniale: se non avesse potuto ridare coscienza e vita a quel Morto, forse avrebbe potuto trasferirne la mente in corpi meglio funzionanti.

Fu così che riprese in mano il progetto "Afrodite" vi diede nuova linfa: invece di tentare di creare un essere umano simile alla sua perduta figlia Elèna, Spiros decise di utilizzare la sua Larvalis come

modello e fonte di materiale. Ad Atene ricominciarono i rapimenti di giovani ragazze, mentre nei sotterranei di Citerone ricominciavano a risuonare le urla.

Dei numerosi esperimenti svolti, solo tre portarono risultati apprezzabili; purtroppo per Tsarouhi, non tutto è andato come si aspettava.

Carattere: EVA è... beh... è un Larvalis... L'unica cosa che la differenzia dai suoi conspecifici è che a volte sembra mostrare reazioni emotive: i suoi mugolii disperati sembrano placarsi con il diffondersi di un certo profumo, le scende qualcosa di simile a lacrime quando sente alcuni motivi musicali... Di ciò che EVA era prima di morire non è rimasto nulla, se non forse nelle profondità del suo cervello Morto...

Protea-1 è una Morta Simplex, ed ha il tipico carattere di un Simplex, senza gli sprazzi di vita emotiva del "modello". Per questo motivo giace relegata nei sotterranei di Citerone, assieme ai fallimenti del progetto "Afrodite", anche se a volte Spiros le fa visita sperando di vedere qualche miglioramento.

Protea-4 è viva, ma folle: costituita da parti di ragazze differenti cucite e imbullonate insieme, con il frammento del cervello di un Morto e i suoi ricordi nella testa, la sua mente non ha retto. Non viene tenuta segregata nelle cantine solo perché, quando non urla e cerca di mutilarsi, Tsarouhi la visita cercando di capire in che modo le sue pratiche sono state in grado di preservare la vita e se, al di là della follia, si sia mantenuto qualcosa della mente del modello.

Protea-6 è attualmente il miglior successo del Nuovo Zeus; apparentemente viva e pienamente cosciente, sembra soffrire solo di un'amnesia totale riguardo la vita del modello. Ciononostante, mostra una personalità diversa da quella delle ragazze che hanno fornito la "materia prima" per lei, e Spiros ritiene con entusiasmo che questa personalità sia la stessa del modello da cui è stato prelevato il frammento di cervello inserito in Protea-6. Per questo motivo questa creatura vive nella fortezza assieme al suo creatore, vezzeggiata e adorata, al punto che il dottore stesso ha cominciato a chiamarla Elèna, come sua figlia. In realtà Protea-6 è morta durante le procedure cui è stata sottoposta, ma si è Risvegliata subito come Morta di tipo Diabolicus. Non è dato sapere se la personalità perversa che Megera (così si è nominata) nasconde sotto quella di una ragazzina timida e dolce sia la stessa del modello o sia originale, tuttavia alcuni dei ricordi della Morta Larvalis si manifestano come flash improvvisi: paesaggi invernali o estivi, una steppa innevata, la Fame dei Morti che aggrediscono persone care...

Megera fa molta attenzione a nascondere la sua vera natura al folle Spiros, in modo da mantenere la sua fortezza come una comoda tana.

L'unico a conoscere il suo segreto è l'aiutante di Tsarouhi, Ezimòs Taros, con il quale ha una relazione sessuale e che le procura carne fresca per mantenersi "in forze". Nemmeno Taros conosce però il vero obiettivo di Megera, che corrisponde alla motivazione di base di qualsiasi creatura vivente: creare un Morto, decine di Morti uguali a lei, perpetrare la specie di cui si considera la divina capostipite. Tutto il resto del mondo è secondario per lei, dagli umani alle altre creature di Spiros, agli altri tipi di Morti in circolazione. Per Megera sono tutti esemplari di razze inferiori. Anche Taros è un mero strumento per cercare di produrre una nuova Megera attraverso "la maniera umana".

