

DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 17 - LUGLIO 2003

€ 2.00



EDITORIALE DI FABIO DALL'ARA.

Stiamo tornando a livelli di uscite accettabili.

Infatti questo numero esce dopo soli 6 mesi da quello precedente; considerato che tra i numeri precedenti era trascorso un anno, direi che si tratta di un bel passo avanti.

Dunque, la voglia di fare c'è sempre, anche se a volte si deve scontrare con una certa pigrizia "congenita" il ch , accomunato al poco tempo a disposizione, porta a far si che si riesca a fare a malapena il 20% di quanto si vorrebbe.

Se poi a questo aggiungiamo che la scarsit  di novit  non induce certo a slanci di partecipazione, direi che il quadro   completo.

Anche se alla fine le cose non sono poi cos  nere come si potrebbe pensare leggendo queste righe; direi che la frase che meglio racchiuda l'attuale situazione di Mutant Chronicles  : "Eppur si muove!"

Si, perch  di cose in ballo ce ne sono, e tante.

Il problema reale alla fine rimane cosa verr  effettivamente realizzato.

Ad ogni modo il nostro gruppo si   ri-lanciato alla

grande con Doomtrooper, e nel giro di sei mesi circa abbiamo finalmente due nuove espansioni auto-prodotte con cui giocare: Ragnarok, stampata dal sottoscritto, e Skullseekers, edita dal sempre attivo Mirko, gi  autore di Heresy.

In pi , ci sono progetti di espansioni homemade, realizzate da diversi giocatori, e delle quali ci auguriamo di poterle vedere quanto prima.

Da parte nostra abbiamo allo studio un Doomtrooper Players Companion, un volume che potrebbe diventare il vero punto di riferimento dei giocatori in Italia, anche se i tempi di realizzazione sembrano al momento piuttosto lunghi.

E poi c'  sempre Doomzine, che da questo numero ricomincia da UNO e diventa una WEBZINE gratuita e scaricabile dal sito.

Questo per accorciare i tempi e alleggerire il lavoro al sottoscritto, il quale eviter  cos  di dover stampare, fotocopiare, rilegare, imbustare, scrivere indirizzi e spedire. Chi   interessato la potr  scaricare e stampare a casa propria.

Saluti a tutti

Fabio Dall'Ara

COVER BY: MAX "STEINER" BELLI

Questa pubblicazione amatoriale   realizzata nello spirito di libert  di stampa espresso dai seguenti articoli:

Art.21 della Costituzione italiana

"Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni altro mezzo di diffusione. La stampa non pu  essere soggetta ad autorizzazioni o censure".

Art. 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo

"Ogni individuo ha il diritto alla libert  di opinione e di espressione, incluso il diritto di non essere molestato per la propria opinione e quello di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee attraverso ogni mezzo e senza riguardo a frontiere".

Pubblicazione amatoriale a tiratura limitata e senza scopo di lucro. Non si intende violare alcun copyright o diritto. I diritti sono di esclusivo possesso della Paradox Entertainment, della Excelsior Games Entertainment, e/o dei rispettivi proprietari. Ogni collaboratore   responsabile delle proprie affermazioni e non rispecchia in alcun modo la redazione. Collaborazioni di qualunque forma, testi o disegni, non verranno in alcun modo retribuiti, ricompensati o restituiti.

Redazione:

FABIO DALL'ARA
CORSO VERCELLI, 197
10155 TORINO
TEL. 011-204238 (ORE SERALI)

Le nostre e-mail:

sandorado@libero.it
crenshaw@ciaoweb.it

IL NOSTRO SITO:

www.mutant.it
webmaster@mutant.it

**DOOMZINE   una
pubblicazione del**



ITALIAN CLUB

WARZONE NEWS

Finalmente nuove miniature:

Ronin Samurai GL Specialist.

Golden Lion Tankbuster.



Cybertronic Shoc Trooper
GL Specialist.

Nagano Shadow Walkers



WARZONE : LONE SOLDIER

(WARZONE: SOLDATO SOLITARIO)

DI DANIEL "CARDINALE SAXCLOUD" SCARLATA.

Parte 1: INTRODUZIONE.

Che siate degli assidui giocatori di WARZONE o comunque di qualunque altro gioco (meglio WZ cmq... :-), penso vi sia sempre piaciuto giocare con grandi armate... ma penso che molti di voi amino anche narrare le gesta di un eroe del vostro esercito che sa farsi largo tra le linee nemiche, mentre incita il vostro esercito... e magari, con la nuova edizione, la 2^a, questo vi è venuta a mancare...

Pensando a questo mi è venuto in mente il concetto di LONE SOLDIER, un gioco dove impersonare i vostri eroi e condurli alla più grande delle glorie, fino a rivaleggiare con i più grandi eroi di questo universo, quali MITCH HUNTER oppure Crenshaw... e perché no, magari anche di ALAKHAI.... WZ:LS vi permette proprio questo, di creare un eroe e di condurlo alla gloria più grande, oppure... alla disfatta più nera.

Per ora LS è stato pensato per essere giocato a modo di solitario ma con la 1^a espansione dovrei essere in grado di aver concepito un sistema di campagna per vedere crescere sempre di più il vostro eroe.

Altra cosa: il regolamento ha bisogno di un paio di cose per essere fruito al meglio:

1 SIATE CORRETTI! se il vostro eroe non sopravvive ad una missione giocatela di nuovo. Sarà molto più onorevole che "barare" su dei risultati... inoltre con alcune regole prese dalla 3^a edizione, spero di poter dichiarare LS come leggermente più completo di un normale WZ...

2 DATEMI IL VOSTRO PARERE!! queste regole sono state concepite un po' in fretta e in un momento un po' complicato della mia vita, quindi spero che mi dia-

te tutti i consigli possibili per migliorare Lone Soldier...

Con questo è tutto, passiamo pure alle regole...

Parte 2: REGOLE GENERALI

Come regolamento, facciamo riferimento alle regole base di WARZONE 2^a edizione con le seguenti eccezioni:

- ad inizio partita i nemici verranno rappresentati da un certo numero di CARTE SCHIERAMENTO che verrà descritto dalla missione. Queste carte usano una tabella apposta per il movimento/azioni da compiere;

- l'eroe che impersonerete (da ora in avanti LS), partirà sempre dallo status di NASCOSTO: segnate con un segnalino;

- finché è nascosto NON può essere bersaglio di azioni nemiche (eccetto PATTUGLIARE), e le truppe nemiche lo considereranno come "non esistente" in pratica.

Si può "scoprire" un eroe o carta nemica se:

A si esegue un'azione PATTUGLIARE con successo
B si è entro CO" e LDV da un modello nemico.

Compiendo certe azioni è più facile fare rumore e farsi individuare.

Se scoperto, LS può nascondersi da tutte le squadre nemiche (o solo da parte di esse) SE esce dalla loro LDV e da un raggio di CO dalla squadra nemica PER UN'INTERA ATTIVAZIONE NEMICA.

I rumori sono i seguenti:

- SPARARE: si fa rumore in un'area di (gittata) pollici.



- ATTACCO IN CAC: si fa rumore pari alla grandezza dei partecipanti in pollici. se un altro nemico è in LDV si viene avvistati all'attivazione di quest'ultimo, a meno che non venga eliminato prima.

- MOVIMENTO: si fa rumore in un'area di (pollici di movimento x 2) pollici. Se si fanno più azioni di movimento consecutive, si calcola l'area di rumore alla fine di tutte le azioni di movimento. se si corre si aggiunge +1" per ogni azione di movimento oltre al +1" di movimento per la regola di corsa. Quindi un modello

normale (MO 3") che muove di 2 azioni farà rumore per 12", se corre farà mo 3+1 = 4, 8 pollici di movimento per 2=16", più 1" per azione di corsa, (2" quindi) totale 18"... correndo si fa MOLTO rumore... !

IL RUMORE viene SENTITO se la sua area di rumore RIENTRA in un area pari a CO" di chi tenta di individuare.

NUOVE AZIONI

PATTUGLIARE.

Per pattugliare si deve spendere un'azione e fare un test di CO. Se riesce, si individua un nemico: LS viene scoperto, e se si tratta di una carta schieramento si generano immediatamente i nemici. Se il nemico ha fatto rumore o meno, può essere più o meno difficile individuarlo mentre si pattuglia... Ad ogni modo, il risultato minimo possibile da tirare applicando i bonus/malus sarà SEMPRE un risultato tra 4 e 19. Tirando un 20 si fallisce ad individuare, anche se a bonus aggiunti un modello avesse bisogno di 21 o +. Stessa cosa, se il risultato del tiro è 4 o meno, si individua SEMPRE il nemico, anche se fosse servito 0 o meno da tirare. Se il tiro riesce si individua ogni nemico entro un raggio di CO".

Se chi si sta individuando fa rumore muovendosi, si aggiunge

+2 al tiro.

+4 se sente uno sparo.

+4 se è in LDV.

-4 se non sente niente, ed ulteriore -2 cumulativo ad ogni turno successivo in cui non sente niente.

(es. LS è fermo ad un bordo del tavolo, e muove su quel bordo del tavolo, il nemico è sul lato opposto, per questo turno tirerà con un meno 4. Il turno dopo, posto che non senta LS, tirerà con un meno 2 aggiuntivo, quindi avrà un malus di -6. poi -8 e così via, ad ogni modo, con un risultato di 4 o meno individuerà SEMPRE LS, a patto che sia in un raggio di CO" - per questo valore si considera sempre il CO NON MODIFICATO)

CORRERE: correre aggiunge +1" al MO del soldato/i per quel turno, ma non potrà fare altro che azioni di movimento da quando dichiara di correre.

L'area di rumore aumenta di +1" per azione.

CAUSARE UN DIVERSIVO - RUMORE DI DISTURBO.

Per sviare un nemico, LS può prendere un sasso, una videocassetta, o un caricatore vuoto e lanciarlo, per causare rumore in una direzione e cercare di sviare il nemico...

Il diversivo conta come un'arma: -2 a colpire, R 16".

Il punto dove "va a segno" il colpo conta come un'area di rumore con raggio pari alla Gittata percorsa in pollici. (LS tira una moneta a 14" lontano da lui, per sviare dei nemici che stanno arrivando sulla sua posizione. Il tiro riesce e, nel punto a 14" da lui, si genera RUMORE entro 14" . se il nemico SENTE il

rumore, tenterà di individuarlo (con un +2) e se lo individua, cercherà di avvicinarsi a quel rumore il + possibile, per quel turno.)

Se però LS causa rumore da più vicino, rispetto al disturbo, il nemico seguirà il rumore più vicino.

SPARARE SEMIAUTOMATICO:

Alcune armi hanno la modalità semiautomatica: non sono capaci di sparare raffiche come una mitragliatrice leggera, ma sono cmq in grado di sparare qualche colpo in più, meno preciso, che un colpo singolo....

