

DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 18 - FEBBRAIO 2004

€ 2.00



EDITORIALE DI FABIO DALL'ARA.

Pronti per un nuovo entusiasmante anno all'insegna di Mutant Chronicles?

E direi che cominciamo proprio alla grande, con un torneo di Doomtrooper e una espansione nuova di zecca per il nostro GCC preferito, VOID, la prima realizzata come MC Italian Club.

MCIC: un sigla che speriamo di portare in giro per l'Italia a tutte le manifestazioni possibili, e al riguardo di cosa intendo vi invito a leggere il bel reportage sulla nostra partecipazione a Lucca Comics & Games dello scorso novembre, scritto da Pengo, ed entriamo così nel contenuto di questo numero di Doomzine, che presenta una intervista in esclusiva ad Alex Horley, illustratore che insieme a Paul Bonner, Paolo Parente e Zont è uno dei migliori visualizzatori della nostra saga preferita.

Si prosegue con una presentazione delle novità della Excelsior Entertainment, sempre in attesa di Mutant Chronicles - Ultimate Warzone, ma di cui

possiamo vedere le copertine di alcuni volumi e i disegni di nuove unità per la Mishima e Demnogonis.

Prosegue il racconto di Aurora Torchia, Alakhai e Zharn e si conclude con la spoiler list di VOID e due manifesti creati dalla Excelsior.

Insomma, 28 pagine che spero siano di vostro gradimento, e per le quali vi invito sempre a darmi le vostre impressioni.

Ricordo anche che il prossimo appuntamento per Doomtrooper è previsto per il 14 marzo a Firenze.

Quindi, come vedete, grazie alla community messa a disposizione e curata dal nostro webmaster Luca Vanella, gli eventi si moltiplicano e le iniziative pure, segno di grande vitalità del fandom di Mutant Chronicles, a cui l'entusiasmo non manca di certo.

Non mi resta che rinnovare l'appuntamento per il prossimo numero, con la promessa che prima delle vacanze uscirà un nuovo numero di Doomzine.

Fabio Dall'Ara

COVER BY: MAX "STEINER" BELLI

Questa pubblicazione amatoriale è realizzata nello spirito di libertà 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 può essere soggetta ad autorizzazioni o censure".

Art. 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo

"Ogni individuo ha il diritto alla libertà 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 è 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)

DOOMZINE è una
pubblicazione del



ITALIAN CLUB

Le nostre e-mail:

sandorado@libero.it

webmaster@mutant.it

IL NOSTRO SITO:

www.mutant.it

Sono le 4.45 di una fredda mattina di fine ottobre quando mi incontro con Fabio ed Eugenio in una vuota piazza di Torino. La macchina di Fabio è carica di materiale, ma aldilà di tutto ciò che ha caricato, la cosa più importante la portiamo dentro di noi: la determinazione di far vedere al variegato popolo dei giocatori italiani che Mutant Chronicles vive ancora... l'avventura comincia!

Dopo essere passati sotto casa di Massimo e Roberto, che saranno i miei compagni d'equipaggio, siamo finalmente in viaggio alla volta di Lucca, dove per le prossime 72 ore si radunerà una folla straordinaria (che al termine scopriremo essere stata di oltre 50.000 persone) convenuta da ogni angolo della nostra penisola (e probabilmente anche da altri paesi) per l'edizione del decennale di Lucca Games: per me è la prima presenza in fiera, non solo come espositore, ma anche come visitatore, e

LUCCA COMICS & GAMES 2003

LA NOSTRA MISSIONE: INSPIRARE LE MASSE DI MARCO "PENGO" GRIVA.

sono trepidante... ancora non so bene ciò che ci aspetta, ma di certo sarà qualcosa che non dimenticheremo.

Il viaggio, nonostante la pioggia battente, fila via tranquillo mentre a bordo si discute: tema principale, ovviamente, Doomtrooper! Ci scambiamo esperienze di gioco, possibili strategie per il torneo che ci sarà l'indomani, ma tutti e tre non intendiamo ancora svelare i segreti del mazzo che abbiamo preparato per l'occasione; in fondo

ciascuno di noi cova il segreto desiderio di vincere, anche se, come sempre, alla fine sarà stupendo anche solo aver giocato.

Quando finalmente giungiamo a Lucca è ormai mezza mattina e ci accodiamo insieme ad altre centinaia di autovetture in direzione del parcheggio della fiera. Il cielo è plumbeo e a tratti piove ma, dopo oltre mezz'ora di coda allo sportello degli accrediti per ottenere i pass, finalmente riusciamo ad entrare (e molti ci guardano con invidia mentre li attendono ancora parecchie decine di metri di coda prima di poter raggiungere le casse) trascinandoci appresso una mole spropositata di scatole, zaini, borse nonché un tavolo, due sedie e una vetrinetta (da montare) in cui verranno esposte le miniature di Warzone. Quando rintracciamo il nostro stand (2 metri per 3, con un pilastro al centro!) troviamo ad aspettarci il Gaglio. Lui "gioca" quasi in casa, essendo di Firenze, ed è riuscito ad entrare molto prima di noi. Da tempo attendo una rivincita per una partita di molti anni fa, l'unica giocata in torneo contro di lui, ma ci annuncia subito che non parteciperà al torneo: per lui Lucca è anche e soprattutto un salone di fumetti e si è portato appresso l'inverosimile da far autografare agli autori.

international exhibition of comics
animated films
illustrations and games

COMUNE
DI LUCCA

LUCCA
COMICS
& GAMES
2003

mostra mercato
31 ottobre 2 novembre
puntofiera

rassegne espositive
18 ottobre 2 novembre
puntofiera
museo italiano del fumetto
foro boario
villa bottini

Organizzato da:
MUSEO ITALIANO DEL FUMETTO
MUSEO ITALIANO DEL FUMETTO
MUSEO ITALIANO DEL FUMETTO
MUSEO ITALIANO DEL FUMETTO



Eugenio "Tetzu-Ko" Bertacco mentre consegna la coppa al vincitore del torneo di Doomtrooper Mirko "Halakay" Marchesi.

Dopo aver terminato l'allestimento dello stand con le molte stampe colorate e i poster portati da Fabio ci accorgiamo che sono ormai quasi le 14.00 e lo stomaco chiede di essere considerato, quindi, in compagnia di Eugenio, mi reco a mangiare un panino incredibile: i prezzi sono un po' alti, ma alla fine siamo sazi e soddisfatti.

Nel primo pomeriggio esploro un po' il padiglione nel quale siamo situati. La fiera è stupenda anche se un po' caotica, e mille prodotti richiamano la mia attenzione. C'è persino uno stand che vende ancora miniature di Warzone (a prezzi decisamente contenuti) e soprattutto c'è una bellissima atmosfera: mi sento un po' come un bambino che alla mattina di Natale non sa quale pacco scartare per primo e mi riprometto che l'ultimo giorno dovrò comprare un po' di roba da portare a casa (anche se alla fine scoprirò che sarebbe stato meglio acquistare subito, visto che misteriosamente alcuni prezzi lieviteranno nel corso dei 3 giorni).

Al nostro stand, intanto, cominciano a presentarsi i primi curiosi: "Ma come, Mutant esiste ancora? Pensavo che ormai fosse sparito da anni...", "È un'ambientazione stupenda, ma credevo che

nessuno giocasse più...". Queste sono le frasi che ci sentiamo ripetere in continuazione. Parecchia gente è interessata a ciò che proponiamo e si comincia anche a vendere parte di tutto il ben di dio che Fabio continua a sfornare dai suoi scatoloni: manuali, libri, fumetti e le espansioni home-made stampate da lui e da Mirko. Vanno via bene anche i poster e le magliette di Alakhai che attirano soprattutto ragazzini che, vista l'età, probabilmente non hanno mai sentito parlare di Mutant Chronicles, ma si sa che resistere al fascino del sommo Nefarita è veramente difficile.

Ad un certo punto fa la sua comparsa Ludwig che, dopo essere stato per mesi solo un nickname nella community, diventa finalmente una persona in carne ed ossa. È giunto da Roma portandosi appresso la fidanzata, il fratello di lei ed un altro amico e tutti e quattro parteciperanno al torneo: grande! Il più giovane dei due ragazzi ha cominciato a giocare da pochissimo tempo (Ludwig è un maestro nel fare proseliti), ma si presenta sconfiggendo il nostro Capo_Max in una amichevole. Nel frattempo anche io sfodero un mazzo da gioco e mi confronto con Eugenio e Roberto tanto per scaldare un po' la mano. Mentre ormai la giornata volge al termine Fabio riesce ad adocchiare il nome scritto sul pass

che uno dei tanti curiosi che si fermano al nostro stand porta appeso al collo: si tratta di Paolo Parente! La sorpresa è reciproca (lui, dopo tutti questi anni, non si immaginava certo di trovare una combriccola di fan di Mutant come la nostra e noi non potevamo chiedere di meglio di una visita del disegnatore che, insieme a Paul Bonner, ha reso vivo e visibile l'universo di MC) e alla fine ci rimangono fra le mani quattro carte autografate, due delle quali andranno a rimpinguare il bottino che porterò a casa. Paolo promette di tornare il giorno seguente, a firmare altre carte, ma evidentemente gli impegni in fiera erano troppi, e questo non è purtroppo accaduto. Quando alla fine giungono le 19.30 e il salone chiude, prendiamo le auto e ci dirigiamo alla volta dell'albergo: tutti e cinque veleggiamo in uno stato di alterazione a metà strada fra la stanchezza totale e l'ebbrezza da gioco ed è quasi un miracolo che si riesca a trovare il nostro obiettivo. Dopo esserci sistemati in stanza scendiamo a cercare una pizzeria. Eugenio, con il suo "Sesto Senso di Kanji" ne scova una che si rivela un po' un pacco, ma non importa: nonostante tutto ce ne andiamo a nanna felici e con-

tenti pregustando ciò che ci attende il giorno seguente.

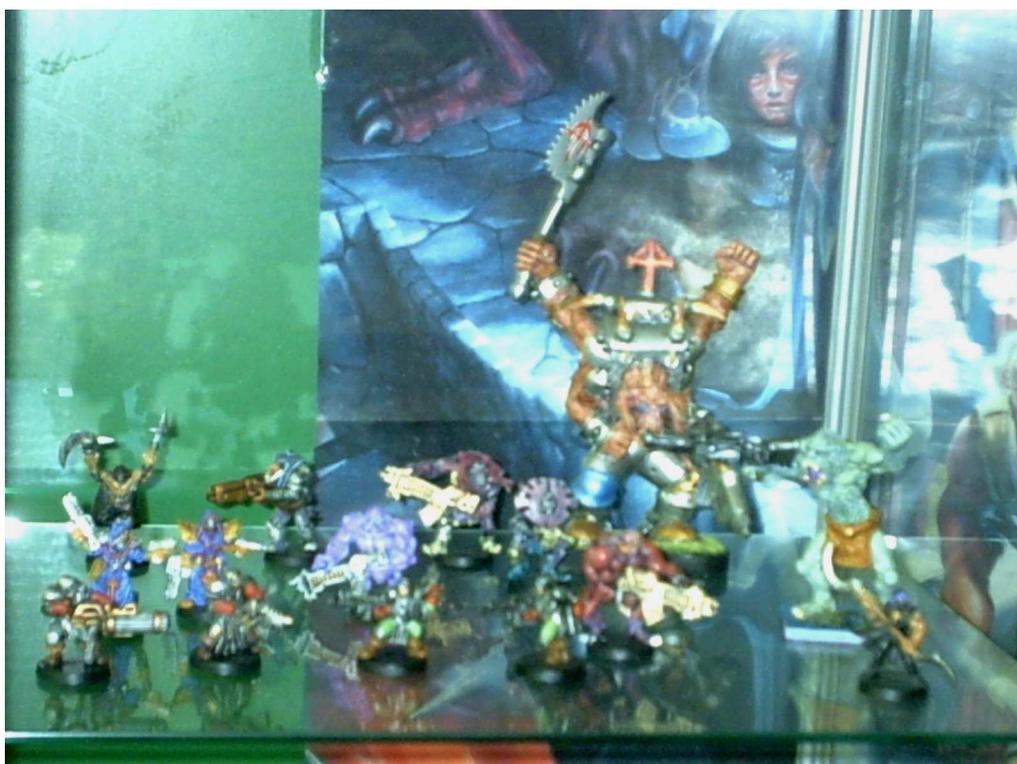
È il secondo giorno di fiera, quello che nei nostri programmi è stato destinato al torneo di Doomtrooper. Il primo problema è scovare i tavoli che l'organizzazione ci ha riservato per l'evento (impresa che non sarà così facile, al punto che alla fine mi approprierò di tre tavoli a caso nell'area Tornei). Un po' alla volta cominciano ad arrivare i vari contendenti: Davide e il suo amico Luca, con la cugina Ilaria che viene subito pre-cettata come 'standista' per la giornata, Danilo (ZiD) da Roma, Mirko e Diego (Cacchiele) da Milano, Beren da Viareggio, Neon da Firenze... alla fine siamo in 22 e la battaglia ha inizio, mentre Fabio (sant'uomo!) si sacrifica rimanendo allo stand.

Il torneo prevede tre turni alla svizzera al termine dei quali i primi otto classificati si affronteranno in quarti di finale, semifinali e finale con partite di andata e ritorno. Dopo due vittorie nette vengo fermato di pochissimo (37 - 35) nel terzo turno, ma mi classifico comunque settimo e accedo alla seconda fase dove però mi scontro con Cacchiele: la prima partita è serratissima ed è una delle più belle che ricordo di aver giocato. Alla fine perdo per 26 - 25 senza poter giocare un ultimo turno in cui con un bel Cambiamenti mi sarei portato in vantaggio. Nel secondo match, invece, non c'è storia. Il mazzo non gira affatto e Diego vince facilmente. Alla fine giun-

gerà in finale e sarà battuto in una partita secca da Mirko (desideroso soprattutto di ripartire al più presto per poter vedere la partita Milan - Juve di quella sera) che nel frattempo avrà eliminato gli agguerritissimi Davide e Neon. È lui, quindi, il trionfatore: onore e gloria al mitico Hakakai!

Sotto il profilo tecnico, non ho visto mazze particolarmente innovativi: Mirko ha vinto con il colaudatissimo mazzo che usa ormai da anni e che potrebbe giocare anche a occhi bendati, mentre Diego utilizzava un mazzo incentrato sui due "Mercenario" e "Mercenario di Schroedinger". Davide aveva il suo ormai immancabile mazzo di Guerra Corporativa Mishima e Neon, con i suoi Tutori muniti di Combat Coordinator è stato il primo ad utilizzare una delle nuove carte battaglia (Crociata venusiana) di Skullseekers. In compenso, comunque, noto con piacere che le carte delle espansioni home-made stanno cominciando ad essere conosciute e usate da un numero crescente di giocatori. L'evento che ha fatto scalpore è stato però il 240 - 0 rifilato da Eugenio ad un malcapitato avversario: penso di poter dire senza paura di essere smentito che si tratti del record di punti registrato in una partita ufficiale! (se volete sapere che combo ha utilizzato, chiedeteglielo...). NdR: potete leggerlo in un articolo successivo!

