

# DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 21 FEBBRAIO 2006



# DOOMZINE n.21 - FEBBRAIO 2006

## EDITORIALE

Finalmente, dopo molti numeri intervallati tra loro con troppo tempo di distanza uno dall'altro, ecco un numero di Doomzine a SOLI 3 mesi dal precedente. In pratica, stiamo cercando di tornare ad avere quella regolarità che mi sembra necessaria per questo tipo di pubblicazione, un numero ogni 3-4 mesi.

E questo significa anche che di cose da dire ce ne sono, molte.

Il numero scorso ha avuto un ottimo indice di gradimento, merito sicuramente del formato pdf che ha permesso a tutti di leggerlo senza dover aspettare una copia cartacea, distribuita gratuitamente in occasione dei tornei.

Di cosa parliamo in questo numero? Beh, più che noi, a parlare sono Simon Hunter, regista di un film in pre-produzione in questo periodo dal titolo "Mutant Chronicles", e Fredrik Malberg, CEO della Paradox Entertainment, colui senza la cui benedizione non si muove foglia nell'universo delle Cronache Mutanti.

Entrambi protagonisti di interviste in esclusiva

per noi del MCIC e della nostra community.

A seguire di questo un articolo sui progetti cominciati e mai portati a termine che hanno interessato Mutant Chronicles, in questo una serie estremamente sfortunata, ma... leggete l'articolo.

Poi, una nuova sezione, Profiles, schede di personaggi, luoghi, eventi, equipaggiamenti e quant'altro si può trovare nei campi di battaglia del Sistema Solare. Cominciamo con due pezzi forti: Mitch Hunter e Alakhai, tra i personaggi più apprezzati dai fans di MC.

E poi il report delle partite di finale del torneo di Arese, nonché il mazzo vincitore. E tante altre cose.

Un invito a tutti: mancano i VOSTRI contributi.

Possibile che non abbiate mai pensato a scrivere un pezzo sui Duchi Elettori della Bauhaus, magari evidenziando le differenze tra le varie edizioni di Warzone, oppure inventarvi un racconto sul motivo per cui...?

Dai, forza, mettetevi davanti al computer e scrivete quello che vi viene in mente, scrivete l'articolo o il racconto che vorreste leggere su queste pagine.

Saluti a tutti

**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. 347-1229339

**DOOMZINE** è una  
pubblicazione del



**Le nostre e-mail:**

doomzine@mutant.it  
webmaster@mutant.it

**IL NOSTRO SITO:**

**www.mutant.it**





# INTERVISTA A FREDRICK MALMBERG

(Director e Head of Licensing & Head of Creative  
Affaire della PARADOX ENTERTAINMENT)  
a cura di Mirko Marchesi e Fabio Dall'Ara

Per chi non conoscesse la figura di Fredrick Malmberg, e in che modo rappresenti la saga di Mutant Chronicles, basta dire che nell'universo delle Cronache Mutanti non si muove foglia, che Malmberg non voglia. In pratica, è LUI MC, insieme a Peter Sederowsky, il CEO nonché Presidente della Paradox Entertainment.

**DZ:** Buongiorno, mr. Malmberg. La ringraziamo per il tempo che ci dedica.

Allo stato attuale, a parte la Excelsior che lavora su Warzone, quali sono le entità commerciali che detengono i diritti per le varie realtà ludiche di Mutant Chronicles? Ovviamente parliamo dei CCG Doomtrooper e Dark Eden, e del gioco di ruolo, oltre ai vari giochi da tavolo, da Siege of the Citadel a Blood Beret, a Fury of the Clansmen...

**FM:** Tutti i diritti appartengono alla Paradox Entertainment e stiamo rilanciando l'ambientazione con vari tipi di giochi. Abbiamo molto interesse in concomitanza all'imminente lancio del film.

**DZ:** Abbiamo avuto la fortuna di poter parlare con molti degli artisti che hanno lavorato a Mutant Chronicles negli anni scorsi, e tutti si sono dichiarati entusiasti all'idea di poter lavorare nuovamente a questa ambientazione. Ci sarà modo per autori come Alex Horley, Paolo Parente, Paul Bonner, Peter Bergting, Terry Oakes, Jeff Miracola e gli altri (tutti autori che hanno contribuito a rendere reale l'universo di Mutant Chronicles), di lavorare nuovamente a questa ambientazione, oppure verranno interpellati autori nuovi?

