

DOOMZINE

NUMERO 20 NOVEMBRE 2005



DOOMZINE n.20 - NOVEMBRE 2005

EDITORIALE

Che ci crediate o no, è passato un anno dal precedente numero di Doomzine. Il primo a non crederlo sono io. Perché tutti i giorni hanno qualcosa a che vedere con Mutant Chronicles (o più semplicemente MUTANT, come diciamo tra noi appassionati): tradurre qualcosa, cercare qualche strategia per un mazzo decente, spedire set delle nostre espansioni, rispondere alle mail, leggere e scrivere sul forum, pensare all'organizzazione dei tornei, trovare gli spazi, preparare coppe e premi, trovarsi con gli amici con cui si condivide questa passione per giocare o preparare qualcosa, insomma, ogni giorno è scandito da qualche cosa da fare per Mutant. E la cosa è davvero stupenda, lasciatemelo dire!

E' stupenda perché si ha a che fare con persone che non condividono solo questa passione, ma persone sulla mia stessa lunghezza d'onda, persone con cui posso dire parole come

"Harkonnen", "Nazgul", "Jedi" o "Borg", in qualunque contesto ed essere compreso, senza essere guardato in maniera strana come se stessi parlando una lingua sconosciuta.

E questo è davvero bello!

Come è stato stupendo ritrovarsi ancora una volta a Lucca, dove per il terzo anno consecutivo siamo stati presenti come Mutant Chronicles Italian Club con il NOSTRO stand, una presenza, la nostra, che cresce, una community che ora viene invitata alle varie manifestazioni che si tengono un po' in tutta Italia, come è stato a Russi lo scorso anno, come è già stato a Modena quest'anno e come sarà ai Giochi Sforzeschi di Milano il prossimo dicembre.

E tutto questo quando sembra che qualcosa si stia finalmente muovendo, e di cui ne parliamo nello spazio apposito, più avanti.

E il merito di quanto stiamo ottenendo è di tutti noi, del nostro lavoro e della nostra passione.

Fabio Dall'Ara

COVER BY: ALEX HORLEY (per gentile concessione d'uso al MCIC)

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

PIANETA EXCELSIOR



Sebbene l'operato della Excelsior non sia gradito da una larga fetta di fan, sia per lo scarso supporto al prodotto al di fuori del territorio statunitense, che per alcune scelte discutibili sull'ambientazione, che per la cronica lentezza nel far uscire le novità (a distanza di 16 mesi non è ancora uscito un solo supplemento per Warzone!), la casa americana cerca di dare una svolta alla propria immagine, cominciando con il rinnovare il sito.

Operazione riuscita; il nuovo look del sito si presenta accattivante e funzionale ma la domanda sorge spontanea: fare meno rinnovi del sito e più materiale per i giochi?

Visto che nessuno può illuminarci con una risposta (Talamini latita) andiamo a sbirciare dentro questo sito, diviso in due grandi sezioni principali, una dedicata a Chronopia, l'altra a Warzone.

Ed è in questa sezione che troviamo i nuovi banner dedicati alle fazioni in lotta nell'universo delle Cronache Mutanti e che riportiamo tutti, in rigoroso ordine alfabetico:



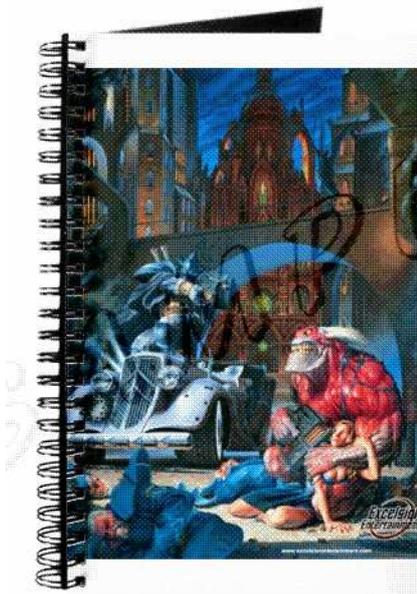
Oltre a questo, nella sezione OTHER STUFF si possono vedere le immagini delle statue, realizzate in formato da 10" a 13", che riproducono vari personaggi del mondo di Warzone, dai Legionari Non-Morti al Razide, fino al Templare di Ilian e al Custode dell'Arte (queste ultime in formato da 13").

Realizzate da Joe Spilewski, queste statuette (assemblate ma non colorate), sono realizzate partendo dai disegni originali dello Studio Parente e di Paul Bonner.



Altre novità presenti nella sezione store del sito:

Luna City Journal, \$8.49
 "The Cleansing" Journal \$8.49
 "Standoff" Journal \$8.49



Quaderni di 80 fogli bianchi, 160 pagine, con rilegatura a spirale, con copertine accattivanti, disponibili in tre diverse versioni: Orrore Vesticolare di Mortificator di Paul Bonner, Crenshaw, il Mortificator, visto da Simon Bisley, la terza con i "nostri" Mitch Hunter e Crenshaw che si fronteggiano su Dark Eden, ancora di Paul Bonner.

Dimensioni 5"x 8"

MOUSEPAD:

The Boys Are Back! Variant Mousepad \$12.99



Con l'illustrazione scherzosa di Talamini con l'allegra brigata che vede Golgotha, Alakhai e altre creature dell'Oscura Legione intorno ad un tavolo a giocare a... poker!

Al McGruder's Trading Post è invece possibile trovare TUTTO PER IL PERFETTO IMPERIALE, dall'Imperial War Journal a 9.99\$, alla tazza marcata Imperiale, i boxer, la Polo, perfino la maglietta per bebè, con la bella illustrazione di Edward Murdoch (un vero Imperiale si riconosce già nella culla!).



Inoltre, si possono trovare diversi poster, tra cui quelli delle illustrazioni già citate dell'Orrore Vesticolare (The Mean Streets of Luna) di Bonner, Mitch & Crenshaw su Dark Eden (l'illustrazione si chiama in realtà Diplomacy), Crenshaw di Bisley, Valpurgius con Max Steiner e Valerie Duval (Welcome to my Home è il titolo dell'illustrazione) più quella di Talamini con le creature dell'Oscura Legione, con prezzi che partono da 24.99\$ fino a 44.99\$.

A tutto questo si aggiungono anche (finalmente!) nuove miniature: il cecchino dei Dragoni Bauhaus e gli Euthanasi, della Triade Luterana.





29 OTTOBRE - 1 NOVEMBRE 2005: LUCCA COMICS & GAMES LA FIERA DELL'ABBONDANZA!

Come si sente dire da più parti, riguardo la manifestazione toscana, Lucca E' Lucca!

Nel senso che è la manifestazione più ricca, quella che presenta più espositori ed ospiti, sia nel campo del fumetto che in quello ludico, maggiori novità (escono più novità per Lucca che in tutto il resto dell'anno, e ho sentito negozianti dichiararsi LIETI del fatto che non tutto è arrivato in tempo per essere presentato proprio a Lucca), gli eventi non si contano, tornei uno dietro l'altro, e le cifre parlano da sole: oltre 6-0.000 visitatori anche quest'anno.

Tutto questo per dire che rinunciare ad una vetrina come Lucca è pura follia!

E noi non ci rinunciamo, presentandoci puntuali all'appuntamento per la terza volta consecutiva. A fare da biglietto da visita uno stand-up di Alakhai di due metri e mezzo.

E uno stand pieno di carte, magliette, poster, romanzi, fumetti, riviste, diorami, manuali, miniature, calendari-omaggio... (ho dimenticato qualcosa?)

Partenza venerdì 28, arrivo a Lucca alle 16, subito ci diamo da fare per allestire lo stand: Alakhai è veramente grande, pensiamo a dove sistemarlo (con quello che ci è costato, rinunciarci sarebbe un vero peccato!) ed optiamo per un pannello laterale allo stand; la scelta si rivelerà in parte infelice, in quanto i nostri vicini avevano ASSOLUTO BISOGNO proprio di quel pannello (nonostante al venerdì gli avessimo detto che se proprio ne avevano bisogno, cercavamo un'altra soluzione, e alla loro risposta che non gli era indispensabile, ci eravamo convinti di aver trovato la quadratura del cerchio), ed ogni

tanto ci coprivano il faccione del nostro simpatico nefarita, ma ormai il pannello era attaccato, e un'altra sistemazione era difficile da trovare al sabato, con la fiera già aperta.

A parte questo inconveniente, il nostro stand, a differenza di altri, si presenta molto colorato e pieno, con il nostro logo alla parete in fondo, poster vari appesi, le magliette che abbiamo stampato come MCIC, oltre all'ammassamento di zaini e giubbotti che tutti ci rifilavano (ma vi avviso fin d'ora che dal prossimo anno non sarà più così).

Torniamo alla manifestazione.

SABATO — PRIMO GIORNO.

Il sabato apre con la bella cifra di oltre 17.000 visitatori, e si vede: le persone che si fermano interessate al nostro stand sono tantissime, e la maggior parte esclama: "Mah... Mutant Chronicles? E' ancora vivo? Non ci posso credere...", oppure "Se lo sapevo mi portavo la lista delle carte che mi mancano..." e così via, esclamazioni a cui seguiva la nostra opera di evangelizzazione: MUTANT CHRONICLES vive ancora, etc. etc.!



GAGLIO ALLO STAND

Sempre nella prima giornata ci impegniamo in demo di Warzone più che di Doomtrooper, mentre alla fine non si è presentato nessuno che potesse fare il master per il GDR, questo è un argomento da trattare a fondo sul forum, per l'anno prossimo sarà una cosa da portare sicuramente, visto il numero di giocatori che ha domandato del futuro del GDR, se è prevista una nuova edizione, se saranno stampati i restanti supplementi in italiano...

Serata in pizzeria, poi in albergo dove prepariamo i mazzi di Vth Tribe, Quinta Tribù, la nuova espansione marcata MCIC. Un lavoro che ci impegna fino alle 4 di notte, ma per fortuna è la notte dell'introduzione dell'ora solare, per cui andiamo a letto "solo" alle 3!!! E di lì a poche ore ci aspetta l'evento più atteso della manifestazione, per quanto ci riguarda: il torneo di Doomtrooper.

DOMENICA – SECONDO GIORNO.

Il torneo di Doomtrooper di Lucca. Quello che, da quando esiste il MCIC, ha il record di presenze, nel 2004 con 36 partecipanti. La speranza di raggiungere quota 40 è reale, soprattutto dopo i 28 partecipanti di Modena, ma alla fine si rivela infondata, in quanto a disputarsi la vittoria sono "solo" 33 giocatori, a cui non si aggiunge chi scrive, per problemi di "presidio" allo stand. Peccato, ma ci rifaremo l'anno prossimo.

Il torneo coincide con il giorno di maggiore affluenza di visitatori: oltre 20.000!!!

E' il caos più totale: arrivi in ritardo, difficoltà a raccogliere i nominativi dei partecipanti, alla fine si comincia alle 11. Tardi. Troppo.

A tutto questo si aggiunge una scarsa auto-disciplina di molti giocatori e le cose vanno avanti all'inverosimile, impiegando oltre 4 ore per fare i 5 turni alla svizzera, il ché costringe alla disputa dei quarti, delle semi-finali e delle finali al meglio delle 2 partite, con somma dei punteggi.

Alla gestione dei dati del torneo si aggiunge l'afflusso dei visitatori allo stand, che se già al sabato era elevato, alla domenica diventa caotico. In alcuni momenti ci siamo trovati in quattro, cinque persone a spiegare la nostra attività a chi chiedeva informazioni.

Alla sera eravamo tutti piuttosto provati, anche per le poche ore di sonno della notte.

CLASSIFICA torneo di DOOMTROOPER:

- 1 Gandolfi Piermattia "Eddycudo"
- 2 Del Castello Valentino "Maverick"
- 3 Burrows "Chribu" Christian
- 4 Ascani Enrico "Henshu"
- 5 Gagliotti Alessandro "Gaglio"
- 6 Marchesi Mirko "Halakay"
- 7 Bianco Pino "Giuseppe"
- 8 Luongo "Ezoghoul" Nino
- 9 Novati Diego "Cacchiele"
- 10 De Blasi Paolo "Lupin III"
- 11 Enzo "Cloe" Ilaria
- 12 Ciarcello Luca "Luca"
- 13 Desana Davide "Davide"
- 14 Laurocci "Dionix" Jacopo
- 15 Savarino "AtillaIII" Nadir
- 16 Bertacco Eugenio "Tetzu-ko"
- 17 Petralia Alessandro "Drnovice"
- 18 Pedicini Francesco "Predicatore"
- 19 Bianchi Simone "Levy"
- 20 Venoso Gaetano "Gell"
- 21 Gerbino Roberto "Shadow_Walker"
- 22 Griva Marco "Pengo"
- 23 Gualtieri "TrueAlakhai" Roberto
- 24 Macchelli "FioreReietto" Mattia
- 25 Tinarelli Manuele "Qmanta"
- 26 Silvan Raffaele "Incredulo"
- 27 Capello Massimo "Capo_Max"
- 28 Canefracassetti "Sgarzel" Jacopo
- 29 Petralia Fabio "Delmair"
- 30 Meucci Matteo "Neon"
- 31 Evangelisti Claudio "Cloud"
- 32 Venoso Walter "Evendur"
- 33 Picciuti Daniele "Michailvov"



E' più feroce Alakhai o il Gaglio che addenta la pizza, alle spalle di Sandorado ?



LUNEDÌ – TERZO GIORNO.

Giornata decisamente più tranquilla rispetto alle precedenti, con 13.000 visitatori. E finalmente anche noi possiamo darci il cambio allo stand per girare nei padiglioni di Lucca Comics e Lucca Games.

La nostra attività è incentrata sempre in demo di Warzone (Blitzer, quante partite hai fatto?) e Doomtrooper.

In pratica la giornata scorre tranquilla e liscia, dandoci modo di rifiatore, dopo i due intensi giorni precedenti.

E alla sera si vede, in pizzeria (tanto per cambiare), dove l'ilarità e il divertimento raggiungono livelli parossistici: chi c'era, sa cosa intendo.

MARTEDÌ – QUARTO GIORNO.

E così eccoci all'ultimo giorno di fiera: in programma il torneo di Warzone, e l'atmosfera che si respira è più rilassata rispetto a quella di Doomtrooper, che sembra invece raccogliere parte delle tensioni che si sono accumulate in alcune discussioni sul forum.

Per Warzone fortunatamente non è così, e i dieci partecipanti al torneo giocano, vincono, perdono e si divertono tutti allo stesso modo, senza discussioni di nessun tipo, nemmeno di fronte ad alcune lacune nella gestione delle regole.

La fiera registra un ulteriore flessione di pubblico, e alla fine chiude poco sopra le 60.000 presenze, dandoci un'altra giornata tranquilla.

Questa è la classifica finale del torneo di Warzone:

- 1.) Gaetano "Gell" Venoso OSCURA LEGIONE
- 2.) Walter "Evendur" Venoso CAPITOL
- 3.) Davide "Davide" Desana BAUHAUS
- 4.) Mandi IMPERIALE
- 5.) Massimo "Capo_Max" Capello BAUHAUS
- 6.) FCM MISHIMA
- 7.) Winged IMPERIALE
- 8.) Manule "Qmanta" Tinarelli MISHIMA
- 9.) Luca "Luca" Ciarcello MISHIMA
- 10) Andrea "Blitzer" Boccuzzi BAUHAUS

CONCLUSIONI.

