

# DOOMZINE

NUMERO 19  
LUGLIO 2004

Mutant Chronicles

# WARZONE

Universe Under Siege

A Dark Techno-Fantasy Miniatures Battle Game



Ultimate  
Edition

**DOOMZINE n.19 - LUGLIO 2004 - € 2.00****EDITORIALE**

FINALMENTE!!!

Ci sono voluti tre anni di attesa, tra annunci di uscita e rinvii vari, ma finalmente ci siamo: WARZONE ULTIMATE EDITION è uscito.

E su questo argomento vi rimandiamo all'ampio servizio che trovate in questo numero.

Passiamo ad altro (sì, perché nonostante ci siano in giro diversi gufi, Mutant Chronicles è più vivo e vegeto che mai, e in Italia in modo particolare, grazie anche alla nostra community di [www.mutant.it](http://www.mutant.it)). La Excelsior ha annunciato ARGOSY, un gioco 3D di combattimento tra astronavi ambientato nell'universo delle Cronache Mutanti.

Per quanto ci riguarda, abbiamo prenotato lo stand per Lucca Comics & Games 2004, saranno 4 giorni intensi, con partite dimostrative di Doomtrooper e Warzone, che culmineranno con i tornei di Doomtrooper (domenica 31 ottobre) e Warzone (lunedì 1 novembre).

E credo che non ci sia modo migliore per festeggiare i 10 anni di Mutant Chronicles in Italia; sì, perché il 2004 rappresenta proprio il decennale da che questa saga è stata presentata al pubblico italiano.

E a questo si affianca la community del nostro sito, [www.mutant.it](http://www.mutant.it), che nel momento in cui scrivo queste righe ha da poco raggiunto la quota di 500 iscritti italiani, diventando in assoluto la community dedicata a MC più grande del mondo, e scusate se è poco...

In più, ci sono voci che dicono di una nuova pubblicazione italiana dedicata a MC: all'autore vanno i più sinceri auguri da parte mia, segno che forse MC in Italia ha qualcosa in più rispetto altrove.

E scusate per la copertina, che non presenta un nuovo disegno (e sì che ne abbiamo), ma l'attesa per questo manuale di WZ è stata tanta e tale che non ho potuto fare a meno di dedicargliela!

Chiudo dando appuntamento al prossimo numero, che sarà in distribuzione a Lucca.

**Fabio Dall'Ara**

**COVER BY: PAUL BONNER - EXCELSIOR ENTERTAINMENT**

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](mailto:sandorado@libero.it)

[webmaster@mutant.it](mailto:webmaster@mutant.it)

**IL NOSTRO SITO:**

[www.mutant.it](http://www.mutant.it)

# ULTIMATE

Recensione di Andrea  
“Blitzer” Boccuzzi



**D**opo un primo impatto, dove non è chiaro se ci si trovi di fronte al libro del regolamento di Ultimate WarZone o ad un volume di un'enciclopedia, e dopo che lo stupore iniziale anche per l'elevato peso del tomo è stato riassorbito, si può procedere all'apertura del suddetto librone.

Il primo impatto non è buono, è tutto in bianco e nero, sembra che il contenuto non corrisponda alle aspettative della copertina e della mole, ma non appena si iniziano a girare le pagine viene naturale ricredersi; pagine e pagine fitte di disegni, tavole, schemi, addirittura hanno aggiunto pagine in cui compaiono dei manifesti corporativi, proprio come quelli che si troverebbero magari nelle strade di Heimburg o di Luna City, che aumentano la verosimiglianza dell'ambientazione, proprio per questo ci sono stralci di pagine di diario (ad esempio quello del Serg. Carter della Capitol) e riquadri con approfondimenti vari anche inediti.

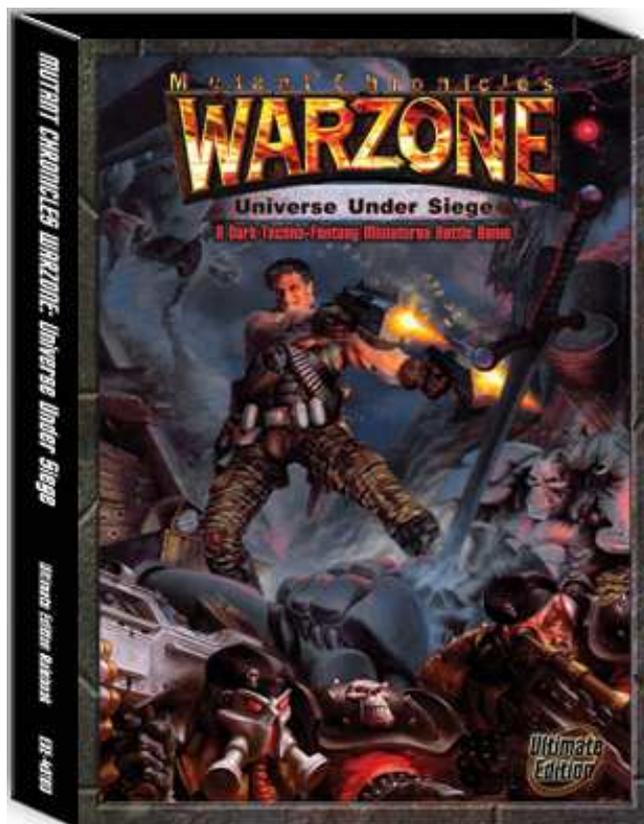
Pensate che sia finito? No, su circa 530 pagine è difficile che ci stia così poca roba; oltre a tutte le liste degli eserciti, che a differenza delle scorse edizioni comprendono tutte o quasi le truppe esistenti nell'universo di MC ed anche altre nuove, hanno aggiunto in più per i più esigenti, centinaia di pagine di ambientazione, dove compaiono pressappoco tutte le immagini edite per la saga di MC, e vari aggiustamenti (magari non sempre adeguati e fedeli all'ambientazione) e aggiornamenti che certo rendono maggiormente dinamica l'ambientazione evitando che si stacchi e che dia un effetto “cartone animato” in cui i personaggi non si evolvono in nessun caso.

Una chicca a proposito è proprio sul personaggio di Erwin Staler, che ormai è fuggito dalla Bauhaus poiché riconosciuto come eretico. E per chi si avvicinasse per la prima volta al modellismo ci sono circa una decina di pagine a colori in carta patinata in cui è descritta la procedura passo passo per la colorazione delle miniature. Veramente utile.

Per quanto riguarda le regole ed il meccanismo di gioco, è precoce già parlarne, ma sembra che le regole siano veramente molto realistiche e flessibili, inoltre un punto sicuramente a favore, credo sia l'unico gioco del genere ad averlo, è lo schieramento segreto, aggiunto proprio in quest'edizione, che rende molto più realistico e tattico il corso e gli sviluppi del gioco evitando che si basi tutto lo scontro sul valore in combattimento delle singole unità.

Proprio per quanto riguarda le unità, che sono state un po' “riviste” per amalgamare le miniature della 1 e della 2 edizione, ma nel complesso non sono stati eliminati reparti, anzi, inoltre sono prossimi ad uscire in commercio già i primi tre libri specifici, monografie che oltre a fornire nuovi spunti e notizie sull'esercito da voi preferito, porteranno in gioco tutte quelle truppe che sono peculiari di ciascun esercito.

Un ottimo spunto che hanno avuto è quello per la razionalizzazione (in alcuni casi non riuscita



evidentemente) delle forze, insomma la divisione tra reparti di fanteria, marina, aeronautica, e supporto; come già detto l'idea è ottima ma se in certi casi hanno reso bene l'idea in altri, hanno un po' stravolto non solo l'ambientazione ma anche la logica, nulla di grave però.

Un'appunto negativo va anche alle nuove unità aggiunte sul manuale base, infatti sebbene abbiano aggiunto parecchie nuove unità queste spesso sono quasi uguali (come armamento e peculiarità) a quelle già esistenti; per esempio alle corporazioni alle quali mancavano truppe da Giungla o da deserto o specializzate nel corpo a corpo continuano a mancare tali unità.

Altro punto dolente è sicuramente l'equipaggiamento prefabbricato di truppe e indipendenti, hanno ripetuto l'errore della 2 edizione in cui non era possibile assegnare equipaggiamenti diversi o aggiuntivi a quelli riportati nelle liste riducendo la flessibilità d'impiego delle truppe.

Ciò è aggravato dall'uscita (ri- uscita) sul mercato dei pacchetti di armi sfuse per conversioni, che non servono assolutamente a nulla nei termini della strutturazione dei personaggi.

(QUELLO APPENA DETTO SE NON E' COSÌ TAGLIALO, IO HO CAPITO CHE L'EQUIPAGGIAMENTO E' STANDARDIZZATO, MA...)

Infatti ad alcuni eserciti (la Bauhaus è il caso più eclatante) mancano i cecchini e nonostante ci siano alcune miniature equipaggiate con fucili di precisione, in gioco vengono considerate armate di LMG (mitragliatrice leggera).

Sagome d'effetto e simili sono molto simili alla 2 Ed. ma con delle modifiche e delle aggiunte.

Insomma, da conoscitore di vecchia data di Warzone, posso dire che le aspettative, con questo nuovo UWZ non sono state tradite, soprattutto per le regole, ma sarebbero ancor più graditi degli aggiustamenti soprattutto per l'ambientazione e appunto la personalizzazione dei personaggi.

La sequenza dei turni e molte altre regole derivano direttamente dalla 1 Ed. quindi si ricollegano quasi ad essa senza però eliminare tutti gli influssi positivi della 2 Ed., per quanto concerne la meccanica di gioco, che rendono organico, facile e realistico lo scorrimento del gioco.

Insomma, è difficile rendere bene l'idea, bisogna averlo tra le mani per poterne apprezzare tutti i lati positivi (molteplici) e negativi, pochi, e rifarsi gli occhi per la grande quantità di immagini.

## INTERVISTA A FRANCESCO PIZZO DI SOLOPERGIOCO

A cura di Fabio Dall'Ara.

- **DZ:** Ciao Francesco e benvenuto sulle pagine di Doomzine. Allora, finalmente ci siamo, Warzone Ultimate Edition è uscito, dopo tanta attesa...

- **FP:** Ciao Fabio, è un piacere. Sembrava non sarebbe accaduto mai. Molti problemi, troppi, hanno reso questa nuova edizione una chimera. Ma il risultato, però, credo farà zittire tutti i gufi che avevano annunciato anzitempo il fiasco.

- **DZ:** come è nata l'idea di distribuire Warzone in Italia? E' stato perchè volevate un gioco tridimensionale oppure la passione proprio verso Mutant Chronicles?

- **FP:** Commercialmente parlando, l'attuale stato del mercato non è proprio favorevole. Il settore è sostanzialmente monopolizzato dalla solita ditta, mentre i francesi della Rackam dopo anni si stanno ritagliando una piccola fetta di mercato. Non sembra ci sia tanto spazio per WZ o Chronopia (non scordiamoci di lui!), specie in Italia dove introdurre un nuovo prodotto, e farlo provare ad appassionati è una vera e propria prova di forza e volontà. Figuriamo poi con un prodotto che era dato per molto e sepolto. A confermare questa situazione basta guardare il settore dei GCC o dei GDR, monopolizzati, un pò per merito, un pò per pigrizia mentale degli appassionati, da Magic e da D&D. Sono stati i primi, non sono di certo i migliori, ma chiedere a qualcuno di provare a scordare per un attimo le meccaniche di gioco del loro primo amore è spesso un'utopia. Il motivo per il quale abbiamo deciso d'importare ufficialmente WZ e Chronopia in Italia è venuto prima dalla passione (lavorare con prodotti che amiamo rende il tutto decisamente più soddisfacente) e poi nella fiducia che riponiamo nella qualità del prodotto, a nostro avviso qualità che gli concederà sempre più consensi, di certo non credo che arriveremo al successo dei tempi d'oro, almeno sicuramente non subito, ma ricaveremo la giusta nicchia.

- **DZ:** Come pensate di curarne la distribuzione in Italia? Pensate di appoggiarvi a qualche circuito di negozi (Blues Brohers, Defcon Zero...), e se sì, quale? Oppure fate in un altro modo?

- **FP:** Non ci appoggeremo a nessuno, distribuiremo direttamente a partire da settembre/ottobre. Non abbiamo avuto ancora contatti, ma non credo che Blues Brothers sia intenzionato a impegnarsi in un gioco diretto concorrente di Confrontation. Potrebbero anche voler trattare il prodotto come prova, è possibile, ma anche così la situazione non mi convincerebbe.

Ho rispetto per loro (per anni siamo stati loro clienti, è non li si può di certo accusare di scarsa serietà), ma la maniera in cui è stato "provato" Void (altro gioco di miniature) in un loro punto vendita non mi è piaciuta. I negozi che cerchiamo devono essere motivati, convinti del prodotto, e non scimmiozzarlo per spingerne un altro. Su Defcon Zero non so nulla.

- **DZ:** qual'è la tua prima impressione di questo manuale?