**FM:** Non ho dubbi che molti nuovi autori e artisti si uniranno, soltanto alcune settimane fa ho parlato con Paolo e siamo in contatto sia con Alex così come con Paul, spero così di vedere lavori eccezionali anche dai vecchi artisti. (Alex, Horley, ha smentito questa notizia, N.d.R.)

**DZ:** quello che a nostro avviso manca a Mutant Chronicles è una serie di romanzi e fumetti che ne estenda ancor di più l'ambientazione...

**FM:** Sì, è vero, e stiamo lavorando duro per avere una linea di fumetti, così come una serie di romanzi che allarghi i concetti della saga.

**DZ:** Parlando con Torriani, ci ha raccontato qualcosa della prima sceneggiatura scritta per il film nel 1996. Sembrava davvero GRANDE...

**FM:** E, per coincidenza, molte delle stesse persone coinvolte creativamente nel 1996 lo sono ancora, compreso Philip Eisner (lo sceneggiatore), Ed Pressman (il produttore) ed io stesso.

**DZ:** cosa pensa di questo film, che sarà diretto da Simon Hunter, che finalmente sembra aver preso la strada produttiva giusta...

**FM:** Ho speranze molto fondate per ritenere che questa sarà l'occasione per portare l'ambientazione ad un grande pubblico. La sfida è di mantenere gli elementi base ma di aggiornarli agli odierni standard.

**DZ:** parlando del nuovo film, cosa uscirà legato ad esso? Comics, novelization...

**FM:** ....giocattoli, giochi, videogiochi, fumetti! Tutto di quanto già detto prima.

**DZ:** fino a che punto arriverà un certo tipo di controllo da parte della Paradox sulla realizzazione del film?

**FM:** lo svolgo la funzione di Produttore Esecutivo del film e abbiamo la supervisione sugli elementi chiave. Inoltre controlliamo tutto il materiale di vendita.

**DZ:** se dovesse uscire un gioco di carte ispirato al film, sarà compatibile con Doomtrooper oppure sarà un gioco completamente nuovo?



**FM:** Questa è una domanda tosta. Non c'è nessun dubbio che esistono molti fans italiani del vecchio gioco, ma penso che un nuovo editore desideri, molto probabilmente, aggiornare le regole ed in particolare l'aspetto grafico.

**DZ:** Magari una nuova espansione per Doomtrooper, dedicata al film, insieme al set base ristampato... (Malmberg non risponde a questa domanda).

**DZ:** cosa non ha funzionato alla Target?

**FM:** Tutti I diritti appartenuti alla Target ora sono di proprietà della Paradox Entertainment.

**DZ:** a nostro avviso, fare tanti GCC (Doomtrooper, Dark Eden, Kult e James Bond), due giochi di miniature (Warzone e Chronopia) e due RPG (Mutant Chronicles e Kult) hanno significato una progressiva dispersione di risorse e di sostegno per i giochi che già c'erano, quelli della linea legata a MC. E' dello stesso avviso?

**FM:** Penso che forse volete sapere se l'enorme offerta commerciale della Target riducesse lo sviluppo del prodotto MC. In effetti, la maggior parte delle risorse andavano alla linea MC, la gran parte delle quali a Warzone, il gioco di miniature.

**DZ:** se tornasse indietro, rifarebbe le scelte commerciali che sono state operate? In caso contrario, quali non rifarebbe?

**FM:** Avrei voluto continuare a produrre il gioco di carte di Doomtrooper, perché la seconda ondata della popolarità dei CCG è venuta soltanto alcuni anni dopo che Doomtrooper fu chiuso. Avrei voluto limitare lo sviluppo della divisione miniature che ha richiesto risorse molto grandi

da tutte le parti dell'azienda, ma più probabilmente avrei cercato un capitale più forte perché l'azienda non era sufficientemente finanziata.

**DZ:** La Excelsior non sembra supportare Warzone in modo continuativo, specialmente fuori dagli Stati Uniti, nuovi manuali e miniature non escono anche se vengono annunciati. La Paradox come sente questi problemi? Qual'è l'opinione della Paradox riguardo a questo?