Presenza positiva al 100%. Probabilmente il torneo di Doomtrooper doveva essere gestito con più determinazione da parte del sottoscritto, per l'anno prossimo si prenderanno i provvedimenti necessari affinché si possa giocare con più calma, ma questo di Lucca rimane, per chi scrive, un appuntamento a cui partecipare il più numerosi possibile.

Perché Lucca è Lucca!

Ringrazio:

-Eugenio "TETZU-KO" Bertacco, Christian "CHRIBU" Burrows, Massimo "CAPO_MAX" Capello, Paolo "LUPIN III" De Blasi, Marco "PENGO" Griva, Simone "LEVY" Bianchi, Gaetano "GELL" Venoso e Andrea "BLITZER" Boccuzzi, per aver condiviso ancora una volta una esperienza insieme con il solo obbligo di divertirsi;

- tutti coloro che sono intervenuti allo stand dando una mano: Davide "DAVIDE" Desana, Manuele "QMANTA" Tinarelli, Luca "LUCA" Ciarcello, Alessandro "GAGLIO" Gagliotti;

- tutti quelli che hanno partecipato ai tornei;

- i nostri tipografi Francesco "PREDICATORE" Pedicini e Dina "MOGLIE DI CAPO_MAX" De Simone per averci fatto fare bella figura;

- tutti coloro che si sono fermati al nostro stand;

- gli organizzatori di Lucca 2005, a cui manca solo uno spazio fieristico vero e proprio, con punti di accesso facilmente agibili, per avere quel qualcosa in più che ogni tanto sembra mancare a questa manifestazione.

Se qualcosa non ha funzionato da parte nostra, mi scuso per ciò e non me ne vogliate.



SERATA IN PIZZERIA!

MUTANT CHRONICLES THE MOVIE

IL FILM!

Ci siamo di nuovo: Hollywood tenta per la QUINTA volta di portare su grande schermo la nostra saga. Il progetto parte da Simon Hunter, ultimo regista accreditato, in ordine di tempo.

E i presupposti che le cose vadano diversamente, questa volta, ci sono tutti: la Paradox, casa nata sulle ceneri della defunta Target Games, che si occupa inizialmente di sviluppo di software-games, si divide in due aziende: la prima, Paradox Interactive, con sede in Svezia, prosegue nello sviluppo di giochi; la seconda, Paradox Entertainment, con sede negli States, presso gli studi della Warner Bros. Animation, con i diritti legali di Mutant Chronicles, Chronopia e Conan.

Ed è dalla Paradox Entertainment che arriva questo annuncio:

La Paradox Entertainment vende i diritti cinematografici di Mutant Chronicles (luglio 2005).

La Paradox Entertainment ha venduto i diritti cinematografici di Mutant Chronicles ad una compagnia di produzione con sede a New York. Il film dovrebbe entrare in produzione entro la fine dell'anno.

Il marchio Mutant Chronicles è stato lanciato con successo come gioco da tavolo, gioco di ruolo e gioco di miniature nella prima metà degli anni novanta e successivamente uscito come fumetto, romanzi, videogioco e gioco di carte collezionabile, Doomtrooper, che ha venduto nel mondo oltre 170 milioni di carte in 20 edizioni). Il marchio è ora oggetto di un intenso rilancio attraverso tutti i media.

"Noi abbiamo focalizzato la nostra attenzione sull'aspetto commerciale del nostro assetto per molto tempo e Mutant Chronicles è diventato una "assetto dormiente".

Mutant Chronicles ha una buona storia con un potenziale commerciale davvero eccitante. Siamo in attesa del film e stiamo già parlando con ditte per realizzare giocattoli, videogiochi e giochi di carte", dice Peter Sederowsky, C.E.O. della Paradox Entertainment.

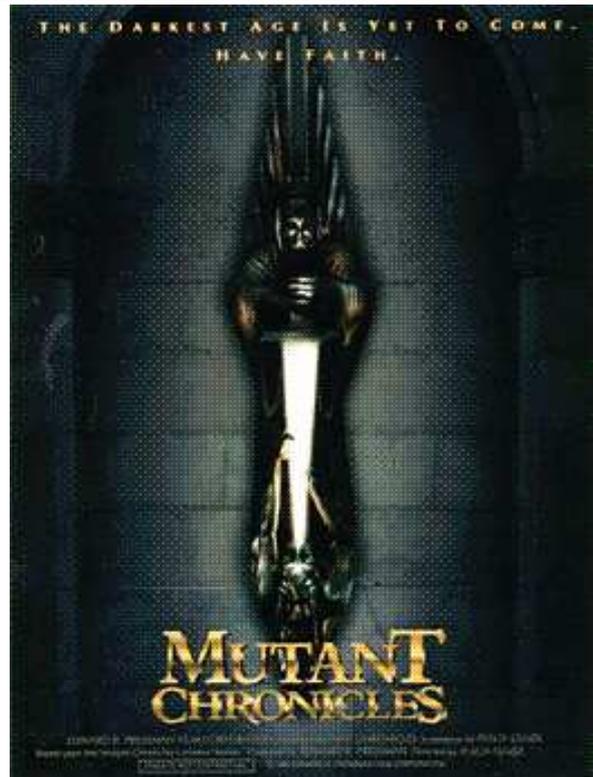
A questa notizia, si aggiunge ora quest'altra, presa dal sito di Simon Hunter:

MUTANT CHRONICLES RISALE DAGLI ABISSI!

Simon ha passato gli ultimi cinque mesi a girare un teaser trailer per il suo prossimo film, Mutant Chronicles. Prodotto da Edward R. Pressman, già produttore di successi come Il Corvo e Wall Street, il film è un progetto di diversi milioni di sterline.

"Ho voluto girare questo teaser per mostrare a tutti lo stile e i toni del film. Il mio scopo era di fare un film realistico, brutale ed eccitante. Noi lo chiamiamo "Salvate il Soldato Ryan con Mutanti".

Il teaser mostra proprio questo e ci dà un assaggio



del mondo che verrà.

"Ha il tatto brutale di un film di Sam Peckinpah con uno sguardo che è sia unico che distintivo" ha detto Simon.

"La storia della pellicola sarà basata, più che sulla spettacolarità, sulle atmosfere, nello stile di Pitch Black e il primo Terminator" ha detto Simon, il quale sta mostrando il trailer, della durata di sette minuti, mentre Edward Pressman sta completando il finanziamento.

"Ogni cosa che si vede in realtà non esiste", dice Simon Hunter. "Abbiamo girato per una somma molto modesta di circa 30.000 sterline, usando gli ultimi ritrovati della tecnologia digitale. Spero di metterlo in rete presto."

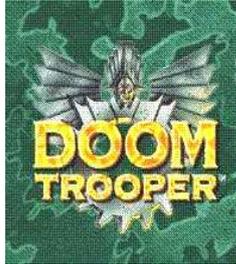
La pre-produzione è prevista per subito dopo Natale, mentre stanno avvenendo trattative per far partecipare Thomas Jane al progetto. "E' un attore fantastico, la sua recitazione è vera e reale. Esattamente quella che cerchiamo. Era fantastico sia in "The Punisher" che in "L'Acchiappasogni", dice Simon.



Un disegno preparatorio dal sito www.simonhunter.net ©

DOOMTROOPER: 2004-2005: LA STAGIONE D'ORO!

Ecco come si è svolta la stagione appena trascorsa, per quanto riguarda i tornei di Doomtrooper:



Lucca	31/10/04	1° livello
Roma	28/11/04	2° livello
Torino	12/12/04	1° livello
Arese	09/01/05	2° livello
Firenze	23/01/05	2° livello
Sesto	06/02/05	1° livello
Partitico	20/02/05	2° livello
Torino	06/03/05	2° livello
Mestre	03/04/05	1° livello
Roma	10/04/05	2° livello
Bologna	01/05/05	2° livello
Napoli	31/05/05	2° livello
Firenze	05/06/05	1° livello
Roma	03/07/05	1° livello
Sesto	24/07/05	2° livello
Torino	04/09/05	2° livello
Modena	25/09/05	1° livello

17 TORNEI!!!

Sette tornei di Primo Livello, dieci tornei di Secondo Livello.

Otto regioni, nell'ordine: Toscana, Lazio, Piemonte, Lombardia, Sicilia, Veneto, Emilia-Romagna e Campania per novantanove partecipanti.

Partecipazione ad alcune delle convention di maggior richiamo del territorio nazionale, Lucca e Modena, e per la prossima stagione saremo presenti anche ad altre convention.

Oltre ottocento iscritti alla community, di cui settecentonovanta italiani.

Quasi trecentomila carte, le home-made stampate dal MCIC in questi anni.

Questo è quello che SIAMO riusciti a mettere in piedi DAL NULLA.

C'è da esserne orgogliosi.

Ed ecco qua i "99"!

Pos.	Nome	Punti	Tornei
1	Bianchi Simone "Levy"	222	12
2	Gandolfi Piermattia "Eddycudo"	181	8
3	Novati Diego "Cacchiele"	157	8
4	Marchesi Mirko "Halakay"	143	9
5	Sorce Simo "Idra"	108	7
6	Desana Davide "Davide"	104	9
7	Gerbino Roberto "Shadow_Walker"	96	9
8	Savarino Nadir "Atilla_III"	74	9
9	Bertacco Eugenio "Tetzu-ko"	67	11
10	Dall'Ara Fabio "Sandorado"	62	12

Pos.	Nome	Punti	Tornei
11	Tinarelli Manuele "Qmanta"	60	9
12	Ascani Enrico "Henshu"	59	6
13	De Blasi Paolo "Lupin III"	57	8
14	Del Castello Valentino "Maverick"	53	5
15	Checchinato Dario "Buddah84"	52	7
16	Griva Marco "Pengo"	50	6
17	Christian Burrows "Chribu"	45	3
18	Filippi Federico "Beren"	41	4
19	Pedicini Francesco "Predicatore"	37	3
20	Marrella Stefano "Titus Gallicus"	32	7
21	Gagliotti Alessandro "Gaglio"	31	7
22	Lascialfari Francesco "Francesco_Fi"	30	2
23	Bianco Pino "Giuseppe"	28	6
24	Banfi Roberto "CyberBob"	25	4
25	Scaratti Stefano "Stefanchenco"	23	7
26	Luongo Nino "Ezoghoul"	22	3
27	Capello Massimo "Capo_Max"	22	6
28	Evangelisti Claudio "Cloud"	20	5
29	Laurocci Jacopo "Dionix"	18	3
30	Petralia Alessandro "Drnovice"	15	4
31	Fortina Fabio "fortycmdc"	15	6
32	Venoso Gaetano "Gell"	15	7
33	Pizzo Francesco "Paizo"	14	3
34	Petralia Fabio "Delmair"	14	4
35	Venoso Walter "Evendur"	14	4
36	Silvan Raffaele "Incredulo"	12	4
37	Avondet Barbara "Iana83"	11	3
38	Marucci Riccardo "Skull"	10	2
39	Mugnai Davide	9	1
40	Ravecca Matteo "Krimkorleon"	8	2
41	Enzo Ilaria "Cloe"	8	2
42	Meucci Matteo "Neon"	8	3
43	Ciarcello Luca "Luca"	8	4
44	Bertacco Luca	8	4
45	Dell'Uomo Luca	7	1
46	Mugnai Antonio "Ragnarok"	7	1
47	Dubini Lorenzo "Brukaliffo"	6	1
48	Garzia Luca "Puma rosso"	6	1
49	Betti Sergio	6	2
50	Del Grosso Daniele "Abbaddon"	6	3
51	Catanzaro Andrea "Hunter"	6	3
52	Lauretta Luca "Lucal83"	6	3
53	De Chirico Fabio "Fabiots"	5	1
54	Vanella Luca "Jimmivanpage"	5	2
55	Faucci Michele "Silverwing"	5	2
56	Casini Danilo "ZiD"	5	3
57	Cane Fracassetti Jacopo "Sgarzel"	5	3
58	Brinno Giuseppe "Ad3s"	4	1
59	Zavino Vincenzo	4	1
60	Aliberti Emilio "Emilius"	4	2
61	Pluchinotta Luigi "L'eletto"	4	2
62	Castaldini Cristian	4	3
63	Menchini Gianluca "Zelker"	4	3
64	Vicomandi Francesco "Fra Tac"	3	1

Pos.	Nome	Punti	Tornei
65	Ferranti Riccardo "DarkPlayer"	3	1
66	Fracaro Ludwig "Ludwig"	3	1
67	Di Trani Jacopo "Razide"	3	1
68	Locorotondo Luca "Loco"	3	1
69	Petralia Massimiliano	3	1
70	Calamia Fabrizio "Mariko"	3	1
71	Collauto Michele	3	1
72	Cristian "Cyber Hacker Ace Logan"	3	1
73	Cristoni Andrea "DMGrizzly"	3	1
74	Marchesi Marco	3	2
75	Mutti Michele "Ioriorochi"	3	2
76	Picciuti Daniele "MichailVov"	3	3
77	Trinci Valerio "Grundig"	2	1
78	Scicolone Giuseppe "Max Steiner"	2	1
79	Tosetto Igor "The crow"	2	1
80	Biondo Thai	2	1
81	Veronesi Claudio "Pandaman"	2	1
82	Bossù Piergiorgio "Whitecrane"	2	2
83	Cerasoli Riccardo "Daeman"	1	1
84	Mastroianni Riccardo "Valpurgius"	1	1
85	Milasi Giovanbattista "Kain666"	1	1
86	Damiano Alessandro	1	1
87	Maugeri Giovanni "SgtC4rt3r"	1	1
88	Bellomo Claudio "FCM"	1	1
89	Novelli Matthew	1	1
90	Peirone "Werewolf"	1	1
91	Ugolini Roberto	1	1
92	Somma Raffaele "Ziohana"	1	1
93	Diego "MrMemoli"	1	1
94	Mauri Nino "Theguardian"	1	1
95	Massimo "Gandalf"	1	1
96	Zanovello Fabio "Redemptor"	1	1
97	Fraccalvieri Pino	1	1
98	Banfi Dana	1	1
99	Graziosi Matteo "Mitzui"	1	1

LA STAGIONE 2005-2006.



DOOMTROOPER: STAGIONE 2005-2006

Formato: STANDARD - 1° livello

**30 ottobre 2005: Lucca –
Lucca Comics & Games**

8 dicembre 2005: Milano - Giochi Sforzeschi

gennaio 2006: Roma

febbraio 2006: Mestre (VE)

aprile 2006: Napoli

maggio 2006: Torino – Torino Comics

giugno 2006: Firenze

settembre 2006: Modena - ModCon

Formato: 2° livello

20 novembre 2005: Sesto San Giovanni (a squadre)

27 novembre 2005: Roma (MI)

gennaio 2006: Firenze

febbraio 2006: Partinico (PA)

marzo 2006: Bologna

aprile 2006: Mantova

maggio 2006: Sesto S. Giovanni (MI)

giugno 2006: Torino

luglio 2006: Roma

settembre 2006: Verona

In **neretto** gli appuntamenti fissi, legati alle CON.

In **corsivo** gli eventi già svolti.

Questo è un calendario di massima, suscettibile di variazioni.