- **FP:** Inizialmente si è spiazzati dalla mole (cinquecentocinquanta pagine! A mio avviso il manuale più grande della storia dei giochi di miniature.),

Sfogliandolo non mi è piaciuta molto la grafica, i disegni e la scelta di molte immagini. La miscela di generi mi dava l'idea di una grafica poco pulita, e alcuni disegni non sono all'altezza. Guardando bene poi mi sono accorto che tutto il manuale è un vagabondare per ciò che è stato WZ, la sua evoluzione, dai primi disegni e schizzi, fino ad arrivare ai piccoli e grandi capolavori di Paul Bonner e Paolo Parente. Il background rimaneggiato mi ha fatto storcere un pò il naso, ma anche qui mi sono dovuto ricredere. La fusione fra il Background della prima edizione e quello tagliuzzato e in molti punti profondamente cambiato della seconda è riuscito più che bene, insomma, una razionalizzazione a mio avviso ben riuscita. Il regolamento poi è il massimo. Ci sono così tante armi e opzioni che sembra quasi un GDR. Non esiste niente, ne sono sicuro, che possa avvicinarsi a questa nuova incarnazione di WZ: veloce, dettagliato (non è un paradosso, i due aggettivi calzano a pennello), logico e soprattutto divertente. Un capolavoro nel suo genere. Il tutto sembra anche bilanciatissimo, spero solo che tutte queste opzioni non abbiano lasciato lo spazio a qualche buco che possa intaccare la giocabilità altrimenti elevatissima.

- **DZ:** Preferivi la prima o la seconda edizione?

- **FP:** La prima per il Background, la seconda per la giocabilità (anche se in certi meccanismi era un pò farraginoso).

- **DZ:** A Lucca noi del Mutant Chronicles Italia Club saremo presenti con un nostro stand, e terremo un torneo di Warzone il primo novembre. Possiamo contare sul vostro appoggio per far sì che sia un evento davvero speciale per tutti i giocatori di Warzone che interverranno?

- **FP:** Certamente!

- **DZ:** E riguardo alle miniature?

- **FP:** Questa risposta potrebbe essere chilometrica. Non ho capito bene cosa intendi. Se intendi la qualità delle miniature posso dirti che la ritengo altalenante. Accanto a piccoli capolavori, come i Blood Beret o Jungle Komando (questi ultimi sono davvero eccezionali!), si trovano modelli quasi impresentabili, come il necromutant tormentator o il Death Angel. Oltre a curare la distribuzione in Italia, collaboriamo con Excelsior in altri campi. Scultura di miniature ad esempio. Il Contagion Colossus di Demnogonis (pag. 460 del manuale di UWZ) è un mio lavoro, per la precisione il prototipo di come saranno i nuovi Behemoth. Attualmente sto lavorando ad altre miniature, sia per WZ che per Chronopia, fra cui anche un veicolo.

Non posso dire ancora di quali modelli si tratta e sinceramente non so quando vedranno la luce, non dipende da me. Posso solo dire che la precedenza è data a nuovi modelli di cui è disponibile un profilo ma che mancano ancora fisicamente, dopo si passerà alla sostituzione dei vecchi modelli non più adatti al nuovo rage di miniature.

- **DZ:** A quando un catalogo SOLO PER GIOCO con tutto il materiale di Mutant Chronicles?

- **FP:** Questo non lo so. Certamente un catalogo è fondamentale per spingere un prodotto, credo comunque che lo svilupperemo insieme alla Excelsior.

- **DZ:** Ok, grazie della disponibilità, Francesco. In bocca al lupo a te e a tutto lo staff di Solo Per Gioco.

- **FP:** Al povero lupo non gli auguro di crepare perchè mi fa un pò pena...

Se vuole può divorare parte del mio staff (il povero Benny è pelle e ossa ma secondo me è saporito). Grazie a te, senza gli appassionati non ci sarebbe futuro per WZ, e non mancate di visitare in futuro (manca davvero poco ormai) [www.soloperggioco.net](http://www.soloperggioco.net), avrete sicuramente qualche sorpresa.

- **DZ:** Ciao e grazie.  
Fabio

# ULTIMATE WARZONE ARMY-LIST

Ecco qua l'elenco delle forze presenti sul nuovo manuale di WZ:

## BAUHAUS



### Homebuilders

Ducal Militia  
Hussars  
Dragoons  
Ministry of Justice Legates  
Pauldron Hussars  
Recitors

### Individuals

Ministry Executioner  
Hussar Kaptain  
Dragoon Kaptain  
Kommandant  
Major Max Steiner  
Major Valerie Duval

### Support Units

Ducal Mounted HMG Team  
Hussar Mortar Team  
Strike Skimmer  
GT Offroad

### Duke Elector Force Bernheim

Mounted Hussars  
Jungle Kommandos  
Strike Kommandos  
Mounted Hussar Kaptain  
Jungle Kommando Kaptain  
Johan Emigholtz

### Duke Elector Force Richthausen

Blitzers  
Jaegers  
Vulkans  
Blitzer Kaptain  
Jaeger Kaptain  
Henrick Wolf

### Duke Elector Force Sagielli

Venusian Rangers  
Etoiles Mortant  
HMG-85T  
Venusian Ranger Kaptain  
Etoiles Mortant Kaptain  
Venusian Marshal

### Duke Elector Force Romanov

Romanov Blitzer  
Wolfhead Dragoons  
Viktors  
Wolfhead Dragoon Kaptain  
Konrad von Juntz

## CAPITOL



### The Infantry

Light Infantry  
Heavy Infantry  
Airborne Rangers  
Freedom Brigadier  
K-9 Unit

### Individuals

Light Infantry Captain  
Heavy Infantry Captain  
Sgt. Carter  
Infantry Major  
Infantry Colonel  
Blood and Guts Lt. Colonel  
Major Maria Del Torres  
Major Joe Kowalski

### AFC Support

Light Infantry Mortar Team  
Orcas  
Purple Shark  
Pegasus Scout Bike  
Great Grey

### Capital Navy Forces (CNF)

Sea Lions  
Free Marines  
Assault Marines  
Wailing Banshees  
Admiral Colby's Guard  
Sea Lion Captain  
Free Marine Gunnery Sgt.  
Assault Marine Captain  
Wailing Banshee Captain  
Big Bob Watts  
Nathan R. Parrish  
Mitch Hunter

### Capital Ground Forces (CGF)

Rangers  
Desert Scorpions  
Sunset Strikers  
13th Division Martian Banshees  
Ranger Captain  
Sunset Striker Captain  
13th Division Martian B. Captain  
Covert Ops Specialist  
Jake Kramer

## CYBERTRONIC



### MCR

Peoples Volunteers  
Chasseurs  
Enhanced Chasseurs

Machinators - Mark 1  
Machinators - Mark 2

### IES

Shock Troopers  
Reavers  
Attila Cuirassiers  
The 19th Silent  
Mirrormen

### Individuals

Peoples Volunteer Captain  
Chasseur Captain  
Shock Trooper Captain  
Vince Diamond  
Dr. Diana  
Cyril Dent  
Operations Overseer

### Support

Cancer Mounted Machine Gun  
Surveiler  
Scorpion Launcher  
Chem.IMN  
TA-6500  
Eradicator Deathdroid.AP  
Eradicator Deathdroid.AV

## IMPERIALI



### IDMF

ISC Gendarmes  
Imperial Regulars  
Trenchers  
Wolfbairn  
Wolfbane Commandos  
Stormtrenchers  
Blood Berets

### Individuals

Trencher Captain  
Wolfbane Commando Chieftain  
Blood Beret Captain  
Gray Ghost  
Imperial Colonel  
Sean Gallagher  
Elder Chieftain

### Support

Stormtrencher Mortar Team  
Hurricane Walker- Guardian Class  
Hurricane Walker- Hammer Class  
Hurricane Walker- Stinger Class  
Vermin APC  
Rams Air Cav

**Clan Bartholomew**

Smythe -Axelthorpe Sterlings  
Black Berets  
Charles, The Black Prince

**Clan Murdoch**

Golden Lions  
Golden Panthers  
Sgt. Edward S. Murdoch

**Clan MacGuire**

Dunsirn Hunters  
Loughton Rams  
Timothy MacGuire

**The Wolfpacks**

Mourning Wolves  
Warhounds  
Headhunters  
Berserkers  
Pathfinders  
Fenris Bikes  
Hedgehog Necromower

**MISHIMA****The Overlord's Army  
Kamakura Force**

Ashigaru  
Ronin Samurai  
Crimson Devils  
Faceless

**Tokugowa Force**

Bushido Samurai  
Dragonriders  
Tiger Dragons  
Phoenix Samurai  
Hatamoto

**Individuals**

Demon Hunter  
Tatsu  
Liege Lord  
Amaterasu

**Support**

Ashigaru Typhoon Rocket Team  
Ashigaru Arashi Ryuu Field  
Artillery  
Ronin Light Battlewalker  
Ronin Dragon Hunter  
Dragonbike  
Divine Wrath Scout Bike

**The Retinues of  
Lord Heir Moya**

Soshomara Sohei  
Shadow Walkers- Nagano Walkers  
Hachiman Masadoka  
Soshomara Enlightened Master  
Meka- Kenji Class

**The Retinues of  
Lord Heir Maru**

Yorama Sohei  
Shadow Walkers- Tanjuro Greymen  
Moto Yakamochi  
Yorama Enlightened Master  
Meka- Bushi Class

**The Retinues of  
Lord Heiress Mariko**

Kikigomae Sohei  
Shadow Walker- Deathbringer  
Toshiro-Advisor  
Yojimbo- Imperial Consort  
Kikigomae Enlightened Master  
Meka- Typhoon Class

**FRATEL-  
LANZA****The Dedicated**

Troopers  
Elite Troopers  
Paladins  
Arch Primates  
Sacred Warriors

**Individuals**

Watchmen  
Cardinal Confessor Dominic  
Arch Inquisitor Nikodemus  
Redemption Assassin

**Support Unit**

Death Angel

**Elite Soldiers of the First  
Directorate**

Pilgrims  
Resonators  
Sentinels  
Fury Elite

**Individuals**

Pilgrim Executioners  
Visionary  
Keeper of the Art  
Keeper Miguel Sandoval  
**Elite Soldiers of the Second  
Directorate**  
Valkyrie  
Vestals  
Mortificators  
Crucifiers

**Individuals**

Inquisitors  
Inquisitor Majoris  
Assassin  
Blessed Vestal Laura  
Sebastian Crenshaw

**DARK  
EDEN****CRESCENTIA****Grunt Units**

Brotherbound  
Jihad Infantry

**Elite Units**

Khan's Guard  
Lamented

**Individuals**

Prophet

**Support**

Mahout Dervish

**FIGLI DI  
RASPUTIN****Grunt Units**

Soldat Troopers  
Northern Sons

**Elite Units**

Shock Soldats  
Cossack Storm Soldats

**Individuals**

Jaeger Commando  
Cossack Scout  
Cossack Heavy  
Soldat Kommandant  
Cossack Kommandant  
Vicar

**Support**

Schwerwaffer MMG

**INHERITORS  
OF JOB  
(TRIADE  
LUTERANA)****Grunt Troops**

Disciples  
Euthanasi  
Fusiliers

**Elite Troops**

Corsairs  
Cavaliers

**Individual**

Cavalier Scout  
Heavy Cavalier  
Patriarch

**Support Option**  
Greymourn Mortar

## TEMPLARI

**Grunt Troops**  
Horde Troopers  
Gendarme Bestal



**Elite Troops**  
Gendarme  
Panthera Cavalry

**Individual**  
Gendarme Hunter  
Sabrebeast Cavalry Harpoon

**Support Option**  
Verounist Stingray

## ALLEANZA

**Cartel Security Force (CFS)**  
Field Agents  
Enforcers  
Special Agents  
Peace Keepers  
Security Police



Darkslayer Mercenaries

Field Surgeon  
Sharpshooter  
Special Agent Nick Michaels

**Cartel Doomtrooper Support**  
Capitol Doomtrooper Team  
Bauhaus Doomtrooper Team  
Imperial Doomtrooper Team  
Mishima Doomtrooper Team  
Cybertronic Doomtrooper Team