Se LS decide di sparare in semiautomatico, con una delle sue armi con questa regola, deve togliere TRE proiettili dalla sua riserva, ma potrà eseguire un'azione di tiro con un -1(x2) al tiro per colpire OLTRE ai normali modificatori. SE tira ad un singolo bersaglio, ed ENTRAMBI i colpi vanno a segno, PUO' effettuare un TERZO tiro per colpire.

Parte 3: I NEMICI

Ogni carta di schieramento rappresenta dei nemici. Questi nemici vengono generati tramite una tabella specifica per i nemici di quella corporazione/forza dell'oscura legione. ad ogni modo seguono queste semplici regole: finchè sono in status di "carta" o schierati, ma non hanno ancora trovato LS, agiscono tirando tante volte quante sono le azioni disponibili per loro sulla seguente tabella:

D20EFFETTO

1ALLONTANATI! la squadra/carta si allontana per un'azione in direzione OPPOSTA a quella di LS

2-5 PATTUGLIA: esegue un'azione di pattuglia

6-13 DOVE SEI? movimento casuale (usa la saggia deviazioni di WZ)

14-17 TI TROVERO! 2 azioni in meno, compiono un'azione di pattuglia con +4 al risultato.

18-19 ORDINI SPECIALI: la carta/unità esegue un'azione di pattuglia a meno che non ci sia qualche possibilità speciale dello scenario che si sta giocando - per es. andare in un luogo specifico -

20 INTUIZIONE: la carta/unità fa un'azione di movimento VERSO LS.

In caso LS sia in un raggio di CO" dalla squadra/carta, la squadra effettuerà un'azione di PATTUGLIA come primissima azione, dopodiché tirerà per le restanti azioni sulla tabella. Indifferentemente da chi sia il nemico di LS, non appena questi viene individuato, la squadra che lo ha individuato lo attaccherà, o si metterà in posizione per farlo; gli sparerà se ha un'arma adatta, oppure cercherà di caricarlo in CAC. i modelli con fucili prenderanno la mira SOLO se non hanno già bisogno di 7+ per colpire.

Questo è tutto per il regolamento di LS! ora, allego a queste regole 2 missioni e i partecipanti: un LS imperiale, ed i nemici OSCURA LEGIONE!!!!

NOTA: essendo la prima versione, ci sono poche scelte ed eroi, con il tempo ed il vostro supporto, spero di poter creare nuove tabelle di nemici e LS con equipaggiamenti vari!!!

LS: IMPERIAL

Il LS può avere uno di 2 profili:
 il profilo del sergente BLOOD BERET
 oppure il profilo dell'EROE BLOOD BERET.
 in ogni caso, chiunque voi scegliate, il LS imperial ha +2 FE e +1 AZ.

(nota: questo è per compensare l'alto numero di nemici. Differenti LS potrebbero avere differenti bonus: un cyber potrebbe avere + fe e + AR, un mishima +az e + MO...)

l'equipaggiamento è SEMPRE costituito da:
 fucile INVADER imperiale:(fucile d'assalto) modalità semiautomatica
 30 colpi
 1 caricatore
 lanciagranate integrato (gittata: una fascia in meno del fucile, per il resto è come il lanciagranate CYBERTRONIC)

pistola AGGRESSOR imperial (pistola)
 15 CC
 1 caricatore.

2 granate (lanciabili a mano, come le granate a mano dell'eroe ussaro bauhaus o con il lanciagranate), il DAN è 10. sono a frammentazione, ed usano la sagoma piccola.
 E una sega a catena.

Inoltre può scegliere UNO dei seguenti equipaggiamenti:
 1 medikit: ignora la prima ferita subita.
 2 silenziatore per fucile e pistola: il fucile causa max rumore entro 12", la pistola entro 6"
 3 Elmetto comando : +1 az se si passa un test di CO
 -2 all'inizio del turno.

Questo è tutto per i LS ...

NEMICI DI LS : OSCURA LEGIONE GENERICA.
 i non-morti NON FANNO NULLA se non sono guidati da un necromutante/centurione. una squadra con + di un leader (necromutante/centurione) può "distaccarne" uno ad una squadra di legionari non morti rimasti privi di comandante.
 se un LS passa entro CO"

di un legionario, questi potrà essere attivato normalmente, ma solo per andargli in CAC.
 i legionari non morti sono troppo stupidi per MIRARE.

Finchè non vengono rivelate, le carte hanno CO 11. Appena rivelate, possono usare il più alto CO in squadra.

TABELLA NOL1

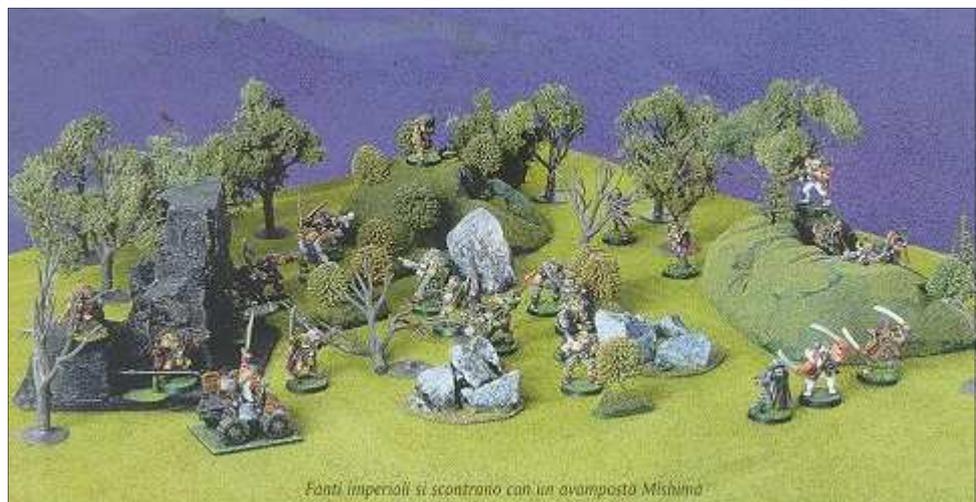
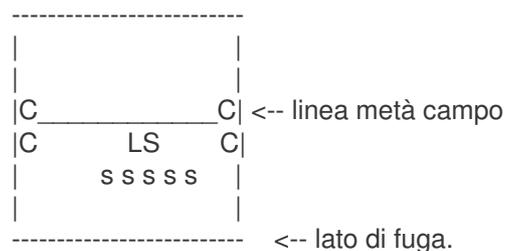
D20	Squadra Generata
1-5	6 nonmorti, 1 necromutante
6-10	8 nonmorti, 1 necromutante
11-14	7 nonmorti, 2 necromutante
15-18	10 nonmorti, 2 necromutante
19	4 necromutanti
20	5 necromutanti, 1 centurione

Dove non specificato, la grandezza del tavolo di gioco è di 1M x 1M .

Scenario 1 : Retroguardia eroica! M01

DESCRIZIONE: La situazione è grave: siete l'ultima squadra rimasta a fare una retroguardia, ed ora dovette evacuare il più presto possibile... solo che vi stanno per circondare.... l'unica soluzione è che qualcuno si faccia avanti per distrarre il nemico, mentre il resto della squadra offre copertura mentre si ritira, il più velocemente possibile...

SCHIERAMENTO: ci sono 4 carte nemiche in questo scenario. sono disposte a gruppi di 2 a circa 5 cm dal bordo del tavolo, una di ogni coppia è schierata esattamente a metà tavolo. l'altra è un 5 cm circa + avanti. disponete 5 miniature a 10 cm dalla linea di centro del tavolo. LS è schierato 5 cm più arretrato.



Fonti imperiali si scontrano con un avamposto Mishima

C = carta nemica
 LS= lone soldier
 s= soldato alleato di LS

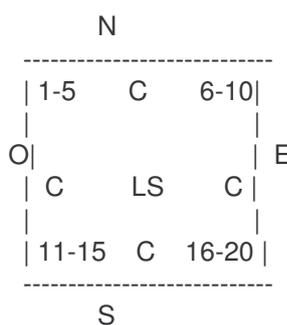
REGOLE SPECIALI: almeno 3 soldati devono raggiungere il lato di fuga. NON sono mai nascosti, nè possono nascondersi. devono sempre spendere almeno 2 azioni di movimento per spostarsi verso il bordo del tavolo, e possono usare la 3^a o per spostarsi, o per sparare (hanno fucili Imperial, statistiche BLOOD BERET). I nemici mirano a loro, preferibilmente, a meno che LS non sia + vicino e causi disturbi verso di loro.

CONDIZIONI DI VITTORIA: LS deve riuscire a dare alla sua squadra il tempo di allontanarsi per raggiungere la zona di recupero, e non appena questa condizione è soddisfatta, deve nascondersi per combattere un altro giorno.....

Scenario 2 M02 : Fuga Dall'inferno.

DESCRIZIONE: solo, disperato, accerchiato, in mezzo ad una giungla... ma c'è una via di fuga: un veicolo da recupero è sulla strada per recuperarlo... se riesce a passare attraverso l'accerchiamento la salvezza sarà sua!!!!

SCHIERAMENTO: Schierate LS al centro del tavolo. 1 carta di nemici a 10 cm dal bordo del tavolo, a metà della lunghezza del bordo, 1per lato, +1 in un angolo casuale. identificare la direzione della zona di recupero di LS casualmente con un dado, dopo aver piazzato le carte.



C = carta nemica
 LS= lone soldier
 la carta extra va posizionata a 25 cm circa dalle carte dei lati corrispondenti all'angolo tirato.

Lato di fuga:
 1-5 =N
 6-10 = S
 11-15 =O
 16-20 = E

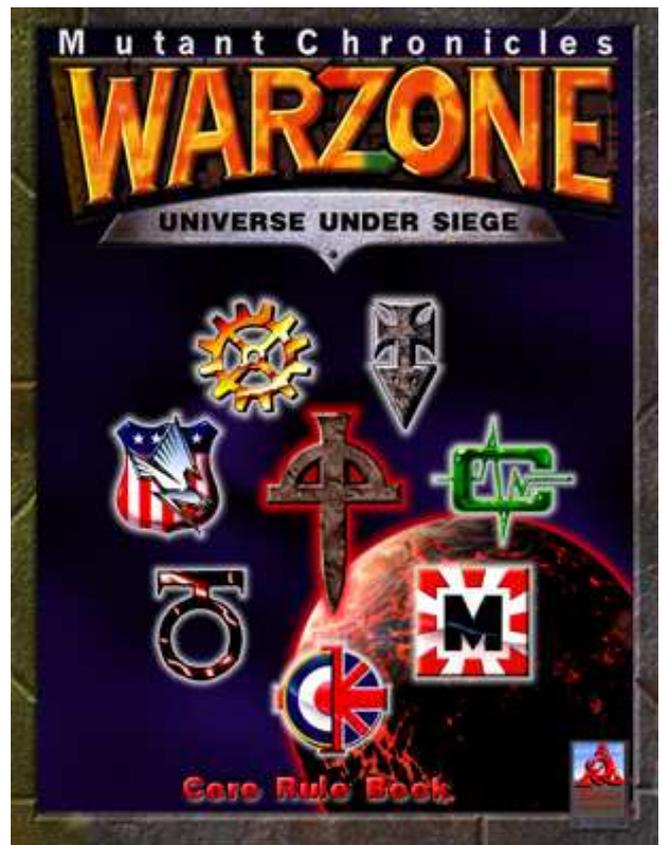
REGOLE SPECIALI: nessuna.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

LS deve uscire, vivo, dal bordo del tavolo identificato durante lo schieramento... se ce la fa, tornerà a casa come uno dei più grandi eroi della corporazione Imperial....

