

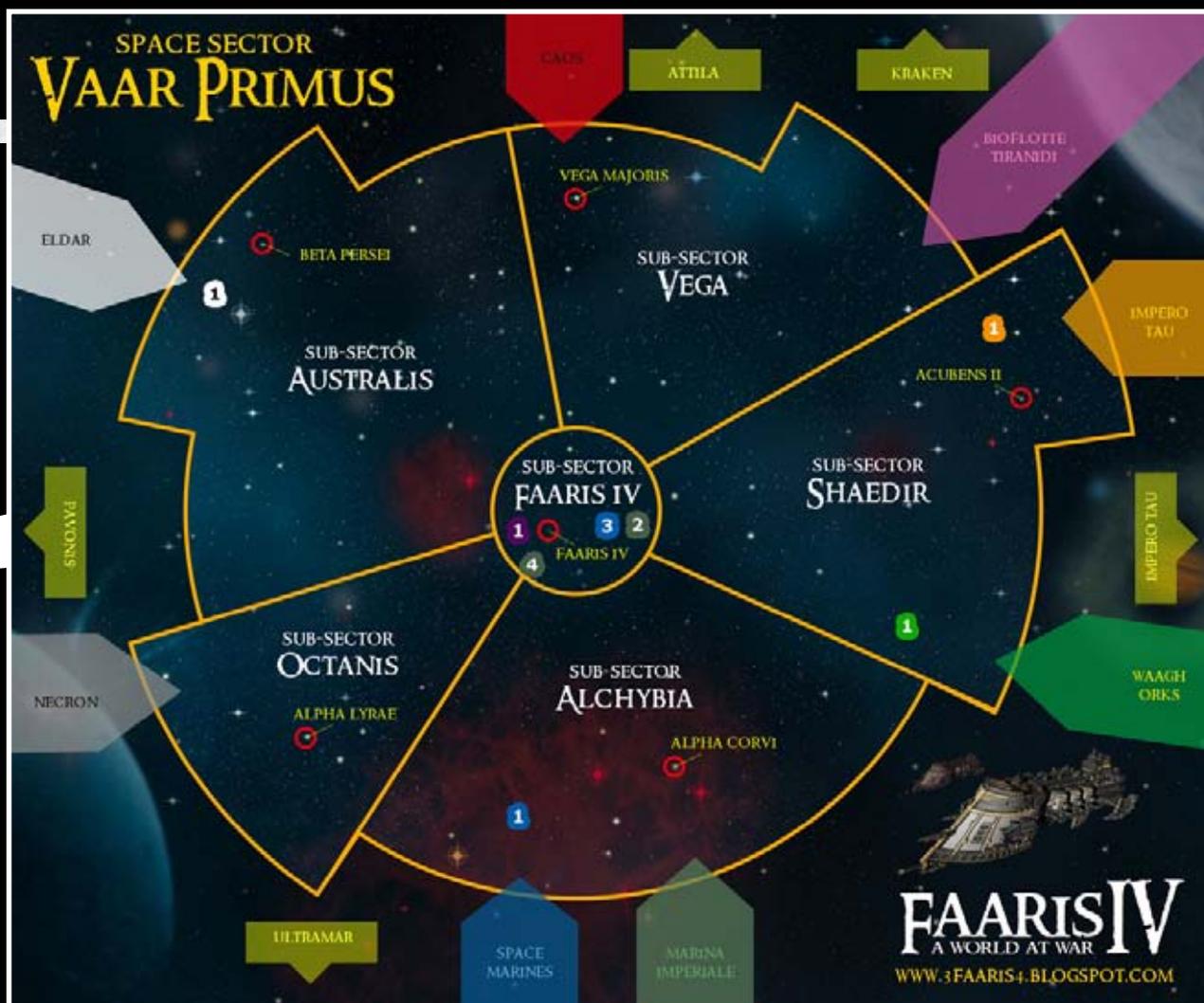


PAOLO BERTONCINI

FAARIS IV

# BACKGROUND



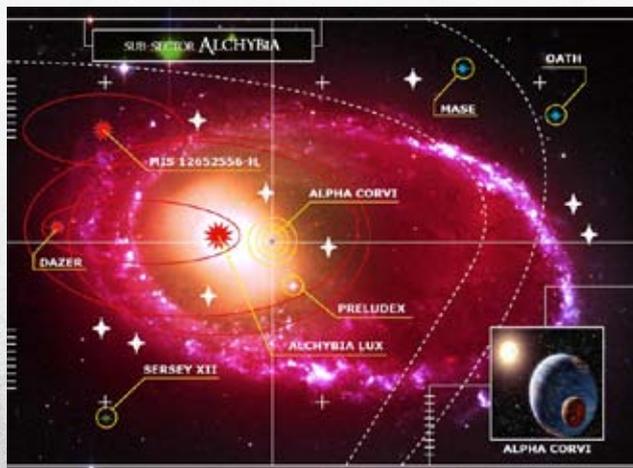


## IL SISTEMA VAAR PRIMUS

Il sistema è costituito da cinque sub-sector spaziali: Alchybia, Australis, Faaris IV, Octanis, Shaedir e Vega.

### SUB-SECTOR ALCHYBIA

Comprendente le rotte spaziali che collegano il Sector Vaar Primus ad Ultramar ed il resto dell'Imperium, Il Sub-Sector Alchybia è un'importante polo industriale e commerciale, sede del Mondo



Forgia Sersey XII. Caratterizzato da un'elevata presenza di porti commerciali, quali i sistemi di Preludex e Dazer, ed è protetto da un efficiente sistema difensivo composto dagli scali orbitali Mase e Oath e dal complesso satellitare MIS 12652556-H. Al suo interno, in prossimità del Sistema stellare Capitale Alpha Corvi, è presente la gigante rossa Alchybia Lux.

Sede della maggior parte dei Mondi industriali dell'intero Sector Vaar Primus, il Sub-Sector Alchybia è il luogo dove sono prodotte le tecnologie ad esso necessarie, tra qui anche gli armamenti per le Forze di Difesa Planetaria.

A causa della sua importantissima rilevanza strategica, è stato scelto come primo obiettivo della Crociata per la riconquista del Sector Vaar Primus: se, infatti, i restanti pianeti, tra cui anche il pianeta Capitale Faaris IV, possono essere sempre ripuliti dalla minaccia eretica e xeno con l'exterminatus, il Mondo Forgia Sersey XII ed i segreti dell'Adeptus Mechanicus che nasconde vanno difesi ad ogni costo. Gli Ultramarines hanno stanziato subito la V compagnia combattente nel sub-sector spaziale, pronti a supportare la flotta della marina imperiale e dell'Adeptus Mechanicus.

### SUB-SECTOR AUSTRALIS

Affacciato sulla 'Desolazione cosmica', un'ampia porzione di spazio completamente priva di qualsivoglia insediamento, umano o xeno, il Sub-Sector Australis funge da **polo difensivo** contro

# IL PIANETA FAARIS IV

le sempre più frequenti incursioni di pirati provenienti da quella zona, presumibilmente Eldar.



Comprendente il Sistema stellare Capitale **Beta Persei** e il complesso satellitare **BERYL 769** per il monitoraggio dello spazio limitrofo, è la sede del complesso orbitale difensivo **Australis Stars**, composto da un elevato numero di stazioni orbitali difensive circondate da una fascia di asteroidi che lo rendono di fatto un muro invalicabile per ogni flotta. Poco distante da esso si trova il sistema stellare **Nameres VI**, secondo centro demografico del Sub-Sector Australis dopo Beta Persei, dal quale provengono la maggior parte degli Ingegneri e operai impegnati nel complesso Australis Stars.

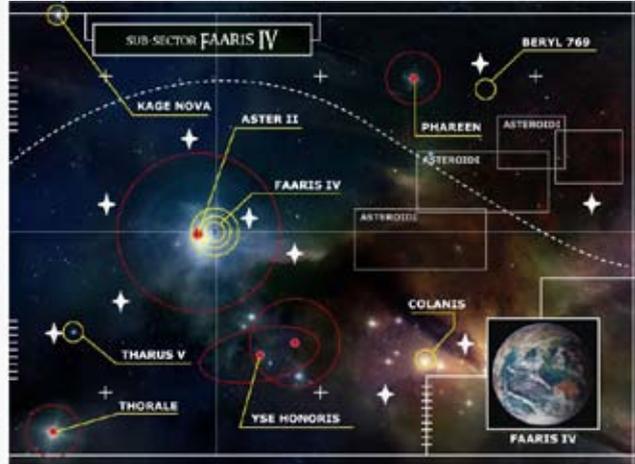
Sparso per l'intero Sub-Sector si trova il complesso LNNM, composto dagli scali orbitali **Lux Terrae**, **Numrod Delta**, **Norde** e **Marz II**, importante nodo di comunicazione del Sector Vaar Primus.

## SUB-SECTOR FAARIS IV

Situato nel centro del Sector Vaar Primus, il Sub-Sector Faaris IV comprende il Sistema stellare Capitale **Faaris IV**. Principalmente spoglio da strutture di particolare rilevanza, è sede del sistema stellare **Tharus V** che, assieme a **Faaris IV**, compone il nodo politico e amministrativo dell'interno Sector Vaar Primus.

Al suo interno sono presenti gli scali orbitali **Thorale** e **Yse**

**Honoris** nonché il complesso satellitare **COLANIS**, principali nuclei difensivi del Sub-Sector.



Principale nodo commerciale del Sub-Sector è il sistema stellare **Aster II**, in collegamento con tutti i maggiori sistemi stellari del Sector Vaar Primus, il cui compito principale è rifornire il Sistema stellare Capitale **Faaris IV** di tutto ciò di cui ha bisogno e che da solo non riesce a produrre

## SUB-SECTOR OCTANIS

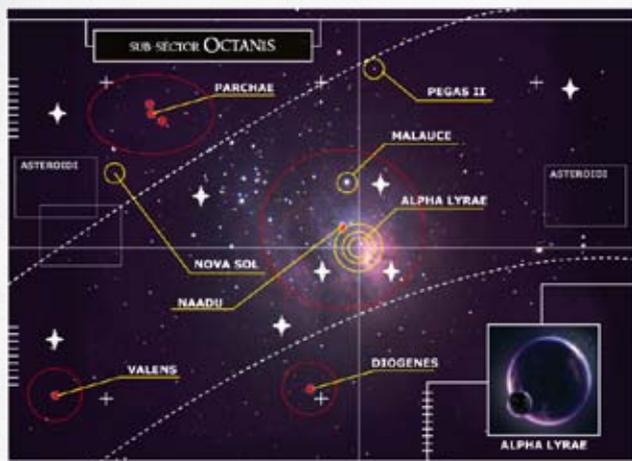
Sostanzialmente disabitato, il Sub-Sector Octanis è sede di numerosi **complessi tombali xeno** di probabile origine Necron, interconnessi, sembrerebbe, con il complesso tombale di Pavonis, mondo originario dello C'tan Noctifero.

Al suo interno, oltre al sistema stellare capitale **Alpha Lyrae** è presente un solo altro sistema stellare abitato, **PegasII**. Numerosi, invece, sono i complessi tombali: **Malauce** e **Parchae**, i più estesi per numero di sistemi stellari compresi nonché i maggiormente studiati dai membri dell'Adeptus Mechanicus, **Nova Sol**, **Valens** e **Diogenes**.

Nonostante la presenza di uno scalo orbitale scientifico ben attrezzato, **Naadu**, fin'ora lo studio dei manufatti e delle strutture xeno rinvenuti nel Sub-Sector Octanis ha dato pochissimi risultati. Fatto tragico, se si vogliono considerare le ipotesi dei catastofisti secondo le quali il risveglio degli individui della specie Necron



# IL PIANETA FAARIS IV



su Faaris IV non sia altro che l'inizio di un processo di portata infinitamente maggiore.

## SUB-SECTOR SHAEDYR

Relativamente poco distante dalle frange dell'Impero Tau e dei domini della Waagh! Grog, il Sub-Sector Shaedir è un importante polo militare del Sector Vaar Primus, sede di un efficiente sistema difensivo composto dal complesso difensivo **Tyrhon Stars** e dagli scali orbitali Testuria, Veruka, Vasda X e Tue'sa e del più grande porto stellare militare dell'intero Sector, il nodo **Sperudo**, scalo di numerosi vascelli della Marina Imperiale.



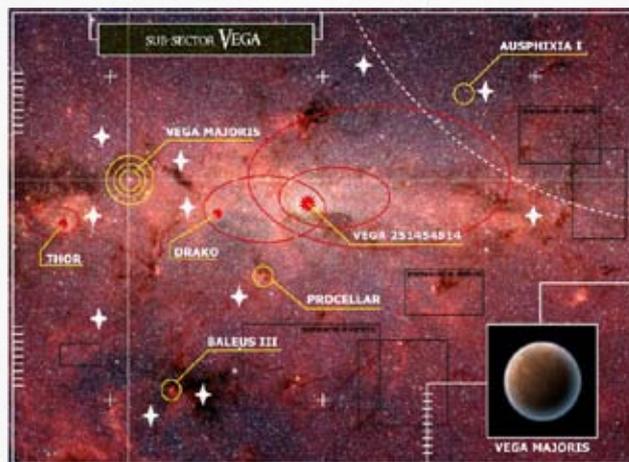
Composti per lo più da stazioni orbitali e satelliti, questi complessi difensivi sono il fiore all'occhiello della difesa spaziale del Sector Vaar Primus, manufatti risalenti per lo più all'Oscura Era della Tecnologia mantenuti ancora in servizio grazie alle continue opere di manutenzione che li coinvolgono.

Sebbene non presenti un gran numero di sistemi stellari abitati, il numero di cittadini imperiali del Sub-Sector è comunque molto elevato, a causa dell'accumulo di popolazione presso i maggiori centri militari, vista la sempre maggiore necessità di manodopera nei cantieri navali e nei porti spaziali.

Per via della sua elevatissima valenza strategica, il Sub-Sector è l'obiettivo primario di specie xeno come Orki, in cerca di avversari da combattere, e Tau, intenzionati a distruggere o conquistare le maggiori strutture della Marina Imperiale presenti nel Sector

Vaar Primus in modo da assicurarsi la strada per un'invasione dell'intero sistema.

## SUB-SECTOR VEGA



Estremamente esposto allo spazio esterno, il settore Vega ha scopo prettamente difensivo e militare. Dopo il terribile annientamento del mondo agricolo **Ausphixial** a causa degli attacchi degli Eldar della **Cabala Assassina** e dell'incursione dei rinnegati noti come Predicatori, il settore è stato abbandonato, ad eccezione del pianeta capitale **Vega Majoris** e dei pianeti arsenali **Baleus III** e **Procellar**, tristemente noto anche per il contrabbando e il mercato nero che vi viene praticato. Una vasta rete di stazioni automatizzate chiamata **Aura Vega** difende il pianeta capitale, mentre la costante presenza di meteoriti e asteroidi garantiscono notevoli difese naturali contro le invasioni delle grandi flotte Orks e Tiranidi. Da questo sub-sector è arrivata la Waaagh! pelletterde del famigerato kapoguerra Turbomazza.

## IL PIANETA FAARIS IV

Faaris IV è un pianeta minerario del sistema Vaar Primus. Nell'area settentrionale il sottosuolo è ricchissimo di Varidium e Cryocristalli puri al 75%, mentre nella fascia centrale sono molto numerosi i giacimenti metallurgici, tanto da aver spinto l'Imperium a trasformare il pianeta in uno dei principali pianeti estrattivi del sistema Vaar Primus.



# IL PIANETA FAARIS IV

Suddiviso in **15 settori strategici**, di cui **Castrum Praetorio** è il più importante e vitale, poichè vi si trova la capitale planetaria **Aurelia Prima**, un'immane città formicaio sede della forza governativa del pianeta, delle batterie laser di difesa planetaria, e dei più importanti centri organizzativi.

## Settore 1: KJOLDAR

Sono terre impervie e ghiacciate, spazzate da un vento gelido e rischiarate solo poche ore al giorno. Qui sorgono 3 grandi **nodi di estrazione di Varidium**, oltre alla base colonica **Antares**, un complesso minerario di vaste dimensioni, specializzato per la raccolta e lo stivaggio dei Cryocristalli. Durante la Prima Guerra Caos e Impero Tau hanno spezzato le forze di difesa planetaria presenti nel settore, e durante la Seconda Guerra, il Caos ha distrutto e respinto le forze Tau, conquistando l'intero settore. La Terza Guerra ha lasciato il settore in balia delle legioni traditrici, permettendo loro di costruire numerosi avamposti e di fortificare i nodi estrattivi, oltre ad aprire una vasta faglia warp nel sottosettore A3. Da qui le famigerate compagnie della guardia traditrice dei **Teschi Neri** hanno iniziato a riversarsi su Kjoldar, supportati da Demoni e Space Marines del Caos.



## Settore 2: DIEMETER

Un immane murosco di roccia lavica fossile separa questo settore dal gelido Kjoldar. Nonostante questa difesa naturale, il clima è comunque freddissimo e la terra sterile e dura. Sono luoghi inospitali dove sorgono le spettrali rovine della città formicaio Iranos, distrutta durante la Purga di Antinuuus e mai più riedificata o abitata. Si dice che vicino alle vaste Pianure Nere si trovino antiche rovine xeno.

Durante la Prima Guerra i Tiranidi hanno attaccato il pianeta,

## LO SCUDO E L'ARTIGLIO



++++ Datacode 002 -Estratto dalle criptoscrizioni della III Guerra di Faaris IV- +++++

La Flotta 'Gemini' della Marina Imperiale riceve ordine di mobilitarsi per la difesa del pianeta capitale Faaris IV, muovendosi nel Sottosettore Faaris IV.

++++ Frammento 64764-F2 -Estratto- +++++

L'Alto Comando Imperiale ha diramato un'allerta generale per la guerra nello spazio, dove le incursioni delle flotte pirata della **Cabala Arlecchina** di **Drag'Hutt** stanno mettendo in seria difficoltà il sistema difensivo imperiale di Faaris. Nell'attesa che arrivino i rinforzi, la Flotta **Gemini** del Lord Admiral **Achilles Provanis** ha riorganizzato le proprie forze con l'obiettivo di intercettare le flotte dei temibili Eldar Oscuri nello spazio profondo e ingaggiare battaglia. A tal fine sono state radunate le navi da battaglia armate con i devastanti cannoni nova e le artiglierie di saturazione, letali per i fragili vascelli Eldar. Grazie al supporto dell'Adeptus Astra Telepatrica, il Lord Admiral Provanis ha avuto notizia che una flottiglia di Eldar Oscuri si stava organizzando per l'attacco nella regione nota come il "mare delle nebulose", sita a circa 95 milioni di chilometri dalla stella del sistema. Pur essendo una regione densa di nubi gassose e asteroidi, funestata da pericolose emissioni di plasma (originate da eruzioni solari di particolare intensità), il Lord Admiral ha deciso di muovere la flotta per dare battaglia agli alieni. Il comandante alieno, con l'obiettivo principale di mettersi in luce agli occhi del crudele Arconte, ha deciso di accettare battaglia e ha diviso la sua flotta in due tronconi schierati a grande distanza tra loro con lo scopo di circondare la flotta nemica, nella più classica

# IL PIANETA FAARIS IV



delle manovre Eldar. L'Ammiraglio Provanis ha inviato la battleship ammiraglia Indomita seguita da 2 incrociatori e 6 scorte contro il blocco principale della flotta nemica (costituita da 2 incrociatori Torture e diverse scorte Corsair) tenendo in retroguardia altri due incrociatori col compito di occuparsi del secondo gruppo di navi Eldar.