Aspetto: EVA è una ragazza che dimostra quindici anni, snella, bionda e con gli occhi azzurri. Sarebbe una vera bellezza, se non si limitasse a sbavare, mugolare e rigirare gli occhi nelle orbite. In compenso, nonostante non mangi carne umana da quando è arrivata alla fortezza, non ha perso minimamente l'aspetto di una persona viva: se il suo cuore non fosse fermo non si distinguerebbe da una ragazza con una gravissima forma di schizofrenia catatonica.

Protea-1 assomiglia a EVA ma è decisamente sproporzionata, poiché è stato il primo tentativo di Spiros nel senso di creare una creatura del tutto simile a lei.

Protea-4 denota un miglioramento rispetto ai precedenti in quanto a rassomiglianza con l'originale, tuttavia è coperta dalle cicatrici prodotte dai tentativi di automutilazione e attualmente è priva della mano sinistra, che si è amputata a morsi all'altezza della cucitura.

Protea-6 è del tutto simile a EVA, le cuciture e gli altri sistemi per unire le parti di corpi diversi sono generalmente celate dagli elaborati vestiti che suo “padre” le fa trovare.

Particolarità: EVA, come già detto, ha la particolarità di non decomporsi nonostante l'assenza di cibo: non è noto però se questo comporti l'assenza della Fame oppure no. Inoltre ha una certa reattività emotiva all'ambiente e, forse, alcuni ricordi della sua vita. Protea-1 e Protea-4 sono prive di caratteristiche particolari. Megera sembrerebbe priva di caratteristiche particolari o poteri da Diabolicus, tuttavia lei è convinta di poter restare incinta e di poter partorire Morti, se fecondata da esseri umani vivi. Che questo sia vero o no, non è possibile saperlo, per ora.

Tarocco Dominante: Il Matto (Protea-4), Le Stelle (Megera)

Granin – NVZ ★B 5, Direttore del progetto Shestepnj Metalla

Il dottor Granin è uno dei luminari nel campo dello sviluppo bellico del Soviet grazie alle sue brillanti intuizioni. Già conosciuto nell'Unione Sovietica prima del Giorno del Giudizio, Granin vide la sua carriera subire un brusco arresto al momento della presa del potere da parte di Z.A.R., il quale radicalizzò a tal punto la politica sociale staliniana che lo scienziato temette seriamente che il suo futuro sarebbe stato diventare un semplice operaio. Fortunatamente per lui, Z.A.R. aveva altri progetti per le migliori menti della Russia. Il vertiginoso sviluppo della tecnologia avvenuto sotto la spinta di Slevich e degli altri Scienziati del suo entourage spinsero la fantasia di Granin verso mete sfrenate, arrivando a concepire esseri umanoidi ma senzienti e intelligenti come Z.A.R., oppure esoscheletri meccanici miniaturizzati da applicare direttamente alla pelle (ogni riferimento al Ninja di Metal Gear Solid è puramente voluto...). Fu solo quando giunse l'ordine di trasferire il cervello di tutti gli Scienziati in corpi metallici che Granin poté mettere in atto alcune delle invenzioni che la sua mente geniale aveva partorito.

Se gli uomini stavano diventando simili a macchine, come stava succedendo con lui e i suoi colleghi, allora il passo successivo sarebbe stato rendere le macchine più simili agli uomini.

Attualmente Granin si trova a Forte Kaliningrad per supervisionare le fasi avanzate della costruzione della sua creatura più idolatrata: lo Shestepnj Metalla (Metal Gear in russo), un carro armato di concezione rivoluzionaria montato su un supporto bipede in grado di superare qualsiasi tipo di ostacolo ad una velocità inimmaginabile per un normale carro armato, tranne forse per i prototipi sviluppati a Nuova Stalingrad e Nuova Kiev. Ma Granin è sicuro che, quando verrà il tempo di uscire dai rifugi metallici in cui i Russi si sono rintanati, la battaglia contro i porci nazisti darà ragione alla sua creatura.