Questo è tutto per ora. Aspetto i vostri commenti e giudizi!

Ciao! da CARDINALE SAXCLOUD



I NUOVI SITI UFFICIALI.

**PER WARZONE:
 WWW.PARADOXPLAZA.COM**

WWW.EXCELSIOR.CC

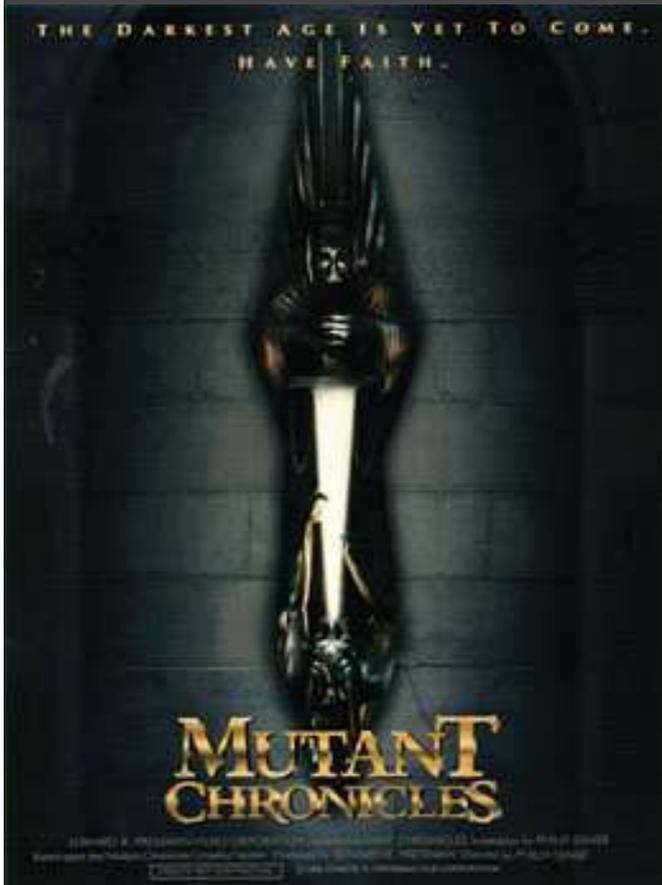
PER DOOMTROOPER:

WWW.DOOMTROOPER.NET

IL FILM PIÙ ANNUNCIATO E RINVIATO DI HOLLYWOOD:

MUTANT CHRONICLES THE MOVIE

DI FABIO DALL'ARA



Purtroppo, neanche a dirlo, questo triste primato tocca proprio alla nostra serie.

Il progetto di portare sullo schermo le Cronache Mutanti risale all'ormai lontano 1996, e da allora ad oggi ben quattro registi sono stati accreditati alla direzione del film.

Ma procediamo con ordine.

Nel 1996 la Pressman Film acquisisce i diritti dalla Target per una versione cinematografica di Mutant Chronicles, che allora riscuoteva un buon successo sia come gioco di carte che come gioco di miniature.

E qui nasce una prima considerazione: per la Pressman Film era in pratica un investimento "sicuro", potendo contare su un nutrito schieramento di fans davvero tali, di quelli che vanno a vedere il film anche più di una volta, a meno che non si tratti proprio di una vaccata (e in tal senso di esempi ce ne sono anche troppi).

La stessa casa aveva da poco prodotto Dredd, con Stallone, versione cinematografica di buon successo del Giudice di Mega-City One, un film ben realizzato e davvero vicino alle atmosfere del fumetto, anche se un tantino stemperato nei toni, qui meno violenti rispetto alla versione cartacea.

Nelle intenzioni della produzione c'era quindi la volontà di realizzare un buon prodotto, con un discreto budget messo a disposizione del regista Stephen Norrington di circa 30 milioni di dollari. Tra gli attori accreditati si parlava di Ben Kingsley per il ruolo dell'Inquisitore Samuel, attore già noto agli appassionati del fantastico per aver partecipato a Species - Specie Mortale, e indimenticabile interprete di Itzhak Stern in Schindler's List di Spielberg, al fianco di





Liam Neeson.

La pre-produzione si mette in movimento con un team composto da Philip Eisner, Stuart Hazeldine e David Goyer, coadiuvati da Akiva Goldsman (autore della sceneggiatura di *Lost In Space*, vincitore nel 2002 dell'Oscar per la sceneggiatura di *A Beautiful Mind*), alla sceneggiatura, scenografia affidata a Chris Edward, Edward Pressman come Produttore Esecutivo e Bill Cartlidge come Produttore: si cominciano a realizzare maschere e costumi, gli studi di Pinewood vengono noleggiati e... tutto si ferma.

I motivi? Sconosciuti.

Forse 30 milioni di dollari non erano sufficienti a realizzare un prodotto adeguato alla richiesta del pubblico, dopo titoli spettacolari come *Independence Day*, e non era intenzione della Pressman investire di più in una ambientazione noto solo agli appassionati di giochi. O forse il regista non soddisfaceva le richieste della produzione...

Ad ogni modo il regista Stephen Norrington si dedica ad un altro titolo: *Blade*, che uscirà due anni più tardi, con il successo che conosciamo, mentre dopo un periodo di silenzio, in cui il progetto MC-The Movie sembra essere accantonato, a dirigere il film viene chiamato nientepopodimeno che Mr. John Carpenter, autore di culto in Europa per gli appassionati di fantascienza e horror (suoi sono infatti *La Cosa*, *Halloween*, *Fuga da New York*, *Grosso Guai* a *Chinatown*, *Starman*, *Il Seme della Follia*, *Christine* e molti altri...).

Purtroppo anche in questo caso, proprio nel momento in cui le cose dovevano prendere il via definitivo, tutto si ferma. Motivo? Semplice, e detto da John Carpenter in persona al sottoscritto in occasione di un incontro tenutosi per Cinema Giovani a Torino:

“Posso realizzare qualunque copione mi venga offerto, con una sola clausola: nel momento in cui il produttore accetta che sia io a dirigere il film, deve lasciarmi la possibilità di far sì che io possa farne ‘il mio film’, ma la Pressman non ha voluto sentire ragioni: per loro il copione era quello e non poteva essere modificato, e io gli ho detto.. (e qui ha portato la mano destra sul braccio sinistro, nel tipico gesto dell’ombrello appeso al braccio...)”

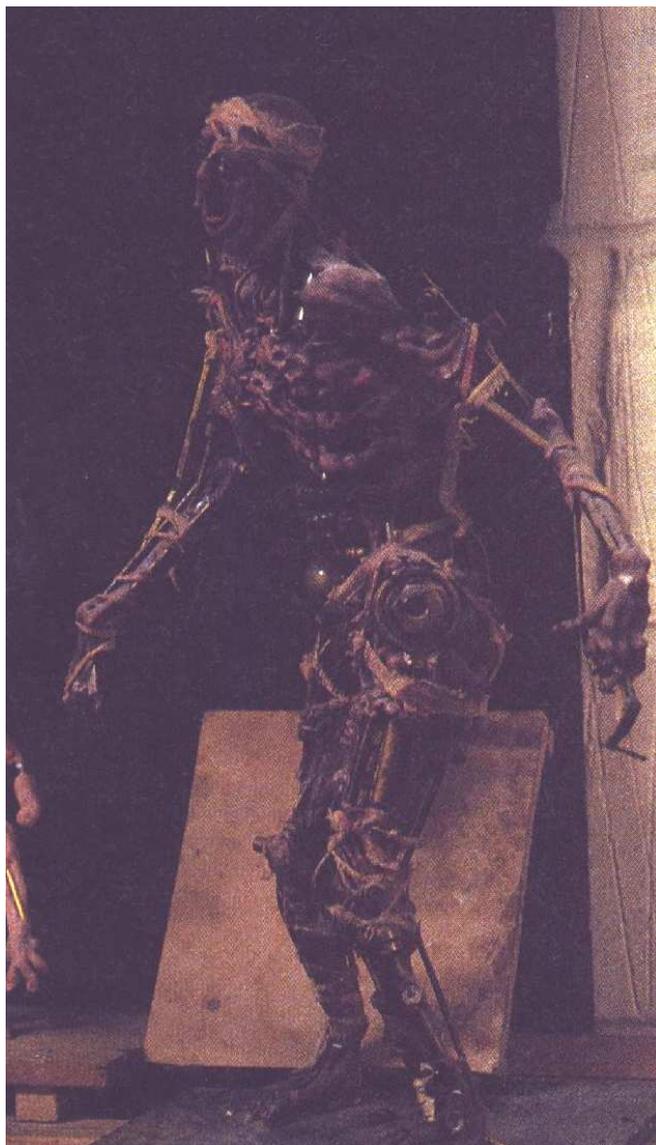
Per Carpenter, *Mutant Chronicles* diventa un ricordo e si dedica a *Vampires*, uscito l'anno dopo.

A questo punto il progetto si prende un periodo di vacanza, fino a quando viene indicato il nome di Roger Christian alla regia.

Chi è Roger Christian? Uno dei tanti collaboratori di George Lucas per le riprese di *Star Wars: Episodio I – La Minaccia Fantasma*, già autore di due film, *Masterminds – La Guerra dei Geni* e *Underworld – Vendetta Sotterranea*, praticamente sconosciuti (anche se nel primo recita Patrick Stewart).

Di nuovo la macchina della produzione sembra mettersi in moto, per naufragare quasi subito.

E così Roger Christian si dedica alla versione cinematografica di *Battlefield Earth* di Ron Hubbard, e realizza nel 2000 *Battaglia per la Terra* con John



Travolta. E arriviamo all'ultimo nome accreditato alla regia: S i m o n Hunter. Inglese, autore di spot televisivi e clip musicali, regista di Lighthouse, un thriller uscito in Gran Bretagna nel 1999, distribuito solo in video negli



USA e, a quanto mi risulta, del tutto inedito da noi. La realizzazione del film dovrebbe spostarsi in Lussemburgo, negli stessi studi utilizzati per Wing Commander, il film basato sul videogioco omonimo di Chris Roberts.