## LE LEGIONI DELLA LEGIONE!!!



**Culto**  
Accoliti  
Iniziati  
Sacrestani  
Destroyer

**Individuals**  
Mietitore di Anime  
Billy  
Stahler  
Technomancer  
Necromagus

**Support**  
Necromagus Supremo

Trooper Partisans  
Bestal Partisans  
Gendarme Partisans

**Common Support**  
Neronion Razide  
Praetorian Behemoth  
Reaver Necrotransport  
Unholy Carronade  
Defiler Pods

**Horde**  
Undead Legionnaires  
Necromutants  
Cursed Legionnaires  
Praetorian Stalker

**Individuals**  
Centurion Preceptor  
Gomorrian Emasculator  
Valpurgis

**Support**  
Zurion Razide  
Horde Defiler Pods  
Soldat Trooper Bolshevik  
Shock Soldat Bolshevik

**ALGEROTH**  
Neronion Legions  
Necrotyrants  
Infernal Corroder  
Carnal Harvester

**Individuals**  
Centurion Preceptor  
Tekron Warmaster  
Ragathol  
Nefarita di Algeroth  
Golgotha  
Alakhai

**Support**  
Nasca Razide  
Biogigante  
Defiler Pods

**DEMNOGONIS**  
Blessed Legionnaires  
Kadaver  
Last Ritesmen  
Blight Commando  
Cairath

**Individuals**  
Centurion Preceptor  
Voice of Demnagonis  
Shekral The Pustulatus  
Mortis The Virulent  
Nefarita di Demnagonis

**Support**  
Contagion Colossus  
Defiler Pods

## MUAWIJHE

Screaming Legionnaires  
Karnophage  
Immaculate Fury  
Zenethian Soulslayers

**Individuals**  
Slaughtermaster  
Angel of Mercy  
Doomsday Proclaimer  
Bhalaeron  
Nefarita di Muawijhe  
Ezoghoul

## ILIAN

Children Of Ilian  
Templars  
Wheeled Templars

**Individuals**  
Brass Apocalypts  
Vahl'Dredd  
Salandria  
Karak the Keeper  
Nefarita di Ilian  
Mercurian Maculator

## SEMAI

Heretic Legionnaires  
Dissidents  
Dark Huntsmen  
Callistonion Intruders  
Soul Reaver

**Individuals**  
Callistonian Sundancer  
Eonian Justifier  
Metropolitan Prophet  
Callistonion Conquerors  
Krayst The Litigator  
Nefarita di Semai

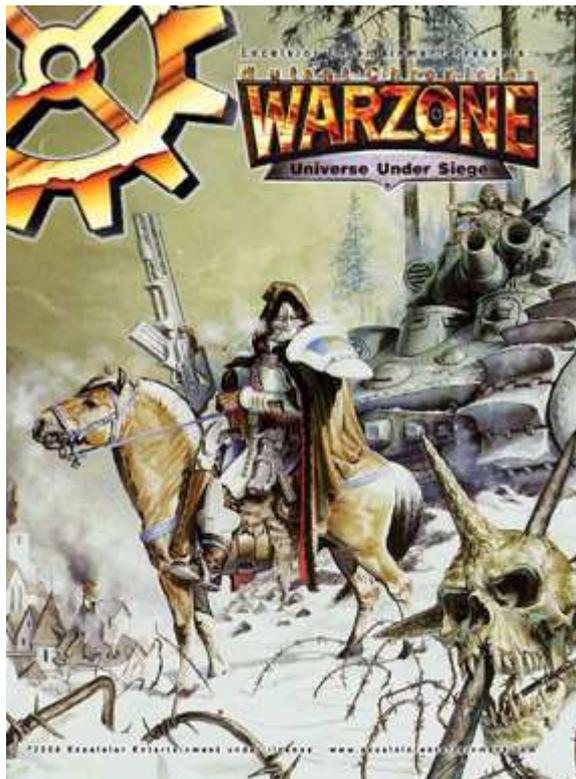
## SOMMARIO:

- pagina 3-30 introduzione a MC
- pagine 31-145 regole
- pagine 146-186 Capitol
- pagine 187-228 Bauhaus
- pagine 229-272 Imperiali
- pagine 273-320 Mishima
- pagine 321-356 Cybertronic
- pagine 357-400 Fratellanza
- pagine 401-417 l'Alleanza
- pagine 418-481 Oscura Legione
- pagine 482-528 Dark Eden

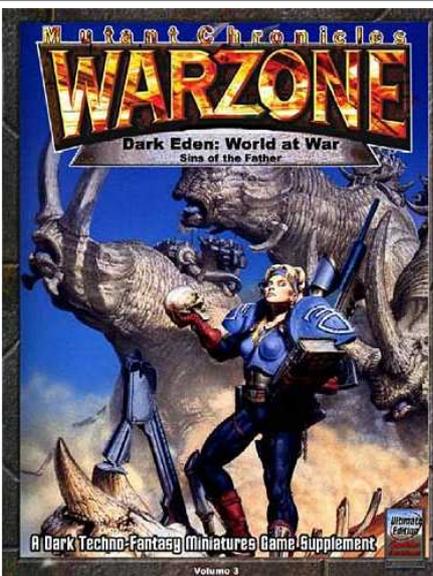
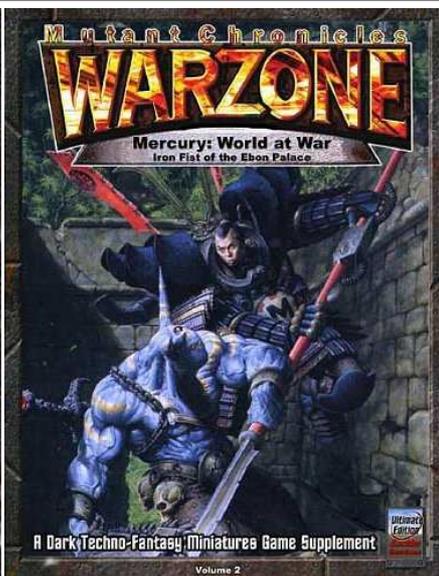
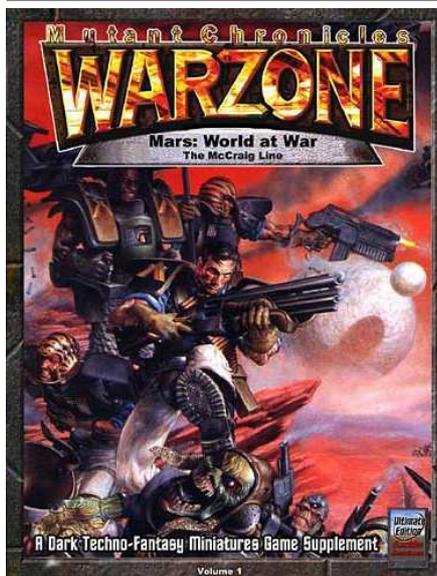
Ecco qui l'elenco completo di questo volume, dalla mole quasi monumentale.

Per una analisi più dettagliata vi rimandiamo ai prossimi numeri di DoomZine.

## LE PROSSIME USCITE PREVISTE PER WARZONE:



### IL LOOK DELLE NUOVE UNIT-CARD

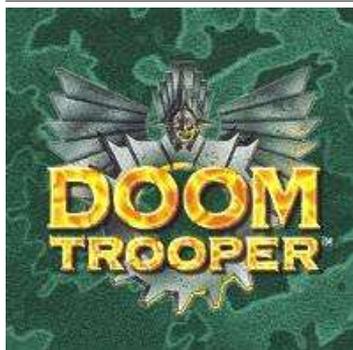


### I NUOVI MANUALI



**MUTANT CHRONICLES** è vivo e vegeto. È appena uscito il manualone di Ultimate Warzone, e la Excelsior annuncia un nuovo progetto ambientato nell'universo delle Cronache Mutanti: ARGOSY.

Si tratta di un gioco tridimensionale che simula lo scontro tra astronavi nel nostro Sistema Solare preferito, quello delle MegaCorporazioni, della Fratellanza e dell'Oscura Legione. Attendiamo fiduciosi.



# ROMA

## 6 GIUGNO 2004

di Marco "Pengo" Griva

tranquillo vicolo non distante dalla Stazione Termini...

Quando giungo sul posto e faccio il mio ingresso nella penombra del locale che accoglierà l'epico scontro, vi trovo già una nutrita combriccola di agguerriti individui. Vi sono facce note che rivedo con piacere, facce nuove che studio con curiosità per capire se potranno rappresentare un pericolo e vi sono le facce un po' assonnate di chi ha trascorso la nottata in treno per non mancare all'appuntamento... infine vi sono facce che brillano per la loro assenza.

Mentre saluto con piacere alcuni vecchi amici (Ludwig, ZiD, Sandorado, il Gaglio) e faccio la piacevole conoscenza di qualcuno che fino a quel momento era per me solo un nickname in un forum (Levy, Maverick, Lupin III), sopraggiungono alcuni altri duellanti. L'atmosfera comincia a scaldarsi: si discute di tattiche, composizione del mazzo, si scambia qualche carta e si ammira la nuova edizione delle Corporate Wars presentata per l'occasione dal clan dei romani (bene, bravi, bis!)... ma c'è anche chi si distrae con qualcuno dei giochi presente nella bella ludoteca che ci ospita.

Mentre si susseguono le iscrizioni do un'occhiata alla classifica nazionale appesa alla parete e constato con un misto di piacere e apprensione che i primi cinque della lista, per un motivo o per l'altro, sono tutti assenti e che quindi sarò io, con il mio sesto posto, l'uomo che gli altri vorranno assolutamente battere.

Ma ecco che finalmente giunge il momento tanto atteso, quello del primo sorteggio! I 24 partecipanti

**R**oma, domenica 6 giugno, ore 9:30, in un

vengono abbinati per il primo duello e ciascuna coppia si posiziona presso uno dei tavoli, alcuni dei quali, purtroppo, rotondi, come quello presso il quale io e il mio primo avversario, Darkplayer, approntiamo il nostro 'campo di gioco'.

La prima partita di un torneo è sempre un momento molto particolare: il proprio mazzo, creato con tanta fatica e magari testato in qualche incontro 'amichevole', viene finalmente messo alla prova. Specialmente se l'avversario è sconosciuto (o se presenta a sua volta un nuovo mazzo) si prova una forte emozione, misto di paura e curiosità, che, almeno per il sottoscritto, è una delle cose più belle di un torneo come questo... è un po' come un debutto in palcoscenico, come il primo giorno di scuola o di lavoro, quasi come il primo appuntamento: la testa rimbomba di dubbi e domande, l'adrenalina sale e poi, finalmente, si comincia.

Il torneo ha la struttura ormai consolidata dalle ultime esperienze: cinque turni alla 'svizzera' con partita unica (durata max. 30 minuti) e poi quarti di fanale, semifinali e finale al meglio delle tre partite.

Dopo le prime due vittorie mi trovo a giocare contro Maverick; la sua fama lo precede



UNO DEI TANTI MOMENTI DI SCAMBI...

(giustamente) e so che sarà un osso duro, ma quello che vedo di persona supera le aspettative: mai visto nessuno (a parte forse eddycudo) giocare così bene senza sbagliare una mossa. Il risultato finale è inevitabilmente a suo favore, ma i miei 36 punti dicono che il match è stato comunque molto combattuto. Dopo di lui ecco Predicatore, che già mi aveva sconfitto di misura a Lucca e anche qui il suo mazzo oscura legione (l'unico forse del torneo e quindi abbastanza avvantaggiato dal fatto che nessuno ha previsto delle contromisure efficaci contro doni oscuri e varchi di Ilian) batte il mio status quo.

Si giunge così alla pausa-pranzo e la mia situazione non è certo delle migliori: 2 vinte e 2 perse mettono in serio dubbio l'accesso ai quarti e forse anche vincere la quinta partita potrebbe non bastare.

Dopo la pausa, più lunga del previsto anche a causa del Gaglio che mangia in maniera veramente smodata, ecco il match della verità: il mio avversario è Ludwig, contro cui non ho mai giocato. La partita è probabilmente una delle più belle e combattute della mia 'carriera' e alla fine la spunto veramente per un soffio: 41 a 39 grazie ad un Tatsu Gigameka calato all'ultimo turno.

La classifica dice che sono sesto, mentre parecchi altri giocatori, con il mio stesso score (3 vinte e 2 perse) rimangono fuori dai quarti di finale: a mio vantaggio va il fatto di aver perso contro Maverick (imbattuto e primo in classifica) e Predicatore (terzo). Purtroppo questa posizione mi

mette nuovamente contro Predicatore che, dopo questo torneo, diventa ufficialmente la mia bestia nera. Il nostro quarto di finale, infatti, è il più combattuto di tutti; le partite terminano tutte per scadenza del tempo massimo e vengono assegnate per pochi punti, ma alla fine il verdetto è Predicatore in semifinale e Pengo fuori... la prova di quanto lo scontro sia stato impegnativo è data dal mio stesso avversario che, ormai stremato, abbandona in semifinale lasciando a ZiD l'accesso diretto alla finale. L'altro match fra Maverick e Francesco di Firenze termina ancora una volta con la vittoria del primo e quindi la finalissima è una partita in casa fra i due organizzatori del torneo. Alla fine Maverick e il suo mazzo di guerra corporativa imperiale la spuntano contro ZiD e la sua guerra corporativa Mishima (che in tutto il torneo ha perso solo contro il vincitore) e conquistano imbattuti il trofeo in palio. Al terzo posto si piazza Francesco con un mazzo incentrato sui pistoleri solitari (complimenti a lui per la tattica sicuramente nuova ed originale).