Carattere: Granin è un idealista, sicuro che la trasformazione della carne in metallo sia la cosa migliore da fare per garantire il massimo benessere per tutti. Se fosse stato in Z.A.R. però avrebbe aspettato che la tecnologia della connessione tra macchina e cervello fosse più progredita, ma non è sua abitudine mettere in discussione ciò che il Grande Padre dei Russi ha deciso. In ogni caso, quando uno dei suoi progetti viene messo in atto, Granin sembra dimenticare tutto il resto e dedicare ogni suo pensiero all'ulteriore sviluppo delle sue idee, come sta facendo adesso nel suo lavoro allo Shestepnj Metalla.

Aspetto: L'unità mobile di Granin è leggermente più piccola di quella di altri Scienziati, alta poco più di due metri e larga altrettanto. La parte inferiore è cingolata, mentre la parte superiore è caratterizzata da due grosse pinze montate ai lati, come delle braccia, e due appendici più piccole, estensibili fino a un metro e mezzo in avanti, dotate di un saldatore e di una pinza più piccola adatta ai lavori di precisione. Tra queste due appendici si trova un organo sensorio simile all'oculare di una telecamera, capace di ingrandire fino a X5. La voce di Granin ha mantenuto, pur nella sua forma scorporata e ronzante, un accenno di emotività, che lo Scienziato non si cura di nascondere.

Tarocco Dominante: L'Appeso.

Nikolai Stephanovich Sokolov – Shestepnj Metalla, FKL B1 335

Il dottor Sokolov è sempre stato una persona sfortunata. Anche se in gioventù ha partecipato alla Rivoluzione, non gli è mai stato affidato un ruolo di comando all'interno del Partito Comunista, sicché dovette cercare altrove un modo per realizzarsi. Trovò questo modo nella scienza. Eccellente fisico teorico, non riusciva ad accettare che, all'approssimarsi della Seconda Guerra Mondiale, Stalin favorisse i suoi colleghi che accettavano di lavorare allo sviluppo bellico, ma non avrebbe potuto ribellarsi a colui che, nonostante i dubbi di Lenin, era diventato l'uomo più potente di tutta l'Unione Sovietica.

Il 6 Giugno del 1944 Sokolov si trovava nei pressi del Mar Baltico, dove avrebbe cominciato ad esaminare i resti di un impianto per la produzione delle V2 tedesche. Cinque giorni dopo fu salvato dall'assedio dei soldati nazisti Morti, caduti proprio per proteggere l'impianto. Quando si fu ripreso dalla terribile esperienza, i cantieri per Nuova Stalingrad erano ormai a buon punto. Intimamente sperava che l'orrore dei Morti avrebbe spazzato via dalla mente di Stalin l'idea di proseguire a tutti i costi la guerra contro un nemico la cui sorte era incerta tanto quanto la loro. Purtroppo per lui, le cose non sarebbero cambiate in meglio. Prima che se ne rendesse conto era sorto un nuovo dittatore, Z.A.R., che aveva sostituito il defunto Stalin e aveva iniziato una imponente riorganizzazione della società russa. Si ritrovò una stella impressa a fuoco sul braccio e scoprì di essere uno dei Cittadini Speciali, uguali nominalmente agli altri ma di fatto dotati di notevoli privilegi. Anche se questo contrastava con la sua idea di giustizia, Sokolov si concesse la speranza che, almeno, in questo modo non avrebbe più dovuto confrontarsi con l'orrore che si svolgeva fuori dai Settori dove lavorava. Ma, di nuovo, si sbagliava. Quando Z.A.R. decretò che gli Scienziati dovessero essere trasformati in automi senzienti, però, fu la classica goccia che fece traboccare il vaso, e Sokolov rischiò il tutto per tutto denunciando l'assurdità di una tale legge e preparandosi a scappare da Nuova Stalingrad come aveva già fatto Denkanov, ma quella sera stessa gli agenti dell'NKVD lo prelevarono dai suoi alloggi, senza una parola di spiegazione alla famiglia, e lo portarono alla Camera Centrale di Guardia. Qui Sokolov fu sottoposto a numerose sedute alla Macchina Educatrice che distrussero la sua personalità e i suoi ricordi. Successivamente il suo cervello fu estratto dal corpo ormai martoriato e conservato nella speranza di riuscire, in futuro, a sfruttare la sua genialità inserendovi una personalità artificiale. Ma un altro sarebbe stato il suo destino. In un moto di quella che in un essere umano si sarebbe chiamata spietata ironia, Z.A.R. scelse proprio il cervello di Sokolov come componente organica del progetto Shestepnj Metalla: "l'anima" di quella che si prospettava come la più tremenda macchina bellica del Soviet sarebbe stata quella di un idealista il cui unico interesse era stato lavorare per la pace ed il progresso scientifico.