Mentre il torneo si protraeva per l'intera giornata, attorno a noi la fiera straripava di visitatori; causa la forte pioggia e il conseguente assembramento all'interno dei padiglioni coperti, muoversi era una vera e propria impresa. Quando alla fine riesco a fare ritorno allo stand scopro che le cose sono andate alla grande. I visitatori sono stati moltissimi e gran parte del materiale che avevamo portato è stato venduto. La serata si conclude in una pizzeria dentro le mura della città: oltre a noi cinque sono presenti anche Davide, Luca, Ilaria e il Gaglio che ha passato quasi l'intera giornata allo stand della Bonelli. È bello starcene a bere e mangiare discorrendo del nostro hobby e, anche se in fondo quelle che ho



ALCUNE MINIATURE ESPOSTE NELLA NOSTRA VETRINA



Foto di gruppo: da sinistra Davide Desana, Roberto "Shadow_Walker" Gerbino, Massimo "Capo_Max" Capello e Fabio "Sandorado" Dall'Ara

vendendo carte di Doomtrooper e subito Roberto e Fabio partono di gran carriera per verificare se ci sia ancora qualcosa di interessante da prelevare. Il bel tempo rende meno caotici i padiglioni e nel pomeriggio mi ricavo un paio d'ore per esplorare l'intera fiera e compiere i miei acquisti. Fra le altre cose riporto a casa una scatola della seconda edizione di Warzone (praticamente regalata...) ripromettendomi di provare prima o dopo anche questo gioco, visto che fino ad ora mi sono sempre solo dedicato a Doomtrooper. Quando ormai si avvicina l'orario di

attorno sono persone che conosco molto poco, mi sento bene con loro e so che si è creato qualcosa di speciale che ricorderò a lungo.

Finalmente un pallido sole ci saluta alla mattina del terzo giorno, domenica. Nonostante le polemiche sull'intervento della polizia che il giorno precedente, causa problemi di capienza, ha dovuto rispedire a casa parte dei visitatori che attendevano di entrare alla fiera, l'atmosfera è ancora molto buona. Nei nostri programmi iniziali oggi si sarebbe dovuto tenere il torneo di Warzone ma, dopo un rapido sondaggio, ci si rende conto che il numero dei partecipanti sarebbe alquanto ridotto e si opta quindi per una serie di partite dimostrative che avranno luogo su uno dei tavoli dell'area Independence Bay che si trova di fronte al nostro stand. Ad occuparsi della missione Massimo e Davide con l'apporto di Roberto ed Eugenio che però, come il sottoscritto, sono più interessati agli scambi di carte. Infatti, visto che il materiale da vendere e distribuire a scopo propagandistico è ormai esaurito, lo stand si trasforma in un vero e proprio mercatino dell'usato per soddisfare le sorprendenti richieste di un sempre crescente numero di appassionati che si accalca di fronte al nostro cubicolo. Fra i tanti, ricordo con piacere Azoun, ragazzo di La Spezia che studia a Pisa, con il quale facciamo molti affari... credo che sia quasi riuscito a completare la sua collezione acquisendo veramente un gran numero di carte. Fra l'altro è lui a segnalarci che all'esterno alcuni ragazzi stando (s)

chiusura, cominciamo a smontare la vetrinetta e a impacchettare il materiale residuo, poi si carica tutto in macchina e, prima ancora di rendercene conto, siamo tutti nel parcheggio per i saluti finali... manca (ovviamente) il Gaglio, il quale ha fatto un'ultima puntata allo stand Bonelli per vedere di recuperare ancora qualcosa (almeno nel pomeriggio si era fatto perdonare il suo "tradimento" nei confronti di MC con una ottima bottiglia di Vin Santo). Dopo aver lasciato Davide e Luca eccoci di nuovo per strada in direzione di casa. Il ritorno ha uno strano sapore... siamo stanchi e certamente desiderosi di ritrovare i nostri letti (e magari di non sentire i propri compagni di stanza russare come dei locomotori diesel...), euforici per la grande esperienza vissuta e naturalmente un po' tristi perché da domani si ritorna a dover pensare ad altre cose. Dopo aver lasciato Roberto ed Eugenio, riaccompagno a casa Massimo e, mentre lui esprime a parole quanto sia stato bello aver condiviso insieme questa esperienza, non posso non pensare al nostro web-master che, per motivi personali, ha dovuto rinunciare all'ultimo minuto ad essere dei nostri.

Quando infine rientro in casa è ormai mezzanotte passata... lunedì 3 novembre, Lucca Games è finita... ma l'avventura continua!

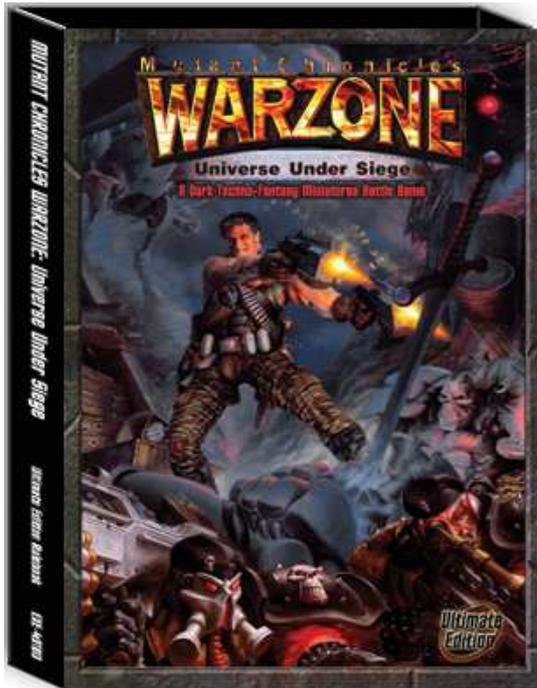
P.S.: per chi non lo sapesse, il prossimo anno la fiera durerà non tre, ma quattro giorni, e, così a occhio e croce, direi che noi ci saremo certamente!

Pengo



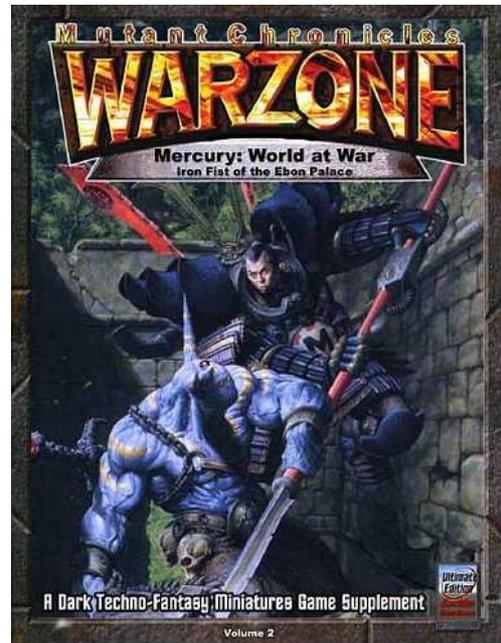
NEWS

La Excelsior Entertainment ha rinviato la data di uscita (ancora una volta) di Warzone Ultimate Edition, ed ora è fissata per marzo 2004.

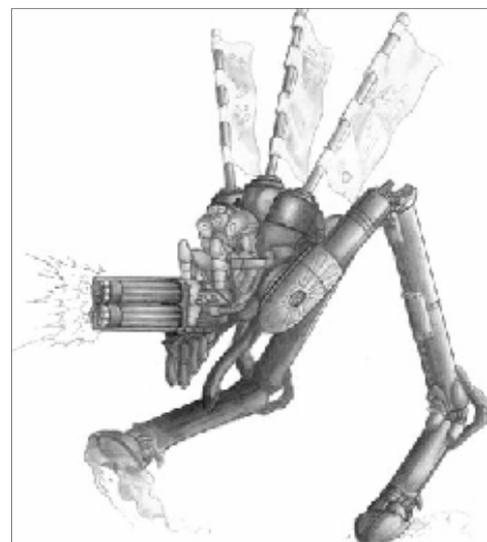
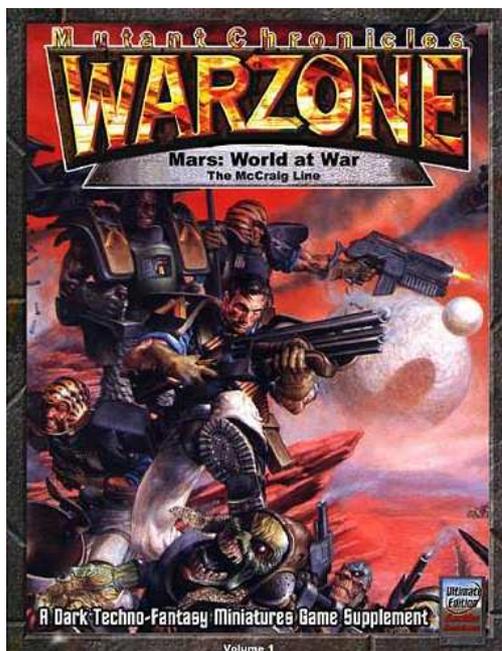


Questa che vedete qui sopra è la copertina della versione con rilegatura a spirale.

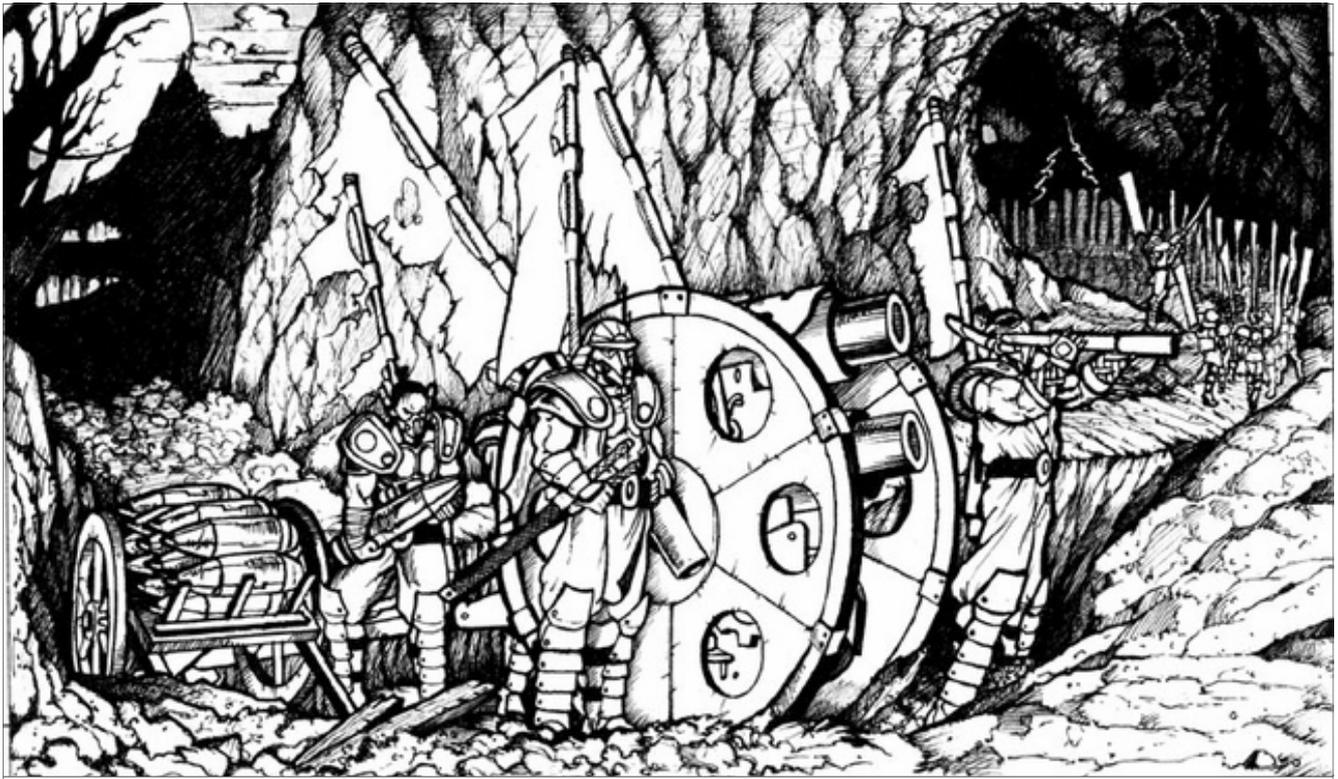
In ogni caso sembra che già prima delle prossime vacanze estive vedano poi la luce i primi



due moduli per questa nuova versione: MARS: World at War Volume 1: The McCraig Line, dedicato al pianeta rosso e alla sua Corporazione più rappresentativa, e MERCURY: World at War Volume 2: The Iron Fist Palace, di cui come potete vedere sono già pronte le copertine con la scritta WARZONE nuova versione. E non dovrebbe mancare molto nemmeno all'uscita di tutte queste belle miniature nuove di cui vedete i disegni.



Oni Light Battlewalker



MISHIMA ARASHI RYUU CANNON



TYPHOON ROCKET TEAM



BLIGHT COMMANDOS OF DEMNOGONIS



I disegni di queste pagine sono di Thom Talamini, riprodotti con autorizzazione della Excelsior Entertainment

QUATTRO CHIACCHIERE CON ALEX HORLEY

A CURA DI FABIO DALL'ARA

Alex Horley (nome d'arte di Alessandro Orlandelli) nasce nel 1970 alla periferia di Milano, e comincia fin da giovanissimo a leggere e disegnare fumetti. Mentre studia Liceo Artistico, Alex dipinge illustrazione fantasy per il mensile Kaos. Nel 1993, a Londra, Alex incontra Dave Elliott, che allora lavorava sui fumetti Monster Massacre e Blackball Comics. Dave commissiona ad Alex diversi pin-ups. Dopo questi, Alex collabora al progetto Alba Nera per la Granata Press e lavora a *Mutant Chronicles* per la Acclaim.

Nel 1995 Alex collabora con lo Shok Studio per cui realizza diverse copertine per Egon, Morgue e Ragno. Egon viene ristampato dalla Dark Horse e raccolto in formato paperback dalla Marvel Italia nel 1998. Sempre per lo Shok Studio/Dark Horse, Alex illustra due copertine per *Dead or Alive: Cyberpunk Western*, una miniserie. L'editor della DC Dan Raspler recluta Alex per due numeri di *Lobo* nel 1995, la miniserie *Lobo: Death & Taxes*, una copertina di *Spectre* e la serie di bonus cards "Batman Master Series".