Viene immediatamente calcolata anche la nuova classifica che vede sempre in vetta Halakay, ma due nuovi elementi si piazzano sul podio: Predicatore al secondo posto ed io, dietro di lui per un solo punto, al terzo.

Concluso il torneo, giunge finalmente il momento del relax: si gioca, si scambia, si discute di tattiche, interpretazioni sull'uso di alcune carte ed efficacia di nuove combo: insomma si tirano le somme di quanto accaduto. Le rivalità sono

svanite e rimane invece un clima veramente bello che si protrae con la cena cui partecipo insieme ad alcuni romani, all'immane Gaglio (quando c'è da mangiare non si tira mai indietro) e agli altri torinesi con i quali affronterò il viaggio di ritorno in notturna. La lunga giornata è terminata: stanchi ma felici ci incamminiamo verso la stazione per fare ritorno a casa con la consapevolezza che ci saranno altre città, altre ludoteche, altri tornei per rivedere quelle stesse facce e per provare di nuovo quelle stesse emozioni.



I primi 3 classificati, da sinistra Francesco "Francesco FI" Lascialfari, Valentino "Maverick" Del Castello e Danilo "ZiD" Casini



# CLASSIFICA DOOMTROOPER MCIC

Dopo 5 tornei, la situazione è la seguente:

Pos.	Nome	Punti	Tornei
1	Marchesi Mirko "Halakay"	83	4
2	Pedicini Francesco "Predicatore"	64	3
3	Griva Marco "Pengo"	61	4
4	Novati Diego "Cacchiele"	58	3
5	Gerbino Roberto "Shadow_Walker"	55	4
6	Meucci Matteo "Neon"	53	2
7	Bertacco Eugenio "Tetzu-ko"	50	5
8	Gandolfi Piermattia "Eddycudo"	50	2
9	Casini Danilo "ZiD"	46	3
10	Del Castello Valentino "Maverick"	44	2
11	Dall'Ara Fabio "Sandorado"	43	4
12	Desana Davide "Davide"	42	4
13	Pluchinotta Luigi "L'eleto"	35	1
14	Gagliotti Alessandro "Gaglio"	34	3
15	Lascialfari Francesco "Francesco_Fi"	24	1
16	Bianco Pino "Giuseppe"	19	1
17	Fracaro Ludwig "Ludwig"	17	2
18	Bianchi Simone "Levy"	16	1
19	Betti Sergio	14	1
20	Capello Massimo "Capo_Max"	10	2
21	Ciarcello Luca "Luca"	10	4
22	Ferranti Riccardo "DarkPlayer"	10	2
23	Vanella Luca "Jimmivanpage"	9	3
24	Banfi Roberto "CyberBob"	8	1
25	Belli Luca "Luca.mc"	8	2
26	Ascani Enrico "Henshu"	7	1
27	Bertacco Luca	6	2
28	Checchinato Dario "Buddah84"	6	2
29	Evangelisti Claudio "Cloud"	6	2
30	Menchini Gianluca "Zelker"	6	1
31	Sadocco Fabio "Lazarus"	6	2
32	Dell'Uomo Francesca	5	2
33	Fauci Michele "Silverwing"	5	2
34	Filippi Federico "Beren"	5	2
35	Marrella Stefano	5	2
36	Di Forti Angelo "AramilReed"	4	1
37	Petralia Fabio "Delmair"	4	2
38	Vicomandi Francesco	4	2
39	Amadio Cristian "Kramer"	3	1
40	Cerasoli Cristiano "Daeman"	3	1
41	De Blasi Paolo "Lupin III"	3	1
42	Del Grosso Daniele "Abaddon"	3	2
43	Marucci Riccardo "Skull"	3	1
44	Petralia Alessandro "Drnovice"	3	2
45	Starna Valerio "SilkVelvet"	3	1
46	Trinci Valerio "Grundig"	3	1
47	Zanovello Fabio "Redemptor"	3	1
48	Bossù Piergiorgio "Whitecrane"	2	1
49	Dell'Uomo Luca	2	1
50	Garzia Luca	2	1
51	Marchesi Marco	2	1
52	Picciuti Daniele "MichailVov"	2	1
53	Prina Claudio "First84"	2	1
54	Ravecca Matteo "Krimkorleon"	2	1
55	Battaglia Daniele	1	1
56	Scarselletta Stefano	1	1

I Tornei che hanno generato questa classifica sono:

- Lucca, 1 novembre 2003;
- Torino, 14 dicembre 2003;
- Sesto S. Giovanni, febbraio 2004;
- Firenze, 28 marzo 2004;
- Roma, 6 giugno 2004.

Al momento sono previsti i seguenti tornei:

- Sesto S. Giovanni, luglio 2004;
- Russi, settembre 2004

Dopo questi due tornei, in occasione di Lucca 2004, ci sarà la premiazione del vincitore dell'anno 2003-2004, e a seguire il primo torneo dell'annata 2004-2005.



**I NUOVI SITI UFFICIALI.**

**WARZONE:**

**WWW.EXCELSIORENTERTAINMENT.COM**

**DOOMTROOPER:**

**WWW.DOOMTROOPER.NET**

**DOOMTROOPER  
ON-LINE:**

**WWW.CCGWORKSHOP.COM**

# RAGNAROK



ESPANSIONE PER DOOMTROOPER, GCC

## RAGNAROK

LIST CARD  
MCIC EDITION

### RAGNAROK LIST CARD

1/120

#### GUERRIERI

ACCOLITO  
CACCIATORE DI TESTE  
CACCIATORE SELVAGGIO  
CAMBIANTE  
CANE DA GUERRA  
CERCAPISTA  
CONTABILE  
FRATELLO JOHAN  
GENERALE GIULIANO  
GRETCHEN MANNERHEIM  
GUARDIA DI PHOBOS  
GUNTER ROMANOV  
HYENA  
INFILTRATORE NINJA  
INIZIATO  
KARAK IL GUARDIANO  
LEGIONARIO URLATORE  
LUPA ADDOLORATA  
MAGGIORE LANCASTER  
MERCENARIO DI SCHROEDINGER  
RAGNO  
SACRESTANO  
SERGEI RICHTHAUSEN  
SERGENTE GIULIANO  
SERGENTE GABRIEL FOX  
TATSU GIGAMEK  
TEMPLARE DEL TRIANGOLO  
THAD MYERS  
THRALL  
WALLACE JAMES  
ZUJRL, SIGNORE DELL'ANIMA

#### RELIQUIE

IL CORNO D'OTTONE  
STRAZIA CARNE

34/120

#### EQUIPAGGIAMENTI

CANNONE AUTOMATICO A FUOCO PESANTE  
CANNONE PORTATILE A ESPLOSIVO  
CRIMSON SHARK  
DRAGONBIKE SILENZIATA  
ELETTROMAGNETE  
LAMA TEMPLARE  
MAZZA TEMPLARE  
MIKATCH  
PIASTRE DI CONDUZIONE  
SONAGLIO DEL BAMBINO

44/120

#### FORTIFICAZIONI

CENTRO DI COMANDO  
INSTALLAZIONE DI SICUREZZA  
MERCATO ALL'APERTO  
NASCONDIGLIO DELLE ARMI  
RETE DI INFORMAZIONI  
SATELLITE DI SORVEGLIANZA

50/120

#### WARZONES

LINEA DI TRINCEA  
SULLA CIMA DEI TETTI

52/120

#### MISSIONI

CERCA E DISTRUGGI  
COMPAGNI  
DIMOSTRARE A SE STESSI  
FRONTE UNITO  
IL MANDATO DEL CARDINALE  
IL RUGGITO DEI SEA LIONS

LA MORALITÀ È PER I DEBOLI  
MOBILITAZIONE DI GUERRA  
NESSUNA RITIRATA!  
PERLUSTRAZIONE  
POSIZIONE FORTIFICATA  
PROGRAMMA DI POTENZIAMENTO  
RICOGNITORE  
RULLO DI TAMBURI  
STATO DI GUERRA STRATEGICO  
SULLA LINEA DEL FUOCO  
TEAM D'ASSALTO  
TERRA IN FIAMME  
TRINCERAMENTO

71/120

#### ALLEANZE

L'ALLEANZA

72/120

#### INCANTESIMI DELL'ARTE

EVOCARE LO SPIRITO

73/120

#### OSCURA SIMMETRIA

AVVENTURARSI NEL VUOTO  
AVVIZZIMENTO DELL'ANIMA  
CHIAMATA DEL LEGIONARIO  
CHIAMATA DELLA CACCIA SELVAGGIA  
CONGELATO DAL FREDDO DEL VUOTO  
DANZANDO SUL FILO DI RASOIO DEL VUOTO  
FINZIONE OSCURA  
IL ROVESCIO DELLA FORTUNA OSCURA  
INGRESSO DELLE DELIZIE DEMONICHE  
L'ARDENTE PUGNO DELLA DISTRUZIONE DI ILIAN  
LA VACUITÀ DEL VUOTO  
L'OSCENO FAVORE DI ILIAN  
REQUISIRE UN FAVORE OSCENO  
RIMOZIONE OSCURA  
RITORNO ALL'OSCURITÀ  
SENTIERO ATTRAVERSO IL VUOTO  
SPORCA BRAMOSIA  
TEMPUS FUGIT  
UNITÀ OSCURA  
VORTICE DEL MULTIVERSO

93/120

#### SPECIALI

ADDESTRAMENTO DA CECCHINO  
ADDESTRATO NEL CORPO A CORPO  
APOCALYPSE NOW!  
APPELLO  
ATTRAVERSARE IL FILO SPINATO  
BLITZKRIEG  
CONTROLLO DI QUALITÀ  
DIVISIONE SWI  
ERA DEL PROGRESSO  
ERRORE TATTICO  
ERRORE TOTALE DI COMUNICAZIONE  
FALLO DA SOLO  
FONDO DI GUERRA  
GIORNO DI ELEZIONI  
IL POTERE DEL CLAN  
LA BENEDIZIONE DI NATHANIEL  
LA FURIA DELLA VENDETTA  
NESSUN POSTO È COME CASA  
NON COSÌ IN FRETTA  
PARENTELE UNITE!  
RIVELAZIONE DIVINA  
RIVOLUZIONE DEI THRALL  
SABOTAGGIO DELLE LINEE DI RIFORMIMENTO  
TEAM MEDICO PERSONALE  
TRASFORMAZIONE DEL NEFARITA  
VACANZA  
ZAVORRA

120/120

1/120

**ACCOLITO**  
Guerriero / Oscura Legione  
C2 S2 A3 V2

SEGUACE DI ALGEROTH. ERETICO. Non può MAI avere carte dell'Oscura Simmetria assegnate. Guadagna +2 in C, S e A per ogni altro Accolito nella stessa Area. Al costo di 2 Azioni puoi scartare l'Accolito per introdurre un guerriero non-Personalità SEGUACE DI ALGEROTH dalla tua mano.

**CACCIATORE DI TESTE**  
Guerriero / Imperiale  
C5 S4 A5 V8  
MEMBRO DEL CLAN. WOLFBANE. Non può MAI avere Equipaggiamenti o essere LETALE. Deve attaccare due volte al costo di una azione di attacco. Il secondo attacco deve essere fatto contro lo stesso avversario (se possibile, altrimenti il secondo è perso). Durante il secondo attacco, l'avversario NON può rispondere.

**CACCIATORE SELVAGGIO**

Guerriero / Oscura Legione  
C6 S8 A7 V9

SEGUACE DI ILIAN. Non possono mai essergli assegnati VEICOLI o Animali. I Cacciatori Selvaggi possono ricevere ogni carta dell'Oscura Simmetria in ogni momento senza costo per l'Azione (essi non possono ricevere carte dell'Oscura Simmetria ristrette ad uno specifico tipo di guerriero).

**CAMBIANTE**

Guerriero / Oscura Legione  
C5 S5 A5 V7

SEGUACE DI ILIAN.

Puoi variare i valori base C, S e A in ogni momento quante volte vuoi, purché la somma dei tre valori sia 15. Nessun valore può scendere sotto allo 0.

**CANE DA GUERRA**

Guerriero / Oscura Legione  
C2 S2 A2 V3

SEGUACE DI ILIAN. Guadagna +2 in C, S e A per ogni altro CANE DA GUERRA nella stessa Area. Il Cane da Guerra ti permette di eliminare una carta dalla tua mano in ogni momento per pescare una carta dal tuo Mazzo da Pescare. Ogni volta che fai questo, il Cane da Guerra viene ferito. Se viene ucciso in questo modo, il Cane da Guerra è eliminato e i punti sono guadagnati da un avversario a caso. Altrimenti, è scartato normalmente quando viene ucciso.

**CERCAPISTA**

Guerriero / Imperiale  
C4 S3 A4 V4

MEMBRO DEL CLAN. WOLFBANE. Può attaccare dalle Warzone in cui si difende normalmente. Guadagna i modificatori C, S, A e V, e ogni altro effetto riportato sulla Warzone come se si difendesse. Gli avversari non possono difendersi nelle Warzone.