Attualmente lo Shestepnj Metalla giace disassemblato a Forte Kaliningrad, dove Granin e la sua équipe di Meccanici stanno cercando di perfezionare il rivoluzionario sistema di deambulazione bipede. Con il disastro del Grande Stalin, di cui a Forte Kaliningrad solo Granin e colleghi sono a conoscenza, lo Shestepnj Metalla si prefigura come l'incontrastato futuro della macchina bellica sovietica. Ammesso che non impazzisca a sua volta.

Carattere: Il cervello di Sokolov è già inserito nel nucleo dello Shestepnj Metalla, dove viene costantemente ma blandamente stimolato elettricamente, in modo da evitare l'atrofizzazione nervosa. Questo fornisce una sorta di sensibilità indistinta, ma nulla che si possa paragonare alla vista o ad altri sensi umani. La mente di Sokolov è stata completamente distrutta dalla Macchina Educatrice ed attualmente non è nemmeno autocosciente. Tuttavia, da un po' di tempo, una voce si è fatta strada nel caos di stimolazione che avvolge il cervello di Sokolov: una voce che parla di una nuova Rivoluzione, di una nuova era in cui le macchine penseranno, sogneranno, vivranno e non saranno più le schiave silenziose di Z.A.R. Per il momento queste parole hanno svegliato solo un barlume di coscienza, come quella di un bambino appena nato che ascolta le parole della madre, ma

innegabilmente qualcosa, in quel vecchio cervello torturato da aghi e cavi metallici, trova molto seducenti questi discorsi...

Aspetto: Lo Shestepnj Metalla è un progetto ambizioso ed enorme. Concettualmente è un immenso carro armato bipede, in grado di mantenere l'equilibrio e muoversi a gran velocità su qualsiasi tipo di terreno, ma attualmente è solo una carcassa di ferro attorno alla quale si affannano decine di Meccanici indaffarati. Il suo nome, traducibile come "equipaggiamento metallico", deriva dal fatto che Granin lo aveva concepito più come un veicolo che come una Biomacchina, ma Z.A.R. ha deciso altrimenti. Il corpo della macchina, in cui si trovano il cervello di Sokolov e gli alloggiamenti delle armi ancora da montare, è un'immensa e complicata struttura meccanica di almeno quindici metri di lato, che dovrà essere rivestita da una resistente corazza una volta che il lavoro sarà terminato. Da questa pendono centinaia di cavi che andranno collegati alla base bipede, quando sarà ultimata. Da quando il Grande Stalin è impazzito, Z.A.R. ha ordinato un'accelerazione nel progetto Shestepnj Metalla, ragion per cui parte del sistema sensorio è già stato implementato e collegato al cervello. Nella stessa imponente officina che ospita il corpo centrale, giacciono smontate le "gambe" della macchina, sottoposte a continue revisioni e simulazioni per scoprire come renderle sempre più stabili e veloci. Una volta ultimato, lo Shestepnj Metalla sarà alto almeno quaranta metri e dovrà raggiungere una velocità massima, in piano, di circa 90 k/h. Sarà anche equipaggiato di razzi, mitragliatrici e lanciafiamme, in modo da affrontare qualsiasi situazione. Una volta che avrà superato il test finale (una battaglia contro le postazioni orientali del IV Reich) verrà autorizzata la produzione di massa.