In seguito Alex lavora per la Verotik Comics e la Vertigo, una linea della DC.

Attualmente Alex lavora per la Wizards of the Coast su *Magic the Gathering* e *Harry Potter*, due dei giochi di carte di successo prodotti dalla casa di Seattle.

Influenzato dai due grandi illustratori fantasy Frazetta e Bisley, Alex ha saputo maturare uno stile proprio che ha sicuramente avuto un profondo impatto nel mondo del Fantastico e dei fumetti.

E' stato con incredibile piacere che ho letto la mail in cui Alex accettava di rispondere a qualche domanda sul suo periodo di lavoro per *Mutant Chronicles*.

DZ: Ricordi come sei stato coinvolto nel progetto *Mutant Chronicles*?

AH: E' stato tramite un conoscente che già collaborava con la Hobby and Work; all'inizio aiutavo solo con dei layouts, poi hanno visto alcuni miei lavori finiti ed hanno iniziato a darmi sempre più cose da fare.

DZ: Quando realizzavi una tavola, quanta era la libertà creativa che avevi a disposizione?

Ti venivano date tutte le indicazioni (i personaggi, la posa degli stessi,

l'ambiente), oppure eri guidato?

AH: La libertà era più che altro a livello stilistico, ma *Mutant* aveva già una sua "identità" iconografica stabilita; le indicazioni erano abbastanza elastiche, ricordo che in genere c'era abbastanza libertà nella scelta delle inquadrature. Si doveva solo stare attenti ai dettagli dei costumi, ambientazioni, ecc.

DZ: I personaggi di *Mutant Chronicles* hanno una iconografia ben delineata. Ti è mai stato chiesto di "creare" un personaggio?

AH: Sì, ho creato il personaggio di *GOLGOTHA* di sana pianta; poi ricordo di aver creato il design di vari villains, non li ricordo tutti, seguendo delle indicazioni abbastanza generiche.

DZ: Ci sono state tavole per *Mutant Chronicles* che sono state rifiutate? Se sì, perché?

AH: No, al massimo mi è stato chiesto di sistemare alcuni dettagli, ma roba di ordinaria amministrazione.

DZ: C'è una illustrazione, tra quelle fatte per *Mutant Chronicles*, che ti è rimasta impressa in modo particolare?

AH: No, in generale mi sono molto divertito coi "cattivi"; io ero l'addetto ai mostri.



Golgotha, la nostra Nefarita preferita, creata da Alex Horley

DZ: Hai lavorato anche a qualche bozzetto per la realizzazione del film?

AH: No, mi sarebbe piaciuto molto però; ricordo l'eccitazione di quando era iniziata a girare la voce. Ho anche visto un poster-promo, molto efficace.

DZ: Che differenza c'è nel lavorare per Magic rispetto a Mutant Chronicles (successo di pubblico a parte...).

AH: Sono due universi abbastanza differenti; Magic nasce dalla fantasy classica, con contaminazioni sci-fi, mentre Mutant è sci-fi con contaminazioni fantasy. Sono entrambe molto divertenti per un illustratore. Di Mutant mi è sempre piaciuto l'aspetto cupo e tecno-gotico.

DZ: Se fossi contattato dalla Excelsior Games (la casa che sta preparando la terza edizione di Warzone, il gioco di miniature ambientato nell'universo di Mutant Chronicles), tornesti a lavorare per Mutant Chronicles?

AH: Mi piacerebbe moltissimo. Sarebbe divertente vedere la differenza tra i lavori vecchi e quello che farei con dieci anni di esperienza in più...

DZ: Qual è la tecnica che prediligi?

AH: Acrilici. Quando ho tempo mi piace usare anche i colori ad olio, tecnica che prediligo, ma che ho sempre meno tempo per applicare.

DZ: E il formato?

AH: Anche qui si varia a seconda dei tempi e delle complessità; si va da un formato A4 per le figurine ad un formato 50x70 se per un poster. Le copertine e le tavole a fumetti sono in genere in formato A3.

DZ: Pensi che in futuro si dipingerà solo con il computer, oppure acquarelli, tempere e olio avranno sempre i propri sostenitori?

AH: Difficile a dirsi, ma credo che il computer non sostituirà mai del tutto la "materia". Negli anni '90 c'è stato il boom dei digital artists, ma si è cominciato a notare una certa "omologazione" nel look dei fumetti e illustrazione in genere e molti stanno tornando ai pennelli reali.

Io non ho mai avuto particolare interesse per le rese digitali. Non potrei mai rinunciare alla "materialità" del mio lavoro.

DZ: Hai mai giocato a qualcosa di Mutant Chronicles?

AH: Poco e molto tempo fa; mi divertivo di più a inventarmi le cose che a giocarci.

DZ: Parliamo d'altro: quali sono gli interessi personali di Alex? Cinema, musica, letteratura, sport...

AH: Molto cinema, che in qualche modo è com-

plementare al lavoro di un illustratore; è allo stesso tempo avversario e fonte d'ispirazione. La musica spazia dall'hard più hard alle colonne sonore, alla classica; dipende dai periodi e spesso dai soggetti su cui lavoro.

Mi aiuta avere della musica in "sintonia" con le immagini che devo elaborare.

DZ: I tuoi fumetti preferiti?

AH: Io ho imparato a leggere e scrivere (e disegnare, ovviamente) dai fumetti Marvel anni 70e sono ancora i miei preferiti; negli ultimi anni mi sono ritrovato a comprare sempre meno fumetti "attuali" e sempre più ristampe o edizioni originali di quei fumetti con cui sono cresciuto.

Come per la musica, anche nel fumetto e l'arte in generale mi piacciono però le cose più diverse.

DZ: Nella galleria del tuo sito, sono presenti molti disegni su Batman e alcuni personaggi del suo universo, Batgirl, Joker, Due Facce, Bane... C'è qualcosa che ti ha colpito in particolare su questo personaggio e i suoi nemici?

AH: Batman è il mio personaggio preferito dell'universo DC e credo che i villains di Gotham siano tra i più interessanti in assoluto, sia visivamente che concettualmente.

Amo le atmosfere dark e Batman è il più dark dei super eroi, mentre i suoi nemici, hanno tutti qualche aspetto "clownesco/circense" che li rende ancora più inquietanti. Su Batman si potrebbe scrivere un libro, ma credo che il suo fascino sia principalmente nella sua ambiguità sia ideologica che visiva, parte angelo e parte demone, un super eroe senza super poteri, con motivazioni che non sono esclusivamente ideologiche, come ad esempio per Superman, ma che nasce dal trauma dell'assassinio dei suoi genitori.

Tutto ciò lo rende molto "umano" e quindi più vicino a noi.

DZ: Cosa deve avere una tavola per colpirti subito? Ritieni più interessante il soggetto in se, o magari la postura dei personaggi, o ancora la tecnica con cui è realizzata?

AH: Ci sono molti fattori che rendono una tavola interessante; tendenzialmente, stile e tecnica a parte, deve esserci un'armonia, un ritmo nella sceneggiatura, inquadrature interessanti, leggibilità e così via. A me piacciono cose diversissime tra loro, ma essendo cresciuto coi fumetti Marvel degli anni settanta, su quelli si è formato il mio "gusto". John Buscema è forse il mio story teller preferito. Il suo Silver Surfer é, secondo me, uno dei picchi assoluti del fumetto supereroistico.

DZ: Ok, ti ringrazio della disponibilità.

AH: E' stato un piacere.

ALAKHAI & ZHARN

Di Aurora Torchia

CAPITOLO 3

I sogni non si dissolvono all'alba

Un tempo, in un paese lontano, viveva un re. Ma non un re qualsiasi, badate bene! Egli era un potente mago e un grandissimo guerriero, e inoltre era di una bellezza senza pari: aveva lunghi capelli biondi, lisci come la seta, e stupendi occhi del colore dell'oro più puro. Il suo regno era ricco, pacifico e felice, e la gente amava il suo re. Lo so che sembra incredibile che un luogo del genere esistesse davvero, ma è proprio così!

Un giorno il re, passeggiando per il suo splendido regno, vide una tenebrosa caverna: "Mi pare che ci sia qualcuno dentro questa grotta!" esclamò. "Chi potrà mai essere?" Con queste parole, si avventurò senza alcuna esitazione nelle profondità di quell'antro... E sapete cosa vide? Un bellissimo giovane, dall'aspetto selvaggio, e con occhi e capelli neri come le ali dei corvi: giaceva incatenato, fissando torvo il re. Egli fu subito mosso a pietà e liberò il bel giovane.

"Mio re." disse il ragazzo dai capelli corvini. "Voi mi avete liberato dalle catene che mi tenevano prigioniero; grazie a voi, posso nuovamente rivedere la luce del sole. Perciò, da ora in poi vi servirò fedelmente."

Così egli divenne il braccio destro del sovrano e ricevette il titolo di principe: era anche lui un mago straordinario e un guerriero coraggioso, e ben presto tutta la gente imparò ad amarlo e rispettarlo.

Ma il principe nascondeva un segreto, un grandissimo segreto: gli indovini, scrutando il cielo e cercando auspici nelle stelle, avevano scoperto che il misterioso giovane era la chiave per giungere ad un potere meraviglioso.

Volete sapere cosa accadde in seguito?

La storia dei cadaveri trovati completamente spolpati aveva ormai fatto il giro dell'esercito: era diventata quasi una leggenda, una fiaba dell'orrore. Nessuno sapeva con chiarezza cosa fosse stato a ridurre così quei poveretti, ma era chiaro a tutti che c'era lo zampino dell'Oscura Legione. L'importante, comunque, era che la notizia non giungesse alla stampa: folle di uomini terrorizzati in fuga dalle campagne era proprio quello che ci voleva!

Tenere la cosa il meno pubblica possibile si rivelò, però, sempre più arduo, soprattutto dopo che fu ritrovato il secondo villaggio...

"Strano." commentò Alakhai. "Non è certo il modo usuale di agire di Muawijhe..."

"Perché, di solito ha un modo usuale di agire?" sbuffò sarcasticamente Absalom.

"Di solito non è così... plateale." ribattè l'Overlord.

Il Warlord scrollò la testa cornuta, con aria annoiata e spazientita: "Insomma, mio signore, attacchiamo e basta! Non capisco dove stia il problema..."

"Ecco il motivo per cui sono io a comandare." rispose Alakhai, con un sorriso di derisione.

L'altro Nefarita si chiuse in un silenzio imbronciato. Alakhai era ritornato da Nero il giorno precedente e, come stabilito ormai da settimane, quel giorno sarebbe stato scagliato un attacco decisivo ad un vicino (troppo vicino) avamposto degli Imperiali: le truppe erano già pronte, la giornata era perfetta, e Absalom fremeva dal desiderio di scendere in battaglia. Ma l'ordine di attaccare non arrivava. Motivo di questo ritardo erano le notizie portate da alcuni eretici, notizie di strane attività del culto del Signore della Pazzia proprio nei pressi dell'avamposto Imperiale in questione: sembrava che fosse coinvolto anche un Nefarita. Così ora, per ragioni che il Warlord non riusciva davvero a comprendere, il segnale tardava ad arrivare: e tutto per un insignificante Nefarita di Muawijhe... Absalom lanciò un'occhiata in direzione del nuovo Arcimago di Alakhai, sperando che lo appoggiasse, ma questi era tutto preso da un libro e non lo stava nemmeno guardando. Pur innervosito com'era, il Warlord ridacchiò fra sé e sé, chiedendosi se il Magus avesse intenzione di portarselo anche in battaglia quel libro. Zharn era stato presentato ufficialmente a tutti i Nefariti la sera prima, durante la cena e la riunione che si era tenuta dopo: riunione incandescente come non se ne vedevano da tempo, visto e considerato che Alakhai e il suo Arcimago sembravano non andare precisamente d'accordo. Senza contare che Zharn non aveva praticamente neanche varcato la soglia che già aveva iniziato a litigare con tutti i Magi della Corte di Alakhai: tutti, infatti, erano rimasti ovviamente delusi di aver visto le loro speranze di prendere il posto di Valpurgius sfumare a causa di un nuovo arrivato, per giunta trasfigurato da poco, e il carattere com-

plicato del nuovo Arcimago non facilitava certo le cose. Zharn sembrava divertirsi un mondo a provocare i suoi fratelli Magi, mentre era nettamente più cordiale con i Warlord. Alla fine si era deciso che avrebbe accompagnato Absalom durante l'assalto, una decisione questa che aveva due probabili motivazioni: mettere alla prova il nuovo arrivato e, nel caso non fosse all'altezza, offrire una buona scusa per liberarsene.

"Bene. Ho deciso." annunciò infine Alakhai.

"Attacchiamo?" domandò speranzoso il Warlord.

Ma l'Overlord non gli stava prestando attenzione, perchè si era girato a parlare con un Necromutante: "Chiama a raccolta la mia guardia del corpo", ordinò freddamente.

Absalom lo guardò incredulo.

"Assumo io il comando di questo attacco!" dichiarò Alakhai, con un sorriso malvagio sulle labbra.

"Ma... lo non penso che..."

"In effetti, pensare è una cosa che non ti è mai riuscita molto bene", lo interruppe con sarcasmo l'Overlord. "Quindi non sforzarti troppo."

Con molta fatica, il Warlord repressse l'impulso di balzargli addosso e strangolarlo con le sue mani.

"Ho come la sensazione che oggi accadrà qualcosa di importante..." proseguì Alakhai, meditabondo.

Zharn alzò gli occhi dal libro, per la prima volta da parecchi minuti, e fissò con attenzione il suo padrone: sembrava sul punto di dire qualcosa, ma infine si limitò a tornare a leggere, senza fare commenti, la sua espressione nascosta dai lunghi capelli viola, così insoliti per un Nefarita di Algeroth.

In piedi, davanti ad un enorme trono, stava una figura: era quasi un'ombra, non era possibile distinguere bene i suoi lineamenti, nè il suo abito. La sala era meravigliosa: le pareti erano decorate da splendidi dipinti dai colori sgargianti, illuminati da candele poste in candelieri d'argento; ovunque erano poi stati messi vasi tempestati di gemme, pieni di fiori di ogni tipo. Nonostante tutta questa magnificenza, in quel luogo si avvertiva un senso di gelo e di morte che dava i brividi: la luce del sole, che filtrava da ampie vetrate, non trasmetteva alcun senso di calore. Era un luogo di morte, non di vita.

La figura davanti al trono era, in realtà, completamente avvolta, dalla testa ai piedi, da un drappo di seta di un delicato color lilla: era questo a renderla indistinguibile.

Di colpo, il drappo scivolò sul pavimento di marmo, silenziosamente, senza produrre alcun suono. Sotto di esso si celava un ragazzo sui ven-

t'anni, veramente bellissimo, ma di una bellezza fredda quanto quella del salone: aveva lunghi capelli neri e occhi altrettanto neri, ma totalmente vuoti, privi di emozione; la sua armatura nera, decorata in argento, era simile ad un'armatura medievale. Ma c'era qualcosa di strano in quella figura all'apparenza perfetta, qualcosa di sballiato.