Nel ruolo di Mitch Hunter viene accreditato Til Schweiger, volto visto in Driver di Renny Harlin al fianco di Sly Stallone, che attualmente sta lavorando a Tomb Raider 2: Lara Croft and the Cradle of Life. Ma anche in questo caso tutto si ferma. E i motivi rimangono sconosciuti.

Ecco qua la storia di uno dei più travagliati progetti del cinema: *Mutant Chronicles – The Movie*.

Di certo di soldi ne sono già stati spesi, dalla sceneggiatura ai primi costumi visti qua e là e di cui vedete alcune delle foto disponibili. Senza contare i soldi dei



diritti versati dalla Pressman alla Target per l'esclusiva. E tra gli autori nominati, sicuramente Carpenter è quello che più di ogni altro poteva darci un prodotto davvero cupo, oscuro e sporco proprio come è l'universo di *Mutant Chronicles*. Una cosa è certa: la speranza di poter vedere questo

film permanente. E con le tecnologie digitali oggi disponibili, il costo potrebbe essere più contenuto, pur realizzando un buon prodotto. E già mi vedo i titoli di testa:

a John Carpenter film

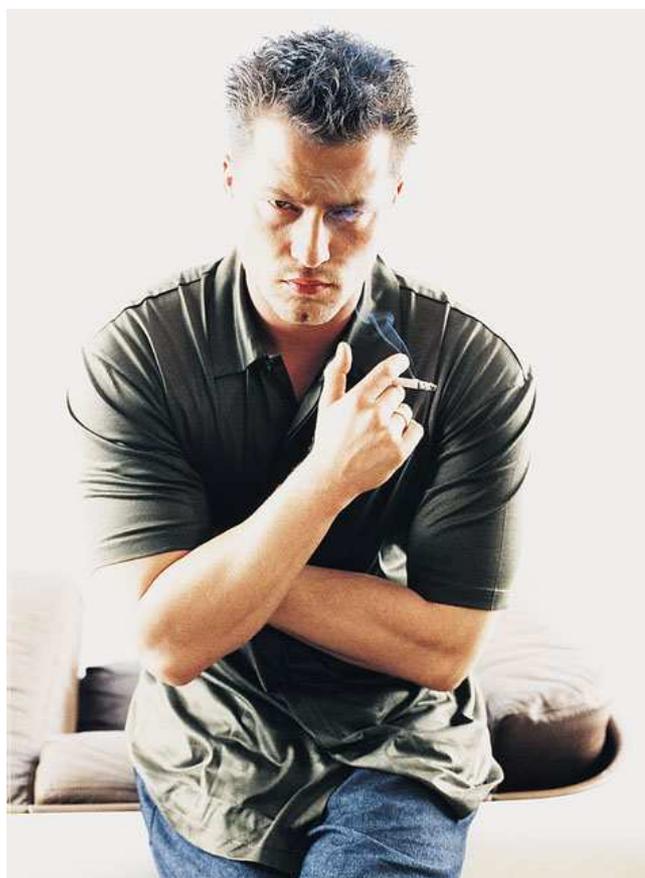


Mutant Chronicles – The Movie

Senza altri titoli, con una musica bassa, cupa, sintetica, lo schermo inquadra lo spazio, riconosciamo il Sole, Mercurio, Venere, la Terra e così via fino ai giganti esterni e inquadra una palla scurissima e sotto esce la scritta:

NERO: decimo pianeta del Sistema Solare
Anno Cardinalis 1348 (3548 d.c): ORA.

LONG LIVE TO MUTANT CHRONICLES.



Til Schweiger, un credibile Mitch Hunter

ASSALTO AL NASCONDIGLIO

DI EMANUELE D'ALPINO

Sentivo ancora il fetido odore di putrefazione dell'ultimo fastidiosissimo Golem che avevo ucciso poco prima, quando sul mio cercapersone ricevetti i nuovi ordini: io e la mia squadra dovevamo recarci ad uno dei tanti nascondigli di armi della Legione, localizzato a pochi chilometri da noi.

Della mia squadra eravamo rimasti in pochi, l'ultimo attacco di massa di quei bastardi legionari urlanti aveva decimato le forze della mia armata ma non era riuscito a sterminarla; eravamo rimasti in 4, tutti di corporazioni diverse ma forse gli unici che non pensavano alla propria provenienza ma a svolgere al meglio possibile il proprio compito, quale di squadra d'assalto della legione.

Assieme a me si trovava un Sea Lion, più precisamente il migliore Sea Lion che la Capitol avesse mai avuto nella sua assurda esistenza.

Questi era Jackson, Chris Jackson.

Era un uomo di poche parole e, a prima vista, nemmeno molto simpatico, ma quando lo vidi in azione per la prima volta contro un'interminabile schiera di 4000 Legionari urlanti assieme a me e ai miei uomini non potei fare altro che provare una grandissima ammirazione.

Aveva grandi doti di condottiero e una impressionante mira, qualsiasi fosse l'arma da fuoco che gli capitava fra le mani.

Era semplicemente impressionante.

Nella mia squadra c'era anche un Ussaro della Bahaus, un certo Richtausen.

Un uomo alto e di imponente corporatura, dai tratti somatici sembrava essere un uomo del Nord, forse uno Svedese, o un Norvegese.

So solo che anche lui non parlava mai ma con l'armamento di cui era fornito faceva sentire ugualmente la sua presenza.

L'ultimo era un Golden Lion Imperiale, un certo Timothy Mc Guire.

L'avevamo incontrato in un assalto alla Cittadella di Golgotha, impegnato in uno scontro a fuoco contro un paio di Razide.

Nonostante la sua impressionante abilità nell'usare armi da fuoco si era venuto a trovare nella spiacevolissima situazione di non avere munizioni.

Come manna dal cielo io, Chris e Richtausen

accerchiammo i 2 Razide e li trasformammo in colapasta con i nostri proiettili.

Timothy era svenuto, ma non ci fu difficile farlo rinvenire poco dopo.

E da quel momento fece parte anche lui della nostra squadra, che un tempo era composta oltre a noi anche da 3 tiratori scelti, 10 scorpioni del deserto e un paio di cercapiste Imperiali.

E come al solito i Capitol non mancarono di fare polemiche perché impegnavano loro il maggior numero di uomini. I soliti rompiscatole.

Ci trovavamo a qualche chilometro dal nascondiglio, precisamente il sistema indicava 3.

Un passo dopo l'altro eravamo arrivati in una delle tante foreste Venusiane devastate dalla guerra, dove non c'era segno di vita, quando squillò il sistema che cominciò a riconoscere la presenza di qualcosa.

Dalla frequenza in continuo aumento del ripetersi dei sibili di avviso questo qualcosa si avvicinava a grande velocità.

Eravamo tutti paralizzati perché nei dintorni non si udiva alcun passo e non c'era l'ombra di anima viva.

Improvvisamente udii un enorme boato e vidi Mc Guire balzare in aria e cadere a terra dopo un volo di 4 o 5 metri.

Nella caduta aveva perso i sensi e non si rialzava più; il problema in quel momento era che ci trovavamo in 3 contro un'enorme Pretorian di Behemoth, che si divertiva ad agitare le sue 4 braccia a grande velocità.

Ci allontanammo di qualche metro dalla bestia prima di essere travolti da una delle sue braccia e cominciammo a sparare da 3 diversi punti in modo incrociato.

Jackson mirò con un sofisticato fucile di precisione agli occhi della bestia mentre io e Richtausen lo tempestavamo ai lati tenendolo per lo più impegnato, dato che non dava alcun segno di cedere ai nostri colpi.

La tattica del Sea Lion risultò vincente e dopo aver perso la vista l'enorme bestia cominciò ad agitarsi e a correre in una ritirata che lo portò dritto alla sua fine.

Era morto da solo, perché correndo senza vedere sbattè con enorme violenza contro un im-

menso albero della foresta venusiana che gli fracassò il cranio prima di spezzarsi.

L'avevamo scampata bella, anche perché l'armatura di quella bestia sembrava non scalfirsi neanche sotto i miei colpi e quelli del nordico.

Ancora una volta era stato Jakson ad avere l'intuizione vincente.

D'altronde, come ho sempre detto, Jackson era l'unico Capitol che ammiravo veramente. Tutti gli altri potevano anche crepare fosse stato per me.

Avanzammo ancora un paio di chilometri senza particolari problemi e ormai ci trovavamo a qualche centinaio di metri dalle mura di cinta del nascondiglio.

Era enorme.

Il solo muro di cinta circoscriveva un'area di 10 km di diametro, una vera e propria cittadella autonoma.

Il fatto è che in questa cittadella venivano riciclate tutte le armi che venivano trovate sui campi di battaglia.

C'erano armi di ogni epoca, di ogni corporazione, di ogni tipo.

Da pistole semplici a complicati fucili di precisione, dai potenti carri Wolfclaw della Bahaus alle velocissime AH\UH 19 della Capitol, quelle che loro chiamavano le "Mitraglia Guardiano".

Mi era sembrato di capire come funzionava il giochino perverso: dopo che c'era stata una battaglia che vedeva le forze oscure vincitrici veniva sgomberato il campo di battaglia dai guerrieri del male che lasciavano posto ai "riciclatori", creature oscure chiamate Tekrons.

Questi seppur maligni erano alquanto bizzarri e avevano un corpo tozzo, una specie di binocolo bionico al posto degli occhi e si muovevano su un pianale metallico munito di ruote.

Avevano basse se non nulle capacità di difesa, ma erano ben protetti in quanto esecutori di un importantissimo compito: rendere armi usate, distrutte e di altre corporazioni utilizzabili per l'oscurità e in piena efficienza.

Fuori dal muro di cinta potevo scrutare schiere di guardiani ben organizzate, più precisamente divise in linee.

In prima linea vi erano per lo più legionari Urlanti e figli di Ilian, in seconda fila Destroyer e Mietitori di Anime, in terza e ultima fila era una sorpresa. Non riuscivo a riconoscere di quale abominio si trattasse perché le tenebre presero ormai il sopravvento sulla luce e non si vedeva

nulla.

Riuscii solo a vedere che si trattava di una creatura di enormi dimensioni, più di quanto avessi mai visto nella mia lunga vita di soldato di terra.

Richiesi un'incursione aerea che ci avrebbe fatto da fuoco di copertura qualora li avessimo attaccati di sorpresa.

Aspettammo imboscati in un cespuglio di una delle tante radure che esistevano vicino al Nascondiglio, che si trovava in una delle zone più fertili di Venere.

Aspettammo a lungo, ricordo ancora che ci addormentammo quasi tutti, a parte il nordico che sembrava essere allergico al sonno.

Fu proprio lui che ci svegliò quando arrivarono le prime aeronavi, verso le 4.40 del mattino.

Piombammo in piedi e imbracammo tutti le cinture dei nostri fucili, aspettammo il termine del bombardamento aereo in silenzio e con insolita calma, poi ci decidemmo ad uscire allo scoperto.