**CONTABILE**

Guerriero / Generico  
C3 S3 A3 V3

PERSONALITÀ. Mettilo in un'Area di combattimento (se inserito nell'Avamposto diventa TRIBALE). Non può mai avere affiliazioni (eccetto quella generica) o diventare un ERETICO.

Ogni volta che un giocatore pesca una carta in ogni momento eccetto durante la propria fase Pescare, quel giocatore deve pagare 1D per ogni carta. Se non ha punti D in quel momento, non può pescare carte.

**FRATELLO JOHAN**

Guerrigero / Fratellanza

C5 S8 A7 V7

**PERSONALITÀ. ARCANGELO. ARCANGELI** Non-Personalità guadagnano +4 in C, S e A mentre sono nella stessa Area con Johan. Johan e tutti gli ARCANGELI nella stessa Area in cui uno sta usando l'ICARUS guadagnano +5 in S e A addizionale.

**GENERALE GIULIANO**

Guerrigero / Bauhaus

C9 S7 A8 V8

**PERSONALITÀ. ETOILE MORTANT. BENEDETTO. LETALE.** Altri ETOILES MORTANT nella stessa Area con Giuliano guadagnano +3 in C, S e A, sono BENEDETTI (senza costo in D) e sono LETALI.

**GRETCHEN MANNERHEIM**

Guerrigero / Cybertronic

C4 S4 A6 V7

**PERSONALITÀ. GESTORE OCCULTO.** Per ogni 6D che spendi durante la tua Fase Pescare, puoi dichiarare che uno dei tuoi guerrieri Cybertronic è un NON-COMBATTENTE fino all'inizio del tuo prossimo turno. Il costo è solo 1D se il guerriero che scegli è un altro GESTORE OCCULTO.

**GUARDIA DI PHOBOS**

Guerrigero / Oscura Legione

C3 S2 A2 V4

**SEGUACE DI MUAWIJHE. IMMUNITÀ COMPLETA ALLA SIMMETRIA.** Non può mai avere carte dell'Oscura Simmetria. La Guardia di Phobos non può essere automaticamente uccisa, e nemmeno scartata o eliminata attraverso l'effetto di carte giocate. L'unico modo di toglierla dal gioco è con il combattimento.

**GUNTER ROMANOV**

Guerrigero / Bauhaus

C4 S5 A7 V7

**PERSONALITÀ. DRAGONE.** Al costo di due Azioni puoi eliminare questa carta e aggiungere un CARRO ARMATO "GRIZZLY" dalla tua collezione nella stessa Area (il V base del Grizzly rimane 20).

**HYENA**

Guerrigero / Generico

C4 S4 A6 V6

**PERSONALITÀ. DOOMTROOPER.** Può avere assegnato ed usare ogni Equipaggiamento o Reliquia. Quando uccide un guerriero, Hyena prende tutto l'Equipaggiamento e le Reliquie dal guerriero. Hyena può eliminare una carta Equipaggiamento o Reliquia a lui assegnata in ogni momento per guadagnare 1 Punto Promozione.

**INFILTRATORE NINJA**

Guerrigero / Mishima

C- S- A- V5

**PERSONALITÀ. NON-COMBATTENTE.** Mentre è in gioco, puoi fare un attacco durante il

turno dell'avversario per ogni cinque guerrieri Mishima nella stessa Area di Combattimento. L'attacco deve essere fatto con un tuo guerriero Mishima. Gli attacchi possono essere condotti in ogni momento eccetto durante i combattimenti.

**INIZIATO**

Guerrigero / Oscura Legione

C3 S3 A4 V3

**SEGUACE DI ALGEROTH. ERETICO.** Non può avere carte dell'Oscura Simmetria. Ogni volta che un SEGUACE DI ALGEROTH nella stessa Area dell'Iniziato usa un DONO MINORE o un DONO MAGGIORE DI ALGEROTH, l'Iniziato contribuisce per 3D al suo effetto (se applicabile).

**KARAK IL GUARDIANO**

Guerrigero / Oscura Legione

C6 S9 A8 V8

**PERSONALITÀ. SEGUACE DI ILIAN. TEMPLARE.** Mentre è in gioco, tutti gli altri TEMPLARI in gioco guadagnano +3 ai loro C, S e A. Durante la tua Fase Azioni Karak ti permette di eliminare due carte dalla tua mano per scartare una carta Speciale assegnata in gioco.

**LEGIONARIO URLATORE**

Guerrigero / Oscura Legione

C5 S4 A4 V8

**SEGUACE DI MUAWIJHE. LEGIONARIO URLANTE. LEGIONARIO.** Al costo di una Azione, il Legionario Urlatore ti permette di eliminare fino a 5 carte dal tuo mazzo da Pescare. Per ogni carta eliminata, rimuovi 1 Punto Promozione dalla pila di un avversario. Ogni volta che lo fa, subisce una ferita (se ucciso in questo modo nessun punto viene guadagnato).

**LUPA ADDOLORATA**

Guerrigero / Imperiale

C5 S3 A4 V5

**MEMBRO DEL CLAN. WOLFBANE.** Ogni volta che questo guerriero ne uccide un altro in combattimento, tu puoi eliminare una carta non-Guerriero in gioco.

**MAGGIORE LANCASTER**

Guerrigero / Capitol

C6 S9 A7 V11

**PERSONALITÀ. COMANDANTE. RAGNO.** Mentre è in gioco, tutti i tuoi RAGNI (incluso Lancaster) non possono mai essere automaticamente uccisi o scartati durante il combattimento con carte giocate (essi sono scartati normalmente se uccisi) mentre sono nella stessa Area con Lancaster.

**MERCENARIO DI SCHROEDINGER**

Guerrigero / Generico

C15 S15 A15 V?

**PERSONALITÀ. DOOMTROOPER.** Aggiungilo a 0D (devi comunque spendere una azione). Non può mai eseguire Sabotaggi. Durante ogni tua fase Pescare paga 4D su questo guerriero oppure scartalo. Il V del guerriero è uguale al numero di D su di esso.

**RAGNO**

Guerrigero / Capitol

C5 S6 A6 V5

Puoi eliminare le 2 carte in cima al tuo mazzo da Pescare in ogni momento (eccetto durante il combattimento) per far scartare dal Ragno una Fortificazione o una Warzone in gioco.

**SACRESTANO**

Guerriero / Oscura Legione  
C4 S5 A5 V6

**SEGUACE DI ALGEROTH. ERETI-  
CO.** Non può ricevere carte dell'O-  
scura Simmetria. Mentre è in gioco,  
se le tue Reliquie sono scartate asse-  
gnate al Sacrestano (anche Reliquie  
della Fratellanza e anche se il MU-  
SEO è in gioco). Puoi eliminare una  
Reliquia assegnata al Sacrestano in  
ogni momento per dare a tutti i tuoi  
**SEGUACI DI ALGEROTH** in gioco  
+6 in C, S e A fino all'inizio del tuo  
prossimo turno.

**SERGEI RICHTHAUSEN**

Guerriero / Bauhaus  
C6 S10 A7 V9

**PERSONALITÀ. USSARO.** Altri US-  
SARI guadagnano +5 in C, S e A  
mentre sono nella stessa Area con  
Richthausen.

**SERGEANTE DEI RAGNI**

Guerriero / Capitol  
C5 S6 A7 V7

**COMANDANTE. SERGENTE. RAG-  
NO. IMMUNITÀ COMPLETA ALLA  
SIMMETRIA. IMMUNE ALL'ARTE.**  
Altri RAGNI guadagnano +4 in C, S e  
A mentre si trovano nella stessa Area  
con il Sergente.

**SERGEANTE GABRIEL FOX**

Guerriero / Capitol  
C2 S8 A6 V8

**PERSONALITÀ. COMANDANTE.  
SERGENTE. MARTIAN BANSHEE.**  
Se viene ferito, Fox torna immediata-  
mente sano a meno che la ferita non  
lo uccida automaticamente. Altri  
MARTIAN BANSHEES guadagnano  
+4 in C, S e A mentre sono nella  
stessa Area con Fox.

**TATSU GIGAMEK**

Guerriero / Mishima  
C12 S14 A15 V18

**VEICOLO. LETALE.** Non può MAI  
avere carte assegnate. Un Sabotag-  
gio riuscito effettuato dal Gigameka ti  
permette di eliminare il mazzo di car-  
te Scartate del giocatore.

**TEMPLARE DEL TRIANGOLO**

Guerriero / Oscura Legione  
C5 S7 A6 V7

**SEGUACE DI ILIAN. TEMPLARE.** Se  
l'avversario non ha guerrieri in gioco,  
il Templare può attaccare un guerrie-  
ro nella stessa Area di Combattimen-  
to. Durante questo combattimento, il  
Templare non può mai essere ferito.  
Dopo questo combattimento, questo  
guerriero è eliminato (nessun punto è  
guadagnato). Se uccide il guerriero  
attaccato, i Punti Promozione posso-  
no essere guadagnati.

**THAD MYERS**

Guerriero / Cybertronic  
C7 S8 A7 V9

**PERSONALITÀ. COMANDANTE.  
SICUREZZA CYBERTRONIC. IM-  
MUNITÀ MINORE ALL'OSCURA  
SIMMETRIA. PROFANO.** Altri SICU-  
REZZA CYBERTRONIC guadagnano  
+3 in C, S e A mentre sono nella  
stessa Area con Myers.

**THRALL**

Guerriero / Generico  
C1 S1 A2 V3

Aggiungilo in una qualunque Area (se  
lo aggiungi all'Avamposto diventa  
TRIBALE). Per ogni carta pescata  
dall'avversario in ogni momento ec-  
cetto la Fase Pescare, puoi aggiun-  
gere un Thrall dalla tua mano senza  
costo in D o azioni. Può anche esse-  
re aggiunto normalmente.  
Guadagnano +1 in C, S e A  
per ogni altro Thrall nella  
stessa Area. Puoi avere  
qualsunque numero di Thrall  
nel tuo mazzo.

**WALLACE JAMES**

Guerriero / Imperiale  
C6 S5 A7 V7

**PERSONALITÀ. MEMBRO  
DEL CLAN. WOLFBANE.  
LETALE. ATTACCA PER  
PRIMO** (contro guerrieri  
dell'Oscura Legione). Altri  
WOLFBANES guadagnano  
+3 in C, S e A e sono LE-  
TALI mentre sono nella  
stessa Area con James.

**ZUURL, SIGNORE DELL'-  
ANIMA**

Guerriero / Oscura Legione  
C8 S5 A10 V12

**PERSONALITÀ. SEGUAC-  
E E NEFARITA DI MUA-  
WIJHE. IMMUNE ALL'AR-  
TE.** Zuurl può attaccare ed  
essere attaccato solo da  
guerrieri con V modificato  
di 7 o più.  
32/120

**RELIQUIE****IL CORNO D'OTTONE**

Reliquia / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD OGNI SEGUACE  
DI ILIAN.** Ogni volta che un guerriero  
nella stessa Area con questo guerrie-  
ro usa un DONO DI ILIAN, questo  
guerriero contribuisce con 5D al suo  
effetto (se applicabile).

**STRAZIA CARNE**

Reliquia / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE SOLO AD ALAKHAI  
IL FURBO. ARMA DA CORPO A  
CORPO.** Non può mai essere scarta-  
ta. Se viene rimossa dal gioco rimi-

schiala nel mazzo da Pescare (anche  
se MUSEO è in gioco). Quando usa  
la Strazia Carne, il suo C base è rad-  
doppiato, l'avversario dimezza  
(arrotondato per eccesso) il suo A  
base, e diventa LETALE.

34/120

**EQUIPAGGIAMENTI****CANNONE AUTOMATICO A FUO-  
CO PESANTE**

Equipaggiamento / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD OGNI TEMPLA-  
RE. ARMA DA FUOCO. MITRAGLIA-  
TRICE PESANTE.** +4 in S. Questo  
guerriero può Sparare a qualunque  
numero di guerrieri al costo di una  
Azione Tattica, ma subisce -2 in S  
per ogni attacco dopo il primo. An-  
nuncia tutti gli attacchi subito. Condu-  
ci ogni attacco separatamente.

**CANNONE PORTATILE A ESPLOSI-  
VO**

Equipaggiamento / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD UN SEGUACE  
DI ILIAN. ARMA DA FUOCO E DA  
CORPO A CORPO.** +3 in C e S. Al  
costo di 3 Azioni (una delle quali de-  
ve essere Tattica), può attaccare  
ogni guerriero nell'Area avversaria  
(scegli quali). Conduci ogni attacco  
separatamente. L'avversario può  
prevenire gli attacchi scartando le  
prime 2 carte dal mazzo da Pescare  
per ogni attacco.

**CRIMSON SHARK**

Equipaggiamento / Capitol  
**ASSEGNABILE AD UN TUO GUER-**

**RIERO CAPITOL. VEICOLO. AERONAVE.** Il guerriero guadagna +4 in S e A. Tutti i guerrieri nella stessa Area del guerriero che usa il Crimson Shark possono Entrare e Uscire dalla Copertura in ogni momento e senza costo in azioni. Questo guerriero non può Essere in copertura mentre usa questo Veicolo.