Nel suo petto era conficcato un pugnale. Non c'era modo di sapere chi lo avesse ferito e perché. E non c'era modo di sapere nemmeno come quel giovane potesse restare in piedi con una simile ferita. Il cavaliere in armatura nera non sembrava soffrire realmente: i suoi occhi erano pieni di nulla. Non l'indifferenza di un uomo che ormai non ha più niente per cui vivere, ma la piatta insensibilità di un manichino.

Improvvisamente, da dietro il trono, comparve un'altra figura: una bianca armatura e una massa di capelli biondi era tutto ciò che di essa si riusciva a vedere. Era una presenza che dava i brividi, una presenza che rompeva il precario equilibrio di quel luogo spettrale: un luogo fatto per manichini, non per persone reali. Un luogo che non voleva veder spezzato il suo equilibrio. La figura in armatura bianca prese il ragazzo per un braccio, con un gesto tutt'altro che gentile; con uno strattone gli strappò dal petto il pugnale.

Un urlo spaventoso riecheggì per tutta la grande sala, facendola quasi tremare: era come se qualcosa si fosse infranto, come se l'intera realtà di quel luogo stesse andando in pezzi. L'armatura bianca era ora sporca di sangue, mentre il cavaliere reggeva fra le mani il pugnale insanguinato.



IL SIMPATICO NEFARITA ALAKHAI

Chang Dang-Vu si svegliò di scatto e, per un lungo momento, non riuscì a fare altro se non guardarsi intorno. La sua stanza era arredata in modo sobrio, priva di lussi eccessivi. Calmatosi, passò qualche minuto a riflettere: quello non era stato un semplice incubo, di questo era sicuro. Aveva appena visto qualcosa di importante. Sentiva un profondo senso di inquietudine: ricordava perfettamente come avesse cercato di aiutare il giovane con il pugnale piantato nel petto, senza però riuscire a muoversi; ricordava perfettamente anche l'orribile sensazione che gli avevano comunicato quegli occhi vuoti, spenti. Il Custode dell'Arte sospirò: era preoccupato, molto preoccupato. Qualcosa gli sfuggiva, ma non sapeva cosa. Quel ragazzo... Non l'aveva mai visto, di questo era certo. Tuttavia aveva la netta sensazione che avrebbe dovuto riconoscerlo. Per quanto ci pensasse, però, non riusciva a dare un nome a quel volto. Di una sola cosa era certissimo: tutto questo riguardava in qualche modo l'Oscura Legione. Il primo nome che gli venne in mente fu Muawijhe: non sarebbe stata la prima volta che quel demone lo infastidiva con strani incubi. Era uno scherzetto che tendeva a fare a molti mistici, lui in particolare. La cosa strana era che, alcune volte, quei sogni contenevano utili suggerimenti nella loro lotta contro l'Oscurità. Una cosa del tutto illogica. Ma, evidentemente, il Signore della Pazzia non era logico. O almeno così sembrava: Chang Dang-Vu nutriva il sospetto che Muawijhe fosse in realtà un bravissimo attore e un grandissimo bugiardo. E si chiedeva se i suoi fratelli lo avessero capito. Ma riflessioni del genere non gli erano di alcun aiuto al momento.

Quel sogno non era opera del Signora delle Visioni: era qualcosa di diverso.

Doveva parlare al più presto con il Cardinale.

"Ci sarà una battaglia!"

La fanciulla fece una giravolta su se stessa, ridendo.

"Ne sono sicura." disse ancora. "Questa volta, il mio sogno si avvererà!"

Tutt'intorno a lei, si poteva avvertire l'approssimarsi di una grande battaglia: in lontananza, già si potevano scorgere i primi legionari. L'avamposto degli Imperiali era vicinissimo a lei, ma questo non pareva preoccuparla. Osservava, senza cercare di nascondersi. Osservava e aspettava.

"Mio principe..." mormorò, con la sua voce dolcissima. "Dove sei?"

I soldati imperiali si stavano preparando all'assalto del nemico: erano tutti soldati esperti, e sapevano quanto fosse pericolosa la zona in cui si trovavano. Per di più, dopo i recenti avvenimenti, nessuno era davvero sorpreso di quell'at-

tacco.

"Algeroth organizza sempre battaglie così noiose!" sospirò la ragazza, mentre le truppe del Signore della Guerra si facevano sempre più vicine.

Era questione di pochi minuti prima che arrivassero.

Le sue labbra si incurvarono in un sorriso indecifrabile. Un sorriso che non prometteva nulla di buono.

"Mio principe..."

CAPITOLO 4

Alakhai

Ed ecco anche il quarto capitolo! questa storia si sta facendo piuttosto lunga e complessa!

Finalmente conosciamo il nome della Nefarita di Muawijhe! Non sapendo nulla della gerarchia dei Nefariti di Muawijhe, la sto inventando: ho deciso di chiamare Jolly i Nefariti di rango più basso che servono il Signore delle Visioni.

"Gli indovini mi hanno rivelato che tu sei la chiave per ottenere un potere straordinario." disse un giorno il re. "Perché non me ne hai mai parlato?"

Il principe, in piedi vicino al trono su cui sedeva il re, parve rabbuiarsi, e non rispose.

"Perché non parli?" insistette il re. "Perché non vuoi rivelarmi il tuo segreto?"

"In effetti, sono la chiave per ottenere un grande potere." ammise infine il principe, con riluttanza.

"E allora voglio ottenere per me e il mio regno quel grande potere!" esclamò allora il re.

Il principe scosse però il capo: "No." disse semplicemente.

"Devi svelarmi il tuo segreto!" ordinò con durezza il re.

"Perché volete a tutti i costi saperlo?" ribatté il giovane dai capelli corvini. "Vi prego, non chiedetemi altro. Non su questo argomento."

Il re fu molto contrariato: ormai era più deciso che mai ad ottenere il misterioso potere a cui gli indovini avevano fatto cenno. Inoltre, cominciava a nutrire dubbi sulla fedeltà del principe: era infatti convinto che egli volesse tenere il potere per sé. Perché altrimenti non parlarne con lui? Il re cominciò dunque ad elaborare un piano per costringere il principe a rivelargli il segreto.

L'Avvento Oscuro a Siilyoe

E così, la battaglia si scatenò. Inizialmente, la situazione era piuttosto equilibrata: i due eserciti sembravano essere di pari forza, e nessuno dei due prevaleva nettamente sull'altro. I soldati imperiali si battevano con un coraggio ammirevole, senza lasciarsi intimidire dalle creature spaventose che avevano di fronte: molti di loro erano infatti veterani, abituati (sempre che fosse realmente possibile abituarsi) a combattere contro l'Oscura Legione. La battaglia cominciò progressivamente a spostarsi verso la giungla. Era una tattica che gli Imperiali adoperavano di frequente: le demoniache creature di Algeroth erano, infatti, troppo grosse per combattere a loro agio nella giungla. Absalom si era però aspettato una simile tattica, e non si lasciò cogliere impreparato: aveva infatti armato le sue truppe di lanciafiamme. Detestava combattere nella giungla, con le lunghe corna che gli si impigliavano nelle piante, ma era una cosa che purtroppo gli capitava spesso di fare. Alakhai, per il momento, non stava prendendo parte in maniera determinante allo scontro: teneva le sue truppe d'élite vicino a sé: sembrava in attesa di qualcosa. Zharn, vicino ad Absalom, sembrava prestare scarsa attenzione a quello che accadeva intorno a lui, tanto da rischiare di essere colpito un paio di volte. Combatteva con una strana sciabola, ma combatteva in modo distratto: la sua attenzione sembrava completamente assorbita dalla giungla, a cui si avvicinavano sempre di più.

Quando vi furono finalmente dentro, accadde qualcosa di strano: all'inizio, nessuno se ne rese davvero conto, anche perché erano tutti concentrati nella battaglia. Poi, l'intensità degli scontri diminuì, mano a mano che tutti si rendevano conto che c'era qualcosa di sbagliato.

La giungla non era più una giungla. Si trovavano su una radura, piena di fiori e inondata dal sole. In lontananza era visibile un castello dalle mura bianche.

Cadde un inquietante silenzio, mentre i due schieramenti, quasi ad un segnale convenuto, smettevano di combattere e si guardavano intorno. Presto risuonarono le voci di molti soldati che chiamavano commilitoni che non riuscivano più a trovare: persone che si trovavano lì fino a un istante prima, e che ora sembravano svanite nel nulla. Pur desiderando portare a termine lo scontro, i comandanti di entrambi gli eserciti si resero conto che ora la cosa più importante era scoprire cosa diavolo stava succedendo.

Il soldato imperiale si guardò intorno confuso. La foresta era cambiata: sembrava che gli alberi fossero diventati molto più grandi, e che la giungla si fosse fatta più fitta, al punto che non si riusciva nemmeno più a vedere la luce del sole.

Per di più, i due eserciti che si stavano fronteggiando sembravano spariti.

"Ma cosa..." cominciò il soldato, ma si interruppe subito.

Davanti a lui, a pochi metri, era apparsa una ragazzina: aveva corti capelli neri e occhi azzurri. Sembrava apparsa dal nulla: fino a pochi istanti prima, davanti a lui non c'era nessuno, di questo era sicuro.

"Una ragazzina?!" esclamò l'uomo, incredulo. "COSA CI FAI QUI?! E' PERICOLOSO!"

La ragazza scosse il capo con un sorriso: "No, non c'è alcun pericolo qui." Solo allora il soldato si accorse che gli occhi scuri azzurri avevano assunto strani riflessi gialli. "Almeno non per me."

Solo allora il soldato si rese conto che tutt'intorno a lui era pieno di scheletri. Si sentì afferrare da qualcosa: aveva una catena uncinata saldamente piantata nella sua armatura, all'altezza del collo. Con un potente strattone la Nefarita lo scaraventò a terra, vicino a lei. L'uomo aveva la strana impressione che la ragazza fosse diventata di colpo molto più alta. La catena uncinata si staccò dalla sua armatura; il soldato si rialzò subito, impugnando freneticamente il suo fucile. Un solo sguardo alla sua avversaria, però, gli fece capire che era ormai troppo tardi per fare qualcosa. Non fece nemmeno in tempo a urlare che la Nefarita gli era già addosso.

"E adesso che succede?" sbottò Absalom.

Più che spaventato o preoccupato sembrava essere annoiato.

Zharn aveva rimesso nel fodero la sua sciabola e fissava con la sua solita espressione imperscrutabile il castello.

"E' lì." dichiarò improvvisamente Alakhai, che si era avvicinato e stava osservando anche lui il castello. "Il Nefarita di Muawijhe è in quel castello."

"Tutto questo è opera sua?" domandò il Warlord, a stento trattenendo l'ira.

"Sì, penso proprio di sì." rispose Alakhai. "Forse sarà meglio che vada a fargli una visitina..."

"Sarà un vero piacere!" commentò Absalom con un tono tutt'altro che amichevole.

L'Overlord lo trafisse con uno sguardo penetrante: "Io da solo." precisò infine.

"Ma..." cominciò a protestare il Warlord, ma Alakhai bloccò sul nascere ogni sua protesta con una semplice occhiata.

"Ho detto io da solo." ripeté in un tono che non ammetteva repliche.

Absalom scosse il capo, contrariato, ma non osò protestare: non riusciva a capire perché il suo padrone volesse esporsi così stupidamente a dei rischi, ma si rendeva perfettamente conto che non sarebbe riuscito in alcun modo a fargli

cambiare idea.

Zharn continuava a fissare preoccupato il castello, e non sembrava prestare particolare attenzione a quello che succedeva intorno a lui: "Io non metterò piede in quel castello." dichiarò alla fine, distogliendo finalmente lo sguardo.

Absalom gli scoccò un'occhiata velenosa: "Hai paura di un Nefarita di Muawijhe?! Sei solo un vigliacco!"

Zharn non gli rispose nemmeno, limitandosi ad andarsi a sedere sotto un grosso albero: appoggiò la schiena al tronco, tirò fuori il libro che stava leggendo prima che la battaglia cominciasse, e si mise di nuovo a leggerlo.

Il Warlord si girò a fissare Alakhai: l'Overlord però non stava prestando attenzione al suo nuovo Arcimago, ma anzi aveva già cominciato ad avviarsi verso il castello.

"Occupati tu di tutto, finchè non sarò di ritorno!" gridò mentre si allontanava.

Absalom si guardò intorno: i Nefariti inferiori al suo servizio, così come i loro soldati, aspettavano ordini, con aria alquanto perplessa; gli umani sembravano perplessi almeno quanto loro e, per il momento, poco desiderosi di tornare a combattere. Su tutta la scena regnava una calma quasi irrealistica. Una calma che irritava profondamente il Nefarita.

"Maledizione!" sbottò infine, rassegnandosi ad aspettare il ritorno del suo signore senza poter fare niente.

Il ponte levatoio del castello era abbassato e, a metà di esso, si trovava una ragazzina: non sembrava particolarmente sorpresa dall'arrivo di Alakhai, anzi sembrava quasi divertita.

"Un Nefarita di Muawijhe, immagino." commentò l'Overlord, con una nota di disprezzo nella voce.

"Lady Yume." si presentò lei, con un grazioso inchino. "Jolly di Lord Muawijhe."

"Vattene." ordinò Alakhai. "Mi stai creando notevoli fastidi."

La ragazzina si inchinò ancora, ma questa volta in segno di scusa: "Mi dispiace, ma non posso farlo."

"Non sarebbe una mossa molto saggia da parte tua intralciare le mie operazioni." commentò Alakhai, in tono tranquillo.

La ragazzina rise: "Il brutto di voi Nefariti di Algeroth è che non sapete divertirvi!"

A queste parole, anche l'Overlord sorrise, ma era un sorriso che non prometteva nulla di buono.

"Guarda!" esortò la ragazzina, facendo una piroetta. "Non è bellissimo questo posto? E' come il regno delle favole... Ed è tutto mio!"

Alakhai si guardò intorno: "E' disgustoso." fu il suo unico commento.

La Nefarita di Muawijhe gli lanciò un'occhiataccia: "Che ospite maleducato!"

"Mi dispiace, ma trovo questo posto veramente ridicolo e di pessimo gusto."

"Oh, non importa!" sbuffò la ragazzina. "Il tuo compito è quasi terminato, in fondo."

"Il mio compito?"

La ragazzina cominciò a ridere e a ballare con grazia sul ponte levatoio: "Ma ancora non capisci?" disse infine. "La vostra battaglia serviva soltanto ad attirare qui il mio principe!"

"Principe?!" le labbra di Alakhai si incurvarono in un sorriso strano e indecifrabile.

"Sì, il mio bellissimo principe dai capelli corvini!"