Strisciavamo per terra e ogni tanto Jackson si fermava, mirava e faceva fuori qualche mostro con un solo colpo preciso alla testa.

Andammo avanti strisciando e colpendo da cecchini per più di un'ora, quando ci eravamo avvicinati alla seconda linea, ormai decimata dai colpi di Jackson.

Era rimasto un unico, bastardissimo Destroyer ancora nel pieno delle sue forze.

Non potevamo rischiare un combattimento alla pari con una di queste creature, sapevamo bene che chi veniva ferito da una creatura del genere non avrebbe fatto più ritorno a casa.

Preferimmo l'astuzia alla quantità.

Ci avvicinammo ancora, e poi ancora fino a sentire l'affannoso respiro di quella spregevole eresia oscura.

Eravamo così vicini che ci accorgemmo che l'eretico dormiva, era preso dal sonno oscuro e dormiva in piedi.

Grazie a ciò potemmo sistemare una bomba a comando a distanza CR-24, un'arma sperimentale che mi fu data in uno dei tanti rifornimenti che feci giorni prima.

Era tutto fatto. Non ci rimaneva che tornare qualche decina di metri indietro e azionare il comando a distanza del congegno.

Tutto facile, visto che il mostro dormiva e il più del lavoro l'avevamo già fatto, ma come si dice, la fortuna è cieca.

In quel momento però la sfortuna ci vide molto

bene e ci raggiunse con enorme agilità e nel momento in cui potevamo aspettarcelo meno. Mentre tornavamo indietro strisciando il mio sistema squillò.

Era un messaggio della Capitol che faceva sapere che il bombardamento aereo era terminato e che eravamo autorizzati ad attaccare.

Stupidi Capitol, arrivano sempre un'ora dopo..

Ero veramente rabbioso perché non mi spiegavo come faceva un guerriero così in gamba come Jackson a fare parte di una corporazione così insignificante e di scarsa intelligenza come la Capitol.

Fatto sta che poco dopo i miei pensieri su Jackson e la sua affiliazione udii un paio di proiettili fischiare sulla mia testa.

Il sibilo del sistema a causa di quel dannato messaggio della Capitol aveva svegliato la creatura dormiente che, accortasi di non cominciare a muoversi a grande velocità nelle tenebre e a sparare all'impazzata.

Era fallita l'imboscata con la bomba a controllo remoto, la Capitol ci aveva dato un ordine che noi avevamo già cominciato ad eseguire un'ora prima e un'enorme bestia ci rincorreva nel buio sparandoci.

Non male come situazione.

Rimanemmo immobili rasenti al terreno e in assoluto silenzio. Avevamo dalla nostra che eravamo completamente immersi nelle tenebre e il mostro ci aveva localizzato solo grazie al rumore del sistema.

Non udendo più il sibilo smise di correre e cominciò a procedere a passi lenti ma decisi verso la nostra direzione, non ci vedeva.

Si era solo fatto un'idea della nostra posizione e ora procedeva lentamente verso di noi convinto che prima o poi ci avrebbe trovato grazie ad una nostra mossa, o almeno ci avrebbe ucciso calpestandoci.

Io, Chris, Timothy e Sergei eravamo paralizzati. Ci trovavamo fra l'incudine e il martello.

Non poteva tornare indietro o correre in una ritirata perché il mostro ci avrebbe facilmente localizzato e ucciso in un batter d'occhio.

D'altra parte se rimanevamo fermi rischiavamo comunque di morire, se non sotto i colpi del mostro sotto i suoi piedi.

Rimanevano ancora una decina di metri da percorrere all'abominio quando mi venne un'idea: avevo al polso un orologio digitale, uno di quelli

con sveglia, agenda e tante cavolate così.

Me lo regalò la moglie di un sergente della Capitol, uno stupido come gli altri ma che però aveva il pregio di avere un gran bella moglie.

Era la ricompensa per una mia certa prestazione che feci alla moglie e, mentre il marito mi attaccava medaglie all'onore per meriti bellici, sua moglie mi regalò quest'orologio in privato per altri meriti che forse è meglio non citare.

Programmai l'orologio in modo da farlo suonare una ventina di secondi dopo e lo lanciai con tutta la forza che avevo nella direzione opposta a quella in cui si dirigeva il mostro.

Quando fu a pochi passi da noi finalmente l'orologio cominciò a suonare destando l'attenzione della creatura.

L'orologio continuò con insistenza e non fu difficile per la creatura localizzare la fonte del suono, e fu così sicura da mettersi a correre a grande velocità in direzione dell'orologio.

Quando lo ebbe raggiunto comincio a sparare all'impazzata nella sua direzione fino a quando non lo distrusse.

Nel frattempo noi ci rifugiammo in una trincea che avevamo svuotato prima, abbastanza distante dal mostro il che ci rese molto più tranquilli.

Rimaneva però il problema di avanzare ed entrare nel nascondiglio.

Vedemmo il Destroyer tornare indietro a passi lenti alla sua postazione, chiesi a Jackson di controllare con il suo mirino se era abbastanza vicino alla bomba che avevamo piazzato prima. Annuì. Finalmente schiacciai quel dannato pulsante e vidi quel bastardo esplodere in mille pezzi.

Fummo così felici della riuscita dell'imboscata che gli altri del gruppo si lasciarono andare ad insoliti gesti di amicizia, come pacche sulla schiena e complimenti.

Anche il nordico nella sua impassibilità si lasciò andare ad un formale "Bel lavoro".

Fu la prima volta che lo sentivo parlare da quando cominciammo quest'assurda missione.

CONTINUA...



DOOMTROOPER ON-LINE

Di Daniel Scarlata



Doomtrooper online è un ambizioso progetto di trasporto del nostro gioco di carte preferito (TM) in rete, per sfidare anche un australiano senza muovere le chiappe fuori di casa...

Come si può fare tutto ciò? Semplice, tramite il motore GATLING ENGINE della ccgworkshop, che oltre a Doomtrooper supporta (o supporterà) MOLTI altri giochi di carte...



Ma atteniamoci ora a DOOMTROOPER: innanzitutto, va fatta una precisazione: il gioco non sarà quello solito che conoscete, ma quello con le regole della mai uscita 2^a edizione di Doomtrooper; le regole in particolare della 2^a edizione possono essere trovate al sito www.doomtrooper.net, in inglese però...

Inoltre il pool di carte non è esattamente quello che conoscete: MOLTE carte sono state cambiate o errate e quindi sono diverse (per esempio, un Corazziere è 5 4 5 5 e può impedire che un'arma a lui assegnata venga scartata, "integrandola" al suo corpo....) a parte questo paio di differenze, vediamo come installare Gengine e giocare a DOOMTROOPER!

Prima di tutto andate alla pagina <http://www.ccgworkshop.com/gEngine.download.jsp> da qui potete scaricare il Gengine (in fondo alla pagina) ed alcune funzionalità da aggiungere al sistema, in caso non siate utenti Windows XP. scaricate lo installer appropriato (98/ME o nt4.0/win2000) e le XML core service.

Eseguite l'installer e quindi, una volta caricato, fategli integrare al sistema le XML (fin qua sono in tutto 6 Megabyte circa, + 1,6 Mb di Gengine). Una volta fatto ciò, installate Gengine (il

link in fondo alla pagina, scaricate ed eseguite). Ora potete avviare Gengine, la vostra connessione internet e giocare!

Come? Non sapete come fare?

Ok, ok, eccovi altre spiegazioni... (traduzione sintetica di quanto potete trovare al link <http://www.ccgworkshop.com/tutorial/howto.doomtrooper.jsp>)

prima di seguire il seguente "manuale", fate un poco di pratica con la struttura di Gengine.

Selezionate DOOMTROOPER come gioco non appena vi collegate, così scaricherete i file relativi a DOOMTROOPER.

Dovete crearvi quindi un mazzo, usando il DECK MANAGER (ne sono disponibili anche alcuni preconfezionati...) e creandovi un mazzo di almeno 60 carte.

Quindi selezionate dal menu TOOLS-->deck manager uno dei vostri mazzi salvati, le varie opzioni con cui volete giocare e cliccate su USE THIS DECK WITH THIS REQUIREMENT per associargli quella particolare opzione, ripetere per ogni opzione.

Arrivati a questo punto potete, dall'apposita finestra:

A creare una lobby
B entrare in una lobby

A creare una lobby

B entrare in una lobby

nel primo caso dovrete settare le opzioni della partita (punti da raggiungere, limiti di mazzo, ecc);

in ogni caso, prima di unirsi ad una partita, è possibile vedere i parametri della partita.

Appena comincerete una partita, sarete nella fase di setup. dovrete cliccare con il destro sul vostro mazzo, scegliere SHUFFLE DRAW PILE (mescola il mazzo) e quindi DRAW TO 7 CARD (pesca 7 carte) quindi cliccare il tasto DONE (fatto) e la fase di setup è finita. ora si entra nel vivo!

(ATTENZIONE: da ora userò il termine AZIONE scritto in maiuscolo per identificare l'AZIONE di DOOMTROOPER!) seguendo il normale ordine di gioco (presuppongo sappiate già giocare a DOOMTROOPER) cliccate con il tasto sinistro del mouse in un'area sgombra di gioco, per avere il menu delle azioni possibili:

BEGIN ACTION 1/2/... permette di iniziare un'AZIONE, una volta iniziata, se si fa apparire di nuovo il menu apparirà END ACTION X, che finisce l'azione e passa alla successiva. SE-

LECT TARGET per scegliere il bersaglio di un effetto (per esempio il guerriero da scartare con impeto di giustizia) CREATE MARKER crea un segnalino, che può essere di diversi colori e possono essere usati per fare punti promozione destino, segnalino ecc.. CREATE DIE crea un dado rosso in alto a sinistra della tua area di gioco FLIP COIN permette di "generare" un lancio di moneta. cliccando sull'area di DESTINY POINT (punti destino) apparirà un menu:



CREATE 1 DESTINY POINT crea un segnalino punto destino
CREATE 5 DESTINY POINT crea 5 segnalini punti destino
MEDITATE crea un'azione di meditazione ed un segnalino punti destino.

cliccando sul menu DRAW (pescare, carta verde del dorso di DT) appariranno diverse voci. le + importanti sono :

DRAW TO 7 CARD pesca fino a riempire la tua mano a 7 carte

DRAW 3 CARD pesca 3 carte

SHUFFLE DP mescola il mazzo

DISCARD TOP CARD scarta la prima carta del mazzo

ANNIHILATE TOP CARD elimina la prima carta del mazzo

se si clicca invece sul DISCARD PILE (carte scartate, giallo) le voci + importanti sono :

Draw Top Card = Mette la prima carta tra quelle scartate nella tua mano

Shuffle Discard Pile =Mescola il mazzo di carte

scartate

Swap Discard Pile with Draw Pile scambia il mazzo di carte da pescare con quello delle carte scartate, anche se non ci sono carte scartate
Swap Discard Pile with Annihilated Pile = scambia il mazzo di carte scartate con quello delle carte Eliminate

Merge Discard Pile with Draw Pile = Mette le carte scartate nel mazzo di carte eliminate

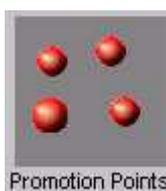
Cliccando sul mazzo carte scartate ANNIHLATED (rosso)

Swap Annihilated Pile with Draw Pile = scambia carte eliminate con carte da pescare

Swap Annihilated Pile with Discard Pile scambia carte eliminate con carte scartate.

inoltre ognuno dei 3 menu precedenti ha Show cards... permette agli altri giocatori di vedere le carte di quel particolare mazzo (da pescare, scartate, eliminate)

Look cards.. Permette di far vedere al giocatore possessore (ovvero, TU che stai usando quel mazzo) le carte in quel particolare mazzo (da pescare , scartate, eliminate)



L'area PROMOTION POINT, se cliccata dà l'opzione per creare 1 oppure 5 punti promozione (CREATE 1/5 VICTORY POINT) per ora queste sono le basi per orientarsi a giocare, nella prossima parte ci sarà l'uso delle singole carte!