Nelle prime fasi della battaglia gli Eldar Oscuri hanno tentato di manovrare coprendosi con le nubi di gas per arrivare alle spalle del nemico, ma le artiglierie a lungo raggio e i cannoni nova della flotta imperiale li hanno obbligati a correre ai ripari, sacrificando manovrabilità e potenza di fuoco per reggere meglio l'impatto dei tremendi colpi delle navi imperiali.

In difficoltà ad attaccare, gli Eldar Oscuri hanno fatto decollare le pericolose navette d'assalto classe Slavebringer: una buona parte è stata abbattuta dai caccia di scorta e dalle torrette difensive, ma le poche che sono riuscite ad abbordare hanno sbarcato letali e feroci squadre d'assalto di pirati che hanno inflitto danni minimi alle grandi navi imperiali, ma hanno decimando un considerevole gruppo di scorte (già danneggiate dall'artiglieria aliena) e catturando diversi membri dell'equipaggio dell'incrociatore da battaglia Pax Imperii. La risposta della flotta imperiale non si è fatta attendere: approfittando dell'arrivo delle tempeste solari (pericolose per i fragili vascelli degli Eldar Oscuri) ha aperto il fuoco con tutte le armi rimaste, e mentre la flotta aliena subiva numerose perdite (l'ammiraglia, pesantemente danneggiata, ha disingaggiato nelle prime fasi dello scontro) ha visto ridotto il suo volume di fuoco per difendersi dai colpi delle armi nemiche e delle eruzioni solari. L'arconte ha quindi deciso di disingaggiare progressivamente con tutte le sue unità, approfittando del fatto che le navi imperiali si erano disperse nel vano tentativo di dare la caccia allo sfuggente nemico. L'ultimo, eroico, atto dello scontro è stato l'abbordaggio di un incrociatore Torture degli Eldar Oscuri ai danni dell'incrociatore leggero Orgoglio di Pavess classe Dauntless della flotta imperiale: l'equipaggio della nave imperiale ha retto all'abbordaggio respingendo gli assalitori ma rimediando un incendio a bordo. La sfida si è conclusa in un sostanziale pareggio, con gli Eldar Oscuri che tornano alla base con qualche schiavo nelle prigioni delle stive e la flotta imperiale che disimpegnava dalla battaglia con le navi migliori praticamente integre e pronte a combattere.

ma fortunatamente sono stati respinti, ad eccezione di questo settore, dove le spore hanno attecchito e dopo un primo periodo di assimilazione e mutazione, gli Ibridi tiranidi hanno iniziato a popolare l'area, moltiplicandosi sempre più e istituendo uno stato fantoccio votato al culto della Grande Divoratrice. Il settore è stato dichiarato blasfemo e bollato con l'ordine dell'Exterminatus dal Lord Inquisitore Alexander Magnus. Durante la Seconda Guerra il patriarca tiranide **Zodrax** ha costituito una vera e propria comunità mutante, eretica e blasfema, che in simbiosi con le creature più primordiali della nidiata ha iniziato a costruire e fortificare il settore, professando libertà e pace nell'abbraccio della mente collettiva. La reazione imperiale è stata durissima: il capitolo astartes delle **Ceneri Ardenti** ha intrapreso una crociata atta a purificare il settore, ma dopo esser penetrato profondamente nei territori xeno, si è trovato circondato da ogni fronte, con la retroguardia allo stremo e il supporto aereo impraticabile: venute a mancare le scorte e i rifornimenti il Gran Maestro Laertes ha condotto i suoi confratelli fuori da quell'inferno, in una sanguinosa ritirata, verso il settore Mineris e il prezioso fuoco di copertura del l'VIII Reg. di Krieg.

Attualmente la terra, la roccia e le stesse rovine sono avvolte da sveltanti strutture chitinose, mentre una lenta e costante pioggia di spore micetiche scende dal cielo, bagnando le infrastrutture xeno e i vasti agglomerati nido delle colonie ibride.

## Settore 3: SAVIUS

Gelo, roccia e ghiaccio caratterizzano questo settore, tuttavia qui sorge la città formicaio di **Paenumbra I**, nota per le grandi camere di ibernazione collettive (durante i lunghi inverni eterni che cadono ogni 30 anni circa e durano 2 anni) e la sua leggendaria resistenza contro le forze del Caos: dall'inizio della Prima Guerra si trova sotto assedio, ma eroicamente si rifiuta di cadere. Nel sottosettore A3 sorge lo spaziorpoto Orgoglio di Marte, originariamente nodo vitale per i voli interni al pianeta, ma durante la Seconda Guerra il Caos l'ha conquistato, devastandolo e contaminandolo. Affidato al feroce **Kaat il Massacratore** si è tramutato in una terribile minaccia durante la Terza Guerra, quando dallo spaziorpoto hanno iniziato ad alzarsi in volo numerosi hellblade. I lealisti hanno inviato il **5° Reggimento Yalokiano**, che desideroso di vendetta dopo il massacro subito nella tragica operazione Catena dei Ghiacci, ha contrattaccato e sfondato le linee del sottosettore A3 che. Dopo aver battuto le forze del caos supportate da numerosi demoni in diversi scontri, ha finalmente raggiunto e occupato la struttura Orgoglio di Marte: dopo tre settimane di accanita resistenza, gli Yalokiani hanno minato tutto il complesso e si sono ritirati verso il settore 5, Mineris, mentre Orgoglio di Marte veniva pesantemente danneggiato dalle cariche sismiche. Gli hellblade non sarebbero più decollati per molti mesi.

A Nord del settore sorge la vecchia stazione di comunicazione Aiace, poco più a Sud delle miniere di cryocristalli (dove in passato erano state ritrovate tracce necrontir nelle miniere 3 e 7) trasformata dalle forze rinnegate in un centro comando, ben protetto e trincerato. Attualmente il Caos ha messo a ferro e fuoco il settore, occupando i suoi punti strategici principali e rinforzando l'assedio alla città formicaio di Paenumbra I, che nonostante la situazione disperata si rifiuta eroicamente di capitolare, protetta da un pugno di eroici combattenti della guardia imperiale, dalla quarta compagnia della Southern Legion e da un distaccamento

# IL PIANETA FAARIS IV

della Deathwings. Tutto il restante settore è corruzione e caos.

## Settore 4: VALAR

E' una regione vasta e ricca di strutture imperiali, oltre a numerose colonie agricole nella parte meridionale. Ad Ovest sorge la città formicaio **Caesar Superior** e più ad Est il piccolo spaziorporto chiamato **Amus DA3**. Un immenso cratere meteorico sorge nella zona centrale. Teatro di numerosi scontri, Valar porta le cicatrici delle cruenti battaglie tra forze lealiste e rinnegate, tuttavia è un settore ancora produttivo. Durante la Seconda Guerra il settore è stato attaccato con ferocia dalle forze rinnegate del Caos, e i combattimenti più duri si sono sviluppati soprattutto intorno ai centri abitativi e industriali. Per reggere l'assalto dei Predicatori, degli Spettri del Warp e della terribile Legione Fantasma, le forze



lealiste della FDP hanno ricevuto supporto dai Blood Drinkers, dai Blood Wings e dagli Angeli Redentori. Nonostante su Valar siano avvenute meno battaglie rispetto altri settori, la brutalità e la ferocia di questi scontri sono divenuti leggendari e hanno ribattezzato il settore con il soprannome della Piana di Sangue.

Con la Terza Guerra il Caos è stato definitivamente respinto, ma da Mecadon, gli Orks minacciano il settore: gli Zpakka Krani seguiti da bande minori dilagano verso Valar. Tre reggimenti di forza difensiva planetaria rinforzati da un distaccamento della VII

Brigata Vendergast e dalla Crociata Nemesis dei Templari Neri si schierano per affrontare la minaccia orchesca: l'orda verde travolge le linee lealiste massacrandoli senza pietà, ma nella mischia gli Orks subiscono molte perdite. I Pelleverde nonostante la vittoria arrestano l'invasione, stanziandosi lungo il confine, per ora.

## Settore 5: MINERIS

Un vasto mare di sabbia rossa da cui emergono giganteschi scheletri preistorici, dove troppo spesso scariche elettrostatiche e tempeste elettromagnetiche danneggiano apparecchiature elettroniche e azzerano la produzione delle piccole basi coloniche del progetto Genesi, impegnate nella raccolta dei Cryocristalli. Fin dalla **Prima Guerra**, a causa della sua elevata posizione strategica, il settore è stato presidiato e protetto da numerose forze lealiste. Durante la **Seconda Guerra** Caos e Orks attaccano le fortezze e i valli lungo il perimetro meridionale, ma vengono respinti; gli Astartes della Southern Legion edificano la fortezza Orgoglio di Marte e vi si insediano. La fortezza diventa un simbolo della resistenza di Mineris durante la III Guerra, quando le orde Tiranidi dello **Sciame Medusa** attaccano in forza il settore: la grande invasione colpisce duro, e dopo aver spezzato le linee di difesa degli Ultramarines e dei Lupi Siderali, penetra fino all'area centrale. Mentre il settore è sul punto di cadere, lo sciame viene miracolosamente arrestato dall'**VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg**. Nello stesso tempo a Sud Ovest i Pelleverde sfondano le linee lealiste, e guidati dal terribile kapoguerra **Turbomazza** e dai kapiguerra **Zakka, Ztoro** e **Zdrumo** annientano completamente le forze lealiste nella battaglia della Grande Waagh! La disfatta costringe i pochi superstiti a ripiegare verso le basi e le colonie situate nel centro di Mineris. Il massacro della Grande Waagh! è una delle più tragiche sconfitte dei lealisti durante la III Guerra e conferma ancora una volta la pericolosità degli Orks. Attualmente il settore cinque è sotto il controllo lealista, ma le forze di difesa sono allo stremo. Situato in posizione altamente strategica, Mineris permette l'accesso a molti settori planetari, e per tanto resta uno dei principali obiettivi della guerra. Il controllo di Mineris favorirà o impedirà l'invasione totale!

## Settore 6: STRIGE

Il Caos ha sferrato uno dei suoi più brutali attacchi in questo settore, sterminando e distruggendo qualunque resistenza o struttura gli si parasse innanzi. Uno dopo l'altro, i baluardi lealisti sono caduti: Solar Macarie, un grande centro di reclutamento e addestramento della forza di difesa planetaria della Guardia Imperiale di Faaris IV ora non è altro che un immenso lugubre complesso infettato dal Caos. Con lui altri punti strategici come il penitenziario Vergun a Est e i generatori termici nella zona meridionale sono stati trasformati in blasfeme fortezze, ben difese e presidiate. Il settore è pericoloso, instabile, con violente scariche warp e mostruose aberrazioni che ne deturpano il paesaggio.

I confini di Strige sono difesi dalle legioni traditrici e da un numero non precisato di cultisti, mentre nel suo interno vengono allestite fabbriche e forge per costruire mostruose macchine demoniache. Il settore è considerato perso e completamente soggiogato all'oscuro volere del Caos.

# FAARIS IV



Il tasso di sopravvivenza degli abitanti del settore è pari allo zero. Il settore sei deve venire purificato a qualunque costo: gli strateghi imperiali sospettano che proprio da qui si scatenerà il feroce attacco delle legioni traditrici...

## Settore 7: MECADON

Qui sorgeva la più importante catena di produzione di Faaris IV: benedetti da Marte, i tecnopreti curavano ed assemblavano le principali macchine e i numerosi veicoli militari presenti sul pianeta. Gli Orks, durante la **Prima Guerra** di Faaris IV hanno distrutto e depredata le principali aree abitative, tra cui il sacro **Ars Machinorum**, ma grazie agli eroici sforzi delle forze imperiali, l'orda dei pelleverde viene fermata, e i preziosi generatori geotermici e la centrale di comunicazione Lode Divina sono salvi! Durante la **Seconda Guerra** i Pelleverde travolgono completamente le difese del settore, massacrando senza pietà chiunque si opponga, e nel giro di soli due mesi di combattimenti prendono il controllo di tutto Mecadon. Con la **Terza Guerra** il settore si popola di funghi e fortezze Orks, le colonie vengono smantellate e trasformate in fortezze e fabbriche. I più potenti kapoguerra si affrontano per stabilire il grande kapo, il kapoguerra più kapo di tutti: dalla disputa emerge il terribile ed immenso **Turbomazza**, un feroce ed aztuto kapoguerra che prende il comando e si prepara a conquistare Faaris IV. Intanto dalle fabbriche emergono innumerevoli ztomba e gargant, e le forze lealiste osservano con crescente paura il rafforzamento dei Pelleverde. Il loro numero aumenta continuamente, e le forze lealiste temono una nuova grande waaagh! che possa travolgerli in questo momento di difficoltà. Solo una cosa è certa: le fabbriche

dei mek devono venir distrutte, o sarà la fine!

## Settore 8: CASTRUM PRAETORIO

L'area rocciosa, ricca di grandi falde acquifere è stata completamente trasformata per far spazio alla più vasta e gigantesca città formicaio del pianeta: **Aurelia Primos**. Con una popolazione di 6.000.000.000 di abitanti, un gigantesco campo refrattore (prodigio dell'antica tecnologia) che la protegge, le sue piazzeforti, i cannoni di difesa e la **linea Aurora** (un immenso campo minato ritenuto inattraversabile che circonda per chilometri e chilometri la città-capitale) è la sede dell'Adeptus Ministrorum e del **Governatore Marcus Sarus Navarre**, che con ferrea disciplina e grande fede amministra e governa Faaris IV. Durante la Prima Guerra le forze coalizzate di Pelleverde e Rinnegati avevano raggiunto le possenti mura della città, ma in un violentissimo assedio durato molti mesi, erano state completamente annientate dagli astartes di numerosi capitoli e dalla Guardia Imperiale guidata dal leggendario Colonnello Konrad Von Lieberg, eroe di Medusa V.

Durante la Seconda Guerra gli avvenimenti precipitano: i Pelleverde guidati dal terribile **Kapoguerra Turbomazza** invadono il settore 8 con una Waaagh immensa, estremamente forte e ben supportata da un numero infinito di Kalpezta e Bommer, e la terra trema al loro incedere! Mentre i difensori delle prime linee vengono travolti, e la Linea Aurora non basta ad arrestare lo slancio dell'attacco, Turbomazza lancia la sua sfida e attacca il lato orientale della città capitale, uno dei più difesi. Lo scontro è leggendario, e nonostante sia sul campo anche il titano Warlord "Giudizio del Trono" le linee lealiste vengono abbattute,

# IL PIANETA FAARIS IV

sfondate. Il contrattacco della Guardia Imperiale termina in un massacro, e gli stessi Astartes ripiegano con grandi perdite verso le thunderhawk, cercando di far guadagnare più tempo possibile ai cargo interstellari adibiti all'evacuazione dei civili. Mentre ad Ovest il **Kapoguerra Zdrumo** penetrava fino al Ministrorum, auto proclamandosi Zommo Zindako, la sacra capitale cadeva nelle mani dei Pelleverde. Qui si perdono le notizie riguardanti a Marcus Sarus Navarre, alcuni testimoni affermano di averlo visto scappare con la sua scorta, altri sostengono che sia morto, ma sulla sua figura esistono alcuni punti oscuri: alcuni inquisitori sostengono che la città sia caduta per tradimento, e che il governatore planetario ne sia in parte responsabile.

Durante la Terza Guerra i Lealisti avevano ancora il controllo del settore, ma l'intera capitale planetaria era in mano degli Orks. Il settore continuava a subire attacchi da parte delle forze rinnegate e dei Pelleverde, e la situazione era critica. Approfittando di un violento attacco guidato da Turbomazza contro Mineris, le forze lealiste sferrarono un contrattacco senza precedenti, decise a riconquistare la capitale **Aurelia Primos** a qualunque costo.

Gli astartes della Southern Legion e gli Angeli Assassini supportano la leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, guidati dall'eroe di Medusa V, il colonnello Konrad Von Lieber. L'attacco è devastante e nonostante il giovane kapoguerra **Orkaddon il Violento** si batta come un leone viene travolto e sconfitto. La capitale planetaria ritorna nelle mani dei lealisti! Onore e gloria all'Imperatore!

## Settore 9: VALAMOR

Questo settore agricolo produce la maggior parte del fabbisogno del pianeta: ricco di terra estremamente fertile, è stato suddiviso in numerosi lotti che vengono gestiti direttamente dalle famiglie più abbienti di Faaris IV. Il settimo fucilieri della difesa planetaria protegge la grande diga **Etheres** e sorveglia l'intero settore, per evitare nuove rivolte tra i **Voloc**, gli schiavi impiegati nelle grandi piantagioni meridionali. Durante la Prima Guerra il settore è stato difeso con coraggio dalla FDP, ma all'inizio della Seconda Guerra l'**Impero Tau** sferra un devastante attacco e penetra a fondo nel settore, conquistandolo. Spetta alle **Tigri Cremisi** sotto il comando del celebre il **Colonnello Verbinski** il difficile compito di sfondare le linee Tau e riconquistare il settore, e nonostante la dura resistenza degli xeno, al termine della II Guerra il settore è nuovamente lealista! Per tutta la durata della III Guerra i reggimenti delle Tigri Cremisi rinforzano e presidiano il settore. Nuovi bastioni di difesa vengono schierati lungo i confini e le linee egida vengono trasformate in veri e propri valli trincerate.

Il settore è ben protetto, e non subisce attacchi diretti: per questo motivo la marina lo identifica come sicuro e vi posiziona numerose rampe di decollo per thunderbolt e valkyrie. Navi cargo depositano ogni mese tonnellate di rifornimenti, e Valamor si trasforma rapidamente in un settore strategico vitale per le forze lealiste!

## Settore 10: VREDA SECUNDA

Ad eccezione della città di Nova Secunda e di alcune grandi cisterne di raccolta del Varidium, questo settore è quasi completamente disabitato a causa della durissima repressione voluta direttamente dall'Inquisitore Alexander per purgare Vreda Secunda dal

contagio del Caos: ricordato come "**L'Alba di Sangue**", costrinse il capitolo Astartes della Southern Legion a intervenire contro il IX reggimento granatieri della difesa planetaria, che corrotto dal Caos era in rivolta.

Attualmente Vreda Secunda è un territorio spoglio, pericoloso e poco controllato, dove le forze del Caos e dei Pelleverde hanno sferrato numerosi attacchi, occupando obiettivi strategici chiave. La determinazione dei lealisti ha mantenuto il settore sotto il controllo imperiale, ma la situazione è tesa e tutte le forze sono in allarme rosso. Anche durante la II Guerra i combattimenti infuriano senza requie: la **V comp. Magli Imperiali** sferra una vincente campagna contro le forze rinnegate presenti nei sottosettori, e nonostante le perdite, consegue una grande vittoria, mentre più ad Est la **VII° brigata Vendergast** respinge sciami tiranidi oltre i perimetri di sicurezza, per poi cadere vittima di un'agguato delle forze caotiche! Con lo scoppio della III Guerra il settore viene attaccato dalla terribile **Cabala Arlecchina** di Lord Drag'Hutt, e le sue incursioni lampo costringono la brigata Vendergast a chiedere supporto. Vengono immediatamente inviati i cavalieri grigi della **Lama della Giustizia** che iniziano una caccia spietata nei confronti dei crudeli xeno. Il settore si trasforma in un grande campo di battaglia, ma fortunatamente i lealisti riescono ad arginare i feroci pirati e a mantenere il controllo su Vreda Secunda!