Nonostante il sorriso, il contegno di Alakhai si era fatto gelido: "Capisco." disse solamente.

Con un balzo la ragazzina si spostò all'entrata del castello: i suoi capelli cominciarono ad allungarsi, mentre il suo corpo cresceva; il suo semplice vestito veniva sostituito da un abito dorato lungo, simile a quello di una principessa delle favole.

"Io sarò nella torre più alta del castello." spiegò.

"Perchè voi possiate tornare nel vostro mondo, io devo essere portata fuori da questo maniero... Ma solo il mio principe potrà aprire le porte, una volta chiuse!"

"Capisco." commento di nuovo Alakhai, sempre più freddo.

Canticchiando un allegro motivetto con la sua voce dolcissima, la Nefarita entrò ballando nel castello, mentre le pesanti porte di legno si chiudevano dietro di lei.

L'Overlord rimase per un po' ad osservare il castello: di un bianco perlato, le torri che svettavano in un cielo limpido e privo di nubi. Sembrava totalmente assorto nei suoi pensieri.

"Il regno delle favole..." mormorò infine, con una nota sarcastica nella voce. "Non tutte le favole, però, finiscono con un lieto fine..."

"TU SEI... SEI UN MOSTRO!" urlò il re, mentre la sua armatura candida e immacolata si sporcava di sangue.

Gli occhi del principe, neri come la notte, lo osservavano, privi di emozione: "Ho dovuto farlo." Macchie di sangue sporcavano anche la sua armatura nera, ma la cosa che più impressionava nella sua figura era il suo petto: lì, all'altezza del cuore, si trovava un grande buco, nero quanto la sua armatura.

"Ti avevo avvertito." continuò il principe, senza tradire alcuna emozione. "Se mi avessi dato ascolto, non saremmo arrivati a questo."

"Mi avevi giurato fedeltà!" ringhiò il re, appoggiandosi al trono per rimanere in piedi.

Il principe si portò la mano destra al petto, sopra l'orrendo buco: "E la mia fedeltà non è mai venuta meno." replicò con calma.

"Avrei dovuto lasciarti nella caverna in cui ti ho trovato!"

"E' un pò troppo tardi per simili ripensamenti, non credi?" il sorriso che apparve sul volto del giovane dai capelli neri era gelido e privo di allegria.

"Avrei dovuto lasciarti a marcire in catene!" continuò il re, con gli occhi che brillavano di odio.

"Tu hai portato la rovina nel mio regno!"

Il principe scosse il capo, allontanandosi dal re e dal trono: "Non io, tu hai portato la rovina nel tuo regno."

"Mio principe?" chiese la Nefarita di Muawijhe, con voce melodiosa.

Sedeva su uno splendido trono d'oro. Aveva ripreso il suo aspetto di Nefarita: una cascata di lunghissimi capelli biondi, inquietanti occhi gialli, mani simili agli artigli di un'aquila.

"Sì." rispose divertito Alakhai, entrando nella sala del trono.

Per un attimo, Yume sembrò non riuscire ad articolare parola.

"Cosa ci fai tu qui? Come hai fatto ad entrare?" disse infine in un sussurro.

"Ma come?!" esclamò il Nefarita di Algeroth, con finta indignazione. "Ti sembra questo il modo di accogliere il tuo principe?!"

Alakhai si guardava intorno con attenzione, mentre avanzava verso il centro della sala: "E' esattamente come lo ricordavo." commentò infine. "Hai riprodotto questo castello molto bene: devo farti i miei complimenti!"

"Tu non sei il mio principe."

Sempre sorridendo, Alakhai le si avvicinò: il suo atteggiamento sembrava amichevole, ma nei suoi occhi c'era una strana luce.

"Tu non sei il mio principe!"

Prima che potesse fare qualsiasi cosa, l'Overlord le prese delicatamente il viso con la mano destra: "Sì, invece! Sono proprio il tuo principe. L'hai detto tu, no? Solo il tuo principe può aprire le porte di questo castello, una volta chiuse."

Yume era incredula e indignata. Poi i suoi occhi si dilatarono per la sorpresa: sul petto di Alakhai, all'altezza del petto, c'era un buco. Non ne usciva nemmeno una goccia di sangue, e nulla era visibile al suo interno, ad eccezione di un nero profondo e assoluto.

Alakhai seguì il suo sguardo e sorrise; portò la mano sinistra, ancora libera, sul foro e la infilò dentro con tranquillità, senza provare apparentemente alcun dolore.

"Ora cominci a capire, vero?"

Il suo braccio era sprofondata nel buco fino al gomito.

Yume stava tremando: "Non... non è possibile!" La luce del sole illuminava la sala del trono, facendo brillare il trono in oro e gli splendidi arazzi

appesi alle pareti. Sembrava di trovarsi in una favola, ma una favola con qualcosa di sbagliato: i protagonisti, infatti, non erano come avrebbero dovuto essere, e sembravano del tutto fuori posto in quello scenario fiabesco.

"Già, immagino di non rappresentare il tipico principe azzurro delle favole..." disse l'Overlord, continuando a sorridere. "Ma sono indiscutibilmente il tuo principe dai capelli corvini."

"Ma come..."

"E' una storia piuttosto lunga e complessa, e io non vorrei tediarti con una vecchia favola." la interruppe Alakhai. "Sai qual'era il mio nome? Il nome del principe dai capelli corvini? Scommetto che nelle vecchie leggende non lo dicono."

L'Overlord si chinò e le sussurrò qualcosa all'orecchio.

"Ma questo..." mormorò lei, sconvolta. "Questo vorrebbe dire che tu..."

"Non dire altro." la ammonì Alakhai, interrompendola.

Intanto, stava lentamente ritirando il braccio dallo squarcio.

"Ora c'è però una piccola questione da risolvere." disse, dopo un attimo. "Vedi, non posso certo permettere che tu vada in giro a raccontare a tutti quello che ti ho detto."

Yume lo fissò, sconvolta e chiaramente spaventata.

"Un vero peccato che tu abbia consumato quasi tutta la tua energia per farci entrare in questo mondo..." aggiunse poi. "Un vero peccato!"

Zharn crollò in ginocchio, con aria sconvolta.

"Che diavolo ti prende?" domandò Absalom, avvicinandosi a lui.

Il Magus si alzò faticosamente da terra: non guardava però il Warlord, bensì il castello in lontananza.

"Sta succedendo qualcosa." disse infine.

"Che cosa?"

Zharn scosse violentemente il capo: "Non so spiegarlo."

Il Warlord lo guardò, aspettando che dicesse qualcos'altro.

Il Magus, però, si chiuse in un cupo silenzio.

"Lord Zharn, cosa sta succedendo nel castello?" domandò di nuovo Absalom, sul punto di perdere la pazienza.

"Lasciami in pace!" sbottò l'altro, voltandogli le spalle di scatto.

E, improvvisamente, si trovò ad osservare la giungla venusiana. Il cambiamento era stato così improvviso che per parecchi secondi i due Nefariti non poterono fare altro che rimanere immobili e guardarsi intorno sorpresi.

"Lord Alakhai!" esclamò improvvisamente Absalom.

Zharn si girò di nuovo: in effetti, Alakhai il Furbo stava avanzando verso di loro, apparentemente illeso, tenendo fra le braccia qualcosa.

"Problema risolto." dichiarò l'Overlord, appena si fu avvicinato abbastanza da essere udito.

"Riprendiamo a combattere?" domandò speranzoso il Warlord.

Alakhai scosse il capo, esasperato: "Contro chi, razza di idiota? Non vedi?! Gli umani non sono più qui!"

Solo allora, Absalom si rese conto che l'esercito degli Imperiali sembrava svanito nel nulla.

"Gli incantesimi che aprono portali sono pericolosi." spiegò Alakhai, vedendo l'espressione perplessa del suo sottoposto. "Se chi lo sta uti-

lizzando ne perde il controllo, tutti coloro che ne sono coinvolti possono finire ovunque."

"Saranno ancora su Venere?" domandò Absalom.

"Probabilmente sì." rispose l'Overlord.

"Il Nefarita?" chiese all'improvviso Zharn, che fino a quel momento non aveva parlato.

"Niente. Il principe è andato a prendere la sua principessa, e l'ha portata fuori dal castello: tutto qui." rispose Alakhai con una risata. "E ora muoviamoci a rientrare!"

...CONTINUA

Il sito ufficiale di



www.alexhorley.com

La community italiana:



www.mutant.it

I NUOVI SITI UFFICIALI.

WARZONE:

WWW.EXCELSIORENTERTAINMENT.COM

WWW.PARADOXPLAZA.COM

DOOMTROOPER:

WWW.DOOMTROOPER.NET

WWW.CCGWORKSHOP.COM

MUTANT CHRONICLES GIOCO DI RUOLO ON-LINE:

MC.IMAGINATIONS.WS/MODULES/NEWS



ESPANSIONE PER DOOMTROOPER, GCC, A CURA DEL MUTANT CHRONICLES ITALIAN CLUB



I VARCHI #1 INFO-CARD

"Dal Nulla del Vuoto emerge Ilian. Il Cardinale rabbrivì nel sonno sentendo dentro di sé che il mondo era cambiato. Sulla Terra le onde del male emersero dal Nulla lasciando molti morti dietro di sé. Sulla città di Methusalem il cielo divenne oscuro, le nubi color del sangue per trenta giorni e trenta notti. E nei sogni degli uomini la bestia ululò alla Luna. I Profeti dissero della Signora del Vuoto. Aveva parlato loro nel sonno: vagava per i sentieri dell'Arte e spiava i nostri pensieri nascosti. Percepiva, osservava, imparava: non commise nessun errore, mentre penetrava nel nostro mondo. Portali di altre dimensioni furono aperti, e attraverso di essi la Signora del Vuoto evocò i Custodi dell'Oscura Simmetria. Essi la seguirono, portando con loro i segreti per manipolare l'Oscurità. Così la Signora del Vuoto divenne la guardiana di quel sapere immondo."
- Dalla Seconda Cronaca: ""Ilian e l'Oscura Simmetria"" di Plinio Varro"

I VARCHI #2 Carta delle Regole

- I VARCHI sono giocabili se hai in gioco dei seguaci di ILIAN con V:5 o maggiore o Nefariti di qualunque Apostolo (questa condizione è sempre necessaria per poter giocare un VARCO, anche quando è riportato "Evocabile in ogni momento"), dichiarando quale guerriero lo evoca;
- Un Varco può essere giocato CONTRO TUTTI i guerrieri, eccetto quelli dello stesso Apostolo del guerriero che lo ha evocato (p.e.: se è stato evocato da un Nefarita di Algeroth, non può essere giocato CONTRO seguaci di Algeroth);
- un Varco può essere giocato A FAVORE di un guerriero seguace dello stesso Apostolo del guerriero che lo ha evocato;
- Doomtroopers con Immunità Completa alla Simmetria possono resistere ai Varchi giocati direttamente su di loro al costo di 4D per ogni Varco;
- I Nefariti di Ilian possono negare l'effetto di un Varco al costo di 3D per ogni Varco (se si trovano nella stessa Area del guerriero che lo ha evocato);
- Seguaci di Ilian non-Nefariti con V:4 o maggiore possono resistere ai Varchi giocati direttamente su di loro al costo di 5D per ogni Varco;
- Nefariti di altri Apostoli possono resistere ai Varchi giocati direttamente

su di loro al costo di 7D per ogni Varco;

- una volta giocati, i Varchi sono Eliminati dal gioco, tranne quando specificato diversamente;

- i Varchi sono considerati Doni di Ilian."

VARCHI

DEVOZIONE ALLA SIGNORA DELLA SIMMETRIA (5)

Varco/Oscura Legione

EVOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI. ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE, NON-PERSONALITÀ E NON SEGUACE DI ILIAN. Da questo momento, questo guerriero è considerato un TEMPLARE DI ILIAN, guadagna +4 in C, S, A e V e uccide sul colpo. Se ha assegnato Doni di un altro Apostolo, scartali. Non può essere giocato su un Eretico.

Assegnare
Sandorado

DISTORSIONE DELLA REALTÀ (1)

Varco/Oscura Legione

EVOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE DI ATTACCO. Scegli un'Area di qualunque giocatore. Al costo di 10D, puoi far eseguire un'Azione di Attacco ad un guerriero di quell'Area contro un qualsiasi altro guerriero, anche presente nella stessa Area e con la stessa affiliazione. Se uno od entrambi i guerrieri muoiono, Tu guadagni i punti.

Eliminare
Sandorado

IL BACIO DELLA SIGNORA (2)

Varco/Oscura Legione

EVOCABILE SU UN GUERRIERO AL COSTO DI 3 AZIONI. Questo guerriero diventa IMMUNE ai Poteri KI e agli Incantesimi dell'Arte spendendo 3D ogni volta che un Potere KI o un Incantesimo viene usato direttamente contro di lui. Questa immunità può essere eliminata solo scartando questo Varco.

Assegnare
Sandorado

ILIAN, MIA SIGNORA (2)

Varco/Oscura Legione

EVOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI E ASSEGNABILE AL TUO

SCHIERAMENTO. Metti 5 segnalini su questo Varco. Puoi introdurre in gioco nel tuo turno seguaci di Ilian senza costo per l'Azione e pagando metà del valore V (arrotondato per eccesso) rimuovendo un segnalino. Quando hai rimosso tutti i segnalini questo Varco è eliminato dal gioco.

Assegnare
Sandorado



LA SENSAZIONE DELL'ORRORE (1)

Varco/Oscura Legione

EVOCABILE AL COSTO DI 10D. Assegna questa carta alla partita. D'ora in poi ogni giocatore, quando mette in gioco un Doomtrooper o un guerriero delle tribù, deve scartare una sua altra carta in gioco (anche un guerriero). Se non lo fa, il guerriero appena inserito subisce l'Orrore dell'Oscurità ed è messo in gioco in copertura con i suoi valori base C e S dimezzati (per eccesso). Questo ha la precedenza sulle immunità all'Oscura Simmetria o ai Doni. Elimina questa carta se viene scartata.

Assegnare
Sandorado

LA CERAZIONE DEL CONTINUUM (1)

Varco/Oscura Legione

EVOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI E 10D. I guerrieri in gioco che possono partecipare al combatti-

mento di tutti i giocatori vengono portati nell'Avamposto. Se sono presenti guerrieri dell'Oscura Legione e Doomtrooper nello stesso Avamposto, questi si attaccano tra loro (risolvi i combattimenti a tua discrezione: anche più volte lo stesso guerriero contro altri, con la tattica che preferisci), finché non rimangono gli uni o gli altri. I punti dei guerrieri uccisi in questo modo vengono guadagnati dal giocatore proprietario dell'Avamposto, come punti D.

Eliminare
Sandorado

MISTERO OSCURO (2)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI. Al costo di 8D per carta, puoi scartare qualunque carta in gioco che può essere scartata o eliminata (ad esempio non la Guerra Corporativa), eccetto i guerrieri.