**FM:** Per vari motivi abbiamo deciso di andare per strade diverse e non sono più il nostro licenziatario per Warzone o Chronopia. Abbiamo avuto problemi di comunicazione con la Excelsior e non conosco qual è stata la situazione fuori degli Stati Uniti. Cercheremo un nuovo partner che vada avanti.

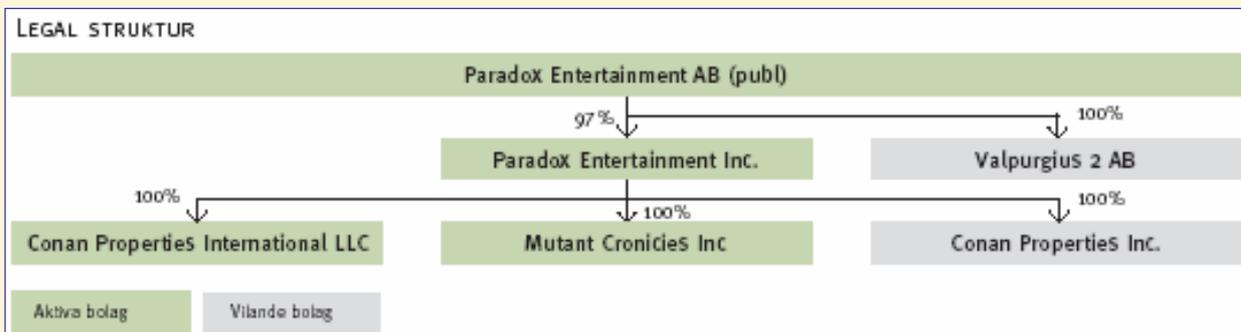
**DZ:** Quindi la Excelsior non ha più i diritti per Warzone e Chronopia?

**FM:** Esatto, dallo scorso 31 dicembre.

**DZ:** che cosa è successo a Warzone On-Line e al MMORPG di MC, realizzato in Dubai dalla Imaginations?

**FM:** Per il gioco on-line di Warzone non era stato costituito un fondo, e nemmeno per il progetto della Imaginations. Questo non è raro nell'industria dei videogames, perché prima che un gioco possa entrare in produzione completa ha bisogno di un budget stimato in molti milioni di dollari.

**DZ:** Ok, questo è tutto, Grazie ancora per la sua disponibilità per la nostra community.



Ecco come si presenta in nuovo assetto societario della Paradox Entertainment AB.

Dopo la creazione del marchio di Conan, il nuovo brand sarà quello di Mutant Chronicles, con la creazione della Mutant Chronicles Inc. da cui dipenderà tutta la linea di prodotti prevista con l'uscita del film.



# MUTANT CHRONICLES

## LA SAGA PIÙ INCOMPIUTA DELLA STORIA

### un excursus sui prodotti annunciati e mai realizzati legati alla nostra serie.

Ogni serie che si rispetti ha almeno un progetto cominciato e MAI terminato, o almeno un progetto poi annullato prima ancora che venisse cominciato realmente.

Mutant Chronicles anche in questo non ha nulla da invidiare alle altre grandi saghe del fantastico o del mondo ludico, anzi, le batte tutte in quanto a progetti "progettati" e mai realizzati, oppure cominciati e mai finiti.

Da cosa cominciare?

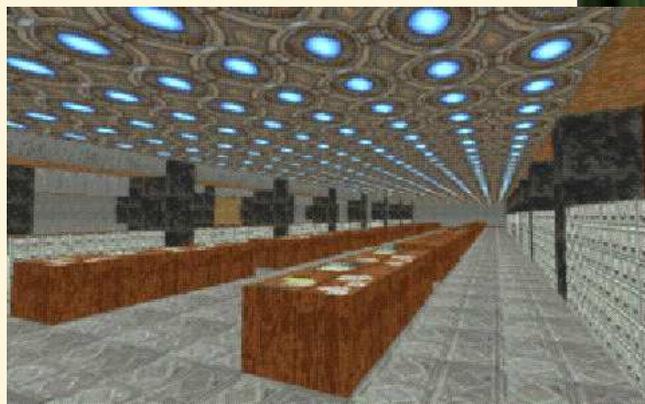
Visto che del film abbiamo parlato in più occasioni, direi quindi che uno dei punti forti della nostra saga in quanto a progetti irrealizzati è quello dei videogiochi: ben 3 tentativi di portare le nostre Cronache preferite sui nostri monitor, e se escludiamo la versione di DOOMTROOPER per il SEGA-GENESIS della Nintendo, datata 1996, ad oggi non abbiamo nessun altro modo di videogiocare a Mutant Chronicles.