**DRAGONBIKE SILENZIATA**  
Equipaggiamento / Mishima  
**ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO MISHIMA.** Il guerriero guadagna +3 in S e A e può essere in copertura mentre usa la Dragonbike. Inoltre, il guerriero che usa la Dragonbike può entrare e uscire dalla Copertura in ogni momento (eccetto durante i combattimenti) e senza costo per l'azione, e può uscire dalla Copertura e attaccare nello stesso turno.

**ELETTROMAGNETE**  
Equipaggiamento / Cybertronic  
**ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO CYBERTRONIC.** Spendendo 1 azione e 10D, questo guerriero può prendere qualunque Equipaggiamento o Reliquia in gioco e darlo ad un altro guerriero nella stessa Area (ignora le restrizioni di affiliazione).

**LAMA TEMPLARE**  
Equipaggiamento / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD UN TEMPLARE. ARMA DA CORPO A CORPO.** +2 in C. Una volta tra le tue fasi Pescare, al costo di una azione di attacco, questo guerriero può forzare un giocatore per eliminare la carta in cima al mazzo da Pescare. Nessuno può guardare quelle carte.

**MAZZA TEMPLARE**  
Equipaggiamento / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD UN TEMPLARE. ARMA DA CORPO A CORPO.** +4 in C. Un guerriero che usa la Mazza può fare due attacchi in Corpo a Corpo separati al costo di una Azione Tattica. Conduci ogni attacco separatamente.

**MIKATCH**  
Equipaggiamento / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD UN FIGLIO DI ILIAN. ARMA DA FUOCO/CORPO A CORPO.** Un guerriero equipaggiato con il Mikatch può usare i VELENI, come se fosse un MORTIFICATOR.

**PIASTRE DI CONDUZIONE**  
Equipaggiamento / Cybertronic  
**ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO CYBERTRONIC.** Questo guerriero COLPISCE PER PRIMO in tutti i combattimenti. Anche se l'avversario sopravvive, non può rispondere.

**SONAGLIO DEL BAMBINO**  
Equipaggiamento / Oscura Legione  
**ASSEGNABILE AD UN FIGLIO DI ILIAN. ARMA DA CORPO A CORPO E DA FUOCO.** +2 in C e S. Guerrieri in combattimento contro un guerriero che usa il Sonaglio devono scartare ogni ARMATURA che possiedono.  
44/120

#### FORTIFICAZIONI

**CENTRO DI COMANDO**  
Fortificazione / Cybertronic  
**ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA.** Mentre è in gioco, tutti i tuoi guerrieri Cybertronic guadagnano +2 in A. I GESTORI OCCULTI guadagnano +5 in A quando si difendono.

**INSTALLAZIONE DI SICUREZZA**  
Fortificazione / Generica  
**COSTRUIBILE IN UNA TUA AREA DI COMBATTIMENTO.** Mentre è in gioco, ogni volta che un avversario ti forza (attraverso carte giocate) a scartare o eliminare una carta dal tuo mazzo da pescare o dalla pila degli scarti, puoi spendere 3D per ignorare l'effetto. Carte multiple devono essere pagate separatamente.

**MERCATO ALL'APERTO**  
Fortificazione / Generica  
**ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA.** Non può mai essere scartato o eliminato. I giocatori possono mettere le proprie carte Equipaggiamento in gioco o dalla propria mano su questa carta in ogni momento per 4D (8D per i VEICOLI). Gli Equipaggiamenti su questa carta non possono mai essere scartati o eliminati. Ogni guerriero può comprare ogni Equipaggiamento da questa carta al costo di una Azione e 10D (16D per i VEICOLI), e può usarlo ignorando l'affiliazione.

**NASCONDIGLIO DELLE ARMI**  
Fortificazione / Generica  
**ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA.** Se l'Equipaggiamento nella tua Squadra è forzato ad essere scartato tramite una carta giocata, viene messo nel Nascondiglio. Equipaggiamenti scartati per avere scartato un guerriero non sono influenzati da questa carta. I guerrieri nella tua Squadra possono essere legalmente equipaggiati dal Nascondiglio al costo di 2 azioni. Mentre è in gioco, tutte le carte Equipaggiamento in gioco sono immuni a "L'ANNO DELLA CATASTROFE".

**RETE DI INFORMAZIONI**  
Fortificazione / Generica  
**ASSEGNABILE AD UNA TUA AREA DI COMBATTIMENTO.** Tu e le tue forze potete terminare o guadagnare

gli effetti di una Missione non-TATTICA in gioco (in aggiunta al controllore della Missione). Se tu o le tue forze terminate una Missione, guadagni la ricompensa e la Missione è scartata.

**SATELLITE DI SORVEGLIANZA**  
Fortificazione / Cybertronic  
**ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA.** Per 1 azione e 5D puoi mettere un segnalino bersaglio su un guerriero (puoi averne solo 1). Puoi convertire ogni Azione Standard in Azione Tattica, ma solo se viene usata dai tuoi guerrieri Cybertronic per attaccare il Bersaglio. Il segnalino è rimosso se il guerriero entra in Copertura.  
50/120

#### WARZONES

**LINEA DI TRINCEA**  
Warzone / Generica  
C-2 S+2 A+3 V+3  
**WARZONE GENERICA. ASSEGNABILE ALLA SQUADRA O ALL'AVAMPOSTO.** Mentre è in gioco, puoi aggiungere ESPERTI DI TRINCEA alla tua Squadra o Avamposto durante il tuo turno senza azioni o costo in D.

**SULLA CIMA DEI TETTI**  
Warzone / Generica  
+2 -1 +1 +1  
**WARZONE GENERICA. ASSEGNABILE ALLA SQUADRA O ALL'AVAMPOSTO.** Un guerriero che si difende da questa Warzone può guadagnare i benefici da tre differenti Carte Fortificazione in gioco in aggiunta ai bonus della Warzone. Il guerriero deve poter usare le Fortificazioni normalmente.  
52/120

#### MISSIONI

**CERCA E DISTRUGGI**  
Missione / Generica  
**ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO.** Questo guerriero può attaccare dalle Warzone in cui si difende normalmente. Guadagna i modificatori C, S, A e V, e ogni effetto riportato sulla Warzone come se si difendesse. Gli avversari non possono difendersi nelle Warzone.

**COMPAGNI**  
Missione / Cybertronic  
**ASSEGNABILE A TE STESSO.** Puoi designare un CORAZZIERE e un CACCIATORE (entrambi non-Personalità) nella tua Squadra come Compagni. Puoi ridefinire i Compagni in ogni momento eccetto durante il combattimento. Se uno dei due entra in combattimento, l'altro può associarsi. I Compagni sommano i loro C,

S e A. Se l'avversario sconfigge il loro A combinato, entrambi i Compagni sono feriti. Ogni compagno può usare le proprie abilità e carte assegnate. Questa Missione non è mai terminata.

#### DIMOSTRARE A SE STESSI

Missione / Imperiale

ASSEGNABILE A TE STESSO. Mentre è in gioco, tutte le tue GIOVANI GUARDIE guadagnano +5 in C e S, e COLPISCONO PER PRIMI. Questa Missione non è mai terminata.

#### FRONTE UNITO

Missione / Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. TATTICA. Puoi avere solo una TATTICA in gioco. Quando attacchi, i guerrieri nella tua Area possono unire le forze contro un guerriero. Somma i valori C e S. L'avversario non può rispondere. Dopo il combattimento, l'avversario può scartare un attaccante e guadagnare i punti uguali al suo V. Questa Missione non è mai terminata.

#### IL MANDATO DEL CARDINALE

Missione / Fratellanza

ASSEGNABILE AD UN DOOMTROOPER NON-ERETICO. Mentre è assegnato, il guerriero è considerato un MORTIFICATOR, ASSASSINO e un guerriero della Fratellanza (perde le altre Affiliazioni). Scarta questa carta se ferisce un guerriero della Fratellanza in combattimento. Questa carta non concede l'abilità di lanciare gli Incantesimi dell'Arte.

#### IL RUGGITO DEI SEA LIONS

Missione / Capitol

ASSEGNABILE A TE STESSO. Mentre è in gioco, i tuoi SEA LIONS guadagnano +3 in C, S e A e COLPISCONO PER PRIMI. I loro avversari non possono difendersi in nessuna Warzone tranne che nell'ARCIPELAGO GRAVETON. Questa Missione non è mai terminata.

#### LA MORALITÀ È PER I DEBOLI

Missione / Generica

ASSEGNABILE AD UN TUO GUERRIERO NON-PERSONALITÀ. Questo guerriero può ignorare le restrizioni delle affiliazioni quando attacca. Dopo che ha attaccato un guerriero di una affiliazione, può essere bersaglio dei guerrieri di quella affiliazione quando essi attaccano. Questa Missione non è mai terminata.

#### MOBILITAZIONE DI GUERRA

Missione / Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. TATTICA. Puoi avere solo una TATTICA in gioco. Se un tuo guerriero che usa o è considerato un VEICOLO attacca

e ferisce un altro guerriero, il tuo guerriero può immediatamente attaccare nuovamente il guerriero avversario dopo che il primo combattimento è terminato. Questa Missione non è mai terminata.

#### NESSUNA RITIRATA!

Missione / Mishima

ASSEGNABILE AD UN TUO GUERRIERO MISHIMA. Quando questo guerriero si difende in combattimento, può triplicare i suoi valori base C e S, purché non guadagni altri bonus in C e S. Questa Missione non è mai terminata.

#### PERLUSTRAZIONE

Missione / Mishima

ASSEGNABILE AD UN ARTEFATTO SUICIDA O AD UN ARTEFATTO DA COMBATTIMENTO. Il guerriero può eseguire una missione di perlustrazione al costo di una azione. Ogni missione di perlustrazione dà un +2 in C, S e A a tutti i tuoi guerrieri Mishima non-Personalità fino all'inizio del tuo prossimo turno. Questa Missione non è mai terminata.

#### POSIZIONE FORTIFICATA

Missione / Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. TATTICA. Puoi avere solo una TATTICA in gioco. I tuoi guerrieri in copertura guadagnano +6 in A invece di +3. Questa Missione non è mai terminata.

#### PROGRAMMA DI POTENZIAMENTO

Missione / Cybertronic

ASSEGNABILE A TE STESSO. Al costo di una azione, puoi potenziare i tuoi guerrieri non-PERSONALITÀ Cybertronic. Per ogni 3D che spendi durante questa azione, il guerriero guadagna un segnalino di Potenziamento (al massimo 5). Ogni segnalino aggiunge +2 in C, S e A. Questa Missione non è mai terminata.

#### RICOGNITORE

Missione / Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. TATTICA. Puoi avere solo una TATTICA in gioco. Gli avversari dei tuoi guerrieri in combattimento non possono guadagnare gli effetti delle carte Fortificazioni e delle Warzone. Questa Missione non è mai terminata.

#### RULLO DI TAMBURI

Missione / Bauhaus

ASSEGNABILE A TE STESSO. Durante il combattimento puoi eliminare un INCURSORE BAUHAUS dalla tua Squadra per aggiungere +3 in C, S e A ad un guerriero Bauhaus in gioco che usa o è considerato un CARRO

ARMATO. Quel guerriero diventa LETALE. Gli effetti sono permanenti. Questa Missione non è mai terminata.

#### STATO DI GUERRA STRATEGICO

Missione / Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. TATTICA. Puoi avere solo una TATTICA in gioco. Al costo di una Azione Tattica, elimina questa carta per scartare una carta Fortificazione o prendere 5D da un avversario. Puoi usare questo effetto solo una volta tra le tue fasi Pescare. Questa Missione non è mai terminata.

#### SULLA LINEA DEL FUOCO

Missione / Capitol

ASSEGNABILE A TE STESSO. Mentre è in gioco, i tuoi FREE MARINES possono scegliere di difendersi in qualunque Warzone in gioco. Questa Missione non è mai terminata.

#### TEAM D'ASSALTO

Missione / Capitol

ASSEGNABILE ESATTAMENTE A 5 TUOI GUERRIERI CAPITOL. Al costo di 1 Azione Tattica, i guerrieri possono fare ognuno un attacco individuale (conducili separatamente). Elimina questa carta se 2 o più dei guerrieri lasciano il gioco. Un guerriero può essere in un solo Team d'Assalto. Questa Missione non è mai terminata.

#### TERRA IN FIAMME

Missione / Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. TATTICA. Puoi avere solo una Tattica in gioco. Durante la Fase Modifica dei valori del Combattimento che interessa i tuoi guerrieri, puoi scartare una tua carta non-guerriero in gioco per porre fine al combattimento. Questa Missione non è mai terminata.

#### TRINCERAMENTO

Missione / Imperiale

ASSEGNABILE A TE STESSO. Mentre è in gioco, tutti i tuoi ESPERTI DI TRINCEA sono LETALI. Quando si difendono, guadagnano +3 in A. Questa Missione non è mai terminata.