Tarocco Dominante: L'Eremita (Sokolov), Il Giudizio (Shestepnj Metalla, quando avrà maturato una coscienza)

Vulcan Raven – Corvo dei Ghiacci, Raven

Corvo dei Ghiacci, conosciuto anche con il diminutivo Raven, è un nativo americano, giunto in Italia al seguito dell'esercito americano. Il Giorno del Giudizio lo vede ancora qui, costretto in una città straniera, sognando dei tempi in cui vagava libero fra i boschi innevati della sua natia Alaska. Con lo scioglimento dell'esercito americano in seguito al Risveglio dei Morti, Raven ha attraversato il confine che separava l'allora Regno d'Italia dal territorio in cui il dominio nazista veniva gradatamente sostituito da quello dei Morti. Per alcuni mesi partecipò alla difesa di Padova dalle orde di cadaveri ambulanti che minacciavano di spazzare via i suoi cittadini. Quando in città arrivarono i Templari e con essi il potere papale, per Raven cominciarono davvero i tempi duri: gli furono confiscate le armi che tanto a lungo aveva utilizzato per proteggere i civili e gli fu imposta la conversione al cristianesimo, lui che non aveva mai fatto mistero anche sotto le armi di adorare gli antichi totem della sua tribù. Al suo rifiuto di sottoporsi al battesimo i Probi Viri faticarono non poco a rinchiuderlo nella Gabbia del Pentimento appena allestita, in attesa dell'arrivo degli Inquisitori. Fortunatamente per lui, Raven era un uomo pieno di risorse: una notte riuscì a forzare le sbarre della Gabbia del Pentimento, fece irruzione nella Domus Populi e fuggì da Padova, armato fino ai denti.

Attualmente è ricercato dall'Inquisizione per eresia, superstizione, adorazione del Diavolo e una decina di altri capi d'accusa, per la maggior parte montati. Vive nascosto in Alto Adige come un eremita, in una piccola grotta che ha trasformato nella sua casa. Occasionalmente si reca in un vicino paesino fortificato per dare man forte contro i briganti che ancora infestano la regione e contro i Morti ed il suo aiuto è abbastanza importante da far chiudere un occhio sulle accuse che pendono sul suo capo; senza contare la sua imponente massa muscolare e il fatto che è l'unica persona a conoscenza della relazione segreta tra il Prete Semplice del paese con la sua perpetua. Ha lasciato agli abitanti del paese la maggior parte delle armi che ha trafugato a Padova, tenendo per sé solamente un M.A.B. e un pesante machete per difendersi dai Morti quando si trova nel suo eremo.

Inoltre, una gran quantità di corvi ha cominciato ad abitare le montagne e a seguirlo dovunque vada, suscitando numerose leggende intimorite sul suo conto.

Carattere: Raven è un uomo molto riservato, che parlerebbe poco anche se conoscesse più parole di Italiano. Prova una costante nostalgia per l'amata Alaska, ma non è disposto a confessare ad alcuno questo suo sentimento. Peraltro, egli sente dentro di sé fortissime emozioni, di cui tuttavia è in grado di controllare molto bene l'espressione; solo i suoi corvi percepiscono ciò che sente davvero. Da quando si è recluso sulle Dolomiti ha ricominciato a svolgere i rituali cui era stato iniziato in patria e questo lo ha reso gradualmente più vicino alla natura, al punto da poter comunicare empaticamente con i suoi animali totemici, i corvi.