Eliminare
Sandorado

SENTIRE IL GELIDO VUOTO (1)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE DI ATTACCO. Il tuo avversario è costretto a scartare le carte che ha in mano.

Eliminare
Sandorado

UNO SGUARDO SUL CAOS (5)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE IN OGNI MOMENTO AL COSTO DI 10D. Puoi annullare l'effetto di una QUALUNQUE carta appena giocata, eccetto i guerrieri. La carta colpita viene eliminata e le Azioni e i punti D spesi sono persi.

Eliminare
Sandorado

VARCO DIMENSIONALE (2)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE E ASSEGNABILE AD UN'AREA AVVERSARIA IN OGNI MOMENTO. Un Varco viene aperto di fronte ai guerrieri dell'Area scelta. Al costo di 4D ognuno (scegli quelli che vuoi), metti i guerrieri su questa carta. Finché non ritornano alla Squadra, Schieramento o Avamposto di appartenenza, essi sono considerati fuori dal gioco, persi in un'altra dimensione.

Assegnare
Sandorado

VARCO LINEARE (3)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI. Il Varco collega il TUO Schieramento con il TUO Avamposto. I guerrieri dell'Oscura Legione possono trasferirsi senza costo per l'azione, lungo il Varco. Se i guerrieri sono equipaggiati con Veicoli o sono considerati Veicoli, questo costa un'azione. Questo Varco rimane in gioco.

Assegnare

Sandorado

VARCO TEMPORALE (3)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE DOPO CHE UN GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE È STATO UCCISO IN COMBATTIMENTO. Il guerriero ritorna immediatamente in gioco senza pagare punti D (l'avversario guadagna comunque i punti per aver ucciso il guerriero).

Eliminare
Sandorado

VUOTO SIDERALE (3)

Varco/Oscura Legione
EVOCABILE AL COSTO DI 4D SU UN GUERRIERO CHE STA COMBATTENDO CONTRO UN TUO GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE. Il guerriero avversario dimezza i suoi valori base C, S e A e, qualunque equipaggiamento, abilità o potere abbia, DEVE effettuare il combattimento, confrontando i valori della tattica scelta. Alla fine del combattimento, se non muore, rimane ferito in ogni caso. Se muore per questa ferita, i punti sono guadagnati.

Eliminare
Sandorado

GUERRIERI

CARRO HELLFIRE (5)

Guerriero/Oscura Legione
C10 S16 A18 V16
VEICOLO. SEGUACE DI ILIAN. Puoi introdurre l'Hellfire solo se hai già in gioco 1 Templare e 3 Figli di Ilian. Rimuovi il Templare. I punti D non devono essere pagati. Mentre l'Hellfire è in gioco, i tuoi Figli di Ilian non possono MAI essere attaccati. L'Hellfire è LETALE in combattimenti in Sparo. Non puoi assegnargli carte (gli avversari possono).

Gaglio

COORDINATORE (5)

Guerriero/Capitol
C4 S4 A5 V7
Quando giochi il COORDINATORE, decidi quanti Punti D vuoi pagare (max. quattro), moltiplicati per 4 (se decidi 3, paghi 12 punti D). Questo è il numero di guerrieri Capitol che puoi coordinare ogni turno. Ogni guerriero guadagna +3 in C, S e A. Decidi quali guerrieri coordini prima della tua azione d'attacco. I guerrieri sono coordinati fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Sandorado

COORDINATORE OSCURO (5)

Guerriero/Oscura Legione
C5 S3 A4 V4
SEGUACE DI SEMAI. Può essere introdotto in gioco solo se è già in gioco un altro Seguace di Semai (anche se è un altro Coordinatore Oscuro). Puoi

eliminare dal gioco in qualsiasi momento il COORDINATORE OSCURO per negare gli effetti di una carta Speciale appena giocata. Le azioni e i D spesi per giocare la carta Speciale sono persi.

Gaglio

CUSTODE DELL'OSCURA SIMMETRIA (5)

Guerriero/Oscura Legione
C- S- A- V10
SEGUACE DI ILIAN. NEFARITA. NON-COMBATTENTE. Se viene scartato, rimischialo nel mazzo da pescare. Quando hai in gioco il Custode dell'Oscura Simmetria, il costo in punti D di evocazione dei Varchi è dimezzato (arrotondato per eccesso).

Sandorado

FANTERIA DELLA FRATELLANZA (5)

Guerriero/Fratellanza
C5 S5 A4 V4
La Fanteria della Fratellanza può utilizzare l'Arte degli Elementi e della Cinetica. Puoi equipaggiare la Fanteria con armi della Fratellanza senza costo in Azioni ma spendendo 4D per ogni arma.

Gaglio

FIGLIO DELLE TENEBRE (5)

Guerriero/Oscura Legione
C4 S4 A3 V4
SEGUACE DI MUAWIJHE. Questo guerriero guadagna +2 in C, S e A per ogni altro Figlio delle Tenebre che hai in gioco. Se ha assegnato DORMIRE, può spendere 3D invece di una Azione per addormentare un guerriero

Gaglio

FRATELLO ILLENKAM (5)

Guerriero/Fratellanza
C8 S6 A10 V12
PERSONALITÀ. MORTIFICATOR. LETALE. BENEDETTO. I guerrieri



The Brotherhood is always there! Always.



IS LIFE HARD FOR YOU? Do the pressures of modern life weigh heavily upon your shoulders? Is the burden of scratching out some sort of existence sometimes too much to bear?

THE CARDINAL SAYETH, "Do not despair my children, I can show you the way out of the soul-consuming Darkness and into the salvation of the Light. Heed my call and my Brotherhood will give you succor." You may feel alone, entirely on your own with no one to help you, no one to hear your cries and share your pain. This is not true! The Cardinal hears all; he knows all. All you need do is accept his teachings into your life and you shall know peace.

REMEMBER to attend mass weekly at your local chapel or Cathedral. If this is not possible, listen to the regular radio broadcasts on nearly all stations. Give generously to help us all in our war against the returning Darkness. And if you need help, if you ever encounter evidence of the Darkness, come to us.

THE BROTHERHOOD IS ALWAYS THERE! ALWAYS. 

Advertisement paid for by the Cardinal's Bereavement Fund. All rights reserved. 2231 YC

uccisi dal Fratello Illenkam devono essere eliminati dal gioco. Tutti i tuoi Mortificator in gioco (escluse le personalità) guadagnano +3 in C, S, A e uccidono automaticamente. Redemptor

GUARDIA DI LORD MOYA (5)

Guerriero/Mishima
C6 S4 A4 V4
CONSIDERATO UN SAMURAI. Quando la Guardia è in gioco, nessun giocatore eccetto TE può associare carte a LORD HEIR MOYA. La Guardia guadagna un +1 in C per ogni altra guardia che hai in gioco. Gaglio

JACQUES BEAUMONT (5)

Guerriero/Bauhaus
C7 S7 A8 V10
PERSONALITÀ. Considerato un Usaro. Mentre Jacques Beaumont è in gioco, tutti i tuoi Ussari, eccetto Beaumont stesso, guadagnano +3 in C, S e A e acquistano l'Immunità Completa all'Oscura Simmetria. Sandorado

MAESTRO ZENITHIANO (5)

Guerriero/Oscura Legione
C12 S6 A10 V10
CONSIDERATO UNO ZENITHIANO ASSASSINO DELL'ANIMA. Mentre è in gioco tutti i tuoi Zenithiani Assassini dell'Anima sono immuni all'Arte e guadagnano (ad eccezione del Maestro stesso) +3 in C, S e A. Davide

POPE (5)

Guerriero/Figli di Rasputin
C4 S4 A5 V6
DEVE ESSERE INTRODOTTO NELL'AVAMPOSTO E NON PUÒ ABANDONARLO. BENEDETTO. Considerato un Mistico. Se nella Tua Squadra è presente la CATTEDRALE, il Pope e tutti i tuoi guerrieri Figli di Rasputin guadagnano il bonus in A fornito dalla Fortificazione. Gaglio

RECLUTATORE (5)

Guerriero/Fratellanza
C- S- A- V10
PROFANO.NON-COMBATTENTE. Quando il Reclutatore entra in gioco, metti tre segnalini sopra la carta. Puoi eliminare un segnalino in ogni momento per introdurre in gioco, senza costo in Azioni (ma pagando i Punti Destino), un guerriero della Fratellanza con V:4 o minore. All'inizio di ogni tuo Turno puoi rimpiazzare i segnalini che hai eliminato. Halakay

SKENRAL (5)

Guerriero/Oscura Legione
C10 S6 A10 V12
PERSONALITÀ. SEGUACE E NEFARITA DI ILIAN. Considerato un Templare. Mentre Skenral è in gioco i

tuo seguaci di Ilian con V:5 base o meno guadagnano +4 in C, S e A, e tutti i tuoi seguaci di Ilian (compreso Skenral) diventano immuni all'Arte. Questa immunità può essere tolta solo uccidendo, scartando o eliminando Skenral. Sandorado

SPIRITO OSCURO (5)

Guerriero/Oscura Legione
C- S- A- V8
SEGUACE DI ILIAN. Lo Spirito non può essere attaccato e non può MAI avere carte assegnate. Lo Spirito può, al costo di una Azione di Attacco e tre Punti Promozione, scegliere e attaccare allo stesso tempo due guerrieri che possono partecipare al combattimento nella sua stessa Area. Infligge una ferita ad entrambi i guerrieri anche se non possono venire feriti. Se muoiono per questa ferita, guadagni i punti. Scarta lo Spirito dopo che ha attaccato e il tuo avversario guadagna i Punti. Sandorado

TEMPLARE SUPREMO (5)

Guerriero/Oscura Legione
C9 S3 A8 V8
SEGUACE DI ILIAN. Considerato un Templare. Mentre è in gioco, i tuoi Templari di Ilian (compreso il Templare Supremo) sono immuni all'Arte. Sandorado

WIZ KID (5)

Guerriero/Generica
C2 S2 A3 V5
PERSONALITÀ. Una volta per turno WIZ KID può, al costo di 2 Azioni, guardare le carte sotto qualsiasi carta che nasconde altre carte (es. Archivio Della Fratellanza, Segreto...). Se YOJIMBO è in gioco, WIZ KID guadagna un +4 in A. Gaglio

EQUIPAGGIAMENTI

ACCUMULATORE DI SIMMETRIA (5)

Equipaggiamento/Fratellanza
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE ALLA TUA SQUADRA. Mentre l'Accumulatore è in gioco, al costo di un Punto Promozione un tuo guerriero della Fratellanza in gioco può negare l'effetto di una carta dell'Oscura Simmetria giocata o in gioco, fino alla fine del tuo prossimo turno. E' possibile negare l'effetto di più carte. Assegnare Sandorado

BOMBA A TEMPO (5)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO AVVERSAIO. Quando assegni la Bomba a Tempo metti tre segnalini su di essa. Dal tuo prossimo Turno, al costo di UNA Azione, puoi togliere un segnalino (non più di uno

ogni Tuo Turno). Togliere l'ultimo segnalino costa un'Azione di Attacco, la Bomba esplose, e il guerriero al quale era assegnata viene ucciso. Guadagni normalmente i Punti Promozione.

Assegnare
Halakay

FALCE DELLE ANIME (5)

Equipaggiamento/Oscura Legione
ARMA DA CORPO A CORPO. Può essere assegnata solo ad un Mietitore di Anime. Ogni volta che questo guerriero uccide un Doomtrooper, puoi scegliere se imprigionarne l'anima mettendo la carta del guerriero ucciso sotto la Falce, o guadagnare i PP. Ogni anima prigioniera fornisce +3 in C al Mietitore di Anime. Assegnare Gaglio

FENRISBIKE (5)

Equipaggiamento/Imperiale
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO IMPERIALE. VEICOLO. Un guerriero che usa la FENRISBIKE guadagna un +5 in C, ma non può utilizzare altre carte equipaggiamento. Guerrieri avversari attaccati con la FENRISBIKE subiscono un -3 in A, se non si difendono in una warzone. Assegnare Gaglio

GRANATA A FRAMMENTAZIONE (2)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO. Questo guerriero può eliminare la Granata per uccidere sé stesso e ferire due guerrieri avversari a scelta, presenti nella sua stessa Area e che possono prendere parte al combattimento (i punti di TUTTE le uccisioni sono guadagnati). Questo usa la tua Azione di Attacco ma non si svolge un vero COMBATTIMENTO. Assegnare Cacchiele

I CANNONI DI KIRKWOOD (5)

Equipaggiamento/Capitol
ASSEGNABILE AL COSTO DI TRE AZIONI ALLA TUA SQUADRA. Al costo di due azioni I Cannoni di Kirkwood possono eliminare una Fortificazione o una Warzone in gioco. Questa è considerata un'Azione d'Attacco. Assegnare Sandorado

LA LUCE DEL CARDINALE (2)

Equipaggiamento/Fratellanza
ASSEGNABILE ALLA SQUADRA AL COSTO DI DUE AZIONI. Mentre questa carta è in gioco, tutti i tuoi guerrieri della Fratellanza con valore V:8 o maggiore, presenti nella Squadra, sono immuni agli effetti dei Poteri KI.

Assegnare
Luca "Wolfe" Garzia

NUCLEO ENERGETICO (5)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UNA CITTÀ O CITTADELLA. Il Nucleo fornisce un ulteriore +3 in A in aggiunta ai bonus della Fortificazione a cui è assegnato.

Assegnare
Sandorado

RILEVATORE TERMICO (5)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO.

Il Rilevatore Termico fornisce un +3 in S e il guerriero che lo usa non subisce gli effetti delle carte che tolgono la visibilità sul campo di battaglia (come ad esempio Nebbia Fitta, Shroud, ecc. ecc.).

Assegnare
Halakay

SCHEMATURA MAGNETICA (5)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO CHE PUÒ RICEVERE EQUIPAGGIAMENTI. Scegli un Potere tra ARTE, OSCURA SIMMETRIA e POTERI KI. Da questo momento il guerriero è immune a ciò che sceglie.

Assegnare
Pengo, Capo_Max, Shadow_Walker

SCUDO RINFORZATO (5)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO. Il giocatore avversario deve spendere un'Azione extra e un Punto Promozione per poter usare contro questo guerriero qualsiasi tipo di bomba, mina o granata. Questa carta non ha effetto sulla Bomba a Onde Cerebrali.

Assegnare
Capo_Max

SENSORI TATTICI (5)

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE ALLA SQUADRA AL COSTO DI UNA AZIONE. Finché questa carta è in gioco, possono essere eseguiti Sabotaggi contro di TE solo se non hai guerrieri che possono partecipare al combattimento presenti nella Squadra.