Premiazione al torneo di Roma:
Levy e Maverick



Una partita del torneo di Napoli:
Cloud VS. Ragnarok

ALAKHAI & ZHARN

Di Aurora Torchia

CAP. 5: Strani Racconti

Alakhai sfoggiò uno dei suoi sorrisi diabolici e appoggiò con grazia una gamba su uno dei braccioli del trono.

"Sul serio non ti capisco, Absalom... Quante storie per un miserabile Nefarita di Muawijhe!"

Absalom scosse la testa, irritato: "Non è questo il problema! Siamo finiti in un'altra dimensione. Improvvisamente. E poi ne siamo saltati fuori altrettanto all'improvviso. Non capisco."

Alakhai rise con cattiveria: "Ci sono tante cose che non capisci, Absalom. Abbiamo vinto: è questo quello che conta."

Il Warlord sapeva che il suo padrone gli stava nascondendo qualcosa, ma d'altra parte sapeva anche che era molto pericoloso insistere a fare domande.

Lanciò quindi un'occhiata a Zharn, sperando che intervenisse in suo aiuto, ma lo strano Magus non sembrava prestare la minima attenzione alla discussione in corso. Anzi, voltava le spalle all'intera scena, affacciato a una delle ampie finestre della sala del trono.

"Puoi andartene adesso, Absalom." la voce di Alakhai non ammetteva repliche.

Così, pur seccato e per nulla soddisfatto, Absalom non poté fare altro che inchinarsi ed uscire.

Zharn finalmente si voltò: aveva un bicchiere di vino in mano e lo sorseggiava con aria assente.

"Non mi hai fatto neanche una domanda su quanto è successo ieri." osservò pacatamente Alakhai.

L'espressione di Zharn non cambiò, come se non stesse realmente prestando attenzione all'Overlord: "Non ho niente da chiederti."

Alakhai sguainò la Straziacarne, cominciando a fare pigri affondi verso il vuoto: "Un buon Arcimago mi avrebbe consigliato di riferire l'accaduto a Lord Algeroth... O l'avrebbe già fatto lui stesso."

"Io non sono un buon Arcimago: mi pareva di avertelo già detto." replicò Zharn, con un ghigno.

Alakhai sorrise e continuò a giocare con la sua spada: "Sto cominciando a rivalutare il fatto di avere un pessimo Arcimago!"

Zharn finì il suo bicchiere in un sorso, appoggiandosi poi al davanzale: "Piuttosto... Ho finito il libro che mi hai prestato..."

"Davvero?"

Zharn si scostò dalla grande finestra: "Sì... Posso chiederti qualcosa su quello invece che su quanto accaduto ieri?"

L'Overlord ringuainò la Straziacarne, rivolgendogli un cenno del capo, un sorriso enigmatico sulle labbra.

"Su quel libro è riportata una strana storia... Fu scritta da uno scriba della corte del re di un paese in un pianeta lontano, ormai conquistato dall'Oscura Legione. Racconta l'avvento della Legione in quel pianeta."

"Conosco bene quella storia: come ti ho già detto, è un libro che mi piace."

"Lo scriba racconta che il suo re, di cui rifiuta di dire il nome, era una specie di guerriero-stregone, molto amato e rispettato dalla sua gente.

Un giorno si imbattè in una caverna in cui era sigillato un mago misterioso: lo liberò e lo prese al suo servizio. Ma il mago (nemmeno di lui lo scriba fa il nome, limitandosi a chiamarlo "principe") aveva una particolarità: un potente sigillo magico all'altezza del cuore.

Il re cercò in tutti i modi di farsi rivelare il segreto del sigillo, ma invano.

Infine, un giorno, deciso a risolvere il mistero e ad ottenere il potere che il mago nascondeva, si procurò una spada magica e minacciò di trafiggerlo con quella se non gli avesse rivelato il suo potere segreto. Il principe, a quel punto, si rivelò essere nient'altri che un Apostolo del male e sfidò il re a provare davvero a trafiggerlo. Il re, pur scosso, piantò la spada proprio nel cuore della creatura, nel punto in cui si trovava il sigillo: con un urlo lacerante, l'Apostolo svanì, ma al suo posto si aprì un gigantesco portale, da cui entrò l'Oscura Legione."

"Cosa volevi chiedermi?" domandò Alakhai, guardandolo con espressione indecifrabile.

"Volevo chiederti se questa storia è vera."

L'Overlord scoppiò a ridere e lanciò al suo Arcimago una strana occhiata: "In un'epoca di cyborg e super computer, una storia di re e spa-



de magiche è difficile da credere, eh?"

Zharn lo guardò dritto negli occhi, con un'espressione seria che Alakhai non gli aveva mai visto.

"Ma è possibile che un Apostolo porti impresso sul suo corpo il Primo Sigillo? Voglio dire..." si passò una mano fra i capelli, nervosamente. "In questo mondo, il Primo Sigillo era una lastra nascosta in una caverna nelle profondità di Nero. Ero un oggetto fisico, insomma. E' possibile che il Primo Sigillo possa trovarsi nel corpo di un Apostolo?"

"E chi lo sa?" replicò Alakhai con un sospiro, sistemandosi più comodamente sul suo trono. "Nella storia dell'Oscura Legione ci sono tanti fatti bizzarri..."

"Allora è possibile?"

"E perchè ti interessa tanto saperlo? Nel momento in cui muori, che ad ucciderti sia stato un proiettile di una stupida Kratach o un Dono Oscuro lanciato da Algeroth in persona, che differenza vuoi che faccia? In entrambi i casi sei ugualmente morto. Perciò... Che la Legione sia passata attraverso il corpo di un Apostolo o in chissà quale altro modo... Che differenza vuoi che faccia? Sta di fatto che è passata!"

Il Magus lo fissò perplesso, poi scosse la testa, facendosi ricadere sul viso i lunghi capelli viola.

"Sono soltanto stronzate." sbottò, scostandosi i capelli dal viso.

Alakhai scoppiò a ridere: "Hai ancora parecchio da imparare..."

Zharn aveva un'espressione furiosa.

"Ah, sì?" la sua voce era carica di collera a stento trattenuta. "E, secondo te, se un Apostolo porta impresso sul suo corpo il Primo Sigillo, come può entrare in un qualsiasi mondo?! Per quale via?!"

L'Overlord assunse un'aria pensierosa: "Una domanda interessante... Ma in fondo... Non ci si potrebbe chiedere la stessa identica cosa riguardo alla lapide su Nero?"

Zharn scossa la testa con aria frustrata: "Ti sto chiedendo se quella storia è vera o no." insistette. "Tu sai se quell'Apostolo è realmente esistito e se le cose sono andate così, vero?"

"Che sia andata così o meno, dal mio punto di vista, non ha alcuna importanza." replicò l'Overlord, imperturbabile.

Zharn sembrava sul punto di scagliargli contro un Dono Oscuro: i suoi occhi brillavano d'ira e leggere scintille viola intenso brillavano attorno al suo corpo.

L'altro Nefarita non si mosse, ma si limitò a fissarlo con aria quasi annoiata.

Il Magus sembrò però calmarsi all'improvviso e riacquistare la sua aria disinteressata.

Con un balzo si sedette sulla finestra.

"Ho sentito che Valpurgius sta avendo molto successo su Dark Eden..." disse improvvisamente Zharn, cambiando bruscamente argomento.

Nell'udire il nome del suo precedente Arcimago, Alakhai si irrigidì.

"Ho sentito delle strane voci, in giro..." proseguì il Magus. "C'è che dice che presto il suo status potrebbe crescere ancora all'interno della Corte... Ne parlava Maledrach a un altro Magus giusto qualche giorno fa."

Gli occhi di Alakhai erano ridotti a due fessure: "Cosa stai insinuando?" sibilò.

"Da bravo Arcimago, ti sto solo riferendo quello che sento dire in giro!" replicò l'altro, scrollando le spalle.

"E cos'altro avresti sentito dire in giro?" la voce di Alakhai grondava sarcasmo.

"Maledrach diceva anche che, se l'operazione su cui sta lavorando Valpurgius ora andrà in porto, è probabile che ci sarà un nuovo "favorito di Algeroth" a Corte... E mi pareva davvero molto sicuro di quello che diceva!"

"IO non mi farò mai superare da VALPURGIUS." ringhiò l'Overlord, furibondo. "Sono IO il Nefarita prediletto di Algeroth ed è così che deve essere: è sempre stato così e così sarà sempre!"

"Le cose cambiano." commentò Zharn, con un sorriso crudele.

Alakhai si alzò dal trono, con aria minacciosa.

"Una volta, tempo fa, qualcuno mi ha detto..." continuò Zharn, fingendo di non accorgersi degli occhi carichi di odio del suo padrone puntati su di lui. "... qualcuno mi ha detto una cosa davvero strana..."

Il tono di Zharn si era fatto improvvisamente serio, come quando stavano parlando del Primo Sigillo.

"Mi ha detto che Valpurgius potrebbe diventare presto un Apostolo. Il SESTO Apostolo."

L'affermazione del Magus ebbe l'effetto di annullare l'atmosfera di tensione crescente: infatti Alakhai scoppiò in una fragorosa risata, tornando a sedersi sul suo trono.

"Oh, ma davvero?!" commentò, appena si fu calmato. "Sesto Apostolo, eh? E, di grazia, chi ti ha detto una cosa simile?"

Zharn, con aria un pò delusa, scese dalla finestra e tornò a guardare fuori, dando le spalle all'Overlord.

"Non ha importanza chi me lo ha detto." rispose infine.

Alakhai ricominciò a ridere.

"Ma cosa c'è di tanto divertente?!" sbottò infine Zharn, girandosi a lanciargli un'occhiataccia. "Ti

pare una cosa tanto impossibile?"

"Sono secoli... e quando dico secoli, intendo proprio SECOLI... che sento la gente parlare di questo sesto Apostolo... Ho sentito tante di quelle storie e leggende che tu non puoi nemmeno immaginare! Valpurgius, sesto Apostolo... ridicolo!"

"Perchè non dovrebbe esistere un sesto Apostolo? Nelle leggende c'è spesso un fondo di verità, dopo tutto..."

Alakhai lo fissò a lungo con una strana espressione: sembrava stesse ponderando attentamente la risposta da dare.

"Che esista un sesto Apostolo o meno, è una cosa che non ha per te alcuna rilevanza: servi Algeroth e lui solo. Se ci fossero anche altri mille Apostoli, è solo a lui che dovresti pensare, no?"

"Suona davvero strana una risposta del genere da parte tua..." replicò Zharn, senza guardarlo.

"Tu credi?" disse l'altro, in tono divertito. "Non capisco davvero per quale motivo..."

"Non hai certo fama di essere il più fedele tra i servitori del Signore della Guerra..."

"Sì, naturalmente... Non sono come il bravo e devoto Saladin, eh?" Alakhai scoppiò nuovamente a ridere. "Io sono fedele a me stesso e penso solo a me stesso, Zharn. E servo Algeroth perchè, ora come ora, è la cosa più comoda e utile per me. Perchè dovrei idolatrare una creatura che, se intralciassi il suo cammino anche solo in minima parte, mi farebbe a pezzi senza pensarci due volte? Credi che la grandiosa fedeltà di Saladin verrà ricompensata?"

L'Overlord si alzò dal trono e si avvicinò al suo Arcimago.

"Quando Saladin non gli servirà più, se ne sbarizzerà senza alcuna esitazione... E tante grazie per gli anni di onorato servizio, dedizione e fedeltà assoluta! Se Saladin brama questa fine, buon per quell'idiota. Io certamente no."

Zharn si voltò finalmente a guardarlo: "Parli come se avessi già vissuto qualcosa di simile..." mormorò.

"Chissà..." fu l'enigmatica risposta di Alakhai.

"E sarebbe questa la storia di Alakhai il Furbo? Usato e poi gettato via da un qualche crudele Apostolo?" chiese l'Arcimago, con voce divertita.

"Sono lusingato che tu voglia dipingermi in modo tanto nobile... Talmente lusingato che non credo di voler rovinare la romantica storia che hai ideato per me! Magari scrivila: così, fra qualche migliaio di anni, qualcuno leggendola si potrà chiedere se sia vera o no!"

"E magari per allora sarai proprio tu il sesto Apostolo..." lo punzecchiò Zharn, rigirandosi a

guardare fuori.

Da parte di Alakhai non arrivò nessuna risposta. Dopo alcuni minuti di quello strano silenzio, Zharn si decise finalmente a voltarsi a guardare cosa stava succedendo: l'Overlord era a pochi metri da lui e lo stava fissando in modo strano.

"Cosa c'è?" chiese infine, esasperato.

Alakhai fece qualche passo avanti, continuando a fissarlo.

"Ti voglio dare un consiglio." disse infine, con voce glaciale. "Ammettendo che tutta questa affascinante storia di un possibile nuovo Apostolo sia vera, io sarei davvero cauto a parlarne tanto liberamente. Sai, le lotte di potere sono già abbastanza intense nella situazione attuale... Prova ad immaginare cosa accadrebbe se improvvisamente saltasse fuori da chissà dove un sesto burattinaio! Io, personalmente, se sapessi della sua esistenza, starei bene attento a tenermela per me... Non credi?"

Zharn impallidì e si girò di scatto.

"Impossibile! Mi sono scoperto troppo?! Non... Non è possibile che abbia capito!"

Si strinse convulsamente le braccia al petto.

"Sapevo che NON dovevo venire qui! Maledizione! Dovevo restarmene a Corte a farmi gli affari miei!"

"Ti sarei grato..."

La voce di Alakhai era vicinissima a lui, al punto da farlo sobbalzare per la sorpresa. Era così immerso nei suoi pensieri che non lo aveva sentito avvicinarsi.

"... se la nostra piccola avventura con quella graziosa Nefarita di Muawijhe non arrivasse all'orecchio delle persone sbagliate. Sarebbe... davvero seccante, non trovi?"

Senza aspettare una risposta, scoppiando in una delle sue folli risate, Alakhai uscì dalla sala del trono.

Non appena l'Overlord fu uscito, Zharn si lasciò sfuggire un sospiro di sollievo: la discussione era stata sul punto di prendere una piega davvero pericolosa.

"Questa volta ho rischiato di brutto..." mormorò.

Si guardò intorno, sospirando: le cose, come aveva immaginato, non stavano andando per niente bene.

"Io lo avevo detto ad Algerothsama che NON ci volevo venire qui. Perchè ha voluto a tutti i costi spedire proprio me a fare da Arcimago ad Alakhai?!- pensò, cupo. - E per di più quello sa decisamente troppe cose!"

Non si prospettavano tempi sereni per il Magus. Non lo preoccupavano minimamente le minacce dell'Overlord: era nel suo stesso interesse, che il loro padrone sapesse il meno possibile di quanto era accaduto con quella Nefarita di Mua-

wijhe. Di certo non sarebbe stato tanto idiota da riferire qualcosa ad Algeroth. E sapeva che Absalom non avrebbe mai osato farlo.

A preoccuparlo erano altre cose... Una delle cose che voleva evitare a qualsiasi costo, erano le lotte intestine all'interno dell'Oscura Legione! Ma ora aveva la sensazione che ci si sarebbe trovato in mezzo molto presto.

"Maledizione!" ringhiò, mandando il bicchiere a frantumarsi contro una parete.

Valpurgius era perplesso. Stava riflettendo su ciò che gli aveva detto Maledrach a proposito del nuovo Arcimago di Alakhai... E più ci pensava, più si interrogava sulle motivazioni che avessero portato Algeroth a scegliere proprio quel Nefarita...