A presto!

Cardinale Saxcloud, il protettore dei 5 mondi.



FOREVER

Ebbene si: questa insana passione mi coinvolge più di quanto riesca ad ammettere. In più di una occasione mi sono detto che quello che stavo preparando sarebbe stato l'ultimo numero di Doomzine, e poi mi ritrovavo sempre a dare un appuntamento al numero successivo.

Il punto è che questa serie riesce ad essere accattivante come poche altre riescono a fare, ad essere avvincente anche se in realtà non esce nulla di nuovo da anni: segno che questa saga... ha lasciato il segno (permettetemi il gioco di parole).

Quali sono gli elementi che più contribuiscono a tutto questo? Quali, secondo voi, i punti forti di questa serie?

Provate a descrivere in poche parole perché siete appassionati di Mutant Chronicles, perché preferite Doomtrooper a Magic, perché Warzone è meglio di Warhammer, e così via.

Non dico che le cose siano realmente così, in fin dei conti ognuno trova gratificante per sé quello che lo diverte, però è una sfida a capire perché Mutant Chronicles vi/mi/ci PIACE.

Pensate a quanti GCC sono usciti dal 1994 in poi: decine e decine, con il risultato che sappiamo.

Anche Doomtrooper ha ceduto alla lunga, ma tra i giocatori è rimasto più vivo di quanto sia capitato invece ad altri giochi (mi viene in mente ad esempio Spellfire, un gioco che aveva l'appoggio "virtuale" di D&D, il che non mi pare poco come credenziali). Questo significa qualcosa, oppure sono solo io che mi faccio un mucchio di p.... mentali?

Insomma, alla fine la domanda è:

**PERCHE' CONTINUE A GIOCARE A
MUTANT CHRONICLES?**



NUOVE TRUPPE

DI DAVIDE DESANA



BLACK BERETS

Creati dal clan Morgan, queste unità sono addestrate nello scontro a gravità zero e nei combattimenti corpo a corpo. Sebbene combattano principalmente sulle navi e sulle stazioni spaziali, si sono visti alcuni Black Berets scendere sul campo di battaglia e portare la morte sfruttando la potenza dei loro zaini jet.

Black Beret Costo 40

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	9	13	3	1	8	3	8	2

Specialista FT Costo 60

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	9	13	3	1	8	3	8	2

Specialista Granatiere Costo 43

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	7	9	13	3	1	8	3	8	2

Sergente Costo 42

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
10	8	10	14	3	1	8	3	8	2

Struttura: SQUADRA

4-9 Black Berets

Fino a 2 Specialisti FT

Fino a 2 Specialisti Granatieri

Fino a 1 Sergente

Puoi acquistare uno Specialista ogni 2 modelli non specialisti

Equipaggiamento:

Black Beret: SMG, Seg a Catena

Specialista FT: Lanciafiamme, Pistola

Specialista Granatiere: SMG, Seg a Catena, Granate a Mano

Sergente: Fucile a pompa, Seg a Catena

Abilità Speciali:

Black Beret: 1 Attacco CC Extra, Impeto omicida

Specialista FT: 1 Attacco CC Extra, Impeto omicida

Specialista Granatiere: 1 Attacco CC Extra, Impeto omicida

Sergente: 1 Attacco CC Extra, Impeto omicida

Regole Speciali:

I Black Berets sono equipaggiati con Zaini Jet (Rocket Pack, vedi Mars, pag 65).

I Black Berets sono una Squadra di Guardie.

Capitano dei Black Berets Costo 63

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
11	9	11	15	3	2	9	3	8	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano dei Black Berets

Equipaggiamento:

SMG, Seg a Catena, Granate a Mano

Abilità Speciali:

1 Attacco CC Extra, Impeto omicida, Dare Ordini (solo ai Black Berets)

Regole Speciali:

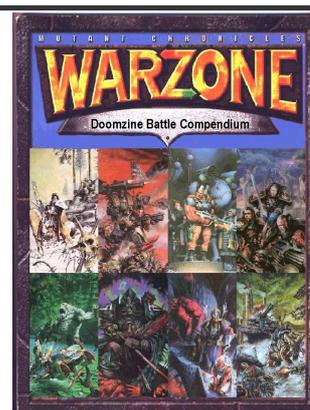
I Black Berets sono equipaggiati con Zaini Jet (Rocket Pack, vedi Mars, pag 65).

Potete comprare il Capitano dei Black Berets esattamente come tutti gli altri singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Black Berets sia inclusa nel vostro esercito.

E' ancora disponibile
II PRIMO DOOMZINE BATTLE COMPENDIUM
107 PAGINE DI TRUPPE, ARMI E REGOLE CON
COPERTINA A COLORI

€. 11,00 COMPRESSE SPESE DI SPEDIZIONE

PER RICHIESTE:
FABIO DALL'ARA - CORSO VERCELLI, 197
10155 TORINO



BLUE BERETS

I Blue Berets sono le forze speciali del Clan Paladine. Il loro compito sul campo di battaglia è quello di fare da guardie del corpo a personalità importanti del calibro di Edward S. Murdoch o Timothy McGuire. I migliori Blue Berets sono utilizzati per proteggere le personalità politiche più famose della Corporazione Imperiale e, in cima a questa gerarchia, Sua Serenità Imperiale.

Blue Beret											Costo 22
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
7	8	9	11	3	1	7	3	8	2		
Specialista LMG											Costo 26
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
7	8	9	11	3	1	7	3	8	2		
Specialista LFT											Costo 39
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
7	8	9	11	3	1	7	3	8	2		
Specialista Granatiere											Costo 24
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
7	8	9	11	3	1	7	3	8	2		
Sergente											Costo 25
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
8	9	10	13	3	1	7	3	8	2		

Struttura: SQUADRA

4-8 Blue Berets

Fino a 1 Specialista LMG

Fino a 1 Specialista LFT

Fino a 1 Specialista Granatiere

Fino a 1 Sergente

Puoi acquistare uno Specialista ogni 3 modelli non specialisti

Equipaggiamento:

Blue Berets: Fucile d'Assalto, Pistola

Specialista LMG: LMG, Pistola

Specialista LFT: Lanciafiamme Leggero, Pistola

Specialista Granatiere: Fucile d'Assalto, Pistola, Granate a Mano

Sergente: SMG, Sega a Catena

Abilità Speciali:

Sergente: Senso Tattico

Regole Speciali:

I Blue Berets posseggono l'abilità Sensi Acuti (Keen Senses, vedi Mars pag 67). I Blue Berets possono (non è obbligatorio) essere associati a una Personalità (1 squadra per Personalità).

Tuttavia la squadra e la Personalità si considerano unità diverse. Se la Personalità è colpita da un attacco in AT con un'arma di tipo "Missile Weapon" (niente armi ad area quindi!) puoi tirare 1d20. Con un risultato di 10 o meno un Blue Berets entro 7.5 cm dalla Personalità riceve il colpo al suo posto. I Blue Berets sono una Squadra di Guardie.

HUNTERS

Provenienti dal Clan Dunsirn, questi soldati sono molto abili nel tendere imboscate al nemico.

Hunter											Costo 30
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
9	9	7	12	3	1	8	3	8	2		
Specialista HMG											Costo 34
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
9	9	7	12	3	1	8	3	8	2		
Specialista FT											Costo 55
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
9	9	7	12	3	1	8	3	8	2		
Specialista Granatiere											Costo 32
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
9	9	7	12	3	1	8	3	8	2		
Sergente											Costo 33
CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
10	10	8	13	3	1	8	3	8	2		

Struttura: SQUADRA

4-9 Hunters

Fino a 2 Specialista HMG

Fino a 1 Specialista FT

Fino a 1 Specialista Granatiere

Fino a 1 Sergente

Puoi acquistare uno Specialista ogni 2 modelli non specialisti

Equipaggiamento:

Hunter: Fucile d'Assalto, Spada

Specialista HMG: HMG

Specialista FT: Lanciafiamme, Pistola

Specialista Granatiere: Fucile d'Assalto, Spada, Granate a Mano

Sergente: Fucile d'Assalto, Spada

Abilità Speciali:

Hunter: Infiltrazione, Addestrato nella Giungla

Specialista HMG: Infiltrazione, Addestrato nella Giungla

Specialista RL: Infiltrazione, Addestrato nella Giungla

Specialista GI: Infiltrazione, Addestrato nella Giungla

Sergente: Infiltrazione, Addestrato nella Giungla, Senso Tattico

Regole Speciali:

Nessuna

Capitano degli Hunters

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D		
11	11	9	14	3	2	8	3	8	2		

Struttura: SINGOLO

1 Capitano dei Hunters

Equipaggiamento:

Fucile di Precisione, Spada

Abilità Speciali:

Cecchino, Infiltrazione, Addestrato nella Giungla, Senso Tattico, Dare Ordini (solo agli Hunters)

Regole Speciali:

Nessuna

WILD ROSES

I Wild Roses sono le forze speciali del clan Droughan e devono il loro nome alla rosa rossa e gialla disegnata sui loro spallacci, stemma del clan. I Droughan sono famosi per produrre il miglior whisky Imperial, whisky che queste truppe portano con sè sul campo di battaglia. Gli sfortunati che si sono imbattuti in queste truppe hanno raccontato di come i Wild Roses possano diventare temerari quando si sono fatti un goccetto!