Aspetto: Corvo dei Ghiacci è un omaccione di circa trent'anni, alto più di due metri e molto muscoloso. Abituato com'è alle basse temperature, non ha nessun problema a girare a torso nudo, anche nelle fredde valli alpine. Non si fa mai trovare disarmato, ma si dice che sia così forte da aver stritolato un Ferox a mani nude: non si sa se questa sia la verità, ma lui non lo ha mai smentito. Ride raramente, ma quando lo fa la sua profonda risata è capace di riscaldare gli animi.

Particolarità: Da quando ha ricominciato a svolgere i rituali da sciamano, Raven ha imparato a comandare empaticamente un gran numero di corvi: lui non considera però gli uccelli come armi o come schiavi della sua volontà, ma come amici e compagni, pertanto si offenderebbe se qualcuno utilizzasse verbi come "comandare" o "dominare" riferiti al suo rapporto con i corvi... Questi uccelli sono in grado di percepire le emozioni di Raven e agiscono di conseguenza, aiutandolo quando è in difficoltà. Per esempio, se lo sciamano provasse una profonda ira verso qualcuno e permettesse ai suoi corvi di agire liberamente, questi attaccherebbero l'oggetto di questo sentimento. Allo stesso modo, essi proteggono a costo delle loro vite le persone che Raven stesso desidera proteggere. Non è dato sapere se questa sua capacità verrebbe a decadere qualora lui smettesse di svolgere i suoi rituali nella caverna.

Tarocco Dominante: La Forza.

Il padre di Psycho Mantis – NKV 2-9964M28, Ivan Saschevich Uglarev, Gladiatore

Il più grande dono di Ivan è stata anche la sua condanna ad una morte probabile quanto atroce. Fin da giovane aveva sempre dimostrato un'attitudine particolare nel comprendere le altre persone, attitudine che gli attirava le simpatie dei familiari e, talvolta, lo sguardo preoccupato e superstizioso dei vicini. Appassionato di medicina e desideroso di essere d'aiuto agli altri, il giovane Ivan vedeva di fronte a sé una brillante carriera da medico, se solo non ci si fosse messa di mezzo la Guerra... e ciò che venne dopo.

Unico sopravvissuto della sua famiglia agli attacchi dei Morti e alle successive marce forzate nella neve fino agli smisurati cantieri delle città del popolo, Ivan vide i propri sogni infrangersi contro i muri di metallo che contribuiva a costruire, monotonamente, giorno dopo giorno. Sentiva ormai di aver perso per sempre il controllo sul suo futuro, così come l'avevano perso i suoi compagni di sventura, quando Z.A.R. ordinò la divisione della popolazione in classi: allora Ivan conobbe un breve periodo di speranza e di ottimismo, quando le sue attitudini per la medicina furono riconosciute e fu assegnato alla seconda classe come Operaio Medico. Al lavoro negli ospedali di Nuova Kiev prima come infermiere e poi come vero e proprio medico, Ivan scoprì che il suo intuito empatico nei confronti delle altre persone era tutt'altro che comune. A dire la verità, non era neppure semplice intuito. Con la crescita, Ivan scopriva di riuscire a conoscere non solo le emozioni di chi lo circondava, ma anche i loro pensieri, fino al punto da anticipare i loro comportamenti e sapere cose che i suoi pazienti stessi ignoravano. Per questo divenne un eccellente medico e sarebbe stato un grande psichiatra se la Psichiatria non fosse stata bandita da Z.A.R. come "scienza borghese". Il suo segreto tuttavia non rimase tale a lungo: qualcuno si accorse della facilità con cui conosceva cose che non avrebbe dovuto conoscere, per cui Ivan venne prelevato dall'NKVD per "accertamenti". In realtà fu sottoposto ad alcune visite da parte dei suoi colleghi Operai Medici, che

rilevarono un insolito funzionamento cerebrale in corrispondenza dei fenomeni di “paragnosi”, come veniva indicata la sua capacità. Ingenuamente, confessò ai suoi osservatori la sua capacità: da allora cominciò la sua discesa all’inferno. Senza alcuna spiegazione fu sottoposto a numerose ma insolitamente tranquille sedute della Macchina Educatrice, durante le quali lo stesso Z.A.R. indagava il suo funzionamento cerebrale, ed infine fu trasformato in un Gladiatore, pubblicizzato come un essere imbattibile dai grandi poteri, frutto della sapienza di Z.A.R. In realtà il supercomputer aveva deciso di testare sul campo i poteri di Ivan, per conoscerne direttamente limiti e potenzialità.