## Settore 11: NUMEA

L'area settentrionale, estremamente ricca d'acqua, è paludosa; un forte contrasto con l'altopiano roccioso meridionale, che sventa imponente sulla fitta vegetazione che lo circonda. Nonostante siano presenti numerose installazioni imperiali, la fauna e la flora numeane sono estremamente pericolose e ostili. Nel cuore della foresta sorge la città formicaio di Uthen Ravos, e più a Sud si trovano alcune antiche tombe xeno che penetrano in profondità nel sottosuolo e che tutt'ora non sono state ancora completamente esplorate. Il settore è stato devastato dagli scontri della Prima Guerra, dove la FDP ha fallito e Numea è stata occupata dalle forze rinnegate a Nord, e da warband Orks a Sud. Con lo scoppio della II Guerra l'Impero Tau attacca il settore annientando le forze Orks, per poi spingersi a Nord, contro il Caos. I lealisti inviano il **Contingente Nemesi** degli Angeli Sanguinari, che guidato da Fratello Althers sferra un impressionante attacco dall'orbita bassa contro il settore intero!

Intervengono come supporto gli **Angeli Assassini**, sotto il comando del Gran Maestro Fulvius Raion. I Tau reagiscono con grande prontezza, e la **Forza d'Assalto Sa'cea** guida la resistenza degli xeno. Mentre i rinnegati vengono sconfitti e respinti nei settori settentrionali, gli astartes iniziano una lunga difficile e sanguinosa guerriglia contro le forze Tau, che termina con la riconquista imperiale del settore. Durante la Terza Guerra gli Angeli Assassini si spingono a Nord, con l'ordine di proteggere il settore dalle forze pelleverde di Mecadon: in quattro battaglie sconfiggono e respingono la **Waaaagh di Shagrat** e impediscono agli Orks di penetrare nel settore. Numea è ancora lealista.

## Settore 12: VEDRA PRIMARIA

La principale area abitativa del pianeta ha subito un terribile attacco necronty: durante la Prima Guerra il **Mondo Tomba**

# IL PIANETA FAARIS IV

## CABALA ARLECCHINA



La Cabala Arlecchina è una forza pirata di Eldar Oscuri che opera lontano da Comorragh e vaga per lo spazio attaccando principalmente insediamenti umani e Tau.

Il motivo di questa caratteristica “nomade” della Cabala risiede nel fatto che il suo leader, l'**Arconte Drag'Hutt**, non è ben visto dai leader di Comorragh soprattutto dopo aver appoggiato No'Akei nella campagna di Medusa V e il suo tentativo di detronizzare Vect dal trono della Città Oscura.

Le forze di Drag'Hutt hanno stabilito una loro base nella zona asteroidale del sistema **Antonianus** nel Segmentus Taurus (un settore controllato dall'Imperium e adiacente alle colonie Tau fondate a seguito dell'espansione della terza sfera) e da lì hanno iniziato numerose razzie. A opporsi agli attacchi della Cabala Arlecchina hanno provveduto i contingenti imperiali capitanati dal **Lord Commandante Mark** e dal **Capobranco Sigurth** che hanno coordinato forze di Space Marines, Lupi Siderali, Inquisizione e Guardia Imperiale posti a difesa dei diversi sub-sector spaziali.

I Tau hanno invece scelto lo **Shosui Mayeda** affinché proteggesse gli insediamenti e uccidesse il feroce Drag'Hutt, ma nonostante i numerosi tentativi dei Tau, la Cabala Arlecchina si allontanava indisturbata dal massacro.

### RECLUTAMENTO E RIFORNIMENTI

Costretta a stare lontana da Comorragh, la Cabala sopravvive e cresce grazie ai contingenti Eldar Oscuri sbandati e reietti che accoglie tra le sue fila. In aggiunta la Cabala Arlecchina ha stretto contatti con gli Arlecchini, costoro hanno aiutato l'Arconte in termini di armi e rifornimenti, ottenendo in cambio l'alleanza e il supporto delle forze della Cabala, principalmente per azioni militari. Grazie agli Arlecchini, la Cabala di Drag'Hutt ottiene regolarmente rifornimenti direttamente da Comorragh e informazioni riguardanti i raid delle altre Cabale. In questo modo l'Arconte può inviare poche navi classe Corsair che si mantengono nascoste durante l'azione, per poi raccogliere gli eventuali superstiti se l'attacco è stato un fallimento, cosa che

spesso avviene grazie all'intervento della Cabala stessa...

### GLI ASTEROIDI FORTEZZA

Con il passare degli anni e grazie all'aiuto degli Arlecchini, la Cabala ha fortificato la sua posizione della fascia asteroidale del sistema Antonianus creando la sua città fortezza all'interno di un grande asteroide e diversi impianti quali fabbriche e basi d'attracco in altri adiacenti.

La nuova patria della Cabala Arlecchina è stata creata ad immagine e somiglianza di Comorragh e quindi alcuni asteroidi sono stati donati alla congreghe di Homunculus e altri alle sette delle Furie. Drag'Hutt protegge il complesso e lo rifornisce con premura e precisione, ben sapendo che questi impianti non potrebbero sopravvivere senza il suo supporto. Grazie a una rete di spie a lui fedeli, controlla personalmente le altre cabale minori, pronto a stroncare qualunque possibile avversario.

### PERSONAGGI NOTI

**Drag'Hutt:** Arconte e Signore Supremo della Cabala Arlecchina come Vect domina a Comorragh, lui comanda nella città fortezza del sistema Antonianus.

**Homunculus Anziano Sitas:** l'unico degli Homunculus originari della Cabala di Drag'Hutt quando ancora era a Comorragh e posto a capo della nuova congrega.

**Succube Mor'Gaunt'Na:** una leader delle Furie che ha accettato di buon grado di allearsi a Drag'Hutt; il suo interesse risiede solo nella guerra e nella battaglia e non costituisce un pericolo per l'Arconte che, al contrario, non esista a mettere a disposizione sua e del suo culto di Hekatarii intere flottiglie d'attacco per permetterle di effettuare raid contro i nemici della Cabala. Non è insolito che i primi attacchi della Cabala Arlecchina siano portati proprio da contingenti di Culti delle Furie comandati dalla crudele Succube.

**Vidocq:** è un Grande Arlecchino di una troupe ed è il tramite tra questa misteriosa casta Eldar e l'Arconte Drag'Hutt.

### FAARIS IV

La partecipazione della Cabala alle guerre di Faaris IV è un'esplicita richiesta degli Arlecchini a cui l'Arconte non si è potuto sottrarre. L'ordine era destabilizzare e interferire, ma l'Arconte ha deciso anche di catturare un numero immenso di schiavi, poichè attaccare gli insediamenti delle razze inferiori è un eccitante gioco per i supremi Eldar Oscuri. Se gli Arlecchini hanno i loro sogni di riunificare la razza degli Eldar sotto la loro bandiera (e per questo ritengono di usare Drag'Hutt), d'altro canto il crudele Arconte ha in progetto di fare della sua fortezza una nuova Comorragh che possa rivaleggiare, in potenza e terrore con la capitale dei crudeli pirati, e il supporto degli Arlecchini è fondamentale. Come sempre accade nelle vicende in cui sono coinvolti Eldar e Eldar Oscuri non si sa mai chi usa e chi viene usato.

# IL PIANETA FAARIS IV

si è risvegliato da un sonno millenario. Mentre le forze di difesa planetaria si concentravano nei settori settentrionali per reggere l'attacco del Caos, dal sottosuolo di Vreda Primaria emergevano intere legioni di guerrieri Necron. Il panico si diffonde a macchia d'olio. Gli astartes sono impegnati in altri settori, e solo l'Inquisizione può cercare di contrastare l'attacco. Vengono inviate le sorelle guerriere della **Santa Clarissa XIV** che combattono con grande ardore, ma riescono solo a rallentare l'inevitabile: l'intero settore viene annientato, e solo due delle tre città formicaio e il grande spazioporto Varson Gates resistono al



devastante attacco protette dalla sorellanza. I Necron occupano l'intero settore, trasformandolo in un vero e proprio incubo. L'ultima grande battaglia avviene nel cuore del settore, presso lo spazioporto dove un pugno di sorelle guerriere resiste per oltre 70 ore in condizioni disperate, poi il silenzio. Durante la Seconda Guerra le forze Necron sospendono ogni attacco, scomparendo nuovamente sottoterra. I lealisti inviano subito un distaccamento dei **Lupi di Namedia** che avanza a tappe forzate per raggiungere i pochi superstiti, ma l'Impero Tau coglie al volo l'occasione: manda il **Gruppo di Caccia D'Yanoi Ka** che intercetta la colonna e la distrugge nella **battaglia del Ponte Arus**. Numerosi Manta penetrano nell'orbita bassa, riversando veicoli e truppe fresche a centinaia. I Tau procedono con l'occupazione del settore anche durante la III Guerra: indisturbati si insediano e fortificano tutta l'area centrale. Inizia la colonizzazione Tau.

+++++

## Settore 13: THORAN

Estremamente civilizzato, questo settore ospita a Nord numerose

installazioni imperiali, oltre alla città formicaio di Ecathe e al Nodo Assiale: un importante centro di coordinamento e rifornimento per le navi stellari che orbitano intorno al pianeta; a buon ragione deve venir considerato un ponte di collegamento con lo spazio sia per il carico che lo scarico di merci, materiali, varidium e cryocristalli. Nel cuore del settore sorge l'imponente Darewu 053, una centrale di stoccaggio sotterranea per le materie prime e i fabbisogni del pianeta. A Sud il clima è più secco e arido, e dove prima sorgevano prati e boschi compaiono pietre, rocce e terra bruciata. In questo luogo è stato costruita la base di difesa planetaria "Thunderdome", in origine presieduta dal quarto corpo fucilieri, dove sono dislocati tre giganteschi silos armati di testate a fissione per la difesa planetaria. Queste possenti armi erano estremamente utili per proteggere il pianeta da asteroidi o piccole flotte spaziali, e durante la Prima Guerra avevano abbattuto moltissime navi xeno e rinnegate! Ecathe ha subito un terribile assedio, ma con sforzi indicibili ha resistito fino alla Seconda Guerra, dove i Tau hanno sbaragliato le forze di difesa, ma successivamente, dopo violente battaglie contro Space Marines del Caos e guardia corrotta, sono stati sconfitti, e il settore è caduto nelle mani delle potenti forze del Caos!

Con lo scoppio della **Terza Guerra** il settore viene stretto in una morsa mortale: a Nord le forze lealiste sfondano la linea difensiva del Caos e avanzano, tra loro spiccano la **VII Comp. dei Lupi Siderali**, la **III Comp. dei Magli Imperiali** e il **Branco di Ulfang Zanna di Bronzo**. Mentre giungono tragiche voci sul risveglio delle forze Necron nel settore, il Caos, guidato dalla **Legione Nera** e gli **Sterminatori del Warp** si schiera a difesa degli obiettivi strategici e della faglia Warp: lo scontro è senza requie e per oltre 40 giorni i lealisti assaltano a più riprese gli avamposti, ma i rinnegati lottano con ferocia e disperazione, mantenendo la posizione fino all'ultimo, poi quando l'esito dello scontro è manifesto, ripiegano verso sud, circondati tra le forze Necron e lealiste. Su Thoran sventola nuovamente la bandiera imperiale, ma molti obiettivi strategici e la possente città formicaio di Ecathe sono ancora in mano al nemico...

+++++

## Settore 14: MACARION

Il forte vento caldo che prende il nome dal settore sferza continuamente l'area desertica settentrionale, dove rocce immani e antichi scheletri fossili sveltano in un ambiente estremamente arido e caldo. Qui risiede Delta V, una postazione automatizzata di controllo della biosfera, del clima e del processo di terraformazione di Faaris IV, che durante la Prima Guerra è stata attaccata e conquistata dai Necron. Più a Sud si trovano numerosi generatori geotermici, conquistati inesorabilmente dalle forze Necrontyr. Via via che si procede verso l'area meridionale l'umidità aumenta, e con essa l'acqua: lentamente compare la jungla, poi si infittisce ulteriormente, cresce di dimensioni e diventa una vera e propria jungla assassina. Sul limitare della jungla sorgono Solar VII e Vanguard I, solidi avamposti della guardia di difesa planetaria, che purtroppo sono stati annientati dopo un'eroica e tragica resistenza insieme alle principali colonie del settore dalle forze d'attacco Necrontyr. Con l'inizio della **II Guerra** le forze lealiste capitanate dai **Draghi di Matsujita** sferrano un devastante contrattacco, penetrando a fondo nel settore che viene riconquistato al prezzo di numerosissime perdite. Le forze necrontyr continuano inesorabilmente a risorgere,

# IL PIANETA FAARIS IV



costringendo guardia imperiale ed astartes ad una difficile guerra di logoramento. Il **Battaglione Veterano dell'Antica Forza Necron** infligge numerose sconfitte alle forze lealiste, tanto che il comando centrale invia il Capitano **Lance Fisto** della **III Compagnia dei Magli Imperiali** con due distaccamenti operativi per contrastare la minaccia xeno. Nonostante le prime vittorie, la situazione degenera rapidamente con il risveglio dei **Dormienti**, un mondo tomba sconosciuto che si unisce alla causa necrontyr. Con la battaglia delle **Piane di Osiride** i Necron conquistano e controllano il settore, e gli avamposti lealisti reggono solo quel tanto da permettere una ritirata ordinata alle truppe di terra. Un fuoco di sbarramento dall'orbita bassa contro le forze necron in rapida avanzata verso Thoran, arresta la loro espansione, e mentre il Capitano Fisto giura vendetta, il settore 14 viene siglato come estremamente pericoloso e perso.

+++++

## Settore 15: TROPICE

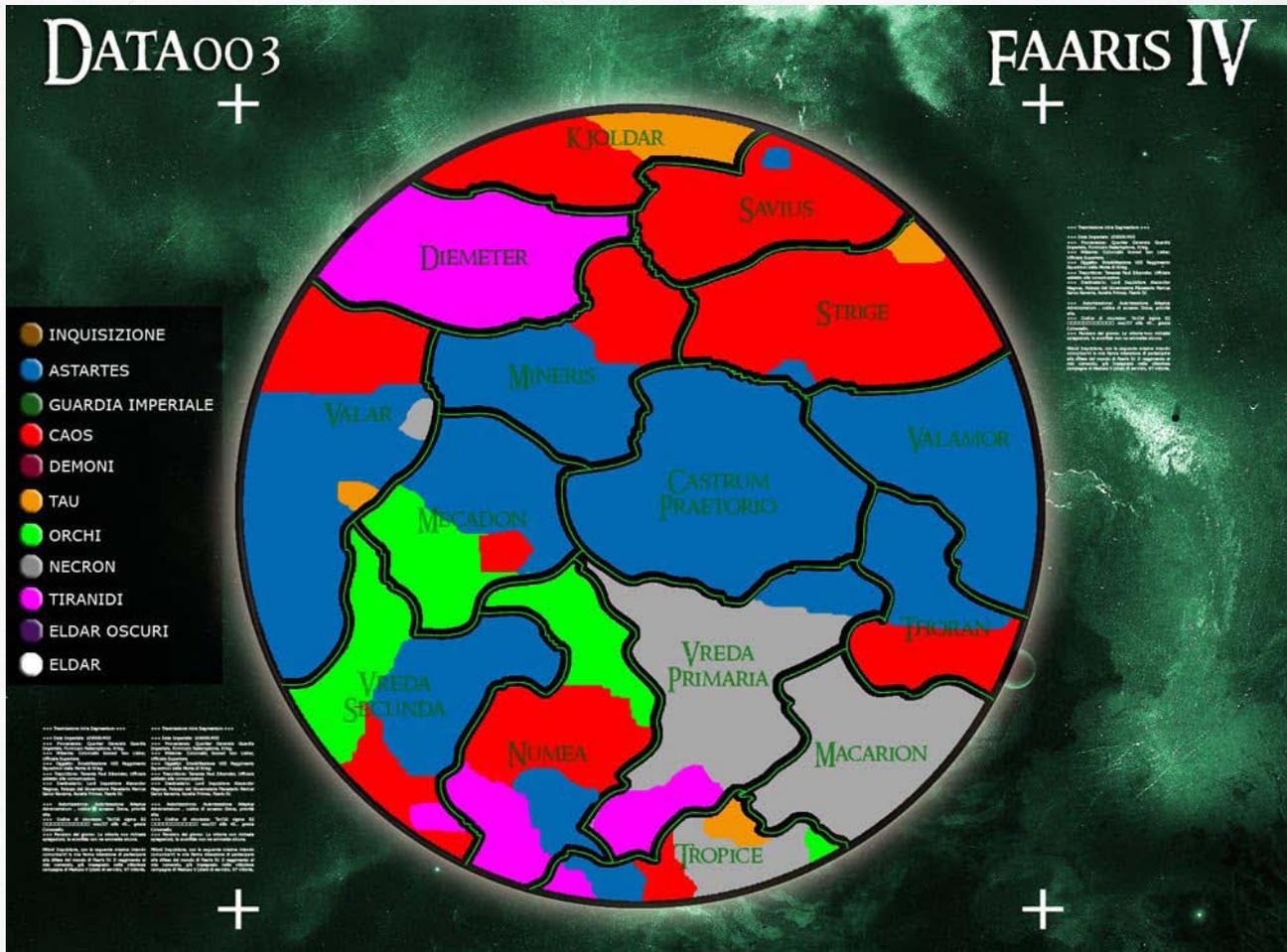
Il polo meridionale del pianeta è ricoperto da una jungla assassina fitta e quasi impenetrabile, dove un'elevata temperatura e un tasso d'umidità pari al 100% rendono l'aria praticamente irrespirabile. Il settore è stato pesantemente attaccato dalle forze Necron durante la Prima Guerra e ha riportato gravi danni: a Ovest sorgeva la base terraformante di Magellan I, il cui compito era quello di modificare

il clima di Faaris IV per debellare definitivamente la jungla, ma le forze necrontyr l'hanno quasi completamente distrutta. Più a Est alcune rovine imperiali e i resti di Columbus III, la prima base terraformante del pianeta. Nella giungla sono dislocati alcuni avamposti della forza di difesa planetaria e ancora più all'interno sorgono antiche rovine xeno. Durante tutta la Seconda Guerra le Ceneri Ardenti attaccano con ferocia le strutture necrontyr, senza trovare quasi resistenza: mentre i lealisti avanzano per riconquistare il settore, il Caos invia il suo campione Phobos e il suo esercito noto come il Fulmine del Maelstrom. Tropic viene devastato da numerose battaglie estremamente brutali per il controllo del settore, ma fortunatamente, alla fine, le forze lealiste hanno la meglio, schiacciando anche alcuni distaccamenti di incursione Orks e Tau. Durante la III Guerra il settore non subisce attacchi significativi, e i lealisti ricostruiscono parte delle strutture presenti prima della guerra.