71/120

#### ALLEANZE

#### L'ALLEANZA

Alleanza / Generica

ALLEANZA. Puoi convertire tutte le tue azioni in Azioni Tattiche se hai almeno un guerriero di ogni Corporazione in gioco QUANDO OGNI AZIONE TATTICA È DICHIARATA. Ogni guerriero può rappresentare solo una

Corporazione, anche se ha affiliazioni multiple.  
72/120

#### INCANTESIMI DELL'ARTE

**EVOCARE LO SPIRITO**  
Incantesimo / Fratellanza  
ARTE D'EVOCAZIONE. GIOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI E SPENDENDO 10D. Puoi cercare nella tua collezione lo SPIRITO DI NATHANIEL e metterlo direttamente in gioco nella stessa Area di chi ha lanciato questo Incantesimo. Mischia ogni mazzo in cui hai cercato.  
73/120



#### OSCURA SIMMETRIA

**AVVENTURARSI NEL VUOTO**  
Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Quando uno dei tuoi guerrieri dell'Oscura Legione è ferito in combattimento, puoi eliminare questa carta per prevenire la ferita. Questa carta non ha effetto su ferite che "uccidono automaticamente" un guerriero.

**AVVIZZIMENTO DELL'ANIMA**  
Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Al costo di una Azione Tattica, questo guerriero può pagare il valore V in D di un guerriero non-dell'Oscura Legione e mettere un segnalino di Corruzione su di esso. Ogni segnalino Corruzione su un guerriero infligge -2 in C, S, A e V. Quando un guerriero

raggiunge V 0 è ucciso e scartato (i punti uguali al suo V base sono guadagnati).

**CHIAMATA DEL LEGIONARIO**  
Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Questo guerriero può spendere due azioni e rimuovere questa carta dal gioco per chiamare un altro guerriero dell'Oscura Legione dalla tua collezione. Il guerriero chiamato deve avere un V più basso del V base di questo guerriero. Metti il guerriero chiamato nel tuo Schieramento.

#### CHIAMATA DELLA CACCIA SELVAGGIA

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Al costo di una Azione Tattica, scegli un guerriero con un V base minore di questo guerriero. Pagando il doppio del V base di quel guerriero in D, egli è ucciso automaticamente (i punti uguali al V base sono guadagnati). Ferisci questo guerriero ogni volta che usi questo dono. Se il guerriero è ucciso, i punti V uguali al valore base sono guadagnati.

#### CONGELATO DAL FREDDO DEL VUOTO

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Spendendo 1 azione e 3D questo guerriero può congelare un guerriero fino all'inizio del tuo prossimo turno. Quel guerriero non può attaccare, essere attaccato (eccetto dai SEGUACI DI ILIAN e si difende normalmente), eseguire azioni, o prevenire un SABOTAGGIO. Puoi usare questo Dono solo una volta tra una fase Pescare e l'altra.

#### DANZANDO SUL FILO DI RASOIO DEL VUOTO

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Se questo guerriero è ucciso in combattimento, puoi invece eliminare questa carta per evitarlo. Il guerriero rimane allo stato attuale. Una volta usato questo Dono, il guerriero subisce permanentemente -2 ai suoi valori base C, S e A. Future Assegnazioni e usi di questa carta sono cumulativi.  
**FINZIONE OSCURA**

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO ERETICO MAGGIORE DI

ILIAN. Può essere assegnato ad ogni ERETICO anche se non può avere DONI MAGGIORI. Mentre è assegnato, questo guerriero non è più influenzato da carte che influenzano specificamente gli Eretici, a meno che tu decida altrimenti.

#### IL ROVESCIO DELLA FORTUNA OSCURA

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Quando è in combattimento, questo guerriero può forzare ogni carta Speciale appena giocata a tornare nella mano del giocatore che l'ha giocata (i punti D spesi sono persi). Puoi allora immediatamente giocare una carta Speciale. Il giocatore bersaglio può allora giocare la carta Speciale di nuovo. Questa abilità può essere usata una sola volta per combattimento.

#### INGRESSO DELLE DELIZIE DEMONIACHE

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MINORE. Durante il combattimento questo guerriero può pagare il V base dell'avversario in D per cambiare la Tattica di Battaglia del combattimento.

#### L'ARDENTE PUGNO DELLA DISTRUZIONE DI ILIAN

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MINORE DI ILIAN. Mentre è in gioco questo guerriero guadagna +4 in C e S ed è LETALE. Nessuna ARMA può essere usata da un guerriero con questo DONO.

#### LA VACUITÀ DEL VUOTO

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MAGGIORE DI ILIAN. Se questo guerriero ferisce un altro guerriero in un combattimento Corpo a Corpo, può scegliere di lasciare l'avversario incolume (senza danno), scarta questa carta e guadagna permanentemente +X in C, S oppure A, dove X è il V modificato dell'avversario. Usi multipli di questa carta sono cumulativi.

#### L'OSCENO FAVORE DI ILIAN

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO ERETICO MINORE. Al costo di due azioni, questo guerriero può dare ad un guerriero presente nella stessa Area di Combattimento le abilità di una carta dell'Oscura Simmetria che ha assegnato fino all'inizio del tuo prossimo turno. Questo guerriero non può usare quella Simmetria durante questo periodo.

#### REQUIRE UN FAVORE OSCENO

Oscura Simmetria / Oscura Legione  
DONO MINORE. PUÒ ESSERE ASSEGNATO SOLO AD UN NEFARITA. Se l'Apostolo del Nefarita è nella

stessa Area, egli può partecipare al combattimento. I suoi valori base C, S e A sono uguali al suo V modificato. Devi eliminare un guerriero dalla stessa Area durante ogni tua fase Pescare oppure scarta questa carta.

#### RIMOZIONE OSCURA

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MAGGIORE DI ILIAN. Durante il combattimento questo guerriero può spendere 10 D per eliminare una qualunque carta non-guerriero in gioco.

#### RITORNO ALL'OSCURITÀ

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MAGGIORE DI ILIAN. Quando è in combattimento, questo guerriero può spendere 6D in ogni momento durante la fase Modifica del combattimento per porvi immediatamente fine. Dopo aver usato questo effetto, il guerriero è ferito (nessun punto è guadagnato se muore).

#### SENTIERO ATTRAVERSO IL VUOTO

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MINORE. Quando questo guerriero attacca, può scegliere in quale delle Warzone dell'avversario il combattimento avviene (o anche nessuna). Inoltre, se un guerriero della stessa Area di questo guerriero attacca, questo guerriero può spendere 5D per scegliere in quale Warzone il combattimento avvenga (se ce ne sono).

#### SPORCA BRAMOSIA

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MAGGIORE DI ILIAN. Al costo di una azione, questo guerriero può mettere un segnalino su un guerriero non dell'Oscura Legione in gioco. Il giocatore che controlla il guerriero bersaglio deve pagare 3D per ogni segnalino sul guerriero durante la sua Fase Pescare oppure rimischia quel guerriero nel mazzo da Pescare.

#### TEMPUS FUGIT

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MAGGIORE DI ILIAN. Questo guerriero può spendere 6D durante il combattimento per darti un'Azione Standard (che deve essere spesa durante il combattimento). Questo guerriero può spendere solo 12D in questo modo per combattimento. Azioni guadagnate in questo modo non possono MAI essere convertite in Azioni Tattiche.

#### UNITÀ OSCURA

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MINORE. Ogni volta che un guerriero nella stessa Area di questo guerriero usa una abilità dell'Oscura Simmetria che richiede punti D, questa carta provvede con +1D all'effetto

per ogni guerriero nella stessa Area. Copie multiple di questa carta sono cumulative.

#### VORTICE DEL MULTIVERSO

Oscura Simmetria / Oscura Legione DONO MINORE. Al costo di tre Azioni puoi eliminare questa carta e forzare ogni giocatore (incluso tu) a eliminare X carte dalla cima del mazzo da pescare, dove X è ogni 4D che spendi. Il tuo mazzo da Pescare non è MAI immune a questo effetto. 93/120

#### SPECIALI

##### ADDESTRAMENTO DA CECCHINO

Speciale / Generica ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO IN OGNI MOMENTO. Mentre è assegnata, il guerriero non è influenzato da modificatori negativi al suo valore in S.

##### ADDESTRATO NEL CORPO A CORPO

Speciale / Generica ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO IN OGNI MOMENTO. Mentre è assegnata, il guerriero non è influenzato da modificatori negativi al suo valore in C.

##### APOCALYPSE NOW!

Speciale / Generica ASSEGNABILE ALLA PARTITA IN OGNI MOMENTO ECCETTO DURANTE IL COMBATTIMENTO. Mentre è in gioco, non possono avvenire Azioni Tattiche. Dopo che ogni giocatore ha eseguito azioni, OGNI suo guerriero può fare un attacco (e solo uno) senza costo in azioni. Le Azioni Tattiche date da altre carte sono ignorate.

##### APPELLO

Speciale / Generica GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE. Per ogni guerriero NON-COMBATTENTE che hai in gioco, guadagni 1 Punto Promozione. Puoi guadagnare gli effetti di questa carta solo una volta per partita.

##### ATTRAVERSARE IL FILO SPINATO

Speciale / Generica GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Puoi scartare una carta Missione in gioco.

##### BLITZKRIEG

Speciale / Bauhaus ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA DURANTE IL TURNO DI UN AVVERSARIO. Per ogni tre guerrieri Bauhaus nella tua Squadra all'inizio del tuo turno, guadagni una Azione Tattica extra per quel turno.

##### CONTROLLO DI QUALITÀ

##### Speciale / Generica

ASSEGNABILE ALLA PARTITA IN OGNI MOMENTO. Mentre è in gioco, nessuna carta Equipaggiamento può essere scartata o eliminata attraverso l'effetto di altre carte (a meno che l'uso dell'Equipaggiamento richieda di scartarlo o eliminarlo), e carte che scartano o eliminano Equipaggiamenti non possono essere giocate.

##### DIVISIONE SWI

Speciale / Cybertronic ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA AL COSTO DI UNA AZIONE. Se i tuoi guerrieri Cybertronic sono attaccati, puoi aggiungere ogni numero di SICUREZZA CYBERTRONIC alla tua Squadra dalla tua mano (senza costi in D o per l'azione). Questi guerrieri possono unirsi al combattimento, sommando i loro valori C, S e A. L'avversario decide chi attaccare.

##### ERA DEL PROGRESSO

Speciale / Generica GIOCABILE IN OGNI MOMENTO SE HAI UN DOOMTROOPER IN GIOCO. Puoi scartare una carta Speciale assegnata attualmente in gioco. Per 4D, puoi scartare una seconda carta Speciale.

##### ERRORE TATTICO

Speciale / Generica GIOCABILE DURANTE IL COMBATTIMENTO IMMEDIATAMENTE DOPO CHE IL GUERRIERO DEL TUO AVVERSARIO USA L'EFFETTO DI UNA CARTA. Il combattimento si ferma PRIMA che l'effetto abbia luogo. Puoi cambiare il tuo guerriero con un altro guerriero dalla stessa Area (a tua scelta) che possa combattere. Il combattimento (e l'effetto della carta) continua con il nuovo guerriero.

##### ERRORE TOTALE DI COMUNICAZIONE

Speciale / Generica ASSEGNABILE ALLA PARTITA AL COSTO DI UNA AZIONE. Annuncia il nome di una carta Speciale quando giochi questa carta (ma non questa carta, INTERFERENZA, RIFLESSIONE o COMUNICAZIONE ERRATA). Mentre è in gioco, la carta annunciata non può essere giocata da nessun giocatore. Copie già in gioco rimangono. TU puoi avere una sola copia per volta di questa carta in gioco.

##### FALLO DA SOLO

Speciale / Generica ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO IN OGNI MOMENTO. Il guerriero può attaccare ed essere attaccato da guerrieri con ogni affiliazione. Altri guerrieri con la stessa affiliazione non possono essere aggiunti alla stessa Area mentre questo guerriero

(o questa carta) è in gioco. Guerrieri già in gioco rimangono, ma quelli che influenzano questo guerriero non lo fanno più (e viceversa).

#### FONDO DI GUERRA

Speciale / Generica  
**ASSEGNABILE A TE STESSO AL COSTO DI UNA AZIONE.** Durante le tue azioni Meditate, puoi mettere 3D su questa carta invece di prendere il normale 1D. Questi punti possono essere solo spesi per inserire guerrieri in gioco, e sono considerati parte della tua pila di Punti Destino. Se scartata, tutti i D su questa carta sono persi.

#### GIORNO DI ELEZIONI

Speciale / Generica  
**GIOCABILE IN OGNI MOMENTO.** A partire da te, fai un giro del tavolo. OGNI giocatore e guerriero in gioco prendono 1 voto per ogni singolo giocatore. I giocatori possono scartare guerrieri dalla propria mano per 1 voto ciascuno. Il giro finisce da te. Il vincitore guadagna X Punti Promozione; X è uguale alla metà del V totale di uno dei suoi guerrieri in gioco (arrotondato per eccesso). Ogni giocatore può vincere una sola elezione per partita.