Il primo dei tentativi in questione si chiama Mortificator, un gioco in soggettiva, alla Doom, per intenderci, in cui si sarebbe dovuto giocare nei panni di un Mortificator, alla caccia di Eretici e creature dell'Oscura Legione di tutti i tipi.



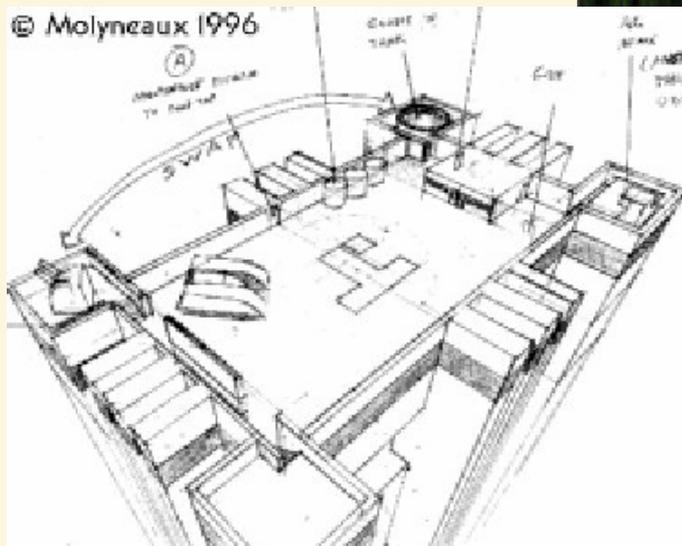
In questa pagina potete vedere la scatola del gioco, in

realtà mai messo in vendita, e uno screenshot di un ambiente.



Il gioco era stato commissionato alla Playmates Interactive Entertainment, la sezione digitale della Playmates Toys, nel 1995; lo sviluppo era a cura della Lobotomy Software, e questo è quello che si può trovare in rete al riguardo, nel sito di Maurice Molyneaux, uno dei programmatori:

"Il mio lavoro in questo progetto è stato quello di disegnare i primi sette livelli del gioco e svilupparli da semplice linee a livelli completamente giocabili."



"Il lavoro riguardava lo sviluppo dei disegni, mappando le aree, con la costruzione del mondo 3D e creazione e registrazione dei programmi di struttura specifici ad ogni livello. Non so davvero cosa è successo a questo progetto. Ho progettato e sviluppato una serie di livelli, ma ogni volta che ho presentato qualcosa per farlo vedere, non ho mai







Appena la Paradox rinnova il sito e dalla nuova versione sparisce del tutto l'annuncio di Warzone online, nonché gli screen-shot (alcuni dei quali potete vedere qui), viene annunciato un titolo intrigante: il

MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game) di Mutant Chronicles, sviluppato nel Dubai dalla WS-Imagination.

Gli screen-shots si susseguono copiosi e succosi, lasciando intendere che potrebbe essere davvero un bel gioco, ma... un bel gioco dura poco, e di punto in bianco, il progetto viene chiuso, lasciandoci in eredità un filmato di presentazione e una settantina di immagini che non fanno altro che accrescere il nostro disappunto.