"Ma ne sei sicuro?!" esclamò Valpurgius, incredulo.

"Sì, è così." disse Maledrach, annuendo. "Come ti ho detto, è stato un mio eretico..."

Valpurgius si prese qualche istante per assimilare le informazioni appena ricevute: l'intera situazione aveva dell'incredibile!

"Ma il resto della Corte lo sa?"

Maledrach ridacchiò, arricciando le numerose narici: "Ovviamente nessuno dovrebbe saperlo. Ma scommetto che la voce è già girata, almeno tra i Magus."

Valpurgius sorrise.

"Ma... Sei davvero certo che sia proprio lui?!" non poté fare a meno di chiedere nuovamente.

"Te l'ho già detto. Ho avuto al mio diretto servizio come eretico per quasi 6 anni Zharn... che ovviamente all'epoca non si chiamava Zharn: il suo nome allora era Yamino Kazuya. Kazuya era un eretico molto promettente: il suo talento per l'Oscura Simmetria è stato subito evidente. Poi, dopo l'incidente di cui ti ho parlato, scomparve nel nulla. Non ne seppi più nulla per quasi un mese. Alla fine, venni a sapere che era passato al servizio di Muawijhe: la cosa mi sorprese e irritò non poco, ma poi finii per essere preso da altre, ben più importanti, faccende e non pensai più a lui. Puoi immaginare la mia sorpresa quando, qualche settimana fa, l'ho ritrovato a Corte come se nulla fosse!"

"Una spia dell'Apostolo delle Visioni?"

"Nemmeno lui è tanto idiota da credere che Algeroth si possa fidare di qualcuno che lo ha già tradito una volta!" sbuffò l'altro Magus, scuotendo la testa.

"Hai ragione," convenne Valpurgius, "ma è davvero strano... Normalmente Algeroth avrebbe spazzato via un essere tanto impudente da avere il coraggio di chiedere di nuovo di tornare al

suo servizio dopo averlo tradito!"

"Esatto... Il nostro padrone non è certo tenero con i traditori!"

"Tu che ne pensi?"

Maledrach riflettè un istante, prima di rispondere: "Come ti ho detto, è una faccenda che presenta molti lati oscuri... Davvero molti. Sicuramente cercherò di saperne di più."

"Perchè proprio ad Alakhai, mi chiedo..." mormorò Valpurgius, pensieroso.

"Non lo so... Da una parte, penso che, per quanto apparentemente incompatibili di carattere, quei due potrebbero finire col lavorare bene insieme... D'altra parte, però, non credo che sia questo l'unico motivo che ha spinto Algeroth a fare questa scelta."

"Ma sei assolutamente certo che questo Zharn sia proprio Kazuya?"

Maledrach rise, mettendosi più comodo sulla sua sedia in legno nero.

"Quante volte hai intenzione di chiedermelo?!" replicò. "E' lui, ne sono più che certo. Non è cambiato di una virgola nel modo di fare da quando lavorava per me! E poi..." proseguì, tornando serio. "Ne ho parlato con Algeroth in privato e mi ha confermato che si tratta proprio di lui."

"Algeroth esattamente cosa ti ha detto?" chiese l'altro Magus, interessato.

"Che si trattava proprio di Kazuya e che non avrei dovuto farne parola con nessuno. Qualsiasi mio tentativo di chiedere spiegazioni sul fatto che fosse improvvisamente tornato a Corte è caduto nel vuoto."

"Beh, complimenti per non averne fatto parola con nessuno!" commentò Valpurgius, sorridendo.

"Suvvia, fratello!" esclamò Maledrach. "Non siamo forse amici noi due?"

Il sorriso di Valpurgius si allargò: si fidava del Magus che gli stava davanti più o meno quanto si sarebbe fidato di un serpente velenoso pronto a morderlo, ma effettivamente lui e Maledrach erano in buoni rapporti. Cosa questa che non mancava mai di sorprendere molti Nefariti: infatti, essendo i due Magus più potenti ed influenti a Corte, si sarebbe detto che avrebbero dovuto odiarsi a morte. La verità era che, per il momento, trovavano entrambi molto più conveniente collaborare che combattersi.

Un Nefarita di Muawijhe.

- Una situazione davvero interessante! - concluse Valpurgius, sorridendo.





LA NUOVA ESPANSIONE PER



GLI ATLANTIDEI

Info Card/Atlantidei

Sotto un'atmosfera acida, di terra sterile e di acque avvelenate, in un posto prima conosciuto come Europa, ci sono quattro grandi tribù che lottano ferocemente per ogni parte di terra in qualche modo utilizzabile per lo sfruttamento. Ci sono tuttavia molte voci di una quinta tribù che realmente vivrebbe in qualche luogo sotto i mari ampi che circondano il continente ed anche alcune storie sulle fortezze secondarie fuori dal mare sulle zone costiere dell'ex-Africa del nord. Si dice che questi guerrieri emergano dalle acque soltanto nella notte per fare incursioni nelle piccole colonie litoranee e alla ricerca di rifornimenti e per rubare i materiali. Le voci spesso fanno riferimento a loro come 'Fantasmi del Mare'. Proprio mentre la Triade Luterana e i Crescentiani hanno avuto qualche esperienza con questa tribù misteriosa e poco conosciuta, i Templari hanno una segreta e lunga storia di contrasto contro gli attacchi notturni, che ha causato loro delle perdite significative. Di conseguenza hanno organizzato una forza speciale, i Marine Templari, per occuparsi del problema. Ma si sono avuti soltanto pochi successi. I pochi prigionieri che sono stati presi sono stati oggetto di tecniche brutali di interrogatorio, ma non hanno rivelato niente di più che questa gente si definisce come i "Guardiani di Atlantide". I Templari inoltre hanno imparato per esperienza che i secoli vissuti sott'acqua hanno sviluppato determinate abilità telepatiche in questi guerrieri del mare permettendo loro, per esempio, di agire estremamente bene insieme mentre combattono in gruppo (supportati dai loro piccoli sommergibili high-tech e con le loro bestie del mare addestrate). La loro capacità provata di camuffarsi ed infiltrarsi occasionalmente nella società Templare ha disorientato molto l'Élite Templare. Le voci ultimamente hanno ottenuto anche l'interesse delle Megacorporazioni. Malgrado la mancanza di informazioni certe, alcuni rapporti di intelligence della Cybertronic informano che questa gente è molto probabilmente ciò che resta di quelle diverse colonie subacquee che esistevano e che sono sopravvissute alle catastrofi che quasi completamente hanno distrutto la Terra centinaia di anni fa. Il fatto che questa gente sembra avere tecnologia subacquea molto specializzata che sorpassa di molto perfino il livello tecnico generale dei potenti Figli di Rasputin, sosterebbe questa teoria. In ogni caso sembra che il loro numero sia abbastanza esiguo da forzarli ad evitare sulla terraferma qualsiasi combattimento aperto o in grande scala con gli ostili vicini.

GLI ATLANTIDEI CARTA DELLE REGOLE

Info Card/Atlantidei

Gli Atlantidei sono una affiliazione delle TRIBÙ della Terra (fai riferimento alle regole di Paradise Lost). Mentre vivevano sott'acqua, hanno sviluppato molto duramente le proprie abilità mentali relative

alla comunicazione extra sensoriale tra di loro ed hanno una abilità speciale chiamata TELEPATIA. Tutti i loro guerrieri sono influenzati dalle carte Speciali che menzionano questa abilità.

NUOVE REGOLE PER GLI ATLANTIDEI:

Non puoi usare le Opzioni di Guerra :
 - CAMPAGNA SU DARK EDEN
 - VANTAGGIO DIPLOMATICO
 - MERCENARI DELLE TRIBÙ
 - Non puoi usare carte con affiliazione degli Atlantidei nel tuo mazzo di Guerra Corporativa.
 - Gli Atlantidei non possono MAI essere trasferiti (ad esempio con EMISSARI).

ATLANTIDEI

Alleanza/Atlantidei

Al costo di due Azioni, due tuoi guerrieri Atlantidei presenti nell'Avamposto possono unirsi in team e agire come un singolo guerriero (somma i loro valori C, S, A e V). I guerrieri devono essere in grado di partecipare al combattimento e non possono essere in copertura. Essi si scambieranno le proprie abilità e restrizioni. Un guerriero non può essere in due team contemporaneamente. Un giocatore può separare un suo team al costo di una Azione (ma non durante il combattimento).

SPARTACON

Animale/Atlantidei

+ 4 +0 +3 +3

ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO ATLANTIDEO. Al guerriero che cavalca lo Spartacon non possono essere assegnate carte. Lo Spartacon e il suo guerriero non possono MAI essere in Copertura.

LO SCUDO DI ALEXANDER

Arte degli Elementi/Fratellanza
 ARTE DEGLI ELEMENTI. GIOCABILE AL COSTO DI DUE AZIONI E ASSEGNABILE AD UNA FORTIFICAZIONE CON AFFILIAZIONE FRATELLANZA. Mentre questa carta è assegnata, la Fortificazione non può essere scartata o eliminata. Tu devi pagare 2 Punti Destino all'inizio di ogni tua Fase Pescare per tenere in gioco questa carta, altrimenti è eliminata dal gioco.

RITORCERE

Arte del Cambiamento/Fratellanza

ARTE DEL CAMBIAMENTO. INCANTESIMO PERSONALE DI COMBATTIMENTO. Può essere usato solo contro un guerriero dell'Oscura Legione che sta attaccando e che non sta usando un VEICOLO. Il bersaglio attaccherà se stesso con i valori, le carte assegnate e la tattica già stabilite, e non possono essere alterati in alcun modo. Nessuna altra carta può influenzare il combattimento. Il Maestro guadagna Punti Promozione se l'attaccante rimane ucciso, altrimenti risolve il combattimento originale.

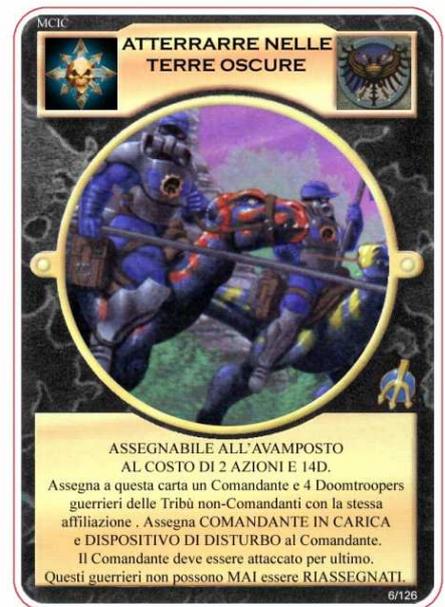
INCANTATO

Arte della Manipolazione/Fratellanza
 ARTE DELLA MANIPOLAZIONE. GIOCA-

BILE AL COSTO DI UNA AZIONE E ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO AVVERSARIO. Il Maestro e il bersaglio devono essere entrambi nella stessa Area di combattimento. Mentre questa carta è assegnata, il bersaglio non può attaccare guerrieri della Fratellanza. Se un guerriero della Fratellanza attacca questo guerriero, questa carta viene scartata.

EVOCARE CAMPIONE

Arte d'Evocazione/Fratellanza
 ARTE D'EVOCAZIONE. INCANTESIMO PERSONALE DI COMBATTIMENTO. Questa carta è considerata un guerriero non affiliato con valori 1/1/1/1 e rimpiazza il Maestro durante QUESTO combattimento. Per ogni 3D che spendi mentre evochi questo guerriero, i suoi valori C, S e A aumentano di +2. I guerrieri feriti dal Campione, sono automaticamente uccisi. Scarta questa carta dopo l'uso.



ATTERRARE NELLE TERRE OSCURE

Battaglia/Figli di Rasputin

ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO AL COSTO DI 2 AZIONI E 14D. Assegna a questa carta un Comandante e 4 Doomtrooper guerrieri delle Tribù non-Comandanti con la stessa affiliazione. Assegna COMANDANTE IN CARICA e DISPOSITIVO DI DISTURBO al Comandante. Il Comandante deve essere attaccato per ultimo. Questi guerrieri non possono MAI essere RIASSEGNATI.

SPANIOLA BEACH

Battaglia/Templare

ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO AL COSTO DI 1 AZIONE E 12D. Assegna a questa carta 5 guerrieri considerati Guardiani Interni o Esterni. A questi guerrieri puoi dare due carte Equipaggiamento prese dalla tua Collezione e tutti gli Equi-

paggiamenti dalla tua mano. Questi guerrieri non possono mai essere forzati ad andare in copertura.

MARE NOSTRUM

Campagna/Atlantidei
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO CON 3 SEGNALINI. Puoi mischiare le tue Warzone Subacquee nel Mazzo da Pescare quando esse sono scartate. Per ogni Personalità, Comandante o Nefarita ucciso dai tuoi guerrieri Atlantidei guadagni 1 segnalino su questa campagna.

RETATA DI SICUREZZA

Campagna/Generica
ASSEGNABILE AD UN AREA CON DUE SEGNALINI. Quando un tuo guerriero uccide un guerriero e sopravvive al combattimento, puoi immediatamente imprigionare un guerriero avversario dalla stessa Area. Il guerriero imprigionato deve essere messo nel CAMPO DI LAVORO o nel CAMPO DI PRIGIONIA. Il suo V non può essere maggiore di quello del guerriero che lo ha ucciso.

AEREO D'ASSALTO MANTA

Equipaggiamento/Capitol
ASSEGNABILE AD UN TUO GUERRIERO CAPITOL. AERONAVE E VEICOLO. Il guerriero guadagna +4 in S e A (+8 in S e A se assegnato ad un CAPO SQUADRIGLIA). Il guerriero che usa il MANTA può scartare l'aeronave durante il combattimento per prevenire una ferita (anche se la ferita "uccide automaticamente"). Nessun altro Equipaggiamento può essere usato mentre si usa il MANTA

ARMATURA DA COMBATTIMENTO SQUALO-TIGRE

Equipaggiamento/Atlantidei
ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO ATLANTIDEO. ARMATURA. Il guerriero guadagna +3 in C e A (può essere usata e gli effetti sono raddoppiati in una WARZONE SUBACQUEA). Il guerriero che usa lo Squalo-Tigre è immune a EMBOLIA e a tutti gli effetti che abbassano i suoi valori C, S, A e V.

AUTO-DISTRUTTORE

Equipaggiamento/Crescentia
ASSEGNABILE AD OGNI SOLDATO DI FANTERIA JIHAD O MARTIRE CRESCENTIAN SANO. ARMA SPECIALE. Può essere assegnata al guerriero in ogni momento senza costo per l'azione. Non può MAI essere scartata se JIHAD è in gioco. Il guerriero può eliminare l'arma durante il combattimento per uccidere il suo avversario (i punti sono guadagnati) ed eliminare se stesso (nessun punto è guadagnato).

BANDIERA DEL REGGIMENTO

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE AD UN PORTA-STENDARDO. Tutti i tuoi guerrieri della stessa affiliazione del Porta Stendardo guadagnano +4 in C e S. Un Porta-Stendardo può avere una sola Bandiera del Reggimento per volta. La Bandiera non può essere scartata a meno che non venga scartato anche il Porta Stendardo.