+++++

**UN BUON COMANDANTE NON  
HA BISOGNO DI RISCHIARE: GLI BASTA  
ATTENDERE CHE SIA IL NEMICO  
A FARLO**

# IL PIANETA FAARIS IV



## LA PRIMA GUERRA

La Prima Guerra di Faaris IV è forse la meno conosciuta, anche perché, come prevede la normativa imperiale, ogni attacco proveniente dalle forze del Caos deve essere taciuto. Alcuni cultisti devoti a Khorne si ribellarono durante una tempesta del Warp e instillarono l'eresia tra gli operai dei nodi di estrazione del settore 1 (l'Inquisizione confermerà in seguito che un culto eretico era stato rilevato anche nel settore 10). Kjoldar era un luogo perfetto per iniziare a diffondere la dottrina del Caos, isolato, poco sorvegliato. Quando finalmente l'Inquisitore Alexander percepì il pericolo era ormai troppo tardi.

Numerosi vascelli del Caos comparvero ai limiti del settore spaziale, e nonostante la resistenza della Marina Imperiale, le navi raggiunsero il sub-settore FaarisIV, attaccando il pianeta. Nello stesso istante nei settori planetari di Kjoldar, Savius e Strige i rinnegati occupavano diversi punti strategici e si armavano, bramosi di sangue e distruzione.

Mentre l'Inquisizione valutava se dichiarare l'exterminatus, il governatore Navarre invia una richiesta di supporto immediato, e numerosissimi capitoli astartes e distaccamenti della Guardia Imperiale rispondono con grande prontezza. L'attacco del Caos però ha già innescato un tragico effetto a catena: gli Orks lanciano immediatamente una Waaagh e invadono il settore spaziale, scagliando centinaia di rokke nell'orbita bassa di Faaris IV,

eccitati dalla grande guerra. Se i primi mesi del conflitto sono brutali e disperati, con la comparsa dei Necron che emergono dalle necropoli presenti su Vreda Primaria e annientano in pochi mesi l'intero settore, la situazione si fa disperata. Intervengono gli Eldar che offrono un inaspettato aiuto alle forze lealiste e annunciano l'imminente arrivo di una flotta tiranide. I lealisti si dispongono sui settori ancora controllati per incrementare al massimo la loro capacità difensiva, e i Tau intervengono a loro volta per arginare l'espansione del Caos sul pianeta, preoccupati dalla sua rapida ascesa.

Lo scontro è immane, e si protrae per circa un anno intero, poi le forze stremate mantengono la posizione. Questa tregua forzata viene usata come termine della prima parte del conflitto, che gli storici hanno chiamato Prima Guerra. Il pianeta esce devastato e martoriato dal tremendo conflitto.

Le forze lealiste hanno combattuto con grande determinazione e coordinazione, e nonostante le terribili perdite, hanno tenuto il pianeta e protetto tutte le principali città formicaio, tra cui la capitale planetaria Aurelia Primos. Le forze dell'Imperatore dell'Umanità hanno vinto, ma ad un prezzo molto alto: l'area settentrionale del pianeta è stata messa a ferro e fuoco, il settore 2 è sotto attacco micetico, mentre i primi 4 settori sono stati devastati dal Caos. Lo Spaziporto Orgoglio di Marte è stato completamente distrutto dalle forze rinnegate, e il Cannone Vangelo Imperiale è stato abbattuto a testate termiche, pur di non lasciarlo nelle

# IL PIANETA FAARIS IV

mani dei Guerrieri di Ferro. L'area meridionale invece ha visto il risveglio di una razza antica e terribile: i Necrontyr, che sferrando un massiccio attacco hanno preso il controllo di tre settori, avanzando fino a minacciare il settore Castrum Praetorio. I Pelleverde hanno trovato la loro nemesis nel Caos, che li ha combattuti ferocemente su Numea, Vreda Secenda e Tropice! Gli antichi Eldar hanno subito una devastante sconfitta su Diemeter, seguita da un terribile massacro e da una catena di sfortunate battaglie che li hanno portati a perdere quasi tutti i loro obiettivi, mentre i famigerati Eldar Oscuri hanno imperversato per tutta la campagna con spietato tempismo, massacrando innumerevoli colonie. Anche i Tau dopo un attacco lampo nel settore 1 hanno lentamente perso terreno, pesantemente accerchiati dal Caos e dai Pelleverde, rispettivamente su Kjoldar e su Tropice. Tuttavia se

a Nord e a Sud Caos, morte e distruzione regnavano indiscussi, nella fascia centrale del pianeta i lealisti avevano stabilito la loro base operativa, e giorno dopo giorno guadagnavano terreno, coordinando gli sforzi per difendere il pianeta. Nelle cinque grandi battaglie per il controllo delle città formicaio la FDP, le forze imperiali e gli astartes compiono l'impossibile, respingendo assalto dopo assalto, non perdendo nessuna città. Quando finalmente le forze nemiche principali iniziano a ritirarsi, a causa dell'arrivo della flotta da combattimento della marina imperiale, il governatore Navarre può dichiarare la vittoria... ma questo è solo l'inizio, poiché molti settori sono ora fuori dal controllo imperiale, e molte minacce si annidano, pronte ad innescare una nuova guerra!

## BATTAGLIE CELEBRI

**NOVA SECUNDA:** Le forze imperiali composte da Templari Neri, Ultramarines, Guardia Imperiale e un distaccamento Eldar proteggono l'immenso formicaio di Nova Secunda da un feroce attacco del Caos guidato dai Khornifikati di Khorne e dalla Guardia Traditrice dei Teschi Neri, a cui si aggiunge un'orda della Waagh Orko GP del Kapoguerra Kapi-Rozzi con numerosi ztomba. La città, difesa anche dal Warlord Scudo dell'Umanità, regge all'attacco, e diventa un simbolo: la prima grande vittoria lealista nella guerra di Faaris IV.

**CAESAR SUPERIOR:** vista la difficoltà di reggere un assedio dietro le scarse difese della città formicaio, pesantemente danneggiate dai bomber orks, i lealisti avanzano verso il nemico, affrontandolo in un'area periferica nord-orientale. Scende in campo l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg del leggendario Colonnello Conrad Von Lieber, la III Comp. della Southern Legion, una forza d'attacco dei Templari Neri e una dei Blood Raven; la legio titanica Mantis risveglia per ordine dell'Inquisizione il possente Warlord Giudizio del Trono, che dopo duecento anni scende nuovamente in combattimento. Un'orda pelleverde infinita del kapoguerra dei Tezki Tozzi con alcuni ztomba, tiranidi e alcune unità d'attacco del Caos caricano le linee lealiste: lo scontro è terribile, e i lealisti sono costretti a indietreggiare e ricompattarsi. Il Gran Maestro Johannes Arianus del capitolo della Southern Legion si teletrasporta in campo con una squadra di terminator della I compagnia e affronta personalmente Zgaahmur, principe demone di Khorne: in un'epico scontro lo uccide, e le forze rinnegate

abbandonano il campo. Mentre la Guardia affronta i tiranidi, Templari e Blood Raven attaccano sul fianco l'orda pelleverde con una furia senza pari: i nemici ripiegano e si ritirano sotto i devastanti colpi dei cannoni dell'Imperium.

**PAENUMBRA I:** mentre il settore 3 è sotto l'attacco del Caos e i Divoratori di Mondi stanno distruggendo lo spaziorpoto Orgoglio di Marte e il Nodo di Estrazione Delta, la città formicaio di Paenumbra I regge stoicamente a uno degli assedi più duri della storia dell'Imperium. Un'immensa Waaagh! in combutta con i rinnegati si lancia ad espugnare il formicaio, supportata da un Great Gargant e da alcuni Kalpeza. Piovono dal cielo numerosi pulza rocket, e le forze della Guardia Imperiale sembrano avere la peggio. Nonostante i Lupi Siderali avessero promesso un supporto, non si palesano, e prima che la situazione degeneri intervengono la Southern Legion e i Dark Angels. La battaglia è spietata, e i morti si contano a centinaia. Con la distruzione del Great Gargant, che si schianta contro le mura imperiali, l'attacco si affievolisce, e i difensori gridano alla vittoria. Il Lord Inquisitore Alexander è stremato, ma vivo, e sulla città sventola la bandiera bicefala.

**IL MASSACRO DI DIEMETER:** gli Eldar posizionano il loro quartier generale nel cuore del settore 2, pronti a sferrare un devastante attacco contro i tiranidi che vi stanno costruendo un gigantesco nido. I tiranidi aggirano durante la notte il campo Eldar e alle prime luci dell'alba lo assaltano a centinaia di migliaia. I lealisti inviano subito le Salamandre e gli Ultramarines a supporto degli Eldar, ma ormai è

troppo tardi: anche gli astartes vengono massacrati dopo una lunga e disperata resistenza. L'intera base Eldar viene distrutta, smembrata. Il trauma psichico è terribile, come la preoccupazione per la crescente minaccia tiranide.

**UTHEN RAVOS:** la città formicaio è difesa dai Magli dell'Imperatore, da una forza d'attacco dei Templari Neri e da alcune squadre degli Angeli Sanguinari. I Massacratori di Khorne assaltano con grande ferocia, incuranti del fuoco di sbarramento, supportati a lungo raggio dalle batterie dei Guerrieri di Ferro. Dalla boscaglia a Sud emerge uno sciame di creature tiranidi, e nelle prime ore del conflitto la città sembra destinata alla resa, poi i Templari Neri respingono il nemico, effettuando una sortita eroica, ma tragica: il Caos viene sconfitto, ma l'intero distaccamento dei Templari, guidato dal fratello capitano Coerberus, muore nell'eroico contrattacco. Con loro cadono molti Angeli Sanguinari. La città è salva.

**ECATHE:** la città formicaio è difesa dalla II compagnia delle Salamandre e della III degli Ultramarines, dal XVI° Cadiano e dalla VII° brigata Vendergast, supportata da uno squadrone di Vendetta dell'aeronautica faariana, agli ordini del famoso asso Mav Killyon. Le forze del Caos vantano numerosi principi demoni, una legione dei Guerrieri di Ferro e distaccamenti d'assalto dei Seguaci di Khorne e della Legione Nera. A Nord i Marines della Peste chiudono l'assedio alla città, pronti a diffondere il contagio tra i difensori. Allo scontro si aggiungono i Dark Eldar della Cabala Arlecchina, desiderosi di sangue e schiavi. La battaglia

# IL PIANETA FAARIS IV

imperversa per giorni e giorni sotto una pioggia continua. Il Caos sfonda al bastione IX, penetrando nel formicaio, ma l'eroico sacrificio del Capitano delle Salamandre e la fede incrollabile dei Vendergast riescono dove tutto sembra oramai perduto: in un ultimo disperato assalto riconquistano il bastione, e in un'epico combattimento all'arma bianca il Lord Colonnello Frederik Vendergast ferisce il condottiero del Caos. Gli eserciti sono allo stremo, gli stessi astartes esausti. Le forze rinnegate si ritirano, dopo aver perso lo slancio e la furia nell'ultimo assalto. I lealisti stentano a crederci: hanno vinto. Il Bastione 9 e la Vendergast entrano nella leggenda.

**AURELIA PRIMOS:** la battaglia per la capitale planetaria si svolge su tre fronti simultaneamente: la città formicaio, il generatore del campo refrattore e il cannone di difesa planetaria. Mentre le forze lealiste schierano a difesa della capitale planetaria, un distaccamento di Demon Hunter, Astartes e FDP presidia lo scudo refrattore, con l'ordine di resistere il più a lungo possibile all'imminente attacco caotico. Nello stesso tempo il Caos rinforza con il titano reaver Signore delle Mosche la difesa del cannone Vangelo Imperiale, supportato da una vasta forza di Orks dei Tipi Tozti e alcune unità di rinnegati.

Le truppe lealiste si dispongono ben protette dietro le linee fortificate e lo sfrigolante campo dello scudo refrattore che circonda la città. Il titano warhound Vendetta e il warlord Giudizio del Trono della legio Mantis schierati a difesa di Aurelia Primos avanzano sul tavolo principale aprendo il fuoco con tutte le armi. La prima linea viene affidata alla Guardia Imperiale, che protetta dalle trincee e dai bunker si appresta a vendere cara la pelle.

Il grosso delle forze caotiche attacca con inaudita violenza il generatore dello scudo refrattore, e i lealisti combattono come leoni, metro per metro per far guadagnare tempo ai difensori del formicaio, mentre fiamme warp e demoni iniziano a materializzarsi ovunque. Nei pressi del cannone Vangelo dell'Imperatore la guardia imperiale supportata dagli astartes attacca il titano del caos, e grazie alle provvidenziali salve a lungo raggio del titano warlord lo annientano, ma la torreggiante mostruosità riesce comun-

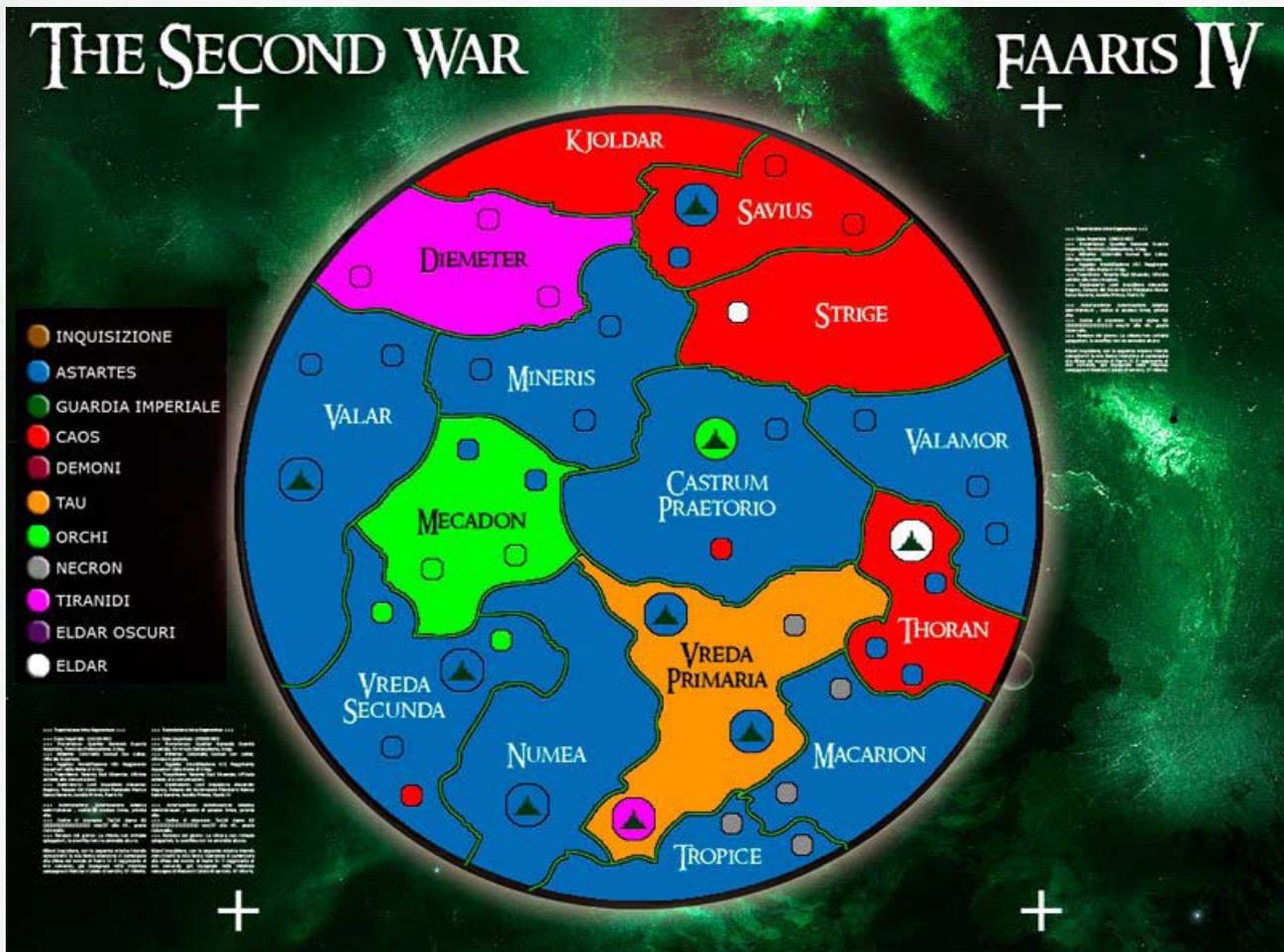
a riversare innumerevoli colpi sulle forze lealiste, prima di esplodere e crollare al suolo. Il caos bramoso di vendetta contrattacca con ferocia, annientando le unità lealiste: vista la situazione disperata il comando lealista rinuncia al cannone, concentrando i suoi sforzi nel supportare le forze a difesa dello scudo refrattore. Qui si svolge il grosso della battaglia, mentre la piana innanzi alla città resta quasi inviolata. Lo scontro è violentissimo: demoni, orchi, astartes, caos e guardia si contendono gli obiettivi di controllo con grande ferocia. Dalla riserva giungono i tanto attesi supporti, ma il Caos riesce nel suo intento e i demoni penetra all'interno del generatore, trucidando le ultime sorelle guerriere e i pochi inquisitori ancora in vita. In un'esplosione violacea il generatore di scudo viene distrutto, lasciando la città senza protezione.

Gli Orks lanciano immediatamente la Waagh, avanzando a tutto gas verso la prima linea lealista. Rombando una squadra di ragatzi su moto punta alla trincea corazzata che difende la città, mentre il caos viola il perimetro difensivo attaccando in profondità sia sui bastioni

occidentali che alle spalle dei baneblade. Il maresciallo dei Black Templar Audax Ducis, rendendosi conto della situazione guida quattro squadre crociate a difendere la fortezza Aquilae, rallentando l'avanzata nemica di oltre mezz'ora. Mentre gli astartes della Crociata Golem vengono macellati dagli Orks, la guardia del colonnello Konrad Von Lieber si trova in corpo a corpo con la schiera pelleverde, e miracolosamente non fugge, reggendo l'urto e contrattaccando. Nello stesso tempo le tattiche della Southern Legion e alcuni superstiti degli Ultramarines difendono le vie e i principali edifici della capitale dalle squadre terminetor rinnegate, poi dal cielo iniziano a giungere le thunderhawk, i drop pod, arriva la IV Comp. dei Dark Angels. Il morale si risollewa, e i nemici vengono ricacciati oltre il perimetro del formicaio. Il warlord apre il fuoco sugli Orks nella piana innanzi alle porte della città, dimezzandoli, e tempesta con i suoi turbolaser i restanti veicoli. Il Caos si ritira, e gli Orks si disperdono. La città è salva, ma lo scudo refrattore e il cannone Vangelo Imperiale sono in mano al nemico.