#### IL POTERE DEL CLAN

Speciale / Imperiale  
**ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA AL COSTO DI UNA AZIONE.** Per ogni 3 guerrieri Imperiali nella tua Squadra, ci vuole una ferita extra per uccidere ogni guerriero Imperiale nella tua Squadra. Ferite che "uccidono automaticamente" contano come due ferite. Se questa carta è scartata, tutti i guerrieri con 2 o più ferite sono uccisi (i punti non sono guadagnati).

#### LA BENEDIZIONE DI NATHANIEL

Speciale / Fratellanza  
**ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA IN OGNI MOMENTO.** Devi scartare 2 guerrieri della Fratellanza dalla tua squadra quando giochi questa carta. Mentre è in gioco, tutti i **SEGUACI DI ALGEROTH** in gioco perdono permanentemente -5 ai loro valori base C, S e A. Copie multiple di questa carta in gioco non sono cumulative.

#### LA FURIA DELLA VENDETTA

Speciale / Generica  
**GIOCABILE IMMEDIATAMENTE DOPO CHE UN TUO GUERRIERO È STATO UCCISO IN COMBATTIMENTO.** Tutti i tuoi guerrieri guadagnano +X in C, S e A, dove X è il V modificato del guerriero ucciso. L'effetto di questa carta termina alla FINE del tuo prossimo turno.

#### NESSUN POSTO È COME CASA

Speciale / Generica  
**ASSEGNABILE AD UNA WARZONE AL COSTO DI UNA AZIONE.** Mentre è assegnata, i modificatori positivi e negativi dati dalla barra dei valori della Warzone sono raddoppiati. Modificatori addizionali dati delle note della Warzone non vengono raddoppiati. Una Warzone può avere solo una copia di questa carta assegnata.

#### NON COSÌ IN FRETTA

Speciale / Generica  
**GIOCABILE DURANTE IL COMBATTIMENTO IMMEDIATAMENTE DOPO CHE L'AVVER-SARIO GIOCA UNA CARTA CHE METTE FINE AL COMBATTIMENTO.** Gli effetti di quella carta sono ignorati e il combattimento continua. Se la carta era scartata o eliminata dopo l'uso, deve esserlo ugualmente.

#### PARENTELE UNITE!

Speciale / Imperiale  
**GIOCABILE SU UN TUO GUERRIERO IMPERIALE IN COMBATTIMENTO, PAGANDO 10D.** Fino alla fine del combattimento, il guerriero può aggiungere i valori base C, S, A e V di un altro guerriero Imperiale IN GIOCO ai propri valori base. Il valore V combinato dei guerrieri non può superare 20. L'avversario combatte contro il guerriero originario.

#### RIVELAZIONE DIVINA

Speciale / Generica  
**GIOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI.** Mischia la tua Riserva, pesca la carta in cima, e mettila nella tua mano.

#### RIVOLUZIONE DEI THRALL

Speciale / Generica  
**ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO AL COSTO DI UNA AZIONE.** In ogni momento, questo guerriero può negare gli effetti di una carta Speciale giocata, o scartare una carta Speciale assegnata in gioco, purché tu scarti una delle tue carte Speciali in gioco per ogni carta che neghi.

#### SABOTAGGIO DELLE LINEE DI RIFORMIMENTO

Speciale / Generica  
**GIOCABILE IMMEDIATAMENTE DOPO CHE UN GIOCATORE HA PESCATO CARTE DAL MAZZO DA PESCARE O DAGLI SCARTI E PAGANDO 4D.** Il giocatore deve scartare l'ultima carta pescata. Tu puoi vedere quella carta. Se spendi altri 4D, puoi eliminarla anziché scartarla.

#### TEAM MEDICO PERSONALE

Speciale / Generica

**ASSEGNABILE AD UNA PERSONALITÀ AL COSTO DI DUE AZIONI.** FORTIFICAZIONE. Se ferito, questo guerriero può eseguire una azione per andare in Copertura e guarire la sua ferita, e guadagnare permanentemente +2 al suo A base.

#### TRASFORMAZIONE DEL NEFARITA

Speciale / Oscura Legione  
**GIOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI.** Puoi rimpiazzare un ERETICO in gioco con un NEFARITA dalla tua mano o mazzo da Pescare. Dopo mischia il mazzo da Pescare. Tutte le carte assegnate all'ERETICO (eccetto Equipaggiamenti e Reliquie) sono scartate.

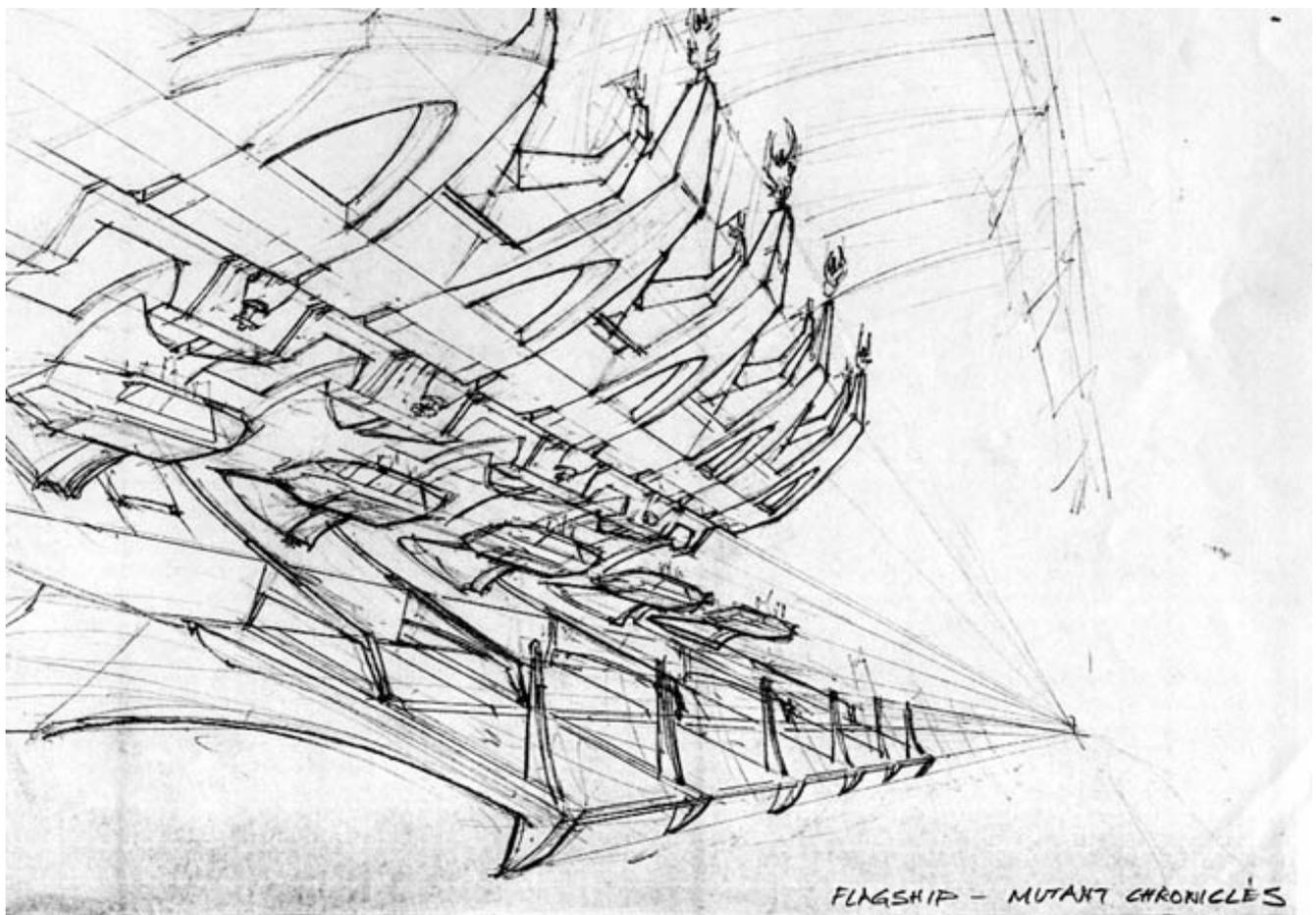
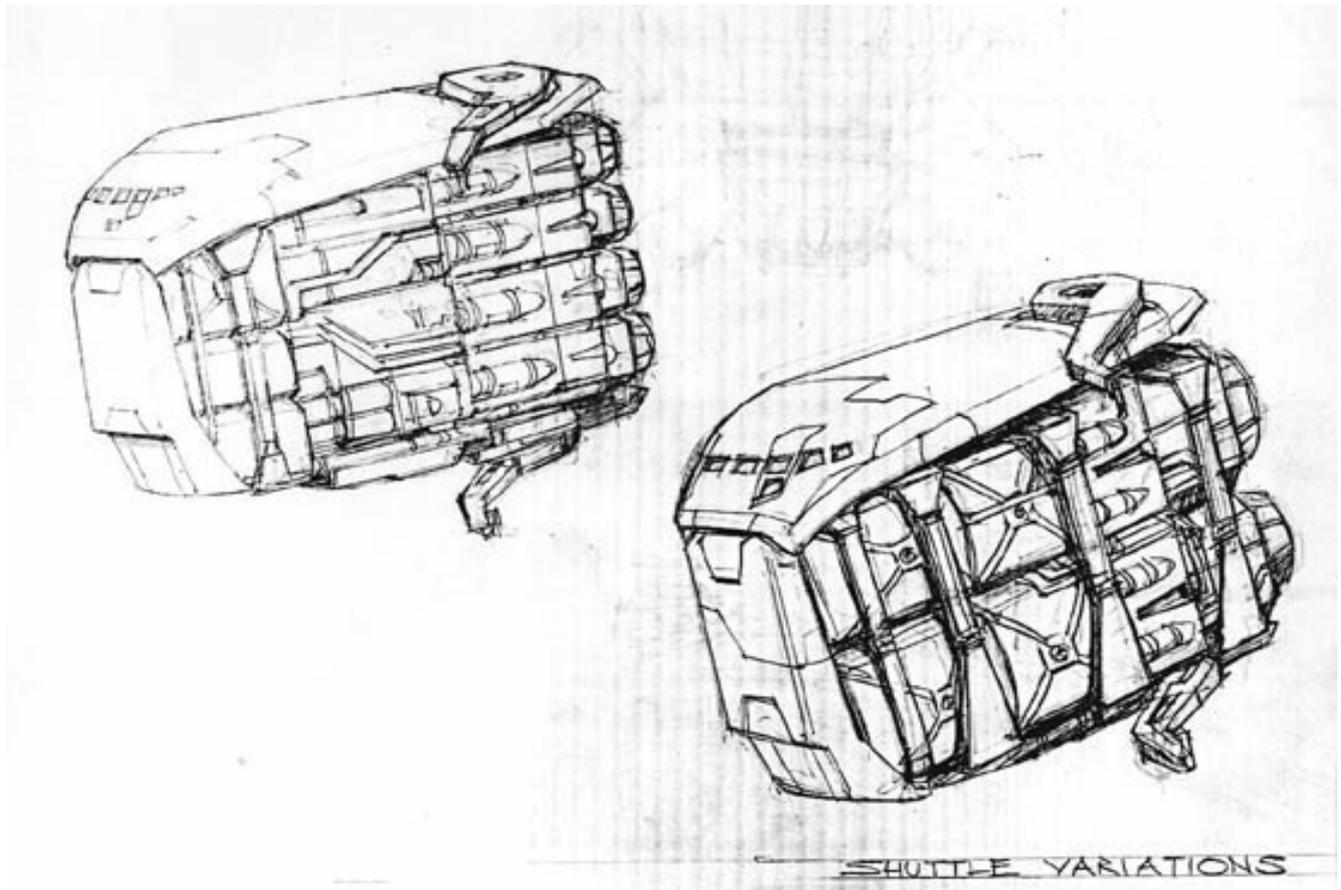


#### VACANZA

Speciale / Generica  
**GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE.** Scegli una affiliazione in gioco. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutti i guerrieri dell'affiliazione scelta perdono -4 in C, S e A e non possono attaccare. Puoi mettere una Affiliazione in VACANZA una sola volta per partita.

#### ZAVORRA

Speciale / Generica  
**ASSEGNABILE A TE STESSO IN OGNI MOMENTO.** Tu non puoi guadagnare Punti Promozione. Al costo di una Azione puoi assegnare questa carta al giocatore alla tua destra, spendendo 5D o eliminando la carta in cima al tuo mazzo da pescare. Quel giocatore ora controlla questa carta. Ci può essere una sola copia di questa carta in gioco.  
 120/120



## DUE DISEGNI PREPARATORI PER IL FILM DI MUTANT CHRONICLES