CINTURA DELLE TRUPPE D'ÉLITE

Equipaggiamento/Fratellanza
ASSEGNABILE AD UN MEMBRO DELLA SQUADRA DELL'ISOLA O CROCIFISSORE. ARMATURA. Il guerriero guadagna +8 in A. La Cintura delle Truppe d'Élite permette a chi la indossa di guarirsi al costo di una Azione.

LIBERATORE

Equipaggiamento/Fratellanza
ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO SACRO O AD UNA FURIA GUARDIA D'ÉLITE. ARMA DA CORPO A CORPO. Il guerriero guadagna +5 in C, colpisce per primo e diventa Letale. In combattimento Corpo a Corpo i guerrieri avversari non possono MAI raggrupparsi contro questo guerriero (sommando i loro valori C, S, A o V insieme), anche quelli considerati un singolo guerriero devono combattere in combattimenti separati.

CORARIUS INVADER

Equipaggiamento/Figli di Rasputin
ASSEGNABILE AD UN TUO GUERRIERO FIGLIO DI RASPUTIN. AERONAVE E VEICOLO. Il guerriero guadagna +3 in S e A. Il Guerriero può scartare il suo Corarius Invader per avere un ulteriore +6 in C, S e A per ogni altro dei tuoi guerrieri attualmente in combattimento nella stessa Area.

DEFILER

Equipaggiamento/Oscura Legione
ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE CON V:9 O MENO. AERONAVE E VEICOLO. Il guerriero guadagna +4 in S e A. L'avversario subisce -3 in A per ogni carta dell'Oscura Simmetria che tu hai in gioco quando combatte con questo guerriero.

GATECRUSHER

Equipaggiamento/Oscura Legione
ASSEGNABILE AD UN TUO GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE. CARRO ARMATO E VEICOLO. Il guerriero guada-

gna +2 in S e +5 in A. Quando giochi il Gatecrusher, puoi cercare nella tua Collezione KIT DI DEMOLIZIONE e assegnarlo a questo guerriero. Questo guerriero non può essere ferito in combattimento Corpo a Corpo.

LUPO GRIGIO

Equipaggiamento/Bauhaus
ASSEGNABILE AD UN TUO GUERRIERO. VEICOLO (SOTTOMARINO). Il guerriero guadagna +4 in S, A e V (e un ulteriore +5 in S quando attacca i Sottomarini). Il guerriero non può usare altri Equipaggiamenti mentre usa il Lupo Grigio.

KRAKEN

Equipaggiamento/Atlantidei
ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO ATLANTIDEO. VEICOLO (SOTTOMARINO). Il guerriero guadagna +8 in S e A. Il guerriero che usa il Kraken non può usare altri Equipaggiamenti e non può essere attaccato da guerrieri con V minore.

LADRUNCOLO

Equipaggiamento/Atlantidei
ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO ATLANTIDEO. VEICOLO. Il guerriero guadagna +5 in A. Il guerriero che usa il Ladruncolo può, al costo di una Azione d'Attacco, prendere una carta assegnata ad un qualunque altro guerriero nell'Avamposto se può assegnarla a se stesso.

SILURO ANTI-SOTTOMARINO

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UNA TUA AERONAVE O SOTTOMARINO. Puoi eliminare il Siluro Anti-Sottomarino al costo di una Azione d'Attacco per uccidere un guerriero che usa o è considerato un Sottomarino. I punti sono guadagnati.

PISTOLA AD ARPIONE

Equipaggiamento/Generica
ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO. ARMA DA FUOCO. Il guerriero guadagna +4 in S. Può essere usata anche in una WARZONE SUBACQUEA. Guerrieri feriti dalla Pistola ad Arpione non possono rispondere.

PUGNO DI SATANA

Equipaggiamento/Oscura Legione
ASSEGNABILE AD UN GUERRIERO DELL'OSCURA LEGIONE CON V:9 O MENO. AERONAVE E VEICOLO. Il guerriero guadagna +5 in S e A. Il Guerriero che usa il Pugno di Satana contribuisce con +4 ad ogni VENTO DELLA PAZZIA evocato.

RK-V36 HELLFIRE

Equipaggiamento/Bauhaus
ASSEGNABILE AL COSTO DI 2 AZIONI AD UN DOOMTROOPER. LANCIA RAZZI. Il guerriero guadagna +5 in S e l'avversario subisce -3 in A. Può fare fuoco al costo di una Azione d'Attacco per scartare una carta assegnata ad un guerriero avversario.



SSW5500

Equipaggiamento/Cybertronic
ASSEGNABILE AD UN CACCIATORE.
LANCIA RAZZI. Il guerriero guadagna +6 in S. Se, immediatamente prima di un'Azione d'Attacco, il guerriero spende un'Azione per puntare l'SSW5500, il valore base A dell'avversario è dimezzato (per eccesso) ed è automaticamente ucciso se viene ferito.

CENTRO COMMANDO

Fortificazione/Figli di Rasputin
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. Mentre questa carta è in gioco, introdurre gli Jaeger Commando non costa Azioni (i D devono essere pagati). Tutti i tuoi Trasporto Corarius e Corarius Invaders scartati in combattimento vengono invece messi qui. Essi possono essere dati ai tuoi guerrieri Rasputin pagando 4D in ogni momento (eccetto durante il combattimento). Puoi avere più di un Centro Commando in gioco.

CLUB CASANOVA

Fortificazione/Generica
ASSEGNABILE ALLA SQUADRA DI UN ALTRO GIOCATORE. Al costo di una Azione tu puoi assegnare carte Speciali (a faccia in giù) a questa carta. Ogni volta che il giocatore introduce un guerriero nella Squadra/Schieramento, puoi forzarlo a giocare la carta in cima pagando in D il valore V del guerriero. La carta è scartata se non può essere giocata.

AMPLIAMENTO

Fortificazione/Generica
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO AD OGNI FORTIFICAZIONE CHE PRODUCE PUNTI D. Il totale dei punti D prodotti dalla fortificazione è raddoppiato. Se la Fortificazione base è scartata, Ampliamento rimane in gioco e può essere assegnata al costo di una Azione ad un'altra Fortificazione che produce D. È permesso un solo Ampliamento per Fortificazione.

IL CUORE DEL MARE

Fortificazione/Atlantidei
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. CITTÀ ATLANTIDEA. Tutti i tuoi guerrieri Atlantidei guadagnano +4 in A. Mentre questa carta è in gioco, puoi sempre eseguire una normale azione immediatamente dopo la fine del combattimento se uno dei tuoi guerrieri Atlantidei uccide il suo avversario in combattimento. Se questa carta è scartata, tu devi scartare anche uno dei tuoi guerrieri Atlantidei in gioco, se ce ne sono.

DISORDINE

Fortificazione/Oscura Legione
ASSEGNABILE ALLO SCHIERAMENTO. Mentre questa carta è in gioco, puoi cancellare qualsiasi carta appena giocata (eccetto Comunicazione Errata e Documento Rubato) se hai in mano la stessa carta. La tua carta è eliminata. Ogni Azione o D spesi per giocare la carta cancellata sono persi.

PIATTAFORMA MARINE

Fortificazione/Templare
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. I tuoi guerrieri Templari guadagnano +3 in C, S e A quando attaccano. Mentre questa carta è in gioco, introdurre i TEMPLARE MARINE e assegnargli i SERETT DI MARE non costa Azioni.

RIFUGIO KARKOV

Fortificazione/Fratellanza
ASSEGNABILE ALLA SQUADRA. Tutti i tuoi GUERRIERI SACRI guadagnano +3 in C, S e A (invece altri guerrieri della Fratellanza guadagnano +1 in C, S e A). Mentre questa carta è in gioco, le tue FURIA GUARDIA D'ÉLITE sono considerate GUERRIERI SACRI e gli avversari non possono MAI assegnare loro carte Speciali.

SUB-COMPLESSO ORIENTALE

Fortificazione/Atlantidei
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. CITTÀ ATLANTIDEA. Tutti i tuoi guerrieri Atlantidei che si difendono guadagnano +3 in A. Se hai guerrieri Atlantidei in gioco, puoi per UNA VOLTA durante il tuo proprio turno, o scartare una carta a caso dalla mano del tuo avversario (pagando 4D) oppure scartare una carta assegnata ad un guerriero avversario nell'Avamposto (pagando 8D).

STAZIONE SONAR DI BEAR ISLAND

Fortificazione/Figli di Rasputin
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. I tuoi guerrieri Figli di Rasputin guadagnano +4 in S e A quando sono in combattimento contro guerrieri Atlantidei. Gli avversari non possono usare SOTTOMARINI quando attaccano i tuoi Figli di Rasputin.

ALLEANZA CORPORATIVA

Guerra Corporativa/Generica
OPZIONE DI GUERRA. Il tuo Fondo di Guerra è ridotto a 10D. Nomina una Corporazione oltre alla tua. Il tuo mazzo può contenere carte non-guerriero con questa affiliazione corporativa. Devi pagare 3D ogni volta che giochi una di queste carte.

STRATAGEMMA PER LA DISTRUZIONE DI MASSA

Guerra Corporativa/Generica
OPZIONE DI GUERRA. Il tuo Fondo di Guerra è ridotto a 15D. Nomina una categoria di guerrieri con o senza affiliazione, ma non Mercenari, Eretici o Seguaci di un Apostolo. La categoria non può consistere di un solo guerriero conosciuto, ma deve avere molti membri conosciuti come TEMPLARI DI ILIAN o COMANDANTI BAUHAUS. Tu guadagni il doppio di PP quando uccidi uno di questi guerrieri e 0 PP da tutti gli altri guerrieri.

ABDUL IV DELLA LUNA PALLIDA

Guerriero/Crescentia
8 6 10 10
PERSONALITÀ. LEADER DELLE TRIBÚ. Mentre è in gioco, tutti i tuoi altri guerrieri Crescentia guadagnano +2 in C, S e A quando attaccano. Al costo di 2 Azioni, ABDUL può raddoppiare il suo valore A base fino all'inizio del tuo prossimo turno. Al costo di 3 Azioni puoi cercare e giocare JIHAD dalla tua Collezione.

ALTA SACERDOTESSA AMATERASU

Guerriero/Mishima
6 5 7 9
PERSONALITÀ. IMMUNITÀ MAGGIORE. Mentre è in gioco, tutti i bonus al guerriero dati da qualsiasi tuo guerriero Mishima si applicano a TUTTI i tuoi guerrieri Mishima



(i guerrieri non influenzano i propri valori). Reliquie ed Equipaggiamenti assegnati ad Amaterasu non possono MAI essere scartati.

BRUISER KANE

Guerriero/Cybertronic

8 8 8 9

PERSONALITÀ. CONSIDERATO UN CACCIATORE. Mentre è in gioco, tutti i tuoi CACCIATORI sono LETALI. Kane può attaccare un guerriero che ha appena ucciso un tuo guerriero Cybertronic nella sua stessa Area. Questo avviene immediatamente dopo che i PP o D sono guadagnati.

BRUNNHILDE STAHLER

Guerriero/Fratellanza

7 7 8 8

PERSONALITÀ. CONSIDERATA UNA VALKIRIA. Può utilizzare l'Arte della Cinetica. Non può MAI essere convertita in un Eretico. Al costo di una Azione puoi eliminare questo guerriero per ferire (ma non uccidere) tutti i guerrieri dell'Oscura Legione degli avversari. Mentre è in gioco, tutti i tuoi altri guerrieri della Fratellanza guadagnano +3 in C, S e V.



CAMALEONTE

Guerriero/Atlantidei

6 5 6 6

LETALE. Guadagna +6 in A se in copertura. Gli Equipaggiamenti o le Reliquie assegnate al Camaleonte possono essere date ad altri tuoi guerrieri Atlantidei nell'Avamposto al costo di un'azione ciascuno.

CAPITANO DI FLOTTA

Guerriero/Atlantidei

6 7 7 8

COMANDANTE (CAPITANO). CONSIDERATO UN GUARDIANO ESTERNO. Mentre è in gioco, tutti i tuoi GUARDIANI ESTERNI (eccetto i Capitani di Flotta) guadagnano +5 in S e A. Può negare ogni carta Speciale durante un combattimento che coinvolge GUARDIANI ESTERNI pagando 6D ciascuna.

CC GAIVS SEVERUS

Guerriero/Atlantidei

--- 14

PERSONALITÀ. LEADER DELLE TRIBÙ E CERCATORE DI TESCHI. Non può mai partecipare ad un combattimento o essere in copertura. Quando schieri Gaius, puoi assegnargli TESCHIO CHIAVE EUROPEO dalla tua Collezione senza costo per l'Azione. Mentre è in gioco, le tue azioni spese per meditare producono 3D.

DOTTOR RUFUS OCTAVIANUS

Guerriero/Atlantidei

--- 12

PERSONALITÀ. LEADER DELLE TRIBÙ. NON-COMBATTENTE. Mentre è in gioco, puoi rigiocare un guerriero Atlantideo appena ucciso prima che sia scartato pagando 7D (senza costo per l'azione, l'avversario guadagna i punti). Le carte che erano assegnate al guerriero rigiocato sono scartate.

DRAGO TIGRE

Guerriero/Mishima

6 6 6 7

CONSIDERATO UN SAMURAI. Può essere inserito direttamente nell'Avamposto pagando 4D addizionali. Tutti i guerrieri feriti dal Drago Tigre mentre usa un'ARMA DA CORPO A CORPO o DA SPARO sono automaticamente uccisi. Il Drago Tigre può usare 2 azioni per attaccare e guadagnare +4 in C e A.

EDMUND BONNER

Guerriero/Imperiale

- 8 8 8

PERSONALITÀ. COMANDANTE. CONSIDERATO UN CAVALLERIA AEREA, UN AERONAVE E UN VEICOLO. Non può MAI essere in copertura o usare Equipaggiamenti. Mentre è in gioco, i tuoi guerrieri Imperiali che usano o sono considerati Aeronave attaccano con valori doppi in S e A.

EMINENZA GRIGIA

Guerriero/Generica

3 3 3 10

PERSONALITÀ. Deve essere sempre l'ultimo Doomtrooper ad essere attaccato nella sua Area. Eminenza Grigia può solo attaccare giocatori o eseguire azioni di

Sabotaggio. Quando attacca, aggiungi i valori di tutti i tuoi LEADER CORPORATIVI in gioco al suo V.

GUARDIANO DEI MORTI

Guerriero/Atlantidei

10 6 9 11

CONSIDERATO UN GUARDIANO INTERNO. IMMUNE A EMBOLIA. LETALE. Non può mai essere in copertura. Può essere in Team solo con un altro Guardiano dei Morti.

**GUARDIANO ESTERNO**

Guerriero/Atlantidei

4 6 5 6

Mentre il Guardiano Esterno è nel tuo Avamposto, nessun guerriero Atlantideo nell'Avamposto può essere attaccato eccetto i Guardiani Esterni. I valori base C, S e A del Guardiano Esterno sono raddoppiati quando combatte in una WARZONE SUBACQUEA.

GUARDIANO INTERNO

Guerriero/Atlantidei

6 6 8 6

Non può MAI essere trasferito o avere carte assegnate che non siano ARMI. È letale se ferisce in una WARZONE SUBACQUEA. Puoi eliminare il Guardiano Interno in ogni momento per negare una carta o un effetto che scarta una tua Città Atlantidea.