Wild Rose Costo 24

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	9	9	11	3	1	7	3	9	2

Specialista HMG Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	9	9	11	3	1	7	3	9	2

Specialista RL Costo 51

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	9	9	11	3	1	7	3	9	2

Specialista GL Costo 35

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
7	9	9	11	3	1	7	3	9	2

Sergente Costo 28

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
8	10	10	13	3	1	7	3	9	2

Struttura: SQUADRA

4-8 Wild Roses

Fino a 1 Specialista HMG

Fino a 1 Specialista RL

Fino a 1 Specialista GL

Fino a 1 Sergente

Puoi acquistare uno Specialista ogni 3 modelli non specialisti

Equipaggiamento:

Wild Rose: Fucile d'Assalto

Specialista HMG: HMG

Specialista RL: Lanciarazzi, Pistola

Specialista GL: Lanciagranate, Pistola

Sergente: Fucile a pompa, Spada

Abilità Speciali:

Wild Rose: Addestrato nel Deserto

Specialista HMG: Addestrato nel Deserto

Specialista RL: Addestrato nel Deserto

Specialista GL: Addestrato nel Deserto

Sergente: Addestrato nel Deserto, Senso Tattico

Regole Speciali:

I Wild Roses portano in battaglia dei fiaschi o delle borracce colme di whisky prodotto dal clan Droughan. Un modello può spendere un'Azione per bere il whisky e ottenere le abilità speciali "Immune al Panico" e "Immune alla Paura" fino alla sua prossima attivazione. Ogni volta che usi quest'abilità, tira 1d20. Se esce 20 il modello crolla al suolo ubriaco. Devi spendere un'Azione per farlo rialzare e il modello subisce un -2 in CC e AT fino alla sua prossima attivazione.

I Wild Roses sono una Squadra di Guardia.

Capitano dei Wild Roses Costo 48

CC	AT	PO	CO	AZ	FE	FO	MO	AR	D
9	11	11	14	3	2	8	3	9	2

Struttura: SINGOLO

1 Capitano dei Wild Roses

Equipaggiamento:

HMG, Spada

Abilità Speciali:

Addestrato nel Deserto, Senso Tattico, Dare Ordini (solo ai Wild Roses)

Regole Speciali:

Come per i Wild Roses.

Potete comprare il Capitano dei Wild Roses esattamente come tutti gli altri singoli, l'importante è che almeno una Squadra di Wild Roses sia inclusa nel vostro esercito.

**DAL SITO DELLA EXCELSIOR:
REGOLE UFFICIALI PER IL GOLDEN LION TANK BUSTER**



Golden Lion Tank Buster Cost 37

CC	RC	PW	LD	AC	W	ST	MV	A	S
8	9	8	13	3	1	8	3	9	2

Squad Specialist (up to one per squad)

Equipment: Nimrod Auto Cannon, pistol

Special Abilities: Infiltrate

Nimrod Auto Cannon

CC		PB		Short		Med		Long		Ext	
Hit	Dam	Hit	Dam	Hit	Dam	Hit	Dam	Hit	Dam	Hit	Max
x	x	+3 (x2)	14	+2(x2)	14	+1	14	-2	14	x	x

Special: Reduces Weapons Immunity by 4

ALAKHAI & ZHARN

Di Aurora Torchia

CAP. 2: Venere

"Non parlare a ME con quel tono, altrimenti ti prometto che nemmeno l'essere un Magus ti salverà." sibilò Alakhai, afferrandolo per i capelli. "E, se fossi in te, non metterei bocca su faccende che non ti riguardano."

Zharn lo fissò con odio, cercando inutilmente di liberarsi dalla dolorosa stretta; l'Overlord, decisamente più forte di lui, non solo non lo lasciò andare, ma lo strattonò con maggiore energia: "Ci siamo capiti?" ringhiò Alakhai, con una voce che non ammetteva una risposta diversa da un sì.

"Ok, ok..." sospirò l'Arcimago.

Per tutta risposta, l'Overlord lo lasciò bruscamente andare e tornò a sedersi, riprendendo in mano il libro che stava leggendo. Zharn rimase in piedi a guardarlo, senza dire una parola, come se lo stesse studiando, mentre Alakhai era tornato ad ignorarlo. Infine, il Nefarita alzò la testa, con espressione infastidita: "Sono un soggetto così interessante?"

Zharn si lasciò cadere nella sua poltrona: "Comincio a pensare che la mia permanenza su Venere sarà anche meno piacevole del previsto..."

"Tranquillo: se continui così, la tua permanenza su Venere sarà molto breve, te l'assicuro!" la voce di Alakhai grondava sarcasmo.

L'Arcimago si passò le dita artigliate fra i capelli viola, volgendo lo sguardo verso il soffitto: guardava quella semplice lastra di metallo con una tale intensità da far pensare che riuscisse a leggervi il suo futuro.

I minuti passarono senza che nessuno dei due dicesse una sola parola.

"Si può sapere da dove sei sbucato?" la domanda di Alakhai giunse improvvisa.

Zharn, senza staccare gli occhi dal soffitto, rispose: "Sono stato trasfigurato da poco. Hai già fatto la stessa domanda ad Algeroth-sama, se ben ricordi, e

lui ti ha dato la stessa risposta."

La voce dell'Overlord giunse gelida come il ghiaccio: "Non è questo che voglio sapere, lo sai... Quello che ti sto chiedendo è il vero motivo per cui ora sei qui."

Il Magus abbassò lentamente il capo e guardò il suo interlocutore: Alakhai aveva nuovamente abbandonato il libro che stava leggendo, e ora lo fissava con occhi penetranti.

"Hai improvvisamente ritrovato la voglia di parlare, eh?" scherzò per un attimo Zharn. "Comunque, per rispondere alla tua domanda..." proseguì poi, tornato serio. "L'unica spiegazione che mi viene in mente è che il nostro padrone abbia voluto punirti per qualcosa che hai fatto."

L'Overlord non fece commenti ma, assumendo un'aria meditabonda, si alzò dal suo posto e voltò le spalle all'altro Nefarita, guardando fuori da uno degli oblò. Anche il Magus si alzò e, approfittando del fatto che Alakhai era girato, afferrò il libro che stava leggendo: "Cosa c'è scritto? Sono quasi tutte rune che non conosco. Questa dovrebbe voler dire... oscurità... ma queste tre?"

"Non è "oscurità", idiota." l'Overlord non si girò nemmeno, la sua voce era fredda e sarcastica.

"E' "oscuro"... e il titolo completo è "L'avvento oscuro a Siilyoe". Comincio a credere che tu sia veramente una punizione: non sai neanche leggere la tua lingua!"

"Siilyoe?"

"Studiati le rune nere e leggiti il libro: certo non perdo tempo a spiegartelo io!"

Zharn, tenendo il libro in mano, fece qualche passo verso l'Overlord: "Esiste un numero praticamente infinito di rune nere: mi dispiace che queste non rientrino in quelle che conosco." il suo tono di voce era fra l'offeso e il sarcastico. "Ah, già... ma tu sei abituato con il divino Valpurgius, che ovviamente conosce qualunque runa mai scritta nell'intero universo..."

Alakhai scosse il capo, quasi a



dire che la conversazione lo stava annoiando e non aveva più alcuna voglia di parlare con lui.

"Di cosa parla il libro?"

Nessuna risposta.

Il Magus sospirò. "Mi sto annoiando a morte, come te del resto... e, almeno riguardo a un libro, dovremmo riuscire a non litigare. Mi racconteresti di cosa parla? Te lo sto chiedendo per favore."

L'Overlord tornò a sedersi con esasperante (e del tutto deliberata) lentezza. Dopo essersi seduto, si degnò di lanciare un'occhiata, seppur annoiata, al suo Arcimago: "Molto bene." disse, in tono estremamente freddo. "Si parla di una grande guerra che spazzò via, secoli or sono, un'intera galassia, di cui faceva parte Siilyoe, la Città di Luce. Una grande guerra fra l'Oscura Legione e una razza ormai dimenticata da tempo..." la voce del Nefarita era diventata quasi sognante. "Sul suolo di Siilyoe si scatenò una battaglia quale non se n'era mai visto l'eguale... scorrevano letteralmente fiumi di sangue, mentre il Secondo Sigillo veniva spezzato per la prima e fino ad ora ultima volta."

Zharn lo guardava, totalmente rapito dal racconto: "Il Secondo Sigillo venne spezzato?" disse, infine.

"Una bella storia." tagliò corto l'Overlord, riscuotendosi. "Interessante. Soprattutto per via delle somiglianze."

"Somiglianze?" chiese l'Arcimago.

"Sì..." mormorò Alakhai, alzandosi e avvicinandosi nuovamente ad uno degli oblò. Un sorriso da predatore si fece strada sul suo volto demoniaco: "Venere è la mia Siilyoe."

Il soldato era chiaramente agitatissimo: continuava a tremare e a esprimersi con frasi sconnesse.

"Solo le ossa. Niente altro!" stava dicendo. "Non ho mai visto niente del genere in vita mia! Gli abbiamo riconosciuti da quello... dall'equipaggiamento, insomma. Morti tutti! Sembra che sia passato un fottuto branco di cani feroci... ma no, neanche quelli possono spolpare un uomo a quella maniera!"

McBride posò una mano sulla spalla del ragazzo: "Senti, amico, adesso bevi qualcosa di forte e fatti una bella dormita: ne hai passate già abbastanza per oggi!"

"Grazie, Signore!" rispose il soldato, con aria sollevata.

McBride si guardò intorno preoccupato: dal loro piccolo forte improvvisato era possibile vedere con estrema e terribile chiarezza la Cittadella di Alakhai. E, mentre osservava quell'imponente e

macabra struttura, egli si chiese, non per la prima volta, se sarebbero mai riusciti ad abbattere quella mostruosità.

"Sette nostri soldati ritrovati praticamente spolpati." commentò una voce dietro di lui. "Un semplice gruppetto di esploratori. In una zona in cui nè prima nè adesso sono state trovate tracce della presenza dell'Oscura Legione. Tu cosa ne pensi?"

"Una nuova trovata del padrone di casa?" ghignò McBride. "Non si può certo dire che al nostro amico Alakhai manchi l'immaginazione! Chissà cosa si è inventato questa volta..."

"Troppo attenti a non lasciare tracce: le truppe di Alakhai non sono così discrete. E poi è una zona abbastanza lontana dalla sua Cittadella... Ti dico che tutto ciò è dannatamente strano, Sergente." McBride era pensieroso: "Per essere strano è strano, Hammer."

I due rimasero in silenzio per un pò.

"SIGNORE!" un urlo pose fine a quel breve attimo di pace.

McBride si voltò di scatto verso un soldato che stava correndo verso di lui, e gridò: "COSA SUCCEDE?"

Il soldato infine lo raggiunse e, ansimando, rispose: "Io... sono corso qui il più in fretta possibile... Vicino a dove abbiamo trovato i soldati... c'è un piccolo paese: sono tutti ridotti come i soldati! Solo ossa."

Il volto del Sergente era cupo: "Maledizione a te, Carrington! Sempre nelle postazioni peggiori mi mandì!" pensò.