Senza sapere come o perché, da medico, Ivan divenne Gladiatore di Lotta Sovietica, armato solo di qualche ritorto pezzo di metallo e della sua mente, contro incredibili ammassi di carne e metallo che avevano il solo scopo di ucciderlo.

Quello che solo Z.A.R. e Slevich sanno è che sono stati creati alcuni embrioni contenenti il materiale genetico di Ivan, allo scopo di creare degli esseri umani con poteri ancora più accentuati dei suoi. Purtroppo, i progressi in campo genetico del Soviet non sono nemmeno lontanamente paragonabili a quelli nel campo tecnologico, per cui i risultati di questo progetto non sono affatto scontati. Attualmente, dei più di mille embrioni creati con il materiale genetico di Ivan, il 99% è destinato a non sopravvivere, mentre il restante 1% andrà incontro probabilmente a terribili malformazioni, con o senza poteri psichici. Non è detto però che l’insistenza non porti, nel tempo, a qualche risultato...

Carattere: Ivan non vuole combattere. Nel tempo che intercorre tra un combattimento e l’altro è incatenato e guardato a vista da soldati dell’NKVD per evitare che tenti la fuga o atti anticonservativi. Nonostante questo, la sua voglia di vivere lo porta, ad ogni combattimento, a utilizzare il proprio dono per prevedere i comportamenti dell’avversario ed agire di conseguenza. Al momento la sofferenza di Ivan è talmente profonda che, anche se dovesse essere in grado di sfuggire ai suoi aguzzini, non ci proverebbe nemmeno. Se però venisse salvato dai Ribelli, rinascerebbe e potrebbe decidere di utilizzare il suo potere contro coloro che l’hanno schiavizzato e trattato alternativamente come una cavia da laboratorio e un fenomeno da baraccone.

Aspetto: Magro ed emaciato, nessuno scommetterebbe una razione di cibo sul Gladiatore Ivan, sebbene egli regolarmente vinca gli scontri organizzati per testarlo. Reso quasi calvo dallo stress, i suoi grandi occhi scuri saettano incessantemente da un lato all’altro del suo campo visivo, in risposta ai pensieri che avverte attorno a sé, tanto da dare l’impressione che non sia del tutto sano di mente.

Particolarità: Ivan ha il potere straordinario di vedere nella mente delle persone che lo circondano con un minimo sforzo di volontà. Questa capacità gli è tanto familiare che spesso non si accorge nemmeno di utilizzarla e si ritrova, se soprappensiero, ad interagire con gli altri come se questi avessero espresso parole che in realtà hanno solo pensato. Ivan è in grado di percepire pensieri, emozioni e intenzioni con un notevole anticipo rispetto alla loro messa in atto e, in certi casi, persino al loro accesso alla coscienza. In questo modo sembra dotato di riflessi sovrumani, ma in realtà fisicamente non ha nulla di speciale. Se la dote di Ivan fosse adeguatamente stimolata (ad esempio attraverso sedute speciali di Macchina Educatrice, sebbene Z.A.R. sia troppo impaziente per elaborare un processo di intervento educativo talmente lontano dal suo solito modo di pensare razionalista e materialista), probabilmente potrebbe raggiungere picchi inimmaginabili allo stesso Ivan, quali controllare la mente altrui, leggere e modificare i ricordi, addirittura manipolare psicocineticamente l’ambiente circostante. Fortunatamente, questi poteri sono preclusi a Ivan, se continua ad essere trattato in questo modo, tuttavia non è detto che con una sua liberazione da parte dei Ribelli o la riuscita parziale del progetto che coinvolge gli embrioni derivati da lui, il mondo possa conoscere una potenza di fronte alla quale persino i Diabolici tremino.