HETMAN HMELNITSKY

Guerriero/Figli di Rasputin

6 6 12 10

PERSONALITÀ. COMANDANTE. CONSIDERATO UN COSACK. Mentre è in gioco, gli avversari non possono MAI giocare carte GIOCABILI DURANTE IL COMBATTIMENTO contro i COSACK che attaccano. Tutti gli altri COSACK guadagnano +5 in C, S e A. Hmelnitsky non può MAI avere carte assegnate eccetto quelle limitate ai Comandanti e deve essere l'ultimo Cosack ad essere attaccato nel tuo Avamposto.

JOHN BLACKHEART

Guerriero/Imperiale

7 5 7 7

PERSONALITÀ. LETALE. CONSIDERATO UN DOOMTROOPER E UN ERETICO DELL'OSCURA LEGIONE. AGGIUNGILO ALLA SQUADRA (non può essere embargato). Può ricevere Doni dell'Oscura Simmetria. Mentre è in gioco, tutti gli altri guerrieri Imperiali subiscono -4 in C, S e A.

LEVIATANO

Guerriero/Capitol

- 14 16 16

CONSIDERATO UN VEICOLO (SOTTOMARINO). Non può MAI avere carte assegnate. Mentre è in gioco, tutti i tuoi Sea Lion guadagnano +5 in S e A. Può ospitare fino a 4 Doomtrooper all'interno (entrare e uscire dal veicolo costa 1 Azione). I guerrieri non possono ricevere o avere carte assegnate eccetto ARMI e non possono partecipare al combattimento mentre sono all'interno. Ogni carta che influenza il Leviatano influenza anche tutti i guerrieri all'interno.

LOST JOHNNY

Guerriero/Oscura Legione

9 5 7 7

PERSONALITÀ. SEGUACE DI ALGEROTH. CONSIDERATO UN CENTURIONE E UN NECROMUTANTE. Mentre è in gioco, puoi cercare e giocare FRENESIA DEI NECROMUTANTI dalla tua Collezione al costo di due azioni.

MANFRED STAHLER

Guerriero/Bauhaus

8 8 9 8

PERSONALITÀ. ERETICO. AGGIUNGILO ALLA SQUADRA. Non può mai andare in copertura. Può ricevere i doni dell'Oscura Simmetria. Se tu hai sia Erwin che Manfred Stahler in gioco, essi guadagnano +5 in C, S e A, non possono essere MAI uccisi automaticamente e non possono essere scartati con carte Speciali.

MARESCIALLO DELL'ARIA VITO SAGLIELLI

Guerriero/Bauhaus

--- 20

PERSONALITÀ. LEADER CORPORATIVO. Non-combattente. Mentre è in gioco, le tue Personalità Bauhaus possono liberamente trasferirsi (eccetto durante i combattimenti) o ricevere una Aeronave. Saggielli può pagare 8D per raddoppiare i valori C, S, A e V di ogni RANGER VENU-SIANO e MARESCIALLO VENUSIANO durante ogni combattimento.

MAXIMILIAN IL TELEPATE

Guerriero/Atlantidei

8 6 7 8

PERSONALITÀ. CONSIDERATO UN CAMALEONTE. Mentre è in gioco, gli avversari non possono MAI scartare carte TELEPATIA dal tuo Avamposto. Gli avversari non possono MAI colpire per primi contro Maximilian ed egli può cambiare la tattica di combattimento in cui è coinvolto. Maximilian non potrà MAI essere in team con un altro guerriero Atlantideo.

MIRANDA SINCLAIR

Guerriero/Capitol

5 9 8 8

PERSONALITÀ. CONSIDERATA UN SEA LION. IMMUNITÀ MAGGIORE ALLA SIM-

METRIA. Mentre è in gioco, tutti i tuoi SEA LIONS (ma non Sinclair stessa) guadagnano +3 in C, S e A e hanno Immunità Maggiore alla Simmetria. Sinclair può usare qualsiasi Equipaggiamento non-dell'Oscura Legione.

PIPISTRELLO DIAVOLO

Guerriero/Oscura Legione

5 1 5 5

SEGUACE DI ALGEROTH. CONSIDERATO UN PIPISTRELLO VELENOSO. Non può MAI essere influenzato da altre carte (eccetto carte di attacco/difesa per i guerrieri). Il Pipistrello Diavolo può trasportare un guerriero non-Pipistrello, non-Animale dell'Oscura Legione (ma non se stesso) con V:10 o meno dal combattimento nella stessa Area se paghi 7D (il combattimento è cancellato).

ISTIGATORE

Guerriero/Atlantidei

5 1 5 4

CONSIDERATO UN CAMALEONTE. Mentre è in gioco, tutti i tuoi altri guerrieri Atlantidei guadagnano +2 in C e giocare IRA su un tuo guerriero nell'Avamposto non costa Azioni. Al costo di 2 Azioni, puoi cercare nel Mazza da Pescare IRA per darlo ai tuoi guerrieri.

TAMBURINO

Guerriero/Triade Luterana

1 1 1 2

CONSIDERATO UN DISCEPOLO LUTERANO E UN PORTASTENDARDO. I tuoi altri guerrieri Luterani guadagnano +1 in C e S mentre questo guerriero è nel tuo Avamposto.

PRIMO TUTORE

Guerriero/Oscura Legione

7 5 8 8

SEGUACE DI DEMNOGONIS. CONSIDERATO UN TUTORE. Mentre è in gioco, i guerrieri non-seguaci di Demnogonis che attaccano i tuoi TUTORI subiscono -3 in C e S (gli effetti di più PRIMI TUTORI sono cumulativi). I guerrieri feriti da un Primo Tutore devono essere guariti prima che possano attaccare nuovamente.

ARTE DELLA GUERRA

Missione/Generica

ASSEGNABILE A OGNI GIOCATORE. Ogni volta che un tuo guerriero ne uccide un altro in combattimento, tu guadagni 3PP per ogni Comandante che hai in gioco (che può partecipare al combattimento). Questa Missione non è mai terminata.

CONFLITTO ASIMMETRICO

Missione/Crescentia

ASSEGNABILE A TE STESSO. Guadagni 4PP per ogni Fortificazione distrutta con SABOTATORE o ATTACCO TERRORISTICO. Questa Missione non è mai terminata.

CONTRATTO APERTO

Missione/Generica

ASSEGNABILE AD OGNI GUERRIERO DELLE TRIBÙ. Uccidi una Personalità per guadagnare il doppio dei Punti Promozione e infliggere per il resto della partita, ai guerrieri con la stessa affiliazione del bersaglio, un permanente -4 in C, S e A contro i tuoi guerrieri.

CONTRATTACCO

Missione/Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. Uccidi tre guerrieri con la stessa affiliazione di un avversario, che ha in gioco una Campagna con la stessa affiliazione per guadagnare 12 PP ed eliminare dal gioco quella carta Campagna.

ELIMINATE I BANDITI !

Missione/Templare

ASSEGNABILE A TE STESSO. Scarta o elimina qualsiasi Città o Warzone Atlantidea di un avversario per guadagnare 6 Punti Promozione.

IL MITE EREDITERÀ LA TERRA

Missione/Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. Ogni volta che un tuo guerriero delle Tribù uccide un guerriero con un Valore superiore, tu guadagni 4 Punti Promozione extra. Guadagni comunque 1 PP extra quando il tuo guerriero delle Tribù uccide un guerriero non delle Tribù. Questa missione non è mai terminata.

IL FRAGORE DEI SEA LION

Missione/Capitol

ASSEGNABILE A TE STESSO. Mentre questa carta è in gioco, tu guadagni dei Punti Promozione extra pari alla metà (per eccesso) del Valore di ogni guerriero ucciso in combattimento dai tuoi SEA LION. Questa Missione non è mai terminata.

TATTICHE DI GUERRIGLIA

Missione/Generica

ASSEGNABILE A TE STESSO. Tu (non il tuo avversario) guadagni i Punti Promozione per ogni RITIRATA! che giochi. Questa Missione non è mai terminata e può essere scartata solo con AGENTE INFILTRATO.

GETTATO NEL VUOTO

Oscura Simmetria/Oscura Legione

DONO DELL'OSCURA SIMMETRIA. NON PUÒ VENIRE CONCESSO AD UN ERETICO. Ogni volta che il tuo avversario scarta una carta (dalla sua mano o dal gioco), tu puoi invece eliminarla pagando 4D. Se più di una carta alla volta è scartata, tu pagherai solo 4D per tutte.

RICHIAMO DELLA MORTE

Oscura Simmetria/Oscura Legione

DONO DI DEMNOGONIS. Quando questo guerriero è in combattimento, pagando 6D, puoi far perdere all'avversario la metà (per eccesso) del suo Valore A modificato e impedire che colpisca per primo. (questo effetto deve essere attivato prima che il tuo avversario colpisca per primo)

IL SESTO SENSO DI HEIHA-CHI

Poteri KI/Mishima

Fai riferimento alle CARTE DELLE REGOLE POTERI KI. Gli avversari non possono giocare SPALLE AL MURO contro questo guerriero. Quando un avversario usa un Equipaggiamento, che viene scartato od eliminato per ferire od uccidere questo guerriero, il guerriero stesso può negare l'effetto PER SE STESSO andando in copertura. Se il guerriero è già in copertura, rimane ferito.

ACHILLES II

Reliquia/Cybertronic

ASSEGNABILE ALLA SQUADRA SE HAI IN GIOCO QUARTIER GENERALE O L'ALLEANZA CYBERTRONIC. DREADNOUGHT. Al costo di un'Azione di Attacco puoi girare un qualsiasi Equipaggiamento, Fortificazione o carta Speciale in gioco. La carta è in gioco ma non avrà nessun effetto finché il suo controllore non spende 2 Azioni o 5D per rigirlarla.

ARCANGELO CSS

Reliquia/Capitol

ASSEGNABILE ALLA SQUADRA. DREADNOUGHT. Mentre questa carta è in gioco, le tue carte Fortificazioni con affiliazione Capitol e le tue WARZONE DI MARTE non possono MAI essere scartate, e il bonus in A fornito da SANDORADO è triplicato.



COLONIA ATLANTIDEA

Reliquia/Atlantidei

ASSEGNABILE AL COSTO DI UN'AZIONE AD UNA WARZONE SOTTOMARINA NELL'AVAMPOSTO. Mentre questa carta è assegnata, la Warzone sommersa non può essere scartata o eliminata. I tuoi Atlantidei sono immuni a tutti gli effetti dell'Arte, dell'Oscura Simmetria e dei Poteri Ki quando si difendono in questa warzone.

GIUDIZIO ETERNO

Reliquia/Fratellanza

ASSEGNABILE ALLA SQUADRA AL COSTO DI UNA AZIONE. DREADNOUGHT. Mentre questa carta è in gioco, i tuoi guerrieri della Fratellanza possono attaccare qualsiasi guerriero. Tu puoi usare BENEDIZIONE PER L'ACCIAIO per questa carta.

GLOBO DEL DISFACIMENTO

Reliquia/Oscura Legione

ASSEGNABILE A UN APOSTOLO O AD UN NEFARITA. Mentre questa carta è in gioco, il guerriero può al costo di due Azioni imprigionare qualsiasi guerriero non-Personalità. I guerrieri imprigionati sono messi sotto la Reliquia (scarta le carte loro assegnate). Essi sono considerati in gioco, ma non hanno nessun effetto su di esso. Se la Reliquia è scartata, i guerrieri ritornano alle loro rispettive Aree.

HAIKOKU MARU

Reliquia/Mishima

ASSEGNABILE ALLA SQUADRA AL COSTO DI UNA AZIONE. DREADNOUGHT. Metti due carte NAVETTA DI SABOTAGGIO su questa carta prese dalla tua Collezione. Puoi giocare come se fossero nella tua mano. Mentre questa carta è in gioco, ERRORE DI NAVIGAZIONE non ha effetto sui tuoi guerrieri non-Oscura Legione.

INVINCIBILE

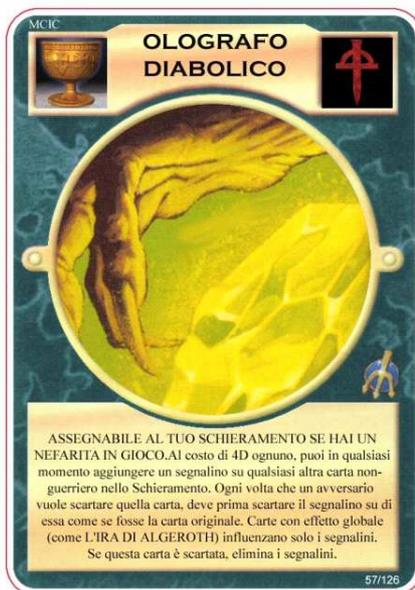
Reliquia/Imperiale

ASSEGNABILE ALLA TUA SQUADRA SE HAI IN GIOCO L'ALLEANZA IMPERIALE O VICTORIA. DREADNOUGHT. Tutte le tue Aeronavi Imperiali guadagnano +3 in S e A. Al costo di un'Azione di Attacco puoi scartare un Equipaggiamento non-guerriero o un Dreadnought. Pagando 5D puoi giocare o scartare la carta in cima di un qualsiasi Convoglio di Rifornimento o Astronave Lusitania.

OLOGRAFO DIABOLICO

Reliquia/Oscura Legione

ASSEGNABILE AL TUO SCHIERAMENTO SE HAI UN NEFARITA IN GIOCO. Al costo di 4D ognuno, puoi in qualsiasi momento aggiungere un segnalino su qualsiasi altra carta non-guerriero nello Schieramento. Ogni volta che un avversario vuole scartare quella carta, deve prima scartare il segnalino su di essa come se fosse la carta originale. Carte con effetto globale (come L'IRA DI ALGEROTH) influenzano solo i segnalini. Se questa carta è scartata, elimina i segnalini.

**RICHELIEU**

Reliquia/Bauhaus

ASSEGNABILE ALLA SQUADRA SE HAI IN GIOCO HEIMBURG O L'ALLEANZA BAUHAUS. DREADNOUGHT. Le tue aeronavi Bauhaus guadagnano +3 in S e A. Al costo di una Azione di Attacco e 5D puoi prendere il controllo di qualsiasi Fortificazione non-Oscura Legione in gioco. Mettila nella tua Squadra/Avamposto. Le Fortificazioni rimangono sotto il tuo controllo se Richelieu è scartata.

ACQUISIZIONE CYBERTRONIC

Speciale/Cybertronic

GIOCABILE IN OGNI MOMENTO SE HAI UNA FORTIFICAZIONE CYBERTRONIC IN GIOCO. Paga 10D per muovere una Fortificazione non-Fratellanza, non-Oscura Legione dalla Squadra/Schieramento del tuo avversario alla tua Squadra/Schieramento.

ATTACCO DEI BLOOD BERET

Speciale/Imperiale

GIOCABILE DURANTE UN COMBATTIMENTO. Tutti i tuoi Blood Beret presenti nella stessa Area sommano assieme i loro C, S, A e V per combattere contro un singolo obiettivo. L'avversario può giocare carte contro singoli guerrieri. RIPENSAMENTO non influenza i Blood Beret. Guerrieri dell'Oscura Legione che vengono feriti sono automaticamente uccisi.

BATTAGLIONE MOTORIZZATO

Speciale/Generica

ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO AD OGNI COMANDANTE. Mentre questa carta è in gioco, SENZA CARBURANTE non ha effetto sui tuoi Veicoli. Ogni volta che uno qualsiasi dei tuoi guerrieri che usa o è considerato un VEICOLO viene attaccato, puoi sommare assieme i valori di combattimento C, S e A di tutti i tuoi guerrieri con VEICOLI presenti nella stessa Area. L'avversario può solamente colpire il bersaglio originale.