Assegnare
Sandorado

VESTE PROTETTIVA (5)

Equipaggiamento/Fratellanza
GIOCABILE SU UN QUALSIASI TUO DOOMTROOPER NON-ERETICO IN GIOCO. Puoi giocare questa carta anche su un Doomtrooper che non possono ricevere equipaggiamenti. Questo guerriero diventa immune ad ogni Varco giocato direttamente su di lui, al costo di 4D ciascuno.

Assegnare

Sandorado

RELIQUIE**GENERATORE DI LUCE NERA (5)**

Reliquia/Oscura Legione
ASSEGNABILE AD UN SEGUACE DI ILIAN.

Il guerriero acceca l'avversario in combattimento, guadagnando +6 in A, e colpisce SEMPRE per primo, anche contro guerrieri che colpiscono per primi o con abilità Colpire per Primo. Se l'avversario viene ferito o muore, lo scontro termina.

Assegnare
Sandorado

LA SPADA DEL TORMENTO (5)

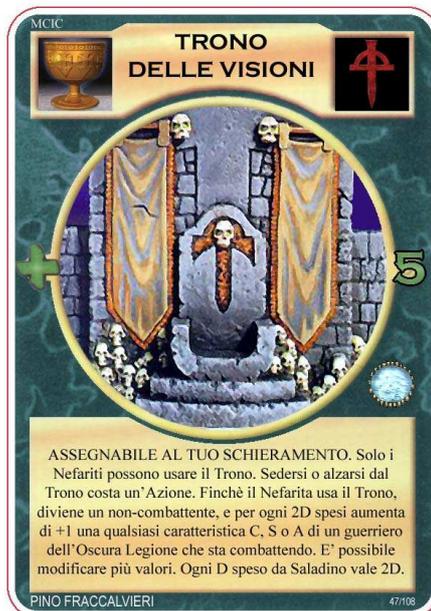
Reliquia/Fratellanza
ASSEGNABILE AL CARDINALE DOMINIC. Mentre questa carta è assegnata, il Cardinale Dominic colpisce per primo e guadagna +6 in C e +3 in A, durante i combattimenti può eliminare qualsiasi immunità all'Arte. L'Arma di Nathaniel non può essere mai scartata direttamente, e se eliminata, rimettila nel mazzo da Pescare.

Assegnare
Ludwig

TRONO DELLE VISIONI (5)

Reliquia/Oscura Legione
ASSEGNABILE AL TUO SCHIERAMENTO. Solo i Nefariti possono usare il Trono. Sedersi o alzarsi dal Trono costa un'Azione. Finché il Nefarita usa il Trono, diviene un non-combattente, e per ogni 2D spesi aumenta di +1 una qualsiasi caratteristica C, S o A di un guerriero dell'Oscura Legione che sta combattendo. E' possibile modificare più valori. Ogni D speso da Saladino vale 2D.

Assegnare
Pino Fraccalvieri

**FORTIFICAZIONI****BASTIONI DELLA FEDE (5)**

Fortificazione/Fratellanza
ASSEGNABILE ALLA PARTITA AL COSTO DI UNA AZIONE. Tutti i Doomtroopers in gioco guadagnano +5 in A quando combattono contro l'Oscura Legione, se nella stessa Area è presente un guerriero della Fratellanza. I Doomtroopers della Fratellanza guadagnano il bonus se c'è un altro guerriero della Fratellanza nella stessa Area.

Assegnare
Sandorado

BIBLIOTECA (1)

Fortificazione/Generica
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE ALLA SQUADRA O ALLO SCHIERAMENTO. Al costo di 3 Azioni, elimina questa carta per prendere dalla tua Collezione una carta non Speciale e non Guerriero.

Assegnare
Davide

DEPOSITO DI GUERRA (5)

Fortificazione/Generica
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UN'AREA DI COMBATTIMENTO. Puoi mettere sotto questa carta (faccia in giù) fino a tre Equipaggiamenti (con icona generica) al costo di una Azione ognuno. In ogni momento (ma non durante il combattimento) puoi prelevarli per equipaggiare un tuo guerriero (che può ricevere Equipaggiamenti) senza costo in Azioni. Se questa carta viene scartata, scarta anche le carte sotto di essa.

Assegnare
Halakay

FORTEZZA TRIBALE (1)

Fortificazione/Generica
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO AL COSTO DI TRE AZIONI. Metti 5 segnalini su questa carta. Se hai in

gioco almeno un guerriero delle Tribu, puoi rimuovere un segnalino in ogni momento per scartare una carta Speciale in gioco. Rimossi tutti i segnalini, scarta la Fortezza Tribale.

Assegnare
Ludwig

KIRKWOOD BUNKER (5)

Fortificazione/Capitol
Assegnabile ad un Warzone di Marte o a Sandorado. La Warzone o Sandorado guadagna un ulteriore +4 in A e non può essere scartata finché ha questa carta assegnata.
Assegnare
Sandorado

MURO DEL PIANTO (2)

Fortificazione/Generica
ASSEGNABILE AD UNA TUA AREA DI COMBATTIMENTO. Mentre questa carta è in gioco, il tuo avversario non può scartare/eliminare dall'Area scelta alcun guerriero per negare gli effetti di carte Speciali appena giocate. Devi spendere 4D all'inizio di ogni tua Fase Pescare per mantenere questa carta in gioco.
Assegnare
Cacchiele

WARZONE

OASI (1)

Warzone/Crescentia
C0 S+1 A+1 V+1
WARZONE DI DARK EDEN. ASSEGNABILE AL TUO AVAMPOSTO. All'inizio di ogni Tua Fase Pescare, tutti i tuoi guerrieri Crescentia feriti possono curarsi pagando 5D per guerriero fino a un massimo di 3 guerrieri.
Assegnare
Gaglio

SOTTERRANEI DI LUNA CITY (5)

Warzone/Oscura Legione
C+2 S-1 A+1 V+1
WARZONE. LUNA. PUÒ ESSERE ASSEGNATA SOLO ALLA SQUADRA. I Tuoi Cultisti che si difendono in questa WARZONE guadagnano un ulteriore +5 in C e A, e possono ricevere NECROBIONICA senza spendere Azioni durante il Combattimento.
Assegnare
Gaglio

ZONA BENEDETTA (5)

Warzone/Generica
C+3 S+0 A+3 V+2
WARZONE DI DARK EDEN. ASSEGNABILE AL TUO AVAMPOSTO. Solo i Doomtroopers possono difendersi in questa Warzone. Quando un guerriero si difende in questa Warzone, nel turno successivo non può attaccare.
Assegnare
Sandorado

OSCURA SIMMETRIA

DEVASTAZIONE INTERIORE (5)

Dono Oscura Simmetria/Oscura Legione
DONO DI ILIAN. Al termine di un combattimento in cui sopravvive, questo guerriero può scartare questa carta per ferire l'avversario. Se il guerriero avversario muore per questa ferita, i punti sono guadagnati.
Assegnare
Gaglio

FORZA BRUTA (5)

Dono Oscura Simmetria/Oscura Legione
DONO DELL'OSCURA SIMMETRIA. PUÒ SOLO ESSERE ASSEGNATO AGLI ERETICI. L'Eretico guadagna +3 in C, S, A e V.
Assegnare
Halakay

LA FURIA DEI QUATTRO APOSTOLI (5)

Dono Oscura Simmetria/Oscura Legione
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE, ECCETTO I SEGUACI DI ILIAN. Questo guerriero è immune ai Varchi giocati direttamente contro di lui, scartando un Dono dell'Oscura Simmetria per ogni Varco.
Assegnare
Sandorado

PAURA DELLA SOLITUDINE (5)

Dono Oscura Simmetria/Oscura Legione
DONO DI ILIAN. Al costo di una Azione d'Attacco puoi scartare questa carta per ferire un guerriero dell'avversario, quando rimane l'ultimo in gioco. Se muore per questa ferita, i punti sono guadagnati.

Assegnare
Sandorado

ARTE

IMMOBILITÀ MENTALE (2)

Arte/Fratellanza
ARTE MENTALE. GIOCABILE AL COSTO DI UN'AZIONE SU QUALSIASI GUERRIERO. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il guerriero scelto non può compiere azioni, attaccare, essere attaccato ne proteggere il giocatore dal Sabotaggio.
Eliminare
Luca "Wolfe" Garzia

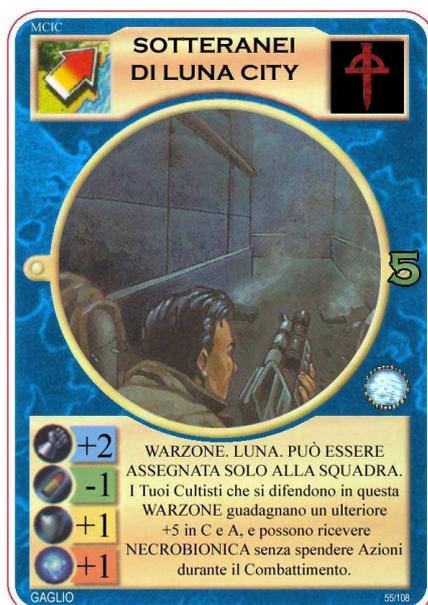
INCANTESIMO DI PROTEZIONE (5)

Arte/Fratellanza
ARTE MENTALE. GIOCABILE DA UN QUALSIASI GUERRIERO IN GRADO DI LANCIARE INCANTESIMI DELL'ARTE AL COSTO DI 10D, DOPO CHE È STATO APERTO UN VARCO. Il Varco viene annullato e il guerriero che lo ha evocato rimane ferito. Se muore per questa ferita, i punti sono guadagnati.
Scartare
Sandorado

UBIQUITÀ (2)

Arte/Fratellanza
ARTE DEL CAMBIAMENTO. GIOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI. Il Maestro è ora fisicamente presente in due Aree di Combattimento diverse. Metti questa carta nell'Area scelta, essa rappresenta il Maestro e tutte le carte a lui assegnate. Se questa carta viene scartata o eliminata, devi scartare o eliminare anche il Maestro e viceversa.
Scartare
Halakay

POTERI KI



ALITO DI DRAGO (1)

Potere KI/Mishima
FAI RIFERIMENTO ALLA CARTA DEI POTERI KI. ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO MISHIMA. Al costo di una Azione di Attacco, l'Alito Di Drago causa un danno di 2 in A ad un guerriero avversario.

Per ogni 4D che spendi, il danno al guerriero aumenta di 1. Se il danno è pari o superiore al valore A dell'avversario, il guerriero muore e i punti sono guadagnati. Elimina questa carta dopo l'uso.

Assegnare
Halakay

CAPACITÀ VISIVA (5)

Potere KI/Mishima
FAI RIFERIMENTO ALLA CARTA DEI POTERI KI. ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO MISHIMA. Questo guerriero è in grado di avvistare i guerrieri in copertura. I guerrieri avvistati perdono il bonus +3 in A fornito dalla copertura quando combattono contro questo guerriero.

Assegnare
Pino Fraccalvieri

DANZA DELLA FEDE (5)

Potere KI/Mishima
FAI RIFERIMENTO ALLA CARTA DEI POTERI KI. ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO MISHIMA. Da questo momento questo guerriero è immune ai Varchi dell'Oscura Simmetria spendendo 3D ogni volta che un Varco è usato direttamente contro di lui.

Assegnare
Sandorado

MEDITAZIONE KI (3)

Potere KI/Mishima
FAI RIFERIMENTO ALLA CARTA DEI POTERI KI. ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO MISHIMA. Metti da parte questo guerriero: finché questa carta è assegnata consideralo fuori dal gioco. Scegli uno dei suoi valori C, S, A o V. Per ogni tuo turno completo che questo guerriero resta in Meditazione, guadagna +2 nel valore scelto. Elimina questa carta all'inizio del tuo turno per far rientrare in gioco il guerriero. Se all'inizio del tuo turno, non hai in gioco guerrieri che possono partecipare al combattimento, devi forzatamente eliminare questa carta.

Assegnare
Halakay

MISSIONI**CACCIA ALLE STREGHE (5)**

Missione/Fratellanza
ASSEGNABILE AD UN INQUISITORE. L'Inquisitore guadagna 2 Punti Promozione in più ogni volta che uccide in combattimento un Eretico, un Patriarca, un Profeta o un guerriero

non della Fratellanza che sia in grado di usare l'Arte. Questa Missione non è mai completata.

Assegnare
McManus

OBIETTIVO PRIMARIO (5)

Missione/Generica
GIOCABILE SU UN QUALSIASI GUERRIERO CHE PUÒ PARTECIPARE AL COMBATTIMENTO. Scegli un altro guerriero che può essere attaccato da questo. Adesso egli è l'obiettivo principale di questo guerriero, e non può attaccarne altri finché l'obiettivo è in gioco. Quando lo uccide, guadagna 5 Punti Promozione extra. Se l'obiettivo viene scartato o ucciso da un'altro guerriero, la Missione è scartata.

Chi gioca la Missione può spostarla su un altro guerriero al costo di una Azione, scegliendo un altro obiettivo o mantenendo lo stesso.

Assegnare
Sandorado

RICOMPENSA (5)

Missione/Generica
ASSEGNABILE A QUALSIASI GUERRIERO. Quando questo guerriero ne uccide un altro in combattimento, oltre a guadagnare i Punti Promozione riceve anche tanti Punti Destino quanto il Valore base del guerriero ucciso.

Assegnare
Halakay

ALLEANZE**ALLEANZA CONTRO ILIAN (5)**

Alleanza/Oscura Legione
Se hai in gioco CONTEMPORANEAMENTE guerrieri seguaci di Algeroth, Demnogonis, Muawijhe e Semai per un V BASE minimo di 16 punti (somma i valori), da questo momento i tuoi guerrieri dell'Oscura Legione sono immuni ai Varchi, anche quelli introdotti in seguito.

Assegnare
Sandorado

MACCHINAZIONI OSCURE (5)

Alleanza/Generica
Se hai in gioco un guerriero per ogni Corporazione, per un V BASE minimo di 20 punti (somma i valori), tutti i tuoi Doomtroopers sono immuni ai Doni dell'Oscura Simmetria, degli Apostoli, ai Varchi, ai KI e all'Arte per il resto della partita al costo di 3D per carta giocata direttamente su di loro. Questa immunità può essere eliminata solo scartando questa carta.

Assegnare
Sandorado

SPECIALI**ABBATTIMENTO DELLO SPIRITO****TO (5)**

Speciale/Generica
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Al costo di 5D ciascuno, puoi scartare un Potere KI in gioco.

Scartare
Luca "Wolfe" Garzia

ALLA LUCE DEL SOLE (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE E ASSEGNABILE A QUALSIASI GIOCATORE. Questa carta rimane in gioco. Il giocatore bersaglio ogni volta che scarta (anche quando vi è costretto, ad esempio con Tempesta del Caos) delle carte dalla propria mano, deve farle vedere agli altri giocatori prima di metterle nella Pila degli Scarti.