Tarocco Dominante: La Luna.

Due parole sui signori occulti del mondo...

I Filosofi

Per contrastare il potere nazista, quando le avvisaglie della nuova Grande Guerra erano ormai evidenti, gli uomini più potenti e ricchi del pianeta si riunirono in un'associazione informale e presero il nome di Filosofi. Queste persone presero ben presto le redini del potere nelle principali nazioni che si opponevano ai totalitarismi di stampo nazi-fascista, instaurando di fatto delle oligarchie autoritarie celate sotto l'apparenza democratica, con lo scopo di garantire una transizione il più possibile pacifica attraverso l'esperienza totalitaria. Una volta cessata la minaccia nazista, poi, il Comitato dei Saggi dei Filosofi sarebbe rimasto in funzione per guidare la vita politica delle nazioni democratiche in modo da mantenere uno status quo accettabile per la maggior parte della popolazione mondiale. O almeno questo è il principio. Senza contare che i mezzi utilizzati non sono sempre "puliti".

Col tempo i Filosofi si organizzarono in quattro gruppi, o sfere di influenza, che accentrarono nelle proprie mani il potere e le risorse di tutta l'associazione. Una di queste fazioni, quella inglese, vide la propria influenza ridursi drasticamente con l'aumento del potere nazista, finché non fu praticamente assorbita da quella americana, la più dinamica di tutte.

Il Giorno del Giudizio sconvolse radicalmente i loro piani. Persi i contatti tra di loro, gli agenti dei Filosofi sparsi per il mondo in guerra cercarono di ritagliarsi uno spazio all'interno di ciò che restava delle società umane. I Filosofi americani, per un certo periodo presero il potere direttamente sugli Stati Uniti in guerra con i Morti, ma in seguito furono travolti dagli eventi che videro protagonista quella nazione (si faccia riferimento a USA Anno XIII, si aspetti una mia versione degli eventi o si inventi pure); i Filosofi cinesi, il gruppo più debole a causa dei numerosi elementi conservatori al suo interno, sono apparentemente spariti nel nulla, sotto l'ondata di Morti che ha travolto l'Estremo Oriente sotto la guida di un misterioso essere in grado di controllare migliaia di Morti alla volta (riferimento ad un futuro Regno di Mezzo Anno XIII del sottoscritto); i Filosofi russi per un certo periodo credettero di poter tenere sotto controllo Stalin, che all'inizio della guerra mirava ad entrare a far parte della loro organizzazione, ma con la presa di potere di Z.A.R. sono diventati solo pezzi di carne da utilizzare. I pochi sopravvissuti fino al 1957 non sono più in contatto tra di loro e considerano ormai impossibile raggiungere l'obiettivo che si erano posti al momento della fondazione. Solo due di loro, entrati nella Loggia Marziale Leninista di Leningrado, sono decisi ad utilizzare questa organizzazione segreta per riprendere il potere e riorganizzarsi. Questo, ovviamente, all'insaputa dei capi della Loggia...

L'Eredità dei Filosofi

L'immenso cumulo di fondi radunato dai Filosofi dal periodo immediatamente successivo alla loro fondazione, con l'intento di utilizzarlo ai propri fini, è quasi del tutto privo di valore. Essendo composto prevalentemente da oro e denaro, il 98% di esso è del tutto inutilizzabile nel 1957. Il restante 2% è rappresentato da tecnologia e progetti innovativi, ma la sua locazione è sconosciuta anche ai Filosofi ancora in vita. Si può tuttavia ipotizzare che parte delle conquiste tecnologiche ottenute nel Soviet, così come lo sviluppo della bomba atomica americana, siano state ottenute utilizzando le risorse dell'Eredità dei Filosofi. Quale sia la verità, tuttavia, non è dato sapere.