# IL PIANETA FAARIS IV



## LA SECONDA GUERRA

Dopo circa 4 mesi di apparente calma, le ostilità si riaccendono feroci, e la guerra incendia nuovamente il pianeta Faaris IV: i Lealisti, forti di uomini e mezzi iniziano una devastante contro offensiva per riprendere il controllo dei settori Savius e Strige, in mano al Caos. Inizialmente l'operazione è un successo, ma poi gli Eldar conosciuti come I Guardiani degli Antichi rompono il trattato d'alleanza e affrontano i distaccamenti lealisti su Strige, infliggendo gravi perdite e distruggendo il campo base lealista. Il settore viene nuovamente perso, e solo la **III Comp. Consoli Bianchi** e la **XIII Comp. Wulfen** rimangono nel settore, isolate e sotto attacco nemico. Nel gelido Kjoldar i Tau sferrano una serie di attacchi mirati per indebolire le forze rinnegate e prendere il controllo del settore uno, mentre **Lord Pestus** guida le forze del Caos su Savius in una serie di devastanti vittorie, deciso a tenere il settore e schiacciare i patetici lealisti che invano cercano d'avanzare verso la città formicaio **Paenumbra I**, ancora sotto assedio. Nella fascia centrale i combattimenti infuriano, e spaventato dalla crescente forza dei Pelleverde, il comando centrale ordina di rinforzare tutti gli avamposti di confine e arginare Mecadon, rocca forte inespugnabile degli Orks. La **III Comp. della Southern Legion** in stanza su Mineris insegue e intercetta una grande colonna Orks dell'**Armata Rozza** e supportata anche da una formazione d'attacco dell'**Ala del Corvo** li sconfigge nella gola di Riser, lungo il confine con Mecadon. Approfittando della

vittoria le forze lealiste penetrano nel settore, avanzando a fatica e con grande dispendio di uomini e mezzi fino all'**Ars Machinorum**, che viene riconquistato, oramai devastato, ma ancora operativo. La **forza di attacco di Iskander** e **I Giustizieri** vengono inviati a contrastare le scorribande e le carneficine della terribile **Cabala Arlecchina**, ma nonostante gli eroici sforzi, i predoni Eldar si dimostrano un avversario pericoloso ed infido, arrivando persino a catturare un prezioso obiettivo strategico.

Vreda Secunda viene affidato alla VII Brigata Vendergast, che insieme ad altre forze lealiste respinge l'invasione Orks e protegge il settore per tutta la durata della II Guerra, guadagnandosi il titolo di Difensore dell'Imperium.

Le forze tiranidi responsabili del massacro degli Eldar durante la Prima Guerra si rivelano durante il primo mese di guerra, ma la grande ondata di invasione non sembra essere ancora iniziata, la tensione cresce, vengono raddoppiate le sonde di controllo lungo i perimetri del settore 2, mentre segnalazioni sparse di incursioni tiranidi avvengono in diversi punti del pianeta. La minaccia più temuta tuttavia resta quella **Necron**: dopo aver annientato tutta la popolazione nei settori 14 e 12, attendono sopiti la grande chiamata. Le foto orbitali mostrano grandi obelischi neri e strane strutture necrontyr nei settori conquistati, e la necessità di portare soccorso alle città formicaio assediata è sempre più alta.

Il secondo mese di guerra travolge i difensori del pianeta e molte forze in campo finora intoccabili, in un'escalation di

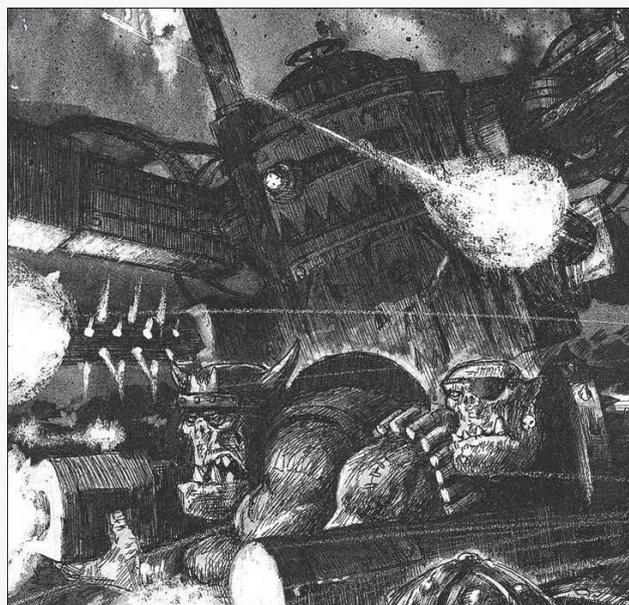
# IL PIANETA FAARIS IV

conflitti e distruzione senza pari. Ad Est i Tau continuano la loro offensiva contro i settori Kjoldar, Strige, Valamor e Thoran, spesso alleandosi con gli Eldar o supportandoli a loro volta per conseguire i loro obiettivi. I Lealisti, accerchiati da ogni lato, iniziano a cedere terreno, ma nello stesso tempo con grande determinazione continuano a martellare i settori maledetti di Savius e Strige, mentre subiscono devastanti sconfitte su Thoran e Valamor. Sotto l'ordine dell'Alto Comando iniziano la campagna d'attacco contro Diemeter e Vreda Primaria, sfondando nei settori nemici e stabilendo una testa di ponte. Le forze rinnegate del Caos reagiscono con ferocia all'espansione Tau nel settore uno, e contrattaccano su Numea, Valar, Savius e Strige, spingendosi perfino ad assaltare il settore Castrum Praetorio. Mentre i Necron sembrano assopiti nel loro sonno eterno, e lasciano oscuri obelischi a difesa del loro territorio, gli Orki lanciano una devastante Waaagh! costituita dall'unione degli **Zpakka Krani** guidati da Zurdrug Pugno Azzazzino, la famigerata **Banda di Urug da Dekka** e i **Death Skulls** che riversano le loro orde contro numerosi settori, costringendo i loro avversari a cedere terreno, e stabilendo numerose teste di ponte in diversi nuovi settori planetari. Le forze tiranidi dopo un'iniziale tentativo di invasione, concentrano i loro sciame sul settore due, per sterminare e respingere le forze d'attacco lealiste, e su Numea e Vreda Primaria, dove l'espansione continua inesorabile.

Dopo mesi di silenzio, gli Eldar iniziano a mostrare tutto il loro potenziale: sfruttando la rete si spostano di settore in settore, attaccando e indebolendo, conquistando obiettivi chiave, ritirandosi se inevitabile. Anche i loro cugini oscuri, i Dark Eldar riprendono ad attaccare con ferocia e scomparire altrettanto velocemente, sottraendo obiettivi strategici e indebolendo il controllo sul settore dei loro nemici. Le forze lealiste tentano di riorganizzarsi, ma terribili notizie giungono dal Nord: la città di Paenumbra I, dopo lunghi mesi d'assedio sembra esser caduta e in mano agli Eldar, poi alcune voci smentiscono e affermano che si trova ancora sotto il controllo lealista... tuttavia non giungono segnali dalla città formicaio, e si decide di inviare una forza dell'Inquisizione a scoprire le sorti di Paenumbra. Caesar Superior, nel settore Valar e Nemesys nel settore 12 resistono indomite, ma la città formicaio di Ecathe cade in mano Eldar nonostante gli eroici sforzi della sorellanza.

Il terzo mese di guerra inizia con la pesante controffensiva lealista: il capitolo astartes delle **Ceneri Ardenti** penetra nel settore maledetto Diemeter, con l'ordine di riconquistare il settore, estremamente protetto dalle forze tiranidi. Nello stesso tempo l'Alto Comando sito in Castrum Praetorio, pesantemente difeso e presidiato dalle forze lealiste, ordina l'attacco contro l'Impero Tau che vede la sua massima espansione su Valamor grazie alla **Forza d'Assalto Sa'cea**, e contro le forze Pelleverde stanziate su Mecadon. Tutti gli altri eserciti hanno l'ordine di resistere, cercando di contenere gli attacchi, e lentamente avanzare, riconquistando il territorio. I Tau, per nulla intimoriti, sferrano una devastante contro offensiva su Vreda Primaria, cogliendo alla sprovvista le scarse forze lealiste, e schiacciando, con il supporto di numerose schiere Eldar, i guerrieri Necrontyr risvegliati a difesa del loro settore-tomba. Nel settore 9 le **Tigri Cremisi** intraprendono una difficile campagna per sfondare le linee Tau e riconquistare il settore e i suoi obiettivi strategici. Ad Occidente la Waaagh! del grande **Uruk da Dekka** cala sul **IV reggimento di Armageddon** del Colonnello Von Richard, distruggendolo

e trucidando la maggior parte dei suoi plotoni; vengono subito inviati gli Angeli Sanguinari, ma la loro avanzata viene ostacolata dal terribile **Drag'Hutt**, lo Scorticatore Nero, che con numerose imboscate rallenta l'avanzata lealista e infligge gravi perdite. Su Strige giungono notizie di un'imponente battaglia che ha visto Tau e Lealisti spalla a spalla circondati Orks e Caos. Lo scontro si è protratto per giorni, ma alla fine le forze lealiste e xeno hanno conseguito la vittoria. Gli Eldar intrecciano nuovamente i fili del destino, combattendo con grande coraggio, ma cambiando spesso fronte. Le loro azioni alcune volte sembrano voler avvantaggiare una fazione, poi un'altra. La forza di combattimento **Lacrima di Isha** viene identificata in innumerevoli scontri nei settori del pianeta, spesso anche in supporto alle forze Tau, intente a conquistare Vreda Primaria. Il Caos lotta con grande ferocia, mantenendo il controllo sui suoi territori e respingendo chiunque tenti di ostacolarlo, nemmeno un'intera forza d'attacco astartes riesce a sfondare le linee su Kjoldar, e viene tragicamente respinta in un'ordalia di sangue e distruzione.



Nel settore 10 la **V comp. Magli Imperiali** sferra una campagna contro le forze rinnegate capitanate dagli **Sterminatori del Warp** presenti nei sottosectori, e nonostante le perdite, consegue una grande vittoria, mentre più ad Est la VII<sup>o</sup> brigata Vendergast respinge sciame tiranidi oltre i perimetri di sicurezza, per poi cadere vittima di un'agguato delle forze caotiche, che la costringono a ritirarsi per non subire eccessive perdite! I Tau continuano ad imperversare nell'area sud orientale del pianeta, e via via che le Tigri Cremisi penetrano nel settore 9, intensificano gli attacchi su Tropice, Vreda Primaria e Thoran. Con un coraggio e una determinazione senza eguali il colonnello Verbinski delle Tigri Cremisi avanza di vittoria in vittoria dentro Valamor, riconquistando il settore e i suoi principali obiettivi strategici, e guadagnandosi il titolo di Indomito dopo la battaglia contro i marines rinnegati dei **Diavoli di Magrust**. Tuttavia la felicità è breve, giunge infatti notizia che la città formicaio di **Drakon III** è caduta sotto attacco tiranide, e la sua popolazione sterminata, insieme a tutti i suoi difensori. Nello stesso tempo nel settore 2, la forza d'attacco delle **Ceneri Ardenti** affronta uno dei

# IL PIANETA FAARIS IV

combattimenti più duri e spietati contro la sua nemesi: la terribile e leggendaria **Bioflotta Alien**; nonostante la vittoria delle forze astartes, una minaccia ancora maggiore si sta per rivelare alle forze d'invasione delle Ceneri Ardenti: il settore Diemeter si sta risvegliando, le creature tyranidi stanno evolvendo e mutando, e il settore due rinasce a nuova vita nella stirpe ibrida tiranide-umana. Si costituisce uno stato governato dalla mente collettiva, che professa libertà ed uguaglianza per tutti coloro che si convertiranno al culto tiranide...

Se nella fascia centrale Caos e Magli Imperiali si fronteggiano in un'epico scontro, e a Nord i Tiranidi fermano l'avanzata delle

Ceneri Ardenti, è su Castrum Praetorio che avviene la tragedia: la capitale planetaria **Aurelia Primos**, dopo oltre un mese d'assedio, cade e viene conquistata dai Pelleverde. Gli Orks sfondano le difese della Guardia Imperiale, e guidati dal feroce Kapoguerra **Zdrumo** e **Turbomazza** trucidano un numero impressionante di civili. Mentre tutto precipita la III compagnia della Southern Legion e numerosi distaccamenti Dark Angels cercano in ogni modo di rallentare l'orda pelleverde e permettere ai pochi superstiti di fuggire. Con la perdita della capitale planetaria si conclude la II Guerra di Faaris IV.

## BATTAGLIE CELEBRI

**BATTAGLIA DI JALAKA:** Le forze ibridi tiranidi invadono il settore I. Guidate da Lord Zakon inizialmente infliggono numerose perdite ai gruppi di caccia Tau, ma pochi chilometri oltre il confine vengono fermati dal fuoco concentrato delle hammerhead. I satelliti forniscono numerose immagini dell'esercito tiranide: oltre a ibridi e creature sinaptiche sono ben visibili reparti di soldati traditori che hanno abbracciato la causa xeno.

**AVAMPOSTO 11:** le forze ibride di Lord Zakon sconfinano nel settore 4, ma gli Angeli Sanguinari intercettano la forza xeno e la bloccano nei pressi dell'Avamposto 11, lungo il confine con Diemeter. Lo scontro è terribile, ma gli astartes riescono a tenere il ponte e a non far avanzare i tiranidi.

**DISFATTA DI NAA MAAR:** i Magli dell'Imperatore vengono aviotrasportati nella gola di Naa Maar nel settore Savius, supportati dal Baneblade Ira del Giusto e da alcuni bastioni a caduta. Mentre allestiscono il forte, il Campione di Nurgle Pestus cala nella valle al comando della Legione della Pestilenza. Lo scontro è senza speranza, e i lealisti vengono massacrati. Tra i caduti vi è anche il maestro capitolare Vladimir Pugh.

**RESA DI MALAAD:** gli astartes Falchi d'Argento difendono il confine orientale di Valar da un attacco Orks proveniente da Mechadon. Il feroce Kapoguerra Turbomazza e il temuto ZpakkaKrani travolgono le linee lealiste grazie a quattro Ztomba e un'orda infinita di Pelleverde. Il capitano Cadver della IV Comp. si arrende agli xeno. La Prima compagnia che stava per teletrasportarsi in supporto dal battlebarge in orbita bassa interpreta

questo gesto come tradimento, e si rifiuta d'attaccare, e il distacco a terra viene interamente massacrato dagli Orks. Il capitolo dei Falchi d'Argento viene subito messo sotto osservazione dall'Inquisizione.

**BATTAGLIA DI KARZAS:** la guardia traditrice dei Teschi Neri attacca con un devastante bombardamento dall'orbita bassa la fortezza della redenzione degli Ultramarines a difesa della valle di Karzas su Valar. Appena cessa il bombardamento un intero esercito aviotrasportato invade l'area presidiata dagli spacemarines, costringendoli a un combattimento estremamente duro e difficile: bersagliati da un fuoco a lungo raggio incessante, lottano come leoni, ma uno dopo l'altro cadono, e la guardia traditrice conquista la fortezza ribattezzandola Bordello di Ultramar.

**PAENUMBRA I:** continua il terribile assedio della città formicaio di Paenumbra I. Eldar e Tau portano nuovi rinforzi tramite le loro aeronavi, e nonostante la distruzione di due titani warhound e il numero impressionante di vittime, i lealisti tengono la città. La vittoria si deve alla Guardia Imperiale Cadiana, che presso la porta dell'Aquila ha resistito contro ogni aspettativa, e ad alcune unità di guardiani Eldar. Il Caos si dimostra un avversario terribile, e nonostante perda questa battaglia continua ad assediare la città.

**CAESAR SUPERIOR:** la città formicaio è difesa dall'Unità Tau di infiltrazione Ghost, dagli Eldar dell'Arcamondo Hera-tool e dalla Guardia Imperiale del VII Gr. D'Armata Cetriano. Il Caos attacca inviando i Rinnegati Tetriani e nello stesso tempo i demoni conosciuti come le Bestie

dell'Annietamento. L'aria è saturata di energia warp, e il tempo sembra rallentare. Lo scontro si prolunga per oltre due giorni,

**ECATHE:** per la prima volta i Tau attaccano apertamente una grande struttura imperiale. La città formicaio di Ecathe viene espugnata dal distacco Tau denominato Gruppo di Caccia D'yanoi Ka e dai guerrieri Eldar della Scheggia del Vento. Inquisizione, sorelle dell'Ordine Eterno del Sacro Fuoco e il Grande Branco degli Spacewolf difendono con grande coraggio la città, ma la supremazia aerea degli attaccanti gioca un ruolo fondamentale. All'attacco si aggiungono le Tezte Blu degli Orks: le forze lealiste, in tragica inferiorità numerica vengono schiacciate e sopraffatte. La città è persa.

**NEMESYS:** la città formicaio è difesa dalla II compagnia dei Figli di Medusa, dalla Guardia Imperiale Farraniana e da numerosi Eldar di Alaithoc. Gli Eldar annunciano l'attacco necron ancora prima che si manifesti, e quando sopraggiunge, nonostante la moltitudine dei guerrieri meccanici, i difensori sono pronti e saldi. L'assedio dura dieci giorni, ma la città resiste indomita.

**DRAKON III:** la città formicaio è difesa dalla Guardia Imperiale e da un pugno di cavalieri grigi. Il Caos attacca dall'orbita bassa, riversando decine e decine di capsule colme di massacratori di Khorne all'interno del perimetro cittadino. Nello stesso tempo un'orda tiranide perfora gli strati inferiori dei sub livelli di Drakon III e si riversa nei sottolivelli e poi via via fino alla cuspide. Lo scontro è terribile, e si combatte edificio per edificio, strada per strada. Poi avviene l'inevitabile, e la città cade, mentre i veri vincitori si confermano

# IL PIANETA FAARIS IV

i Tiranidi, che nel giro di poche ore dalla vittoria infestano completamente i resti del formicaio.

**STRIGE:** il Caos attacca con grande ferocia la linea fortificata lealista che cerca di avanzare nel settore per riconquistarlo. Lo scontro è brutale, e nonostante i lealisti compiano grandi atti eroici, la ferocia e la furia degli attaccanti li travolge: nelle fortezze e nei bunker si combatte all'arma bianca, mentre i demoni si riversano tra le trincee e invadono gli arsenali. I lealisti sono costretti a ripiegare e a fuggire disordinatamente. Strige sembra condannato a restare dominio indiscusso del Caos.

**AURELIA PRIMOS:** una Waagh immensa guidata dai Kapoguerra Zdrumo e Turbomazza cinge d'assedio la capitale planetaria. La Guardia Imperiale Farraniana, l'VIII Reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg e il titano Warlord Giudizio del Trono, della legione Mantis, oltre a un pugno di space marines della Southern Legion e degli Ultramarines si frappongono alla marea verde che avanza compatta, sollevando un enorme muro di polvere tra veicoli, moto, karri korazzati e altre strane macchine. Nel cielo alcuni bomber orchi sfidano la contraerea della città formicaio, ma solo un thunderbolt dell'areonautica farraniana

si alza in volo per contrastarli.