Assegnare
Halakay

APPENA IN TEMPO! (2)

Speciale/Generica
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO SU UN GUERRIERO CON ASSEGNATA ERRORE DI NAVIGAZIONE. Il mezzo sul quale viaggiava il guerriero ha ritrovato la rotta e giunge a destinazione. Elimina Errore di Navigazione.

Eliminare
Halakay

ASSOLUTA SICUREZZA (5)

Speciale/Cybertronic
GIOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI. ASSOCIABILE ALLA PARTITA. Tutti i tuoi guerrieri Cybertronic acquisiscono l'Immunità Maggiore alla Simmetria e non subiscono gli effetti delle Carte Speciali giocate direttamente su di loro se pagano 5D per ogni carta.

Assegnare
Luca "Wolfe" Garzia

BLOCCO DIFENSIVO (5)

Speciale/Generica
ASSEGNABILE ALLA PARTITA AL COSTO DI DUE AZIONI. Da questo momento i guerrieri che si difendono nelle Warzone guadagnano anche i bonus delle Fortificazioni, ammesso che possano guadagnarli.

Assegnare
Sandorado

CALMA PRIMA DELLA TEMPESTA (1)

Speciale/Generica
GIOCABILE ALL'INIZIO DEL TUO TURNO. Fino alla fine del tuo prossimo turno, tutti i combattimenti vengono annullati. È possibile eseguire sabotaggi. Questa carta può essere giocata UNA SOLA VOLTA per partita e non può MAI essere fermata.

Scartare
Sandorado

COGLI L'ATTIMO (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE E ASSEGNABILE A TE STESSO.

Se sei costretto dall'avversario a scartare delle carte dalla tua mano, invece di aggiungerle alla Pila degli Scarti, puoi metterle in fondo al Tuo Mazzo di Carte da Pescare.

Assegnare
 Halakay

COMANDAMENTO PRIMARIO (5)

Speciale/Fratellanza
ASSEGNABILE ALLA PARTITA AL COSTO DI TRE AZIONI. Finché questa carta è in gioco, i guerrieri della Fratellanza non possono attaccarsi tra di loro, neanche usando le Missioni.

Assegnare
 Sandorado

DISCORSO A PARTE (1)

Speciale/Generica
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UN TUO GUERRIERO E UNO DELL'AVVERSARIO CHE POSSONO ATTACCARSI. Da questo momento questi due guerrieri possono solo attaccarsi tra loro e non possono essere attaccati o attaccarne altri finché questa carta è in gioco. Carte Speciali che eliminano, scartano o mettono da parte (Impeto di Giustizia, Riassegnato, Disperso in Azione...) non sono giocabili su questi due guerrieri. Quando uno muore scarta questa carta e l'altro guerriero rientra in gioco normalmente.

Assegnare
 Sandorado

ELEMENTO SECONDARIO (1)

Speciale/Generica
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UN GUERRIERO AVVERSARIO CHE PUÒ PARTECIPARE AL COMBATTIMENTO. Fino a quando questa carta è assegnata, questo guerriero può attaccare solo se è l'unico guerriero in gioco del giocatore.

Assegnare
 Sandorado

ERRORE DI COMUNICAZIONE (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Quando giochi questa carta, assegna ad una carta Speciale in gioco. Finché questa carta rimane assegnata non si possono giocare copie della carta Speciale scelta.

Assegnare
 Halakay

FEDE AUTENTICA (1)

Speciale/Fratellanza
GIOCABILE SU UN TUO GUERRIERO DELLA FRATELLANZA CHE MUORE AL TERMINE DEL

COMBATTIMENTO. Spendendo i punti D del valore V del tuo guerriero, il giocatore avversario perde la metà dei punti Promozione (arrotondata per eccesso) appena guadagnati.

Scartare
 Sandorado

FEDE CIECA (5)

Speciale/Fratellanza
ASSEGNABILE AD UN GIOCATORE AL COSTO DI TRE AZIONI. Da questo momento il giocatore è immune ai Varchi.

Assegnare
 Sandorado

IL TEMPO È DENARO (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE IL TURNO DELL'AVVERSARIO. Puoi chiedere al tuo avversario di venderti le Azioni che non utilizza durante il suo Turno con un costo di 8D per Azione. Le Azioni comprate devono essere subito usate. Le Azioni comprate non possono mai essere d'attacco.

Scartare
 Halakay

LA TERRA È NOSTRA ALLEATA (5)

Speciale/Triade Luterana
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO SE HAI UN PATRIARCA DELLE TRIBÙ NEL TUO AVAMPOSTO. RITUALE. Spendendo 6D puoi negare l'effetto di un Varco appena giocato su un guerriero Luterano.

Scartare
 Sandorado

LEGAME CON LA MADRE TERRA (5)

Speciale/Crescentia
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO SE HAI UN PROFETA CRESCENTIA PRESENTE NEL TUO AVAMPOSTO. PROFEZIA. Spendendo 6D puoi negare l'effetto di un Varco giocato.

Scartare
 Sandorado

L'IGNOTO NON CI SPAVENTA (5)

Speciale/Crescentia
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UN PROFETA CRESCENTIA PRESENTE NEL TUO AVAMPOSTO. PROFEZIA. Spendendo 10D e 3 Azioni i tuoi guerrieri Crescentia diventano immuni a tutti i Varchi.

Assegnare
 Sandorado

LOTTA ALLA PARI (2)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI. Associa questa carta alla partita. Fino a quando questa carta è in gioco, ogni guerriero può attaccare guerrieri con un V base al massimo

quadruplo del proprio V base (p.e., se il V base del guerriero che attacca è 3, può attaccare guerrieri con V base al massimo 12).

Assegnare
 Sandorado

MOSCA CIECA (1)

Speciale/Generica
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Scegli, senza guardarle, 3 carte dalla tua Collezione e mettile sul tavolo a faccia in giù. A partire dall'inizio del tuo prossimo Turno puoi, al costo di una Azione ognuna, girare una carta ed usarne gli effetti ammesso che tu abbia i D e le azioni necessarie. L'avversario non può contrastare queste carte.

Eliminare
 Halakay

NON CI CASCO PIÙ! (2)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE E ASSEGNABILE A TE STESSO. Quando giochi questa carta scegli il nome di un Incantesimo dell'Arte, di un Dono dell'Oscura Simmetria o di un Potere KI. Mentre questa carta è in gioco, il tuo avversario non potrà utilizzare la carta scelta. Puoi avere in gioco una sola copia di questa carta.

Assegnare
 Cacchiele

NON CREDO PROPRIO! (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE IMMEDIATAMENTE DOPO CHE L'AVVERSARIO HA SCARTATO/ELIMINATO UN GUERRIERO PER NEGARE UNA TUA CARTA SPECIALE. Il sacrificio del guerriero è vano e la carta Speciale ha effetto. Il guerriero utilizzato rimane scartato/eliminato.

Scartare
 Cacchiele

ODIO PROFONDO (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE SU UN GUERRIERO DELLE TRIBÙ CHE STA COMBATTENDO CONTRO UN DOOMTROOPER O UN ALTRO GUERRIERO DELLE TRIBÙ. Il guerriero guadagna +3 in C, S e A e diventa LETALE.

Scartare
 Sandorado

RADIOATTIVITÀ (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE IL COMBATTIMENTO SU UN GUERRIERO CHE SI DIFENDE IN UNA WARZONE. La Warzone è radioattiva. Il guerriero che si difende prende i modificatori positivi in negativo, mentre quelli negativi vengono raddoppiati, eccetto il modificatore V, che rimane inalterato.

Scartare
 Sandorado

RAPITO! (2)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE SU UN GUERRIERO AVVERSARIO. Metti il guerriero avversario sotto questa carta con tutte le carte assegnate. Da questo momento il guerriero è imprigionato. Il tuo avversario può, in ogni momento, liberare il suo guerriero pagandoti il riscatto in Punti Destino pari al valore V modificato del guerriero.

Assegnare
 Halakay

RESIDUATO BELLICO (5)

Speciale/Generica
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO A QUALSIASI CARTA EQUIPAGGIAMENTO. Questo equipaggiamento non funziona finché ha questa carta associata.

Assegnare
 Sandorado

RESISTENZA MISTICA (5)

Speciale/Generica
ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO. Il guerriero può evitare i VARCHI giocati direttamente contro di lui, pagando 5D ognuno. Si può associare questa carta anche ad un guerriero con le immunità all'Oscura Simmetria. Questa carta rimane con il guerriero e può essere scartata solo con esso.

Assegnare
 Sandorado

RITORNO ALLA REALTÀ (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Al costo di 6D ciascuno, puoi riportare un guerriero alla sua Area dalla dimensione in cui è disperso. Se era ferito, ritorna sano. Ritorno alla Realtà vale per i Varchi e per Disperso In Azione.

Scartare
 Sandorado

TEMPESTA DI FULMINI (2)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE D'ATTACCO, SU UN GUERRIERO NELL'AVAMPOSTO. Il guerriero è stato colpito da una tempesta di fulmini. Rimane ferito e i suoi valori C, S e A sono dimezzati. Se viene colpito da una nuova tempesta, muore e i punti sono guadagnati.

Assegnare
 Sandorado

TERRENO SCONSACRATO (1)

Speciale/Oscura Legione
ASSEGNABILE AD UN GIOCATORE AL COSTO DI UNA AZIONE. Mentre questa carta è in gioco, tutte le Cattedrali del giocatore vengono scartate e non può aggiungerne finché ha questa carta assegnata.

Assegnare
 Gaglio

TROPPO DIFFICILE (1)

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE IL COMBATTIMENTO SUL GUERRIERO CHE ATTACCA. Tutti i suoi valori base (C, S, A e V) scendono a 1 per questo combattimento. Se viene ferito, muore. Dopo l'uso questa carta va eliminata e non può essere ripescata in alcun modo.

Eliminare
 Sandorado

ULTIME VOLONTÀ (5)

Speciale/Generica
GIOCABILE SU UN DOOMTROOPER O SU UN GUERRIERO DELLE TRIBÙ DOPO CHE È STATO UCCISO. Il suo equipaggiamento non viene scartato, ma distribuito ai compagni di corporazione o ai fratelli della Tribù in gioco che possono ricevere equipaggiamento.

Scartare
 Sandorado

ULTIMO BALUARDO (2)

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE IL COMBATTIMENTO. Gioca questa carta sull'ultimo Doomtrooper o guerriero delle Tribù che hai in gioco quando si difende. Egli combatterà fino allo stremo. Guadagna +4 in C e S e diventa LETALE. Effetti che impediscono al guerriero di rispondere al combattimento (abilità speciali, poteri KI, Doni dell'Oscura Simmetria, Arte, Speciali e altro) non hanno effetto.

Scartare
 Sandorado

XENOFOBIA (1)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI SU QUALSIASI DOOMTROOPER NON DELLA FRATELLANZA. Il guerriero perde il legame con tutte le Corporazioni e non potrà averne di nuovi finché ha questa carta assegnata. Carte Speciali ed Equipaggiamenti assegnabili a guerrieri corporativi sono scartati. Può ricevere solo carte con icona Generica. Può attaccare ogni guerriero in gioco e guadagnare solo Punti Destino.

Assegnare
 Sandorado

ZONA LETALE (1)

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI E TRE PUNTI PROMOZIONE. Scegli un'Area (Squadra, Schieramento o Avamposto) in cui siano presenti guerrieri. Tutti i guerrieri di quella zona di TUTTI i giocatori ritornano in mano ai rispettivi giocatori. I punti D spesi sono persi. Questa carta si può giocare una sola volta nella partita, da un solo giocatore, e non può essere ripescata in alcun modo.

Eliminare
 Sandorado

TERMINI DELLE CARTE

Carta delle Regole
 NUOVE DEFINIZIONI

Sulle carte di VOID troverai delle nuove definizioni e simboli che ti aiuteranno ad individuare immediatamente le caratteristiche di un determinato tipo di carta. Eccoli:

- **LETALE:** Uccide sul colpo
 - **PROFANO:** Non può mai lanciare Incantesimi dell'Arte
 - **ASSASSINO:** Può attaccare qualunque Guerriero
 - **BENEDETTO:** Può lanciare qualunque Incantesimo dell'Arte
 - **IMMUNITÀ COMPLETA ALLA SIMMETRIA:**

Immune a tutte le carte dell'Oscura Simmetria
 - **IMMUNITÀ MINORE ALLA SIMMETRIA:**

Immune ai doni dell'Oscura Simmetria, ma non a quelli degli apostoli
 - **NON-COMBATTENTE:** Non può mai prendere parte ad un combattimento

- **ATTACCA PER PRIMO:** Colpisce per Primo

+ **ASSOCIARE-** La carta viene associata all'elemento di gioco sul quale viene giocata o che influenza. L'associazione è permanente e il bersaglio subisce sempre i suoi effetti.

X ELIMINARE- La carta viene rimossa dal gioco. Considera che se giochi una carta che ha il simbolo ELIMINARE, ma il suo effetto viene contrastato, essa viene rimossa dal gioco **LO STESSO** anche se il suo effetto non si è verificato!

- **SCARTARE-** Questa carta viene messa nel mazzo di carte Scartate non appena si sono conclusi i suoi effetti. L'unico modo in cui questa carta può essere contrastata o influenzata è subito dopo che è stata giocata. Se la carta con il simbolo SCARTARE viene contrastata, gli eventuali punti Destino o Azioni per l'effetto sono persi.

(5) **NUMERO-** È il limite di copie della stessa carta ammesse nella Collezione (Mazzo da Pescare e Riserva).

VOID: LISTA DELLE CARTE

108/108

**RIEPILOGO:**

- Info-cards: 4
- Varchi: 13
- Guerrieri: 16
- Equipaggiamenti: 13
- Reliquie: 3
- Fortificazioni: 6
- Warzone: 3
- Oscura Simmetria: 4
- Arte: 3
- Poteri KI: 4
- Missioni: 3
- Alleanze: 2
- Speciali: 34

IN WHOSE HANDS WOULD YOU FEEL SAFER ?

Fatigues after 30% exertion	Fatigue.....0%
Attention span..... 60%	Attention span..... 100%
Reflex and Reaction..... 5.0 sec	Reflex and Reaction..... .02 sec.
Speed..... 8mph	Speed..... 33mph
Eye hand coordination.....59%	Eye hand coordination..... 100%
Strength..... 250 lbs.	Strength..... 650 lbs.

Do the math, the numbers do not lie!



For response time, rate of perpetrator capture, superior property recovery, and percentage of clients safely rescued from dangerous situations, Cybercurity simply can't be beat!

We have an exclusive number of security contracts available, now for a limited time. Cybercurity might be a bit more expensive, but what price would you place on your life?

Contact your local Cybercurity post and apply now for Cybercurity quality protection. You won't regret it.

CYBERCURITY

WE NEVER SLEEP - WE DON'T HAVE TO !