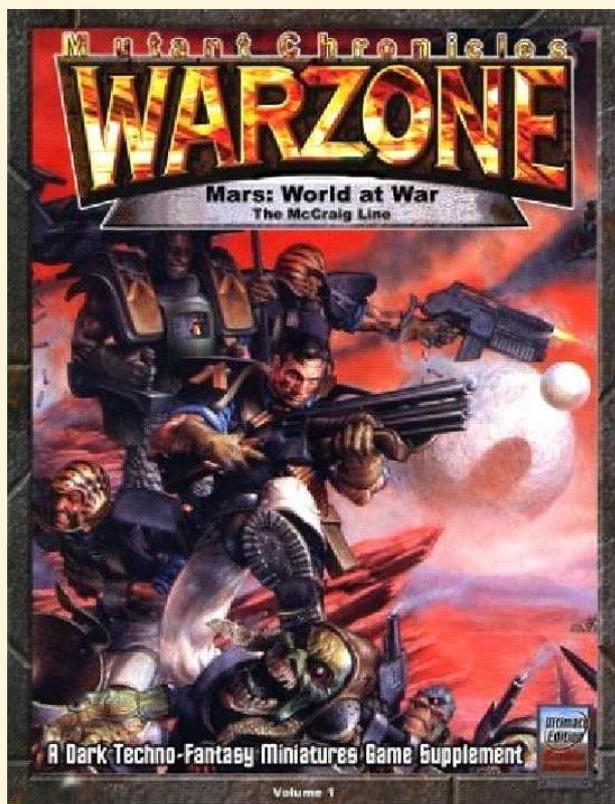
Siamo riusciti a contattare Marcin Kurczewski, uno degli sviluppatori del gioco, il quale ci rilascerà una intervista che potrete leggere in uno dei prossimi numeri di Doomzine.

Torniamo ai prodotti mai finalizzati dell'universo di Mutant Chronicles, e passiamo ai manuali.

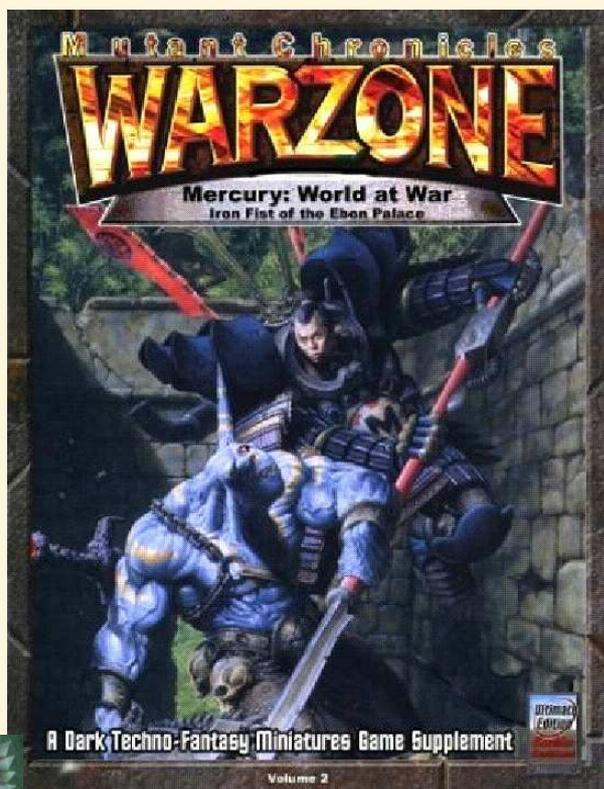


Come avete potuto leggere nelle pagine precedenti, la Excelsior ha perso i diritti di Warzone, e questo comporterà sicuramente la perdita della pubblicazione di questi compendi, abbondantemente pubblicizzati da tempo:

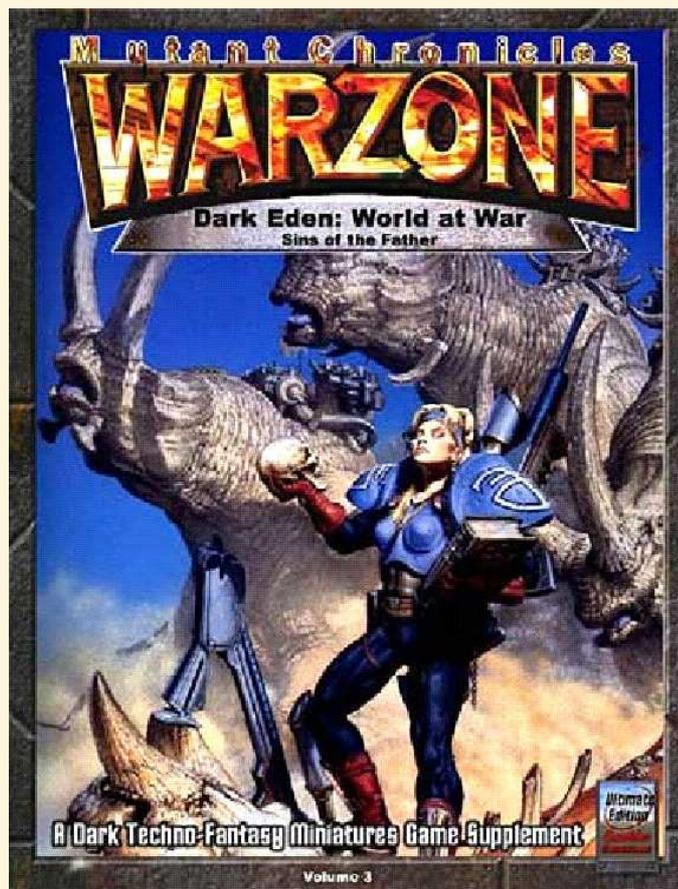
Mutant Chronicles Warzone Volume 1 Mars: World At War - The McCraig Line



Mutant Chronicles Warzone Volume 2 Mercury: World At War - The Iron Fist Of The Ebon Palace



Mutant Chronicles Warzone Volume 3 Dark Eden: World at War: Sins of the Father



Già all'epoca della seconda edizione di Warzone il progetto dei World at War (cominciato in realtà con la prima edizione, precisamente con il manuale di Dark Eden) si era arenato dopo due soli compendi, Venere per la Bauhaus e Marte per la Capitol.

Oggi, oltre ai manuali, finirà molto probabilmente nel dimenticatoio anche un altro progetto della Excelsior: ARGOSY, il gioco con miniature di astronavi sempre ambientato nel Sistema Solare di Mutant Chronicles.



Tornando ai manuali, anche i WARZONE ARCHIVES si possono annoverare tra i prodotti mai usciti, pur essendo stati pubblicizzati sulle pagine di CHRONICLES, la rivista della Target, i numeri 1 (dedicato ai Wolfbanes) e 2 (dedicato ai Trencher, il 32nd Trench Battalion): almeno, da noi non sono mai arrivati.





# WARZONE



## 32nd TRENCH BATTALION



# WARZONE WOLFBANES

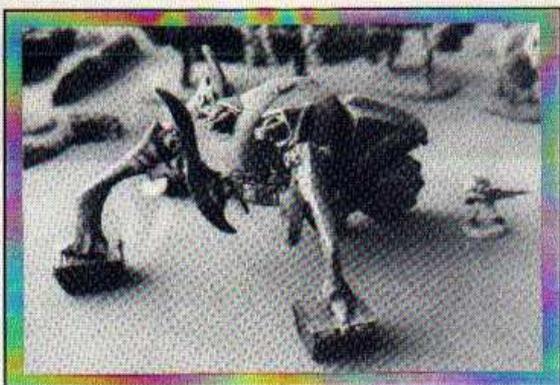


WARZONE ARCHIVES #1: Wolfbanes

I due manuali monotematici previsti per WARZONE, all'epoca della prima edizione.

Warzone significa però anche miniature, non solo manuali.

Alcune miniature hanno avuto una distribuzione talmente limitata che quasi si può dire che in realtà non sono mai state distribuite: sto parlando di modelli come il Grizzly, la Black Widow e l'APC Imperiale, realizzati dalla FORGE MODEL, ma praticamente introvabili.



**Dark Legion Black Widow:** So far the Black Widow has only been seen in the Doomtrooper CCG. Target has supplied us with a complete drawing and based on that we have sculpted a very interesting model. As it stands so far, the unit is equipped with 2 four barreled flamethrowers. The Widow has an articulated head section. There are three spider like legs attached to tracks and a dual wheeled rear torso. The Black Widow will come with a complete set of special rules written by Target's Warzone Staff that has been extensively tested for use in Warzone.  
Sculpted by Steve Giblin.  
**Part # 5001** **Suggested Retail \$60.**

### FORGE WORLD MODELS®

# WARZONE™

Licensed Resin Vehicles