BOMBA A SETTORE

Speciale/Oscura Legione

GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE DI ATTACCO SE HAI DUE AERONAVI NELLA STESSA AREA CHE POSSONO PARTECIPARE AL COMBATTIMENTO. Puoi usare qualsiasi numero di Punti Destino per infliggere lo stesso numero di danni ai guerrieri dell'avversario. Guerrieri in copertura sono automaticamente uccisi. Aeronavi nell'Avamposto non possono attaccare la Squadra/Schieramento e viceversa.

CATTIVO FINO ALL'OSSO

Speciale/Oscura Legione

ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO AD UN ERETICO PERSONALITÀ. Questo guerriero non potrà mai essere ucciso automaticamente e guadagna +3 in C, S e A per ogni guerriero che uccide in combattimento.

CHIEDERE AIUTO

Speciale/Generica

GIOCABILE IN UNA PARTITA A SQUADRE DURANTE IL COMBATTIMENTO. Un altro guerriero della vostra Squadra presente nella corrispondente Area (Avamposto o non-Avamposto) del difensore, può attaccare una volta l'attaccante, il quale replica normalmente. Puoi usare i tuoi guerrieri oppure chiedere ai tuoi compagni di usare un loro guerriero. Se l'attaccante originale sopravvive, il combattimento originale può proseguire.

COLONNE D'ERCOLE

Speciale/Templare

ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AL TUO AVAMPOSTO. I guerrieri Rasputin, Luterani e Atlantidei subiscono -4 in C, S e A quando attaccano i tuoi

guerrieri Templari/Crescentia. Solo una copia di questa carta può essere in gioco. Se tu hai questa carta e 2 guerrieri che possono partecipare al combattimento nel tuo Avamposto alla fine della partita, guadagni 6 Punti Promozione extra.

CONSEGNA MULTIPLA

Speciale/Generica

GIOCABILE IMMEDIATAMENTE DOPO CHE HAI ASSEGNATO UNA CARTA EQUIPAGGIAMENTO AD UN TUO GUERRIERO. Puoi dare ad uno dei tuoi guerrieri una copia della STESSA carta equipaggiamento prendendola dalla tua Collezione (escluso il Mazzo di Carte Scartate). Fare questo non costa Azioni o D.

**DENTRO IL CERCHIO**

Speciale/Triade Luterana

GIOCABILE DURANTE IL TUO TURNO SE HAI UN GUERRIERO NELL'AVAMPOSTO. Tutti gli altri giocatori devono immediatamente trasferire (se è possibile) un loro guerriero nel loro Avamposto. Valgono le normali regole di Trasferimento ma non si devono spendere Azioni.

DISASTRI CLIMATICI

Speciale/Generica

ASSEGNABILE ALLA PARTITA IN OGNI MOMENTO. Giocare Fortificazioni e Warzone nell'Avamposto costa 1 Azione in più e richiedono sempre almeno una Azione per essere giocate. Mentre questa carta è in gioco BOOM EDILIZIO non ha effetto nell'Avamposto.

DISFATTA !

Speciale/Generica

GIOCABILE DOPO CHE UN TUO GUERRIERO È SOPRAVVISSUTO AD UN COMBATTIMENTO NEL QUALE HA UCCISO UN GUERRIERO. Il tuo avversario deve mischiare nel proprio Mazzo di carte da Pescare i guerrieri presenti nella stessa Area del guerriero ucciso (a meno che ci sia un COMANDANTE o un NEFARITA nella stessa Area). Tutte le carte assegnate sono scartate.

DIVARIO TECNOLOGICO

Speciale/Capitol
ASSEGNABILE ALLA PARTITA IN OGNI MOMENTO. NON PUÒ MAI ESSERE SCARTATA SE È IN GIOCO UNA ALLEANZA CORPORATIVA. Mentre questa carta è in gioco, i guerrieri che usano VEICOLI con affiliazione tribale, subiscono -4 in C, S e A contro VEICOLI con affiliazione non-tribale. I guerrieri delle Tribù non potranno mai uccidere automaticamente un guerriero che usa o è considerato un VEICOLO con affiliazione non-tribale.

EMBOLIA

Speciale/Atlantidei
GIOCABILE SU UN GUERRIERO CHE PARTECIPA AD UN COMBATTIMENTO IN UNA WARZONE SOTTOMARINA. Il guerriero è scartato.

**EVENTO SECONDARIO**

Speciale/Figli di Rasputin
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UN AVAMPOSTO. Mentre questa carta è in gioco, i guerrieri presenti nell'Avamposto bersaglio, non guadagnano gli effetti dalle carte nella loro Squadra/Schieramento durante il combattimento, a meno che paghino 6D per ogni loro effetto. Ogni APOSTOLO o LEADER CORPORATIVO del controllore dell'Avamposto bersaglio, può eliminare questa carta al costo di una Azione e 5D.

FRENESIA DEI COSACK

Speciale/Figli di Rasputin
GIOCABILE DURANTE IL TUO TURNO. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, uno dei tuoi COSACK può attaccare una volta ogni guerriero introdotto o trasferito nell'Avamposto. Se il guerriero è protetto da un altro guerriero (ad esempio SCOUT CAVALIERE), allora puoi attaccare quest'ultimo.

GRIZZLY!

Speciale/Bauhaus
GIOCABILE IMMEDIATAMENTE DOPO CHE UN GUERRIERO BAUHAUS È FERITO OD UCCISO IN COMBATTIMEN-

TO. Senza spendere Azioni, Punti Destino o DRAGONI, introduci dalla tua Mano e nella tua Squadra o nel tuo Avamposto (là dove il combattimento ha avuto inizio) un CARRO ARMATO "GRIZZLY". Il GRIZZLY deve subito attaccare il guerriero che ha ucciso il guerriero Bauhaus.

GUARDIE DEL CORPO DAL VUOTO

Speciale/Oscura Legione
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AL TUO SCHIERAMENTO. Puoi assegnare i BRASS APOCALYPT anche a guerrieri con V:7 o maggiore. Tu puoi eliminare il Brass Apocalypt al costo di una Azione d'Attacco per uccidere qualsiasi guerriero nemico con V:5 o minore (i punti sono guadagnati).

L'ADUNANZA

Speciale/Oscura Legione
GIOCABILE AL COSTO DI TRE AZIONI. Puoi mettere in gioco, prelevandoli dalla tua Collezione, fino a cinque Apostoli e/o L'INNOMINABILE. Fare questo non costa Punti Destino. Questi guerrieri saranno scartati durante la tua prossima Fase Pescare (anche se erano in gioco prima che tu giocassi questa carta).

LA GRANDE DEPRESSIONE

Speciale/Capitol
ASSEGNABILE ALLA PARTITA AL COSTO DI DUE AZIONI. LIMITATA. Mentre questa carta è in gioco, tutte le Fortificazioni che producono D costano il numero di D che normalmente producono. Se un giocatore non è in grado di pagare, la Fortificazione è scartata e tutte le carte Speciali danno solo la metà (per eccesso) dei Punti Destino forniti normalmente. Questa carta può entrare in gioco solo una volta per partita.

LA TERRA È UN LUOGO SOLITARIO

Speciale/Crescentia
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO ALLA PARTITA. Mentre questa carta è in gioco, tutte le ferite causate da un guerriero solitario nell'Avamposto uccidono automaticamente l'avversario invece di ferirlo.

MANO-A-MANO

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE IL TUO TURNO. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, nessun modificatore ha effetto sui valori C, S e A dei guerrieri, eccetto quelli forniti dalle loro carte assegnate. Tutti i giocatori possono eliminare carte dalla propria Mano per fornire ai loro guerrieri +2 in C, S e A per ogni carta eliminata dal gioco.

OPPORTUNITÀ ACQUISITA

Speciale/Generica
GIOCABILE IN OGNI MOMENTO. Tira un dado a 6 facce. I valori del dado da 1 a 6 corrispondono alle lettere dalla A alla F. Puoi cercare nella tua Collezione una carta Speciale che cominci con quella lettera (valgono anche edizioni in altre lingue) e metterla nella tua Mano (dopo averla mostrata agli altri).

ORDINE D'ESECUZIONE

Speciale/Generica
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE DI ATTACCO CONTRO UN GUERRIERO CHE HAI IMPRIGIONATO. Il guerriero è ucciso e i Punti Promozione sono guadagnati.

PERCEZIONI EXTRA-SENSORIALI

Speciale/Atlantidei
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AL TUO AVAMPOSTO. TELEPATIA. Mentre questa carta è in gioco, ogni volta che comincia un combattimento nel quale è coinvolto un tuo guerriero Atlantideo, puoi scartare una carta a caso dalla Mano del tuo avversario. Copie multiple di questa carta non sono cumulative.

PERDERE LA FACCIA

Speciale/Mishima
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO ALLA PARTITA. Mentre questa carta è in gioco, per ogni guerriero imprigionato, tutti gli altri membri in gioco della stessa affiliazione subiscono -3 in C, S e A. Copie multiple di questa carta non sono cumulative.

PIANETA CHIUSO

Speciale/Templare
ASSEGNABILE ALLA PARTITA IN OGNI MOMENTO. Oltre a spendere Azioni per trasferire i guerrieri nell'Avamposto, i giocatori devono pagare anche 4D per ogni carta assegnata ai guerrieri che trasferiscono. Se un giocatore non può pagare per le carte assegnate, esse vengono scartate. Copie multiple di questa carta non sono cumulative.

POSIZIONE DEFILATA

Speciale/Generica
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO AD UN CARRO ARMATO. Il guerriero che usa o è considerato un CARRO ARMATO guadagna +5 in A e non può essere automaticamente ucciso. Solo una copia di questa carta è permessa per ogni CARRO ARMATO.



POTERE POLITICO

Speciale/Generica
ASSEGNABILE ALLA PARTITA IN OGNI MOMENTO. Mentre questa carta è in gioco, ogni volta che un **COMANDANTE** è introdotto in gioco, il suo controllore può cercare nella sua Collezione per assegnare al guerriero un **FUCILE A POMPA** e una carta Speciale specifica per i Comandanti, senza costo in Azioni.

**RESPINGERE GLI INFEDELI**

Speciale/Crescentia
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AD UN PROFETA PRESENTE NEL TUO AVAMPOSTO. PROFEZIA. Mentre questa carta è in gioco, i Doomtrooper che combattono i tuoi guerrieri subiscono -3 in C, S e A. Puoi anche immediatamente aggiungere un segnalino alla tua carta **JIAHD** (se è in gioco). Ignora le normali regole per la carta **Campagna** quando metti il segnalino.

RIMBALZO

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE UN COMBATTIMENTO NEL QUALE UN TUO GUERRIERO STA USANDO UNA ARMA DA FUOCO O ARMA DA FUOCO/CORPO A CORPO. Il guerriero colpisce anche un altro bersaglio nella medesima Area avversaria durante lo stesso combattimento (tu scegli quale guerriero è il bersaglio). Il secondo guerriero non può replicare. Invece di scartarla, pagando 6D, puoi riprendere in mano questa carta.

SCARICA DI ADRENALINA

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE UN COMBATTIMENTO AL QUALE PARTECIPA UN TUO GUERRIERO. Puoi comprare Azioni spendendo Punti Destino. La prima Azione costa 2D e tutte le seguenti costano +2D (4D, 6D e così via). Il guerriero non può usare queste azioni per trasferirsi. Devi comprare tutte le Azioni allo stesso tempo.

SERGEANTE ADDESTRATORE

Speciale/Generica
GIOCABILE DURANTE IL TUO TURNO. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutti i Doomtrooper che introduci guadagnano 3 segnalini per un permanente +3 nelle loro caratteristiche C, S e A. Copie multiple di questa carta sono cumulative.

SERVIZIO OSCURO

Speciale/Oscura Legione
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO AL TUO SCHIERAMENTO. Dopo che tu hai esaurito la tua Fase Pescare, puoi sempre pescare una carta extra dal tuo Mazzo di Carte da Pescare anche se superi il tuo limite di carte in mano. Se tu introduci anche un solo guerriero non-Oscura Legione, questa carta è scartata. Copie multiple di questa carta non sono cumulative.

SOLDI INSANGUINATI

Speciale/Generica
ASSEGNABILE IN OGNI MOMENTO AD UN GUERRIERO. Oltre ai normali Punti Promozione, il guerriero che uccide questo guerriero può scegliere 2 valori tra C, S, A e V e sommarli tra loro per guadagnare il totale in Punti Destino.

STAGNAZIONE

Speciale/Cybertronic
GIOCABILE DURANTE IL TUO TURNO. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutti i giocatori devono pescare le carte dal loro Mazzo di Carte Scartate invece che dal Mazzo di Carte da Pescare. Se un giocatore esaurisce il Mazzo di Carte Scartate, ritorna normalmente a pescare le carte dal suo Mazzo di Carte da Pescare.

ABBAGLIO

Speciale/Atlantidei
ASSEGNABILE AL COSTO DI UNA AZIONE AL TUO AVAMPOSTO. Mentre questa carta è in gioco, i guerrieri avversari che attaccano i tuoi guerrieri Atlantidei subiscono -X nei loro valori (C e S). X equivale al valore più basso tra i valori C, S e A dell'attaccante.

URLO NEL SONNO!

Speciale/Oscura Legione
GIOCABILE AL COSTO DI UNA AZIONE. Puoi scartare qualsiasi guerriero colpito da **DORMIRE** o **URLO PRIMORDIALE**.

DESERTO NUCLEARE CA- SPIANO

Warzone/Oscura Legione
-2 +2 +3 +3
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. WARZONE DI DARK EDEN. Solo l'Oscura Legione può difendersi qui. Solo i tuoi Maculator di Mercurio e Gomorrian Emasculator guadagnano +2 in A per ogni altro guerriero dell'Oscura Legione che hai nell'Avamposto, quando si difendono in questa Warzone. I Maculator di Mercurio restano in gioco anche se tutte le Warzone di Mercurio sono scartate.

ISOLE DEL NON RITORNO

Warzone/Atlantidei
+6 -2 +4 +4
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. WARZONE SUBACQUEA. Solo i guerrieri Atlantidei possono difendersi in questa Warzone. Nessun altro Equipaggiamento, tranne i **SOTTOMARINI**, può essere usato qui, se non specificatamente permesso.

**MARE DI CADAVERI**

Warzone/Generica
+1 +2 +3 +4
ASSEGNABILE ALL'AVAMPOSTO. WARZONE SUBACQUEA. Solo guerrieri Atlantidei, Marine Templare e Sea Lion possono difendersi in questa Warzone. Nessun altro **VEICOLO**, tranne i **SOTTOMARINI**, possono essere usati qui. Guerrieri che si difendono da questa Warzone, possono essere liberamente equipaggiati durante la fase **Modifica Valori Combattimento** con carte Equipaggiamento valide.

VASTITAS BOREALIS

Warzone/Bauhaus
-1 +2 +4 +2
WARZONE DI MARTE. **ASSEGNABILE ALLA SQUADRA.** Solo i guerrieri Bauhaus e i Figli Del Nord possono difendersi qui. Il giocatore che si difende colpisce **SEMPRE** per primo. Se hai dei Mercenari Tribali in gioco, puoi introdurre i Figli Del Nord direttamente nella tua Squadra.