Sul lato orientale la situazione è disperata: numerosi kalpeza e un possente Great Gargant avanzano minacciosi, vomitando centinaia di devastanti missili contro i bastioni della città. Le prime linee avanzate della guardia lealista vengono travolte e ogni resistenza annichilita. Mentre vengono inviati disperate richieste d'aiuto, la marea verde impatta contro le fortificazioni di Aurelia Primos, e il combattimento infuria lungo tutto il perimetro: i fanti scelti di Krieg combattono come leoni, mentre gli astartes cercano di uccidere il maggior numero possibile di Orks presso il portone Macarius. I bomber e il Gargant prendono di mira il torreggiante titano lealista, bersagliandolo con tutte le armi del loro devastante arsenale. Mentre l'intersezione delle mura ad Est cede sotto i colpi delle kele corazzate degli Ztomba e degli Zpakka, la guardia farraniana tenta una sortita disperata, ma mentre posizionano le cariche termiche sui titani orks, i ragatzi di Zdrumo li circondano e macellano fino all'ultimo. Il generale Jack Steel riesce ad attivare un detonatore prima di morire, e uno ztomba esplose in un'enorme vampata di fuoco, ma la situazione resta disperata.

Gli Orks fanno breccia, riversando centinaia di latte azzazzine e kommandos all'interno delle mura. Gli Ultramarines combattono per contenerli facendo guadagnare tempo prezioso ai civili che

stanno ripiegando verso le piattaforme di atterraggio. Alte colonne di fuoco si alzano dai palazzi e dalle fabbriche, sangue e morti ricoprono le strade. Si combatte quartiere per quartiere, livello per livello. Gli Arbetes mobilitano tutta la popolazione e si uniscono alla mischia con tutti i volontari che hanno rastrellato: sono in arrivo numerose thunderhawk e Valkirie, l'obiettivo è resistere il più a lungo possibile per permettere l'evacuazione dei cittadini e dei funzionari planetari.

Gli scontri continuano tutta la notte, ma alle prime luci dell'alba la resistenza lealista è quasi nulla. La città è completamente invasa dai Pelleverde. Il Warlord, gravemente danneggiato, riceve l'ordine di abbandonare la città e disimpegnarsi, ripiegando verso le piazzeforti lealiste nel settore.

L'ultima thunderhawk a sollevarsi dalla rampa 7 tra raffiche della contraerea orks e colpi degli sciakalli appostati sui tetti dei palazzi è delle Ceneri Ardenti. Poi cala il silenzio radio, i condottieri imperiali vacillano. Un simbolo è stato spezzato. La capitale planetaria è caduta, il governatore di Faaris IV Navarre è dato per disperso, probabilmente morto. Un tragico terribile colpo per le forze lealiste.

Pochi giorni dopo, il Kapoguerra Zdrumo si insedia nella capitale, si autoproclama zindako.



La battaglia per Aurelia Primos è stata giocata a Milano il 17 ottobre 2010, per un totale di 30.000 punti in campo, e si è conclusa con la vittoria degli Orks.

Tutte le battaglie descritte in queste pagine sono state realmente giocate e hanno deciso l'evolversi della guerra di Faaris IV.

# IL PIANETA FAARIS IV

## PAENUMBRA I

Resoconto della Seconda Battaglia per Paenumbra I, settore Savius, estratto dal registratore neurale del Lord Inquisitore Alexander Magnus, Ordo Xenos, Primo Consigliere Tattico del Governatore Planetario di Faaris IV Marcus Sarus Navarre:

**\*\*\* Cod. 148/r3, accensione registratore neurale, soggetto registrato Lord Inquisitore Alexander Magnus, Ordo Xenos. Registratore neurale online \*\*\***

Tempo, ultima, forse unica, preziosissima risorsa. Penso a quanto tempo è stato perso e a quanto ce ne servirebbe, ora che ne abbiamo così poco a disposizione. Il vano di trasporto della cannoniera Vendetta è malamente illuminato, i possenti ruggiti dei suoi rotori gravitazionali mi impediscono di ragionare con ponderazione. Accanto a me ci sono sei uomini, sei soldati tra i più fedeli e determinati dell'Imperium dell'Uomo. Cavalleggeri degli Squadroni della Morte di Krieg.

Il sergente Kayn Molossian sta recitando con voce sommessa i catechismi imperiali per l'imminente battaglia, i suoi uomini fanno lo stesso. Riesco a udire il loro mantra ripetuto nonostante il frastuono dei motori. Un'altra cannoniera ci segue in coda, trasportando le cavalcature

ciberneticamente migliorate degli uomini al mio fianco. Questo, e questo soltanto, è il contributo bellico che ho potuto raggruppare per la difesa di Paenumbra I. Due cannoniere, sei soldati e sei cavalli. Oltre, ovviamente, a me stesso. Che l'Imperatore ci protegga.

Rimugino su tutti coloro che per i più svariati motivi non ho potuto portare con me. Il mio seguito, assegnato alla supervisione tattica presso il Governatore Planetario Navarre, non ha potuto accompagnarmi, qualcuno doveva restare nella capitale in mia assenza. Uno dei miei più fidati compagni d'arme, il Confratello Capitano Artemis della Guarnigione della Morte, è impegnato nell'epurazione di una nutrita banda di Orki presso una colonia del settore Mecadon. Il leale Colonnello Konrad Von Lieber ha il compito di stabilire delle teste di ponte e di liberare la strada alle truppe imperiali sul confine tra i settori Mineris e Savius; per venire incontro alle mie richieste, si è privato di due cannoniere e della migliore squadra di cavalleggeri del suo reggimento. Un gesto che non dimenticherò.

Il mio sguardo indugia sull'arma appoggiata alla panca metallica dove sono seduto. Un Malleus Demonicus, che il mio collega, e amico, l'Inquisitore Fabius Maximus dell'Ordo Malleus, ha

voluto che portassi con me in questa battaglia. Le rune di protezione incise lungo il manico e la testa del martello rilucono debolmente, quasi fossero vive. Un simile oggetto non potrà che essermi di grandissima utilità contro la feccia del Warp che dovrò affrontare.

La cannoniera diminuisce di velocità, il brusco decelerare mi fa saltare lo stomaco in gola. Ho dato ordini al pilota di forzare i motori fino al limite massimo. Devo arrivare al più presto al formicaio di Paenumbra I. Il tempo continua a diminuire, e ne abbiamo ancora un disperato bisogno.

**\*\*\* Registrazione neurale interrotta manualmente. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 3 ore, 12 minuti, 41 secondi \*\*\***

I motori del Testudo della Southern Legion rombano sommessamente al minimo dei giri. I cingoli piegano arbusti e sbriciolano pietre nella lenta avanzata verso la linea difensiva approntata fuori dalla mura del formicaio. Da un portello laterale, scorgo gli imponenti bastioni di Paenumbra I: soldati della Guardia Imperiali sono asserragliati sui camminamenti, controllano le armi delle postazioni difensive, scrutano nella perpetua oscurità in cerca di qualche



# IL PIANETA FAARIS IV

traccia del nemico. Accanto a loro, che l'Imperatore possa perdonarmi, alcune squadre di Eldar e di Tau sono affaccendate in qualche strano rituale preliminare alla battaglia. Essere costretto a tollerare la loro presenza sul campo dal nostro lato del fronte sfida la mia pazienza. Essere stato costretto a chiedere e accettare il loro aiuto per difendere il formicaio mina la mia integrità e incrina il mio animo. Che l'Imperatore mi perdoni, non ho avuto il tempo di organizzare qualcosa di meglio, ho dovuto sfruttare tutte le risorse a mia disposizione. Ciò comunque non giustifica le mie scelte, per le quali sono certo che pagherò il dovuto scotto. La dannazione non è mai immediata, si conquista a piccoli passi, e sono certo che questo sia uno di essi.

All'interno del Testudo, i cinque Terminator della Southern Legion stanno terminando le preghiere di protezione per il loro equipaggiamento. La loro presenza è rassicurante e inquietante al tempo stesso. Essere seduto accanto ai più potenti soldati dell'Imperium mi fa capire quanto io sia fortunato ad averli al mio fianco, ma mi fa anche capire che se uno di loro volesse, potrebbe spezzarmi il collo con una mano sola.

Il sergente Cassius si volta verso di me prima di indossare l'elmo potenziato segnato da centinaia di battaglie. Mi fa un cenno con il capo. Niente parole, niente discorsi. Solo un piccolo cenno, nulla di più.

Il Testudo aumenta la velocità. Il terreno sconnesso fa sobbalzare il corazzato, mai come però le scosse causate da ciò che avanza alle nostre spalle. Il Deus Machina Imperator Vult, Titano di Classe Warhound, una torreggiante macchina alta quanto le mura di cinta del formicaio, se non di più. Ogni suo passo è come un colpo di artiglieria pesante sparato direttamente nel terreno, il continuo vibrare del mezzo su cui mi trovo mette a repentaglio l'integrità del mio apparato uditivo.

Improvvisamente, al di fuori del Testudo si scatena l'inferno. Distinguo distintamente il crepitio delle armi laser della Guardia Imperiale e il tuonare delle cannonate dei corazzati a difesa del cancello d'ingresso del formicaio. Anche il nostro mezzo apre il fuoco, luminose tracce laser sfrecciano dai nostri cannoni

lateralmente all'indirizzo di un nemico per me al momento invisibile.

Io e i Terminator siamo seraficamente seduti ai nostri posti, silenziosi guerrieri chiusi in una gabbia di ceramite e plastacciaio in attesa che qualcuno apra i portelli. Lo stato di calma riflessiva che riesco a raggiungere in questi momenti rende merito al detto "la quiete prima delle tempeste".

Ripasso mentalmente le principali tecniche di combattimento in campo aperto, conscio che molto presto mi troverò ad affrontare il nemico in prima linea. La presenza del Malleus Demonicus vicino a me attenua la tensione alla bocca del mio stomaco, come se da esso si irradiasse una qualche energia terapeutica. Il legame psionico che ho stabilito con l'arma benedetta è forte e stabile, sia ringraziato il Trono d'Oro.

Il pilota pronuncia qualcosa nel comunicatore del vano trasporto, le parole giungono disturbate, probabilmente a causa di un accumulo di energia statica dovuto alla saturazione di energia laser nell'aria attorno al nostro veicolo. Il Sergente Cassius si alza e fa cenno ai suoi compagni di prepararsi allo sbarco. Mi alzo e impugno il Malleus Demonicus, percependo immediatamente un flusso di energia psionica invadermi il corpo.

Un violento colpo fa sbandare il Testudo, le luci all'interno del vano cargo si spengono in una pioggia di scintille; dopo un lunghissimo istante di buio completo, si attiva l'illuminazione di emergenza, permeando l'angusto locale di una spettrale luce rossastra. Il pilota sta ancora parlando nel comunicatore, ma le sue parole sono del tutto incomprensibili. Un secondo urto scuote il Testudo, facendomi barcollare. Il Sergente Cassius mi afferra prima che io possa cadere disteso sul pavimento metallico del vano di trasporto. Faccio per ringraziarlo, ma un altro colpo, violentissimo, raggiunge il mezzo corazzato su una fiancata; finisco a terra senza avere la possibilità di restare in equilibrio, i Terminator si appoggiano alle paratie per rimanere in piedi. Mi volto verso l'ipotetico punto di impatto e vedo un mare di scintille scaturire dalle celle di energia dei cannoni laser della fiancata destra. Grido a tutti di mettersi al riparo nel momento esatto in cui il

sovraccumulo di tensione energetica genera un'esplosione all'interno del...

**\*\*\* Registrazione neurale interrotta, soggetto privo di sensi. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 0 minuti, 36 secondi\*\*\***

Riapro gli occhi e tossisco per via di una densa coltre di fumo che ha pervaso l'abitacolo del Testudo. Ho il volto premuto contro qualcosa che reputo essere il pavimento del vano di carico. Le luci sono spente, la visibilità è scarsa, non vedo praticamente niente; l'esplosione ha squarciato gran parte della fiancata destra del mezzo corazzato, aprendo un largo varco verso l'esterno. Sento il sergente Cassius che ringhia brevi ordini ai suoi uomini, i quali si precipitano fuori dai rottami del veicolo e si dispongono in posizione tattica difensiva Delta 4. Mi alzo a fatica, i polmoni mi bruciano per il troppo fumo inspirato. A parte qualche piccola bruciatura, sto bene. Seguo il sergente Cassius fuori dal Testudo e avanzo nella costante oscurità di questo settore dimenticato dall'Imperatore.

A poche decine di metri dalla nostra posizione intravedo nel buio i responsabili della distruzione del nostro mezzo corazzato: terrificanti xenos della razza Tiranide, sottorazza Zoantropi. L'alveare ci ha mandato contro i suoi psionici migliori. Impreco a denti stretti mentre i Terminator aprono il fuoco dei loro requiem d'assalto a piena potenza. Il mio cannone psionico vomita proiettili intarsiati di iscrizioni rituali e pregni di energia warp; i repellenti xenos sussultano sotto il pesante volume di fuoco e lanciano grida stridenti nel momento in cui spirano.

L'area davanti a noi ora è libera, sforzando la mia vista potenziata individuo alla nostra sinistra una squadra tattica di Space Marines della Southern Legion che a passo di corsa sta raggiungendo uno degli obiettivi da presidiare indicato nella mappa strategica della missione: il rudere di un vecchio stabilimento industriale, al cui pian terreno è situato un accesso alla rete dei cunicoli sotterranei di servizio che corrono per chilometri lungo la cinta muraria del formicaio.

Un momento prima che gli uomini della Southern Legion giungano all'ingresso

# IL PIANETA FAARIS IV

dei cunicoli brevi raffiche di laser e di proiettili spazzano l'interno del rudere, falciando alcuni Space Marines e costringendo i sopravvissuti a mettersi in copertura. Non vedo chi ha sparato, questo buio costante nasconde il nemico tra le ombre degli edifici in rovina posti all'esterno della mura della città.

Ciò che non posso vedere, però, lo posso udire. Qualcosa di pesante, di grosso, sta avanzando verso la nostra posizione, continuando a sparare e producendo un costante rumore di metallo scricchiolante. Lampi di luce balenano nella nostra direzione, mi getto a terra dietro ad un cumulo di pietre per evitare di essere vaporizzato sul posto. Siano dannati questi eretici e sia dannato questo buio. Non riesco a vedere il mio nemico, ed è abbastanza evidente che lui riesca a vedere me. La squadra di Terminator che mi accompagna apre il fuoco a piena potenza, sparando nella direzione da cui provengono i colpi nemici. Il rumore dei proiettili che rimbalzano contro il metallo mi fa capire che il nostro nemico deve essere un carro armato, forse un corazzato. Impugno saldamente il Malleus Daemonicus, quando si avvicinerà abbastanza lo farò a pezzi come una lattina di alluminio scadente. Sbirccio oltre la mia copertura, intravedo solo alcuni riflessi color rame, forse rosso scuro, e percepisco l'inconfondibile suono del metallo in movimento. Tonfi più o meno regolari nel terreno tradiscono l'avanzato del nostro nemico. Ma se è un corazzato a venirci addosso, come può un carro armato camminare? Cosa ci stanno mandando contro, per il Trono?

Il fuoco nemico è diminuito, forse i ruderi davanti a noi gli impediscono di individuarci. Mi alzo e mi muovo alla ricerca di una nuova copertura, avanzando verso l'ipotetica posizione del nemico. Lo sferragliare metallico è diventato insopportabile per il mio udito già martoriato dalla continue esplosioni che avvengono intorno alle mura del formicaio. Lo stridio del metallo è acutissimo, il buio è pressoché totale, avrei problemi a stabilire la posizione del nemico anche se ce lo avessi di fronte.

Una parete dei ruderi crolla poco avanti a me sulla destra. Riesco finalmente a scorgere ciò che stiamo affrontando: una zampa metallica, enorme, ha sbriciolato



la sezione ovest dell'edificio principale dei ruderi vicino alla nostra posizione. Un istante più tardi, una chela artigliata, ancora più enorme, fa il suo ingresso nel mio campo visivo. Tra le sue tenaglie blasfeme intravedo il corpo, o ciò che ne resta, di uno degli Space Marines della Southern Legion che sta presidiando l'accesso ai cunicoli all'interno dei ruderi. Ora ho pienamente capito cosa stiamo fronteggiando. Uno Scorpione d'Ottone. Dai colori della sua corazzatura, se non vado errato, credo faccia parte delle schiere di Khorne, il Dio del Sangue. L'Imperatore mi perdoni e mi sorregga per aver solo pensato al nome di uno dei quattro Poteri Perniciosi.

Mi rendo conto che, senza la copertura dell'artiglieria pesante, il destino mio e della squadra Terminator che mi accompagna sia piuttosto segnato: le nostre armi possono ben poco contro una mostruosità di tal fatta. Ma che io sia dannato se arretrerò davanti alla nemesi della razza umana. Fermerò quest'abominio, l'Imperatore è con me. Recito a squarciagola il catechismo imperiale della Preghiera del Guerriero in Battaglia, la mia voce scandisce ogni singola parola come un colpo di requiem. Il sergente Cassius si unisce a me nella preghiera, e così i suoi confratelli. La

nostra carica verso il mostro metallico è accompagnata dalla Voce dell'Imperatore, il mio animo è sereno, il mio cuore è saldo. Così anche la mano che impugna il Malleus Daemonicus.

Apparsi dal nulla, innumerevoli traccianti rossi punteggiano la corazza dello Scorpione d'Ottone. Il loro movimento frenetico sembra disegnare antiche costellazioni scomparse di cui l'uomo non ha più memoria. Pochi istanti più tardi, pesanti colpi martellano la corazzatura del nemico. Lo Scorpione barcolla per gli urti di quegli impatti devastanti, due gambe metalliche cedono e si spezzano sotto il suo peso. L'abominio cerca di risollevarsi puntellandosi su una delle sue chele mostruose, ma un'altra bordata di quei tremendi colpi apre ulteriori squarci lungo tutta la corazza, causando piccole esplosioni a catena che rendono l'empia macchina nient'altro che un abbruttito rudere di metallo contorto.

Così come erano apparsi, i piccoli traccianti rossi scompaiono. Faccio appena in tempo a volgere lo sguardo verso la fonte di quelle sottili strisce luminose. L'origine è suoi bastioni di difesa del formicaio, riconosco anche la postazione di fuoco: le mani che hanno puntato quei traccianti e le armi che hanno annichito lo Scorpione d'Ottone non

# IL PIANETA FAARIS IV



sono umane. Sono Tau. Siano maledetti per avermi impedito di portare la vendetta dell'Imperatore contro un seguace dell'Arcinemico. E che sia maledetto anche io per averglielo permesso, avendo loro concesso di partecipare a questo scontro.

Un altro segnale del fatto che io mi trovi sulla via della dannazione.

Non devo pensarci, non ora. Terminata questa battaglia farò i conti con la mia coscienza, se sarò ancora vivo. Ma ora devo pensare a vincerla, questa battaglia.

La caduta dello Scorpione d'Ottone sembra aver fiaccato l'irruenza del nemico. I colpi diretti contro le postazioni imperiali si fanno più radi, il fuoco dei valorosi soldati della Guardia Imperiale e delle Compagnie Corazzate è più intenso, riesco persino a udire la voce di un Commissario, amplificata da un megafono potenziato, esortare le truppe a non concedere un secondo di tregua al nemico.

Il buio costante sembra affievolirsi, sostituito da una penombra elettrica che si fa via via sempre più tenue. Mi attesto assieme ai Terminator nelle vicinanze dei ruderi industriali, il sergente Cassius comunica con gli Space Marines della Southern Legion, immagino che i suoi ordini siano di consolidare la posizione presso l'accesso dei cunicoli sotterranei.

Dietro di noi, il Titano Imperator Vult cannoneggia senza pietà gli improvvisati bunker nemici, facendoli saltare in aria come petardi. La sua avanzata lenta e macchinosa è inesorabile: ad ogni passo guadagna ancor più gittata per le sue armi, che arrivano ormai a minacciare il quartier generale nemico. Ad un chilometro a est dalla nostra posizione, un altro Titano di Classe Warhound sta martellando le postazioni degli eretici, vaporizzando intere linee di corazzati nemici.

Il favore dell'Imperatore è con noi, le sorti della battaglia stanno volgendo a nostro favore. Qualche sparuto sciamano Tiranide cerca vanamente di aggirare la nostra posizione. Gli auspex tattici ne individuano la presenza, il fuoco dei requiem ne cancella l'esistenza.

Un improvviso picco psionico mi attraversa il cervello come una lama rovente nel burro. Qualcosa sta cercando di crearsi un varco dal Warp, qualcosa di estremamente potente sta cercando di penetrare il tessuto del nostro universo. Ho le lacrime agli occhi, le tempie mi pulsano da impazzire, ma riesco ad individuare il luogo dove all'incirca si manifesterà la presenza demoniaca.

Un brivido freddo di puro orrore mi corre lungo la spina dorsale: il varco Warp si aprirà praticamente davanti alle gambe

del Titano che tiene come un baluardo la sezione est delle mura di cinta. Cerco di contattare le Cannoniere Valkyrie con il mio comunicatore, invano. L'esplosione del Testudo ne ha bruciato i circuiti. Con un soffio di voce, ordino al sergente Cassius di trovare un trasporto, qualunque tipo di trasporto, per percorrere il più velocemente possibile il chilometro che ci distanzia dal Titano. Devo farmi trovare là, quando i demoni arriveranno. O il Titano sarà condannato.

Poco distante, il sergente Cassius individua un Chimera della Compagnia Corazzata che ha appena sbarcato le Guardie Imperiali che stava trasportando. Ci dirigiamo verso il mezzo corazzato a passo di corsa, la testa mi sembra un pallone che stia venendo gonfiato d'aria troppo e troppo in fretta. L'energia Warp nell'aria ormai è tangibile, anche chi non è dotato come me riesce ad avvertire che sta per accadere qualcosa.

Un altro coro psionico si unisce al precedente, per rafforzare l'evocazione dei demoni sul nostro piano della realtà. L'Imperatore ci protegga tutti, il portale si aprirà più rapidamente in questo modo. Costringo i muscoli delle gambe a dare il 110% per avvicinarmi più velocemente al Chimera. Siamo ormai a pochi passi dal carro armato, quando un'esplosione di luce multicolore squarcia la penombra e il tessuto della realtà: a pochi passi dal Titano, una contorta finestra di crepitante energia si apre collegando la pianura costellata di ruderi all'esterno del formicaio di Paenumbra I a un folle mondo demoniaco di cui, sia ringraziato l'Imperatore per questo, non saprò mai il nome.

Mostrici da incubo si riversano sul campo di battaglia, enormi Demoni Maggiori fanno irruzione nell'universo materiale urlando tutto il loro odio per le creature viventi. Soffoco a stento un conato di vomito, riesco a percepire il loro rancore, la loro volontà empia e la loro inesauribile fame di anime. Solo grazie al mio addestramento da Inquisitore resisto a tutto questo. Molte Guardie Imperiali e molti Eldar, schierati all'esterno dei bastioni difensivi, non hanno la mia stessa fortuna: alcuni scappano via terrorizzati, altri si strappano capelli e occhi, altri ancora rivolgono contro se stessi le loro armi e fanno fuoco.

# IL PIANETA FAARIS IV

La situazione sta precipitando. Le linee di difesa si frantumano davanti all'avanzata dei demoni, il Titano concentra su di essi il fuoco delle sue possenti armi, ma la stretta distanza impedisce al Princep di prendere una mira accurata. Posso solo rimanere immobile a fissare i Demoni Maggiori che, come un branco di iene fameliche contro un leone solitario, si avventano sul Titano.

Pochi istanti, alcune esplosioni di bassa intensità, e il Titano dapprima crolla su un ginocchio, poi si schianta a terra sollevando una densa coltre di polvere. Anche se abbattuto, riesce a fare fuoco con un'arma, creando un vasto cratere laddove prima si trovava un gruppo di demoni. L'ultimo ruggito di un leone morente. Ricaccio indietro a fatica una lacrima. Veder cadere un Titano è una di quelle scene alla quale un devoto seguace dell'Imperatore non vorrebbe e non dovrebbe mai assistere.

Un coro di cannonate è la risposta dell'Imperium a quest'oltraggio. Il Colonnello scatena tutti i suoi corazzati contro i demoni responsabili della caduta del Deus Machina, mentre una colonna di Space Marines dei Templari Neri piomba da est sul luogo di apertura del portale Warp. I demoni sembrano arretrare, l'irruenza della reazione imperiale li ha ricacciati indietro.

Il sergente Cassius si volta verso di me, in attesa di ordini. Non ha più senso spostarci, la minaccia demoniaca è stata respinta dai bastioni orientali, anche se a carissimo prezzo. Sto per comunicargli le nostre prossime mosse, quando sopra la nostra testa sfreccia un velivolo a bassissima quota. La carica elettrostatica rilasciata dai motori gravitazionali mi fa drizzare i capelli in testa. Non riesco a vedere cosa ci ha sorvolato, ma riesco a vedere il punto in cui è atterrato. Alle spalle del Titano Imperator Vult.

Il terrore della consapevolezza mi paralizza. Vogliono abbattere anche l'altro Titano. La nostra avanzata tattica è stata un suicidio, abbiamo lasciato indifese le nostre armi più potenti. E il nemico ne sta approfittando. Il sergente Cassius e un altro confratello Terminator mi affiancano, consapevoli anche loro del disastro che sta per piombare su di noi. A neanche un centinaio di metri da noi.

Piccole esplosioni cominciano a punteggiare il carapace del Titano, archi di energia danzano sulla sua struttura antica di millenni. L'accumulo di tensione raggiunge il nucleo centrale del Deus Machina. Tutto sembra fermarsi, gli archi di energia svaniscono, come se volessero nascondersi da ciò che sta per accadere. Una sfera di luce bianca, luminosissima, avvolge il Titano Imperator Vult. Alzo

una mano per proteggermi il volto. Che gesto futile. Prima di chiudere gli occhi, intravedo il confratello Lucius interpersi tra me e il Titano, in un disperato tentativo di proteggere la mia persona. Che gesto futile. Sento le vibrazioni dell'onda d'urto percuotere il terreno prima ancora che ci abbiano raggiunto. Rivolgo una breve preghiera all'Imperatore. Ho fallito...

**\*\*\*Registrazione neurale interrotta, soggetto privo di sensi. Registratore neurale in standby, periodo trascorso dallo spegnimento 2 minuti, 18 secondi\*\*\***

Apro gli occhi. Davanti a me vedo solo piccole macchie nere e rosse che turbinano nel mio campo visivo. Se questo è l'inferno, mi aspettavo decisamente di peggio. Mi rendo conto con qualche secondo di ritardo che non sono morto, e che ciò che vedo è causato dal trauma subito dalle mie retine. Sono a terra, prono, il cannone psionico giace a poca distanza da me. Il Malleus Daemonicus è ancora strettamente nel mio pugno. Con uno sforzo enorme cerco di sollevarmi, ma ricado subito nella polvere. Il solo fatto che io sia vivo è un miracolo, non posso pretendere di riuscire anche ad alzarmi semplicemente sollevandomi. Ogni singola cellula del mio corpo mi fa male. E chiede pietà. Io non concedo pietà ai miei nemici, e non posso permettermi di concederla a me stesso.

Facendo appello a tutta la mia volontà, riesco a puntellarmi su un ginocchio e sul Malleus Daemonicus. Riesco finalmente a vedere ciò che mi circonda. Intorno a me, il sergente Cassius e i Terminator sono disposti a cerchio in posizione difensiva. Mi rendo conto di essere al centro del loro cerchio. Di fronte a me, a meno di un passo di distanza, c'è il confratello Lucius. E' voltato verso di me, le ginocchia flesse, le braccia allargate e il corpo leggermente chinato in avanti. Comprendo già dal primo sguardo che è morto. Morto per difendermi, è stata questa la sua intenzione, ancor prima dell'esplosione. Mi alzo in piedi in quello che sembra un secolo e avanzo di qualche passo superando il corpo del confratello Lucius. Nella sua schiena, come orrende ali di metallo contorto, sono infilzati diversi frammenti di chissà quale parte del Titano.



# IL PIANETA FAARIS IV

Non indugio oltre su di lui, il mio sguardo vaga in direzione del luogo dell'esplosione. Là dove prima si ergeva orgoglioso il Deus Machina Imperator Vult ora c'è soltanto un cratere e una distesa di polvere. Dei bastioni occidentali delle mura di cinta del formicaio rimane solo lo scheletro della struttura: le balconate, le postazioni di fuoco, le torri e tutti gli uomini che ci erano sopra semplicemente non esistono più. Vaporizzati dall'esplosione atomica. Mi chiedo come è possibile che io sia sopravvissuto. I Terminator, a parte lo sfortunato confratello Lucius, che l'Imperatore possa accoglierlo nel suo abbraccio eterno, hanno una resistentissima armatura a proteggerli. Io no. Io ho solo un campo di forza, un'armatura che a fatica ferma un proiettile di requiem e la mia fede nell'Imperatore. Una nuova consapevolezza si impadronisce del mio animo. Non sono qui per morire, non oggi. Sono qui per vincere questa battaglia, per respingere i nemici dell'Imperium, a qualsiasi costo. La fede nell'Imperatore è la mia armatura più resistente. E la mia fede, ora, è più forte che mai.

Osservo ancora la distesa di polvere che si stende a ovest del formicaio e individuo i responsabili di tutto. Tre figure si muovono nella polvere del cratere, lentamente. Sembrano enormi insetti verdastri con marchiato addosso il simbolo della stella a otto punte. Traditori. Eretici. Empi. Balsfemi. E tra poco, cadaveri.

Cerco con lo sguardo il sergente Cassius: è accanto a me, immobile. Sta fissando i Terminator del Chaos. Con gesti lenti, si leva l'elmo potenziato e lo lascia cadere ai suoi piedi. Mi guarda e fa un breve cenno con il capo. Devozione e obbedienza totale, questo è ciò che esprimono i suoi occhi. Non mi serve altro, non posso chiedere altro.

Oltre il Terminator al mio fianco scorgo ciò che sta accadendo davanti alle possenti porte blindate di ceramite dell'ingresso del formicaio: vedo il sergente Kayn Molossian dei Cavalleggeri di Krieg guidare una carica al galoppo. Una scena comune sui campi di battaglia di decine di migliaia di anni fa. Con uno slancio degno di una ballata epica lui e i suoi uomini travolgono un

gruppo di Terminator devoti a Khorne, falciandoli come spighe di grano. Sopra di loro, le due cannoniere Valkyrie fanno il loro ingresso in campo scatenando bordate laser contro uno sciame Tiranide asserragliato in un edificio. Davanti a loro, il possente Capitano dei Templari Neri si lancia in un carica solitaria contro un Signore del Mutamento.

Non raccolgo il cannone psionico, è ormai inutilizzabile. Serro a due mani il Malleus Daemonicus e mi lancia in una sfrenata corsa contro il Terminator del Chaos, seguito a ruota dal sergente Cassius e dai suoi uomini. I traditori aprono il fuoco, proiettili requiem sibillano contro di noi in un vano tentativo di arrestare la nostra avanzata. Non mi curo minimamente



Non ho tempo per fare lo spettatore. L'Imperatore esige vendetta. Lo spirito macchina del Titano Imperator Vult esige vendetta. Le anime del Princep e dei Moderatus che lo governavano esigono vendetta. Le vite dei soldati spazzati via dall'esplosione esigono vendetta. L'eroico sacrificio del confratello Lucius esige vendetta. Il mio animo esige vendetta.

della mia incolumità, carico gridando a squarciagola sollevando il martello oltre la spalla destra.

Il primo colpo raggiunge un nemico in piena testa. L'energia psionica racchiusa nella mia arma si scatena al momento dell'impatto, polverizzando il cranio di quell'empio eretico. Senza fermarmi, porto un colpo al secondo Terminator del Chaos centrandolo in pieno sulla piastra

# IL PIANETA FAARIS IV

pettorale, laddove tempo prima, non si sa quanto ormai, era scolpita fiera un'Aquila Imperiale. Nel colpo incanalato tutta la mia energia psionica e tutto il mio furore. La violenza dell'impato scaraventa il mio avversario indietro di due metri, facendolo schiantare al suolo. La piastra pettorale sfondata, la cassa toracica sfondata, gli organi interni, o qualunque altra schifezza possa avere dentro il corpo, sfondati.

Con un grido belluino mi volto verso il terzo ed ultimo nemico. Troppo tardi, il sergente Cassius lo ha già trapassato da parte a parte con la sua spada potenziata. Prima di estrarre la spada lo fissa intensamente. Il suo sguardo dovrebbe essere quello di un fratello che incontra un fratello, invece è uno sguardo carico di un odio millenario.

La vendetta è compiuta, la mia ira si placa per un attimo. Osservo nuovamente il campo di battaglia: i corazzati della Guardia Imperiale stanno facendo fuoco a volontà, esplosioni si susseguono lungo tutta la linea del fronte nemico. Le cannoniere Valkyrie vengono abbattute una dopo l'altra, ma non prima di aver scaricato le truppe al loro interno in posizioni strategiche. I Cavalleggeri di Krieg si lanciano in un'altra carica in appoggio al Capitano dei Templari Neri in lotta contro il Signore del Mutamento. Vedere il Demone Maggiore crollare al suolo e venire calpestato dagli zoccoli dei cavalli è una conferma che la battaglia è nostra. Altre conferme provengono dalle retrovie nemiche, da dove non provengono più litanie blasfeme, bensì vecchie saghe di Fenris cantate a squarciagola. Il nemico non spara più, tranne qualche raffica sparuta, segno che i Lupi Siderali hanno consolidato una testa di ponte in pieno schieramento nemico. I soldati sui bastioni escono dal cancello blindato del formicaio per consolidare e creare un nuovo perimetro difensivo. I pochi nemici all'interno della nuova linea di difesa vengono velocemente neutralizzati.

Seguito dal sergente Cassius e dai restanti confratelli Terminator mi avvio verso il centro del campo di battaglia, dove si stanno riunendo gli ufficiali dei vari distaccamenti imperiali che hanno partecipato al conflitto. La camminata è lunga, l'adrenalina che finora mi ha tenuto in piedi sta lentamente e inesorabilmente



scemando, sento le gambe che tra poco non saranno più in grado di sorreggermi. Mantenendo una parvenza di dignità inquisitoriale, partecipo al briefing post-battaglia assieme agli uomini valorosi che hanno impedito la caduta di Paenumbra I. Sopra le nostre teste, un rombo potente e familiare giunge direttamente dalla stratosfera. Una cannoniera Thunderhawk nera come la notte con grosse I come insegne sulle fiancate atterra ad un centinaio di metri dal nostro gruppo: dal portellone scende il Confratello Capitano Artemis della Guarnigione della Morte, mio insostituibile compagno d'armi. Subito si rammarica di non aver potuto partecipare allo scontro. Alla notizia della caduta di due Titani, un velo di tristezza infinita attraversa i suoi occhi azzurro ghiaccio.

Affido la delega per le decisioni del riposizionamento truppe al sergente Cassius e al sergente Kayn Molossian, loro mi rappresenteranno qui d'ora in avanti. Hanno meritato ampiamente questo onore.

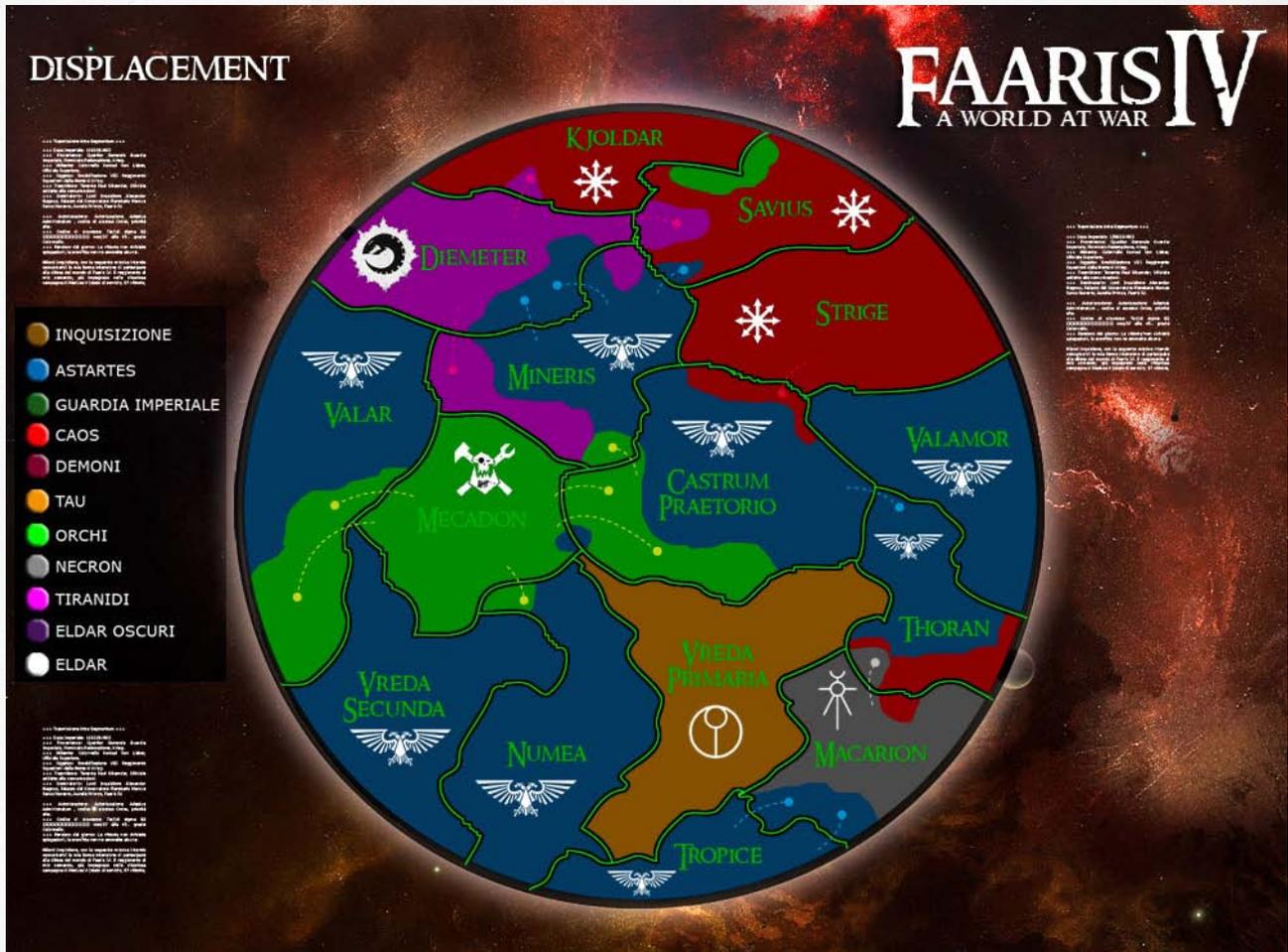
La mia presenza è richiesta ora nella capitale Aurelia Primos, presso il consiglio di guerra del Governatore Planetario Marcus Sarus Navarre: devo riferire dell'esito dello scontro e delle perdite subite.

Accompagnato dal Capitano Artemis, salgo a bordo della Thunderhawk. Mi accomodo su un sedile dietro alla cabina di guida e ripenso allo scontro che si è appena concluso. Due Titani persi, due colossi della guerra che hanno combattuto ai tempi in cui l'Imperatore conquistava e liberava pianeti distrutti, uno completamente esploso. Questa perdita vale veramente la libertà di un formicaio? L'Imperium vanta un milione di mondi, e la maggior parte dei mondi decine di formicai. Mentre il numero dei Titani rimasti a combattere nel nome dell'Imperatore è veramente esiguo.

Logicamente il mio pensiero è corretto, per un Inquisitore è un pensiero e una preoccupazione più che fondata, ma mi chiedo se è veramente un mio pensiero, o solo un risultato dell'indottrinamento che ho subito per decadi.

Ora basta, questa speculazione futile e ai limiti dell'eresia sta mettendo alla prova il mio sistema nervoso, già abbastanza provato di per sé. Appoggio ad una paratia il Malleus Daemonicus, la sua energia è più tenue, come se fosse consapevole che la battaglia è finita e che è giunto il tempo di riposarsi. Seguo il suo esempio e mi appoggio allo schienale. Chiudo gli occhi.

# IL PIANETA FAARIS IV



## LA TERZA GUERRA

La Terza Guerra avviene esattamente un anno dopo la seconda. I lealisti sono duramente provati, e il pianeta inizia a sfaldarsi: l'Impero Tau controlla Vreda Primaria, i Necron si stanno risvegliando e minacciano i settori meridionali, gli Orks controllano la capitale planetaria e il settore Mecadon, che si sta lentamente trasformando in una vasta giungla di funghi. Diemeter è popolato da una razza tiranide ibrida, e il freddo nord è sotto il controllo del Chaos. La situazione non è certo delle migliori.

La Terza Guerra viene anche chiamata "La Grande Waagh" dai veterani farraniani a causa dell'enorme minaccia e dalle innumerevoli azioni belliche portate avanti in questo arco di tempo dagli Orks.

L'alto comando lealista viene spostato da Aurelia Primos, ora in mano ai Pelleverde, al settore 5 Mineris. Il comando supremo viene affidato all'Inquisizione, che costituisce una nuova cerchia ristretta di generali. Gli ordini sono semplici: difendere Mineris e gli altri settori controllati a qualunque costo, attaccare e riconquistare la capitale planetaria Aurelia Primos, proclamare una crociata contro Diemeter e Mecadon. Nei confronti del Chaos e dei Necron l'imperativo era resistere, ma non attaccare. Le forze fedeli all'Imperatore erano circondate da ogni lato, e disperdere le proprie forze in un vasto numero di fronti avrebbe portato alla sconfitta. Nel settore spaziale intanto infuria una violenta

battaglia per il controllo del sub-sector Faaris IV: la flotta **Gemini** intercetta le navi della **Cabala Assassina** e le affronta in una terribile battaglia. Mentre le navi della marina subiscono gravi danni, interviene la **II Flotta Imperiale Ultima Segmentum** che sta inseguendo alcune rokke Orks in rotta di collisione con il pianeta capitale. Ne scaturisce un feroce scontro nei pressi dell'ammasso stellare Colanis, dove la marina imperiale ha la meglio, e se i Dark Eldar si salvano rifugiandosi tra gli asteroidi, le rokke Orks vengono tutte distrutte insieme alle navi di scorta.

Nello stesso tempo, sul pianeta Faaris IV la **IV Compagnia degli Ultramarines** attacca il settore 2, subendo un pesante contrattacco dello **Sciame Medusa**. Le **Ceneri Ardenti** avanzano in supporto, affrontando in combattimento numerosi sciame, tra cui la **Bioflotta Alien**. Gli astartes procedono molto determinati nel cuore di Diemeter, ma poi vengono affrontati e fermati dalla **Diemeter Xenos Mutant Legion**. Interviene l'**VIII Reg. di Krieg** che dopo aver strenuamente difeso Mineris avanza per portare soccorso alle forze lealiste bloccate nel settore tiranide. La mente collettiva ordina alla Flotta Alveare Echidna di fermare l'avanzata lealista: sciame infiniti di tiranidi affiancano le forze ibride e contrattaccano le colonne meccanizzate di Krieg, trasformando la crociata contro Diemeter in una lunga ritirata verso il settore 5.

Su Strige gli Yalokiani attaccano in forze i valli trincerati del chaos, ma l'operazione denominata "Catena dei Ghiacci" si trasforma in una tragica disfatta e in un brutale massacro ad opera del

# IL PIANETA FAARIS IV

campione del Caos Kaat il Massacratore. Il **V Reg. Yalokiano** esige vendetta, e intraprende una serie di attacchi mirati contro la **Legione dei Predicatori** e i Teschi Neri a difesa di Strige. La loro determinazione costringe il Caos ad abbandonare gli attacchi contro Castrum Praetorio e a consolidare i suoi presidi. Nonostante questo Thoran gli viene strappato con forza dalla **III Comp dei Magli Imperiali** e il **Branco di Ulfang Zanna di Bronzo** che attaccano con grande ferocia il settore. Le forze lealiste si scontrano duramente con la **Legione Nera** supportata dagli **Sterminatori del Warp** e alcune unità Necron, ma alla fine Thoran viene riconquistato. I Tau rinforzano Vreda Primaria, costruendo numerose postazioni di difesa automatizzate, e limitano le loro incursioni in modo da preservare le forze.

Gli Orks, forti di numerose waagh! e bramosi di guerra e distruzione, si riversano oltre i confini del settore sette: sotto la guida del grande kapoguerra Turbomazza attaccano in forze i settori Castrum Praetorio, Mineris, Valar e Numea. Gli **Aratori**, gli **Zpakka Krani** e gli **Z.A.M.K.R.O** attaccano con ferocia il settore 8 e dopo aver sbaragliato la **III Comp. degli Angeli Consacrati** e la Guardia Imperiale Farraniana si riversano contro Mineris, cogliendo le forze lealiste impreparate, e massacrando in due grandi battaglie lungo il confine con il settore 5.

La città formicaio di Pertubio cade in mano ai Pelleverde dopo un lungo e straziante assedio, mentre su Valar la **VII Brigata Vendergast** subisce una dura sconfitta contro gli Zpakka Krani e solo l'intervento della **Crociata Nemesis** li salva da un terribile massacro.

A Sud si risvegliano i temibili Necrontyr, che in soli due mesi annientano il settore Macarion, trasformandolo in un luogo oscuro e desolato, e a nulla serve l'intervento dei Magli dell'Imperatore, che si limita a rallentare di poco l'inevitabile.

Gli Eldar seguono le vie del destino e pilotano i principali eventi della guerra, alcune volte aiutando i lealisti, altre volte danneggiandoli considerevolmente. Anche i Dark Eldar mantengono un basso profilo effettuando incursioni mirate in differenti settori, seminando morte e distruzione.

Mentre le orde dei Pelleverde dilagano contro Mineris, i lealisti capiscono che l'unico modo per non perdere il pianeta è quello di sferrare un colpo micidiale agli Orks, qualcosa che li disorienti e disperda. La scelta cade su Aurelia Primos: riconquistare la capitale planetaria sterminando il Zindaco Zdrumo e la sua orda di pelleverde. Gli **Angeli Assassini** guidati dal Maestro del Capitolo

Fulvius Raion, la III Comp. della Southern Legion guidata dal Maestro Capitolare Johannes Arianus, la leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg, supportati dall'Inquisizione e dalla Legio Titanica Mantis, vengono incaricati di espugnare l'imprendibile città capitale, a qualunque costo e con qualunque mezzo.

A fronteggiare l'esercito lealista si schiera l'immane Waagh del giovane Kapoguerra **Orkaddon il Violento** e un grande numero di ragatzi di **Zdrumo**. Nonostante la presenza di un immenso Great Gargant e numerosi zuper karri zegretizzimi, la furia dell'Imperatore si abbatte sull'orda verde: la battaglia è terribile e dura sette giorni, al termine dei quali le forze lealiste fanno breccia e penetrano nell'immensa capitale con un solo ordine: niente prigionieri!. Con la riconquista di Aurelia Primos termina la III Guerra del pianeta Faaris IV.



## BATTAGLIE CELEBRI

**CATENA DEI GHIACCI:** Numerosi distaccamenti Yalokiani avanzano a tappe forzate verso il confine di Strige, e approfittando di una tempesta di neve attaccano le linee fortificate della Guardia Rinnegata e della Legione dei Predicatori. Kaat il Massacratore, campione del Caos contrattacca con grande ferocia, disperde le forze lealiste e le uccide fino all'ultimo uomo. In una sola notte vengono persi più di 5000 uomini e 100 corazzati. Gli Yalokiani del V Reg. giurano vendetta.

**ORDALIA PER SAVIUS:** Le forze lealiste, guidate dagli indomiti Blood Angels, portano un violento attacco all'inespugnabile roccaforte del caos: il settore Savius. Nonostante la violenza dello scontro, i lealisti non riescono a penetrare nel settore e sono costretti a interrompere l'attacco e ripiegare verso le loro linee fortificate.

**LA GRANDE WAAGH:** i feroci kapoguerra Melk, Zakka e Ztorto attaccano

il confine meridionale di Mineris. Ben coordinati con Turbomazza e Zdrumo che attaccano più a Nord, annientano ogni difesa e distruggono la fortezza indomita Ira del Giusto, protetta dai Dark Angels e dai Corvi Sanguinari. I rinforzi Ultramarines vengono a loro volta sconfitti e costretti a ripiegare.

**DISFATTA DI SOLARIS:** la legio titanica Mantis schiera il Reaver Ferocia Terris, il Warhound Flagello di Valemor

# IL PIANETA FAARIS IV

e il Warhound Penitenza Solenne. La Southern Legion schiera due distaccamenti d'attacco, mentre l'VIII Reg. di Krieg un'intera compagnia, supportata anche da tre plotoni di Guardia Imperiale Farraniana. L'orda Pelleverde è immensa: avanza protetta da numerosi ztomba, travolge ogni difesa, bunker o titano. Quando le sorti dello scontro sono ormai segnate, i lealisti abbandonano il fronte effettuando una tragica ritirata. La sconfitta è terribile: ben due titani vengono distrutti, si conta un numero impressionante di morti e diverse tonnellate di equipaggiamento distrutto. La piana di Solaris diventa presto sinonimo di fallimento e massacro.

**PERTUBIO:** la città formicaio di Pertubio viene attaccata da una formazione Tau identificata come Tio've Or'es D'yanoi Ka e comandata dal Shas'o D'yanoi Elan'ro. Mentre numerosi manta scendono sopra la città riversando centinaia di esoscheletri e guerrieri del fuoco, i kapiguerra Turbomazza e Zdrumo lanciano la Waagh e assaltano le mura della città.

Lo scontro è terribile, la Guardia Imperiale lotta come un leone, e mentre gli astartes dei Nova Marines giungono in supporto ai difensori, gli Orks travolgono le linee di difesa sui bastioni. Mentre la marea verde dilaga dentro Pertubio, il governatore Dazius III viene fatto evacuare dall'Inquisitore Alexander giunto in aiuto con alcune unità dei Cavalieri Grigi. Mentre le ultime forze lealiste si ritirano, la città è squassata da gigantesche esplosioni, e decine di aeronavi Dark Eldar calano dal cielo pronte a gettarsi sulla carcassa come avvoltoi. Il comando Imperiale accoglie la notizia della caduta della città con grande rabbia e frustrazione.

**AURELIA PRIMOS:** l'Alto Comando lealista esige che la capitale planetaria venga riconquistata, e gli Orks che la controllano sterminati. Vengono scelti quattro generali che coordineranno l'attacco insieme al Lord Inquisitore Alexander Magnus: il Gran Maestro Johannes Arianus della Southern Legion, e Fulvius Raion degli Angeli Assassini hanno il compito di predisporre una forza d'attacco astartes capace di colpire duro le orde pelleverde. Frederik Vendergast, eroe della II Guerra, coordina le forze di terra della Guardia Imperiale: La leggendaria VII brigata Vendergast e l'VIII reggimento degli Squadroni della Morte di Krieg,



guidati dal colonnello Konrad Von Lieber. Gli Angeli Assassini, desiderosi di vendicare i loro confratelli caduti su Numea durante la II guerra di Faaris, fremono per entrare in combattimento, ma il Lord Inquisitore preferisce non esporli al fuoco diretto dell'artiglieria orks e ordina di restare in riserva. L'attacco verrà portato principalmente dalla Guardia Imperiale, gli astartes forniranno supporto e si manterranno in riserva, pronti a contrattaccare. La legio titanica Mantis fornirà fuoco di sbarramento a lungo raggio, e si occuperà dei titani pelleverde, mentre l'aeronautica imperiale acconsente ad impiegare un marauder bomber fresco fresco d'officina, con un carico di alcune tonnellate di esplosivo di prima scelta.

Le due assassine callidus infiltrate da settimane tra i pelleverde avevano fornito alcune informazioni sui condottieri orkeschi. Il famigerato Kapoguerra Turbomazza non avrebbe preso parte allo scontro poichè la III comp. della Southern Legion stava facendo di tutto per rallentare la sua avanzata verso la capitale planetaria, e nonostante le perdite elevate, aveva raggiunto lo scopo. Il possente Kapoguerra Orkaddon il Violento invece avrebbe guidato le forze pelleverdi in battaglia. Nominato Generalissimo dallo spietato Zindaco di Aurelia Primos Da Gov'nor Zdrumo, Orkaddon era un immenso kapoguerra giovane e forzuto, che si era messo in mostra durante la Disfatta di Solaris su Mineris, e non andava sottovalutato. Quello che tutti i generali lealisti si chiedevano era se il tirannico zindaco sarebbe sceso in campo

con i suoi ragazzi oppure avesse optato per qualche altra strategia difensiva. Altra preziosa informazione era la presenza di ingenti forze del Caos alleate agli Orks.

Mentre i genieri fortificavano alcune trincee e assemblavano i bastioni a caduta, le porte della città orks si aprirono: una colonna di land raider rinnegati luccicanti di sangue e teschi prese ad avanzare nella vasta pianura che divideva i due schieramenti. Subito dopo un'immane colosso metallico, il terribile Great Gargant Zkakko Rozzo il Kranke, forgiato all'interno della città, avanzò a grandi passi, provocando un rumore simile al tuono; mentre tutti prendevano posizione, dalla città formicaio partirono due colonne di fumo: Missili Pulsanti! La sirena d'allarme riecheggiò per lo schieramento lealista, ma subito dopo una serie infinita di colpi investì le strutture e i veicoli: il terribile titano pelleverde aveva iniziato a vomitare metallo. Mentre il frastuono della battaglia cresceva, l'VIII Reg di Krieg aprì il fuoco sulle forze rinnegate, saturando l'aria di proiettili e colpi laser: numerosi landraider esplosero, ma ben quattro superarono il fuoco di sbarramento, e contrattaccarono contro i corazzati lealisti. Mentre ztomba e gargant aravano il campo di battaglia, la Legio Mantis iniziò a martellare i veicoli super pesanti Orks con i turbolaser distruttori. Il Caos simile a sangue da un animale ferito si riversò sul campo di battaglia attaccando frontalmente i fanti della guardia, che nonostante le perdite si mantenevano compatti e risoluti sotto la guida del Colonnello Von Lieber. Sul fronte orientale la Vendergast ordina



# IL PIANETA FAARIS IV



l'avanzata, e insieme al titano reaver il fronte avanza: Orkaddon si appresta al contrattacco, e mentre scatena la Waaagh! dal cielo iniziano a piovere le capsule degli Angeli Assassini: le squadre veterane assaltano il Gargant, e incuranti del fuoco di sbarramento Orks si sacrificano per danneggiare il possente titano e annullare per un breve tempo le sue armi di distruzione di massa.

La battaglia infuria da ore: le forze rinnegate vengono finalmente respinte e disperse, l'VIII di Krieg è stremato, ovunque corpi e veicoli sventrati, ma ha tenuto la posizione! Anche la Vendergast con uno sforzo immane continua ad avanzare incurante delle perdite, poi un lampo improvviso, un boato impressionante e due ztonpa detonano. Gli Orks tra l'assordante rumore delle moto e dei motori sovralimentati emergono alle spalle dello schieramento lealista: le sirene d'allarme si attivano immediatamente, ma l'orda verde sembra inarrestabile, infinita, la guardia stremata si guarda intorno smarrita, si legge il panico e la sconfitta sui loro volti, poi il miracolo, poi intervengono gli astartes: la prima compagnia degli Angeli Assassini e quella

della Southern Legion si teletrasportano sul campo pronti ad arginare e contenere la carica di un numero infinito di Orks, frapponendosi tra l'orda e i loro compagni lealisti. Nello stesso istante il marauder bomber scende in picchiata, sfreccia a volo radente sopra l'esercito pelleverde e sgancia tutto il suo carico. In pochi istanti un muro di fiamme azzurre ed esplosioni avvolge l'esercito di Orkaddon, i terminator aprono il fuoco sommergendo i Pelleverde di proiettili requiem perforanti ed esplosivi. L'urlo di trionfo dello schieramento lealista scuote la terra, e nonostante il possente kapoguerra sfondi l'accerchiamento dei marines e riesca ad abbandonare il campo di battaglia a bordo del suo karro korazzato, lasciandosi dietro una scia di morti, il grosso delle forze pelleverde viene sterminato.

All'interno della città le assassine callidus si rivelano, macellando senza pietà due squadre di ragatzi e conquistando la torre di comunicazione Est. Mentre i lealisti ricompattano il fronte e avanzano verso le mura imperiali, i titani e gli astartes iniziano a ripulire l'area. Lo scontro dura ancora molte ore, ma all'imbrunire

la Vendergast entra in Aurelia Primos. L'Inquisitore Alexander atterra con la sua thunderhawk e i Cavalieri Grigi sul tetto dell'Administratum e procede a stabilire un centro comando: la città è ancora in mano ai pelleverde, astartes e guardia devono procedere per ripulirla metro per metro. Viene ordinato di passare al pettine la città formicaio, segue un ordine diretto: non si fanno prigionieri!

In cinquantadue giorni di feroce guerriglia Aurelia Primos viene purificata dalla presenza xeno. La capitale planetaria è in parte distrutta, ma finalmente libera. L'Inquisizione non trova traccia di Orkaddon o Zdrumo, ma le loro Waagh sono state sconfitte e momentaneamente disperse. La vittoria arride alle forze fedeli all'Imperatore.