Una ragazzina dai capelli lunghissimi e biondi sedeva su un tronco caduto: indossava una leggera armatura dorata, che brillava sotto i raggi del sole morente; i suoi occhi, dall'espressione malinconica, brillavano di una strana luce giallastra. C'era qualcosa di inumano, di irreale, in quella ragazza: prova di questo erano anche i suoi capelli, talmente lunghi da formare quasi un manto alle sue spalle.

Improvvisamente, l'aria si riempì di allegre risa: dal folto della vegetazione emersero Legionari, con vesti stracciate e dai colori chiassosi, che suonavano tamburi, trombe, flauti, corni, riempiendo l'aria con le loro folli melodie. Anche se non avessero portato in bella vista le insegne del loro Signore, sarebbe stato comunque evidente che quei mostri erano Legionari Urlanti.

"Allora?" chiese, con voce dolce come il miele, la ragazza.

I legionari scossero violentemente il capo, fissando la loro interlocutrice con occhi privi di e-

spressione.

I capelli della fanciulla cominciarono a fluttuare nell'aria, diventando ancora più lunghi, mentre i suoi occhi brillavano di collera: "Tutto questo è assurdo!" ringhiò. "Siamo qui da giorni, ma ancora niente... eppure Lord Muawijhe ha detto che lo avrei trovato su Venere, da queste parti!" si bloccò, guardandosi intorno rabbiosamente. "Forse non ne abbiamo divorati abbastanza... Forse non li abbiamo spaventati abbastanza... Beh, la prossima volta dobbiamo impegnarci di più! Così lui arriverà a salvarli!" ragionò infine, in tono entusiastico.

Senza aspettare commenti (che comunque, con tutta probabilità, non sarebbero arrivati), si alzò di scatto dal tronco caduto, incamminandosi verso il folto del bosco. I legionari, riprendendo a fare il loro consueto chiasso, la seguirono.

"Venere..."

Poco più di un sussurro, che però ebbe l'effetto di un tuono, nel teso silenzio che aleggiava tra l'Arcimago e il suo Overlord.

"Finalmente su Venere..." commentò, in risposta, Alakhai.

Il pianeta era, infatti, ormai chiaramente visibile: mancavano solo un paio d'ore all'atterraggio. La tensione fra i due Nefariti sembrava crescere esponenzialmente, tanto più la loro astronave si avvicinava al suolo venusiano. Il cattivo umore di Alakhai non aveva fatto altro che peggiorare, mentre Zharn era diventato sempre più nervoso: entrambi sapevano che dovevano cercare un punto di incontro, un equilibrio, prima di sbarcare.

Improvvisamente, nonostante il pessimo umore, l'Overlord scoppiò a ridere, come se avvertisse per la prima volta l'assurdità dell'intera situazione: "Non andiamo proprio d'accordo noi due, eh?" disse, appena ebbe finito di ridere.

Il Magus si concesse un sorriso: "Pare di no... Ma, del resto, io non piaccio molto a nessuno..." fece una pausa. "A dire il vero, io non volevo assolutamente essere mandato ad aiutare un Overlord."

"E io non volevo assolutamente che mi fosse mandato un altro Magus." intervenne l'altro Nefarita.

Zharn si passò una mano fra gli assurdi capelli viola, sospirando: "Davvero una bella giornata, eh?" si alzò lentamente in piedi. "Pensa che fra poco dovremo lavorare insieme... Terribile!"

"E' bello vedere che qualche volta siamo d'accordo..." commentò, sarcastico, Alakhai.

"Comunque..." proseguì il suo Arcimago, come se non avesse nemmeno sentito il commento.

"Racconti storie davvero affascinanti: mi è persino venuta voglia di leggermi quel maledetto libro!"

"Da te invece non ho ancora sentito nessuna storia interessante."

"Non conosco storie belle come le tue: le mie sono, per lo più, piuttosto squallide..."

Alakhai cambiò lievemente posizione, fissando attentamente il suo interlocutore: "Non che la cosa mi interessi particolarmente, ma non credo che continuare a piangerti addosso ti aiuterà ad incrementare la tua abilità di Magus!"

"Ti piangeresti anche tu addosso, se avessi passato quello che ho passato io!" si scaldò Zharn. "Non tutti sono nati grandi e potenti Overlord senza alcuna fatica, Alakhai!"

"No." rispose l'altro, con un tono che spinse l'Arcimago a guardarlo incuriosito. "Non tutti sono nati grandi e potenti Overlord..."

Zharn rimase in silenzio per qualche istante, poi, distogliendo lo sguardo dal Nefarita seduto davanti a lui, rispose: "Vuoi sentire la mia storia? Ok! Per farla breve, ero un giovane e promettente Magus a cui è capitato un padrone che purtroppo non riusciva a vedere niente altro che la propria ambizione..."

"Come me."

"Esattamente come te." precisò il Magus. "E questo mi è costato molto, molto caro."

Alakhai ridacchiò: "Anche tu racconti storie davvero affascinanti, sai?"

"Arigato." rispose Zharn, sovrappensiero.

L'Overlord lo osservò, accigliandosi.

"Grazie." spiegò il suo Arcimago. "Mentre io imparo le rune nere che mi mancano, tu potresti imparare un pò di giapponese..."

"Perchè dovrebbe interessarmi parlare la tua lingua? Pensi che trovi così interessante parlare con te?" il tono dell'altro Nefarita era sì di sfida, ma con una sfumatura scherzosa.

Zharn si alzò in piedi, voltando le spalle all'Overlord: "Parlare con te è sfibrante. Sul serio." sospirò, non senza un certo divertimento.

Alakhai non rispose, non tanto per lasciare un attimo di tregua al povero Magus, quanto per concedersi un pò di tempo per valutare la situazione. "E va bene!" disse infine, con l'aria di chi sta per fare una grande concessione. "Penso che non ci sia poi molto da perdere, nel fare un tentativo con te... il massimo che può capitare è che tu ci lasci la pelle: il che non sarebbe un gran danno per me."

"Quindi?" chiese Zharn, fissandolo attentamente.

"Quindi cominciamo a parlare di lavoro."

Continua...



DOPPIA STAMPA

CON LE SEGNALAZIONI DI:
EUGENIO BERTACCO, MASSIMO CAPELLO
E PINO FRACCALVIERI.



Secondo appuntamento con questa sezione. Dalla volta precedente le segnalazioni di carte con doppia stampa sono state molte, ed ecco spiegato il motivo di riproporre questo elenco. Gradirei d'ora nella segnalazioni di una carta in doppia stampa l'indicazione di dove cercare la variante.

Penso quindi che questo elenco verrà aggiornato e proposto ancora, spero con riportate le differenze della stampa per tutte le carte riportate. Buona caccia.

DOOMTROOPER "COMUNI"

BARRIERA MENTALE
(in una versione c'è una macchia di inchiostro)
ESPERTO di TRINCEE
FANTERIA
FREE MARINE
GUARDIA INESPERTA
HATAMOTO
MARTIAN BANSHEE
USSARO

DOOMTROOPER "NON COMUNI"

CORROTTO dall' OSCURITA'
DANZA FOLLE
L. & A. CARABINA al PLASMA
MESSAGGIO TELEPATICO

INQUISITION "COMUNI"

ANTIQUARIO
INDUSTRIA BELLICA
(una ha una riga di testo in più)
LA DESOLAZIONE DI THADEUS
(vedere il titolo disposto in due maniere diverse)

INQUISITION "NON COMUNI"

AGENTE SOVVERSIVO
APOSTATA RINNEGATO
CACCIATORE OSCURO
COMPLESSO INDUSTRIALE
EVOCAZIONE EROE
EVOCAZIONE OSCURA
FALSO
FUCILE di PRECISIONE ARCHER
ICARUS
IMPETO di GIUSTIZIA
LIBRO della LEGGE
MALEDIZIONE ETERNA
(in una manca una virgola nel testo, da aguzzare la vista)
NECROMOWER
PROIETTILI di TENEBRA
TEMPESTA del CAOS

WARZONE "COMUNI"

CAMPO di PRIGIONIA
FALSE CREDENZE
FORESTA di SHINRIKYO
GRANDE STRATEGA
PHOBOS & DEIMOS

WARZONE "NON COMUNI"

ATTO EROICO
AVAMPOSTO DI VENERE TURF

AVAMPOSTO STELLARE TURF
LANCIAMISSILI SP CRUSADER
TECHNOMANCER

MORTIFICATOR "NON COMUNI"

COMANDO IMPERIOSO
FLUSSO DELLA SIMMETRIA
FUOCO di SBARRAMENTO
QUALITA' SUPERIORE
(in una il testo al posto di un SE c'è un SA)

GOLGOTHA

AMMUTINAMENTO
ATTILA III
CORAL BEACH
(terza riga: una finisce con MA l'altra con NON)
CYBERTRONIC
FURIA GUARDIA DI ELITE
(il testo ha due impostazioni completamente diverse)
MISHIMA
(questa è millimetrica ma differenziano per il fatto che la stampa per alcune inizia quasi attaccata all'immagine).
MISSIONE DI SALVATAGGIO
PRETORIAN BEHEMOTH
(ultima riga: una inizia con UN l'altra con ALTRO)
RISORSE LIMITATE
(una macchietta bianca a destra in basso)

APOCALYPSE

CAPO MERCENARIO

PARADISE LOST "COMUNI"

ARMATURA CORPOREA
DISCEPOLO LUTERANO
EMISSARI
GENDARME BESTAL
IL VALORE DELLA VITA
PRESA SICURA
(due impostazioni diverse del testo)

PARADISE LOST "NON COMUNI"

ARCHIVIO DELLA FRATELLANZA
(due impostazioni diverse del testo)
BLOCCATO
(due impostazioni diverse del testo)
BOMBARDAMENTO PLANETARIO
(Prima riga: una finisce con AZIONI l'altra con TUTTE)
CERCATORE DI TESCHI
COLLEZIONISTA PRIVATO
(il titolo: una è Collezione)
FILO SPINATO
LA MORTE ROSSA
(quinta riga: una finisce per CON l'altra per AREA)
SERGENTE LUTERANO
(ultima riga una inizia con SONO l'altra con LUTERANO)
STIRPE MUTATA
(varia il titolo)
TORPORE PARASSITICO
(ultima riga: inizio UN l'altra GIOCATORE)



**SIAMO LIETI DI ANNUNCIARE
LA NOSTRA PARTECIPAZIONE
A QUESTI APPUNTAMENTI:**

MODCON 2003 - MODENA, 26/27/28 SETTEMBRE
VIA PALTRINIERI, 80 (EVENTO ORGANIZZATO DAL CLUB TREEMME)

MUTANT.IT FREE COMMERCIAL



ARMERIA DI SKAG

<http://armeriadiskag.gq.nu>

**TI INVITA AL TABLE PLAYING DI DT DEL 28 SETTEMBRE
AL MODCON 2003.**

LUCCA COMICS & GAMES 2003

esposizioni 18 ottobre 2 novembre - mostra mercato 31 ottobre 2 novembre



COMUNE DI LUCCA

www.luccacomics.com/03