INTERVISTA A PETER BERGTING

A cura di Fabio "Sandorado" Dall'Ara
e Mirko "Halakay" Marchesi

Peter Bergting viene da una famiglia di artisti ed è illustratore da 16 anni. In totale, le sue opere sono state pubblicate in più di 500 pubblicazioni in tutto il mondo. Quando non dipinge (attività che per essere onesti occupa la maggior parte del suo tempo), Peter si diverte a martellare le corde della sua chitarra, e considera "Powerslave" degli Iron Maiden il migliore album mai prodotto.

Attualmente Peter lavora come autore freelance e divide il suo tempo tra fumetti e illustrazioni per libri e giochi. I suoi attuali clienti includono la Wizards of the Coast, la Avalon Hill e la Paizo Publishing. Qualche anno fa ha lavorato per Hellboy, e l'esperienza che ne ha ricavato lo ha spinto alla realizzazione di un fumetto proprio.

Inoltre, aggiungiamo noi, ha lavorato per la nostra saga preferita: Mutant Chronicles!

Nato in Svezia nella piccola città di Åmål nel 1970, Peter abita ora a Stoccolma, con la moglie, sua figlia e due gatti.

DoomZine: Ciao Peter, ti ringraziamo molto per questa intervista che ci rilasci.

PB: Grazie a voi per farla!

DoomZine: Puoi brevemente esporre quando hai iniziato a disegnare, il tuo background artistico, i tuoi progetti attuali e futuri?

PB: Ho cominciato a livello professionale all'età di 18 anni, ma disegno da tutta la mia vita. I miei primi disegni erano costantemente per la Target Games, che avrebbe in seguito sviluppato Mutant Chronicles. I miei primi lavori erano per un gioco chiamato "Mutant" che a sua volta era una versione aggiornata di un post-olocausto nello stile di giochi come Aftermath e Gamma World ma con animali molto "coccoloni".

SandSharks, mutanti, tutte cose che erano gradite. Tutto ambientato in Svezia. Era differente da Kronk, come avevamo preso a chiamare MC, ma alcune caratteristiche che avrebbero trovato posto in MC erano già presenti, come gli Zeppelin e cose simili. Il mio primo disegno è stato per il magazine Sinkadus e alcune di quelle illustrazioni sono state in seguito utilizzate davvero per MC.

DoomZine: quali sono le tue maggiori influenze artistiche e ispirative?

PB. Ho diverse ispirazioni: sono stato influenzato da molti artisti. La cosiddetta "scuola europea" è quella



che più di altre mi ha influenzato nei primi lavori. Persone come Jordi Bernet, Enki Bilal, Moebius e così via. Ultimamente Mignola (naturalmente) e Frank Miller, ma ho cominciato anche a guardare indietro per l'ispirazione ad autori come Mezieres e Serpieri.

Specialmente da quando sto lavorando molto sui fumetti, i vecchi maestri sembrano volersi far sentire nella mia coscienza. Inoltre mi piace Michael Kaluta (che ho conosciuto di persona), Chris Moeller (con cui lavorerò presto) e Charles Vess.

DoomZine: quale tecnica preferisci?

PB: Acrilici. Senza dubbio. Ma le scadenze e i compensi stanno andando verso il basso e sempre più materiale deve essere prodotto digitalmente per rispondere alle richieste. Provo ancora a dargli un aspetto "verniciato" e sono stato un autore costante delle riviste Dungeon & Dragon Magazine.

DoomZine: Come hai cominciato a disegnare per il mondo di Mutant Chronicles?

PB: La Target era salita sul carro del genere Cyberpunk, e io sono stato aggregato nello stesso periodo. Il gioco era ancora chiamato Mutant ed era stato pensato proprio per i libri che avrebbero dovuto uscire di lì a poco. Allora era abbastanza popolare e ancora ci sono persone che mi dicono di ricordarsi con affetto di quei vecchi titoli. Dopo un paio

d'anni un tipo chiamato Michael Stenmark si aggiunse al progetto. Precedentemente aveva lavorato a KULT ed con la Target Games avevano deciso di riunire i due giochi (Kult e Mutant) e allo stesso tempo evolvere il tutto in Mutant Chronicles.

Il prodotto che ne venne fuori fu battezzato Mutant Rymd (Mutant: Space) ed era sostanzialmente un Mutant Chronicles più "leggero".



La maggior parte dei suoi contenuti, dalle società ai mostri al background, era una evoluzione di Cronk. Non riuscirono a venderlo bene, pensavano che era un disadattamento delle idee originali e che sarebbe stato destinato a morire lentamente.

Quando quel progetto non decollò, io ed alcuni altri ragazzi siamo stati incaricati di lavorare a Mutant Chronicles, nel tentativo di contrastare Warhammer in termini di scala e marketing. Mi ricordo di Nils Gullikson che ci diceva che l'illustrazione sopra il libro doveva contribuire a vendere l'idea. Era pazzesco!

DoomZine: che tipo di esperienza è stata?

PB: Divertente e malgrado la paga davvero bassa ho avuto la possibilità di evolvere come artista.

DoomZine: C'era uno schema rigido per i personaggi o eri libero di usare la tua immaginazione?

PB: Entrambe le cose. Abbiamo avuti un insieme delle caratteristiche che abbiamo dovuto seguire. Alcuni dei personaggi ho avuto la libertà da svilupparli a modo mio, seguendo delle linee molto generali. Ho creato una coppia di mostri giusto per divertimento e sono piaciuti al punto di scrivere le statistiche per loro. Non mi ricordo il nome di questi mostri, ma uno è quello grande grande grande con una specie di ali di ossa che era nel boardgame (lo zenithiano? n.d.r.).

DoomZine: qual'è stato il tuo primo disegno per Mutant Chronicles?

PB: Il primo disegno che ho fatto penso che fosse probabilmente quello del tipo in kilt che spara attraverso un portello con le sue pistole (N.d.R.: ???). Non avevo fatto molti disegni per MC, quello è avvenuto in seguito con Dark Eden e Doomtrooper. La mia prima illustrazione tuttavia era... er... è stato così tanto tempo fa... mi spiace, non ricordo...

DoomZine: hai un disegno che puoi definire il migliore?

PB: Penso che sia quello del guerriero Mishima nella palude sulla sua dragonbike!

DoomZine: Forse il "Gomorrian Emasculator"....?

PB: O quello, anche... :-)

DoomZine: Cosa pensi del fatto che i fans apprezzino ancora i tuoi disegni per Mutant Chronicles?

PB: ne sono assolutamente contento, non avrei mai pensato che oggi il gioco potesse vivere ancora!

DoomZine: Non ci saranno più lavori di Peter Bergting per noi?

PB: Bene, non penso che la Paradox (l'azienda che era la target Games) abbia in programma l'idea di far rivivere MC, ma non si sa mai (N.d.R.: questa intervista è stata rilasciata da Bergting all'inizio del 2005). Sono ancora affezionato all'universo di MC (come con tutto ciò per cui ho lavorato) e rimango in ottimi rapporti con la maggior parte della gente che ha lavorato al gioco. L'unica persona rimasta alla Paradox che ha lavorato a tutti i giochi è Stefan Thulin. Gli altri sono andati a lavorare ad altro. Ma se si presentasse l'occasione amerei lavorare ancora con quel "mondo": MC e KULT sono le mie due esperienze migliori fatte nel campo dei RPG e delle illustrazioni per le carte. Sono anche felice delle mie esperienze per Shadowrun e per Dungeon&Dragons ma MC occuperà sempre un posto speciale nei miei ricordi =).

DoomZine: Qualcosa su di te: i tuoi film preferiti, la tua musica, i tuoi libri.....

PB: Hehe, quante pagine avete? Sommando tutto, la cosa che mi occupa la maggior parte del tempo ora è The Portent, il mio fumetto.

Potete vedere alcune pagine su www.theportent.com =). E' pubblicato ogni due mesi in Svezia ma sto negoziando con alcuni distributori internazionali. Oltre a quello lavoro principalmente per Paizo Publishing, facendo disegni per D&D, e la Wizards of the Coast.

Quel genere di aziende che possono fare pubblicità al tuo lavoro (e dove i soldi sono reali). Lavoro solitamente 12-14 ore al giorno così non c'è molto tempo per altro. Inoltre ora ho una figlia, e cerco di passare con lei più tempo possibile. Ultimamente ho lasciato da parte la musica ma proverò a rifarmi prima possibile.

DoomZine: Grazie per la tua pazienza e disponibilità, Peter.

PB: Grazie a voi per avermi fatto questa intervista =).

Saluti.

Elenco delle pubblicazioni di Mutant Chronicles in cui compaiono lavori di Peter Bergting.

Descartes Editeur :

Blood Berets (board game) Mutant Chronicles
Capitol Mutant Chronicles
Impérial Mutant Chronicles
La Confrérie Mutant Chronicles
Mutant Chronicles Mutant Chronicles

Heartbreaker

Algeroth: The Apostle of War Mutant Chronicles
Capitol Mutant Chronicles
Freelancers Handbook Mutant Chronicles
Imperial: The Clans of Damnation Mutant Chronicles
Mishima: Death before Dishonour Mutant Chronicles 1996
Mutant Chronicles Mutant Chronicles
The Brotherhood: The Cleansing Flame of the Cardinal
Dark Eden Warzone
In Nomine Cardinalis Warzone
In the Heat of the Battle? Warzone
Miniatures Warzone
Time of Rage? Warzone

Hobby & Work

Dark Eden - Trascina i tuoi avversari sulla Terra! Warzone

MAG

Swit Wojny Mutant Chronicles 1997
Bestie Wojny Warzone
Warzone Warzone

Mario Truant Verlag

Mutant Chronicles Mutant Chronicles
Brennpunkt: Dunkles Eden Warzone
Der Preis des Krieges (Compendium 3) Warzone
Kriegsmaschinen (Compendium 2) Warzone
Warzone Warzone
Warzone Deluxe Box Warzone

Target Games AB

Dark Eden Preview
Chronicles #8 1997
Dark Eden Dark Eden

Dark Eden concept art Dark Eden
Exodus Dark Eden
Genesis Dark Eden
Doomtroopers (Super Nintendo) concept art Doomtroopers
Paradise Lost (Doomtroopers) Doomtroopers
Mutant Chronicles concept art Motion Picture
Solaris 2000 concept art Motion Picture
Berlin City Mutant
KRIM Mutant 1992
Mutant concept art Mutant
SVOT Mutant 1990
Algeroth Mutant Chronicles
Bauhaus - Traditionens makt Mutant Chronicles 1995
Blood Berets (tabletop game) Mutant Chronicles
Brödrskapet Mutant Chronicles
Cybertronic Mutant Chronicles 1996
Heimburg City of Sins Mutant Chronicles
Imperial - De fördömda klanerna Mutant Chronicles 1993
Mutant Chronicles Mutant Chronicles 1994
Mutant Chronicles 2nd Edition Mutant Chronicles
Mutant Chronicles concept art Mutant Chronicles
Spelarens handbok Mutant Chronicles 1994
Venusian Apocalypse 1 Mutant Chronicles 1996
Venusian Apocalypse 2 Mutant Chronicles 1996
Venusian Apocalypse 3 Mutant Chronicles 1996
Domedagens hjältar Mutant Chronicles Boxed game
I stridens hetta (tabletop game) Mutant Chronicles Boxed game
Dark Eden (miniatures game) Warzone
I stridens hetta Warzone
Vredens tid (tabletop game) Warzone
Warzone Warzone 1995
Warzone Miniatures Warzone

Telia/Gula Sidorna Game (www)
Textförädling Cover Centurion #?
Textförädling Dark Eden - Det återfunna paradiset Centurion #11
Textförädling Requiem promo Centurion #11 1996
Textförädling Djinx Assassin (Requiem promo) Centurion #9
Dark Eden feature Inquest #24



IL GOMORRIAN EMASCULATOR DI BERGTING

Sgradita sorpresa! Uno scenario per Warzone, di FCM



...zzsfzpzsszz..."Artiglio di tigre chiama Occhio di drago!...Artiglio di tigre chiama Occhio di drago!...", "qui Occhio di drago...riferisci posizione e situazione...", "posizione...foresta di SHINRIKYO... situazione...rivelato lieve danno su veicolo Dragonbyke...a seguito di scontro con piccola unità di Legionari non morti...stato unità Legionari.....deceduti....se così è giusto dire.... (risata sarcastica)", "(piccola risata di risposta)...bene...l'ordine adesso è di ritornare alla base...perlustrazione terminata...", "bene ritorno alla base!...ma!...hei che cosa....."

...(URLO BESTIALE!!!!)



WARZONE: Mercurio (locazione precisa: FORESTA DI SHINRIKYO)

REGOLE SPECIALI: Si ricorda che il veicolo Dragonbyke Mishima non subisce penalità per il terreno accidentato (acquitrino) perché di tipo VOLO VERTICALE.

ALLESTIMENTO WARZONE

ELENCO ESERCITI:



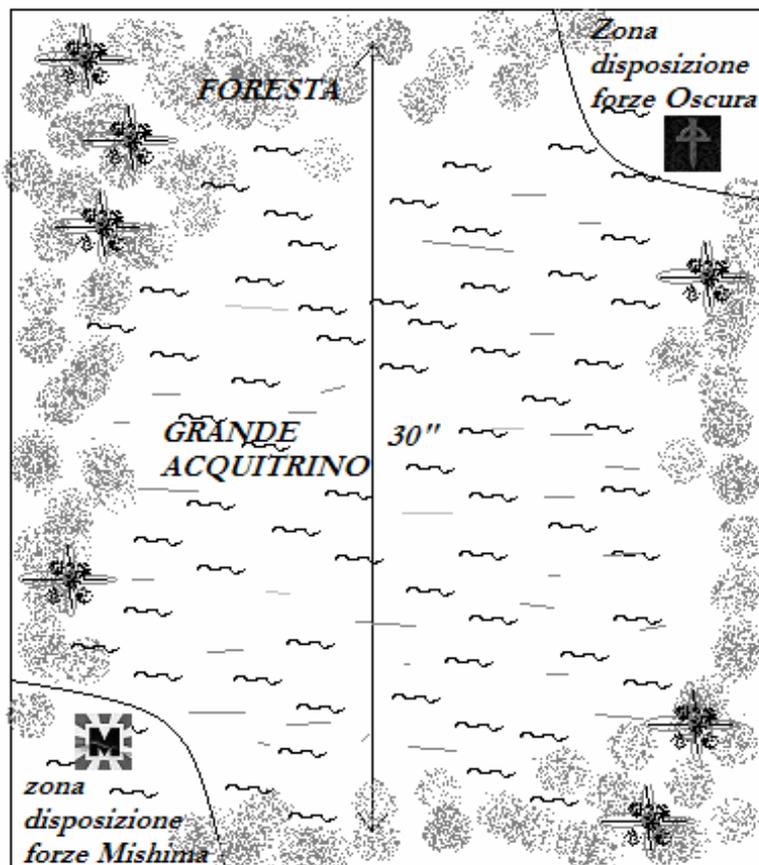
Mishima:

1 Dragonbike Mishima. Tot punti 93



Oscura Legione:

1 Maculator. Tot punti 148



- INIZIATIVA alla Dragonbike per i primi due turni

- CONDIZIONI DI VITTORIA: per entrambe le fazioni SOPRAVVIVERE!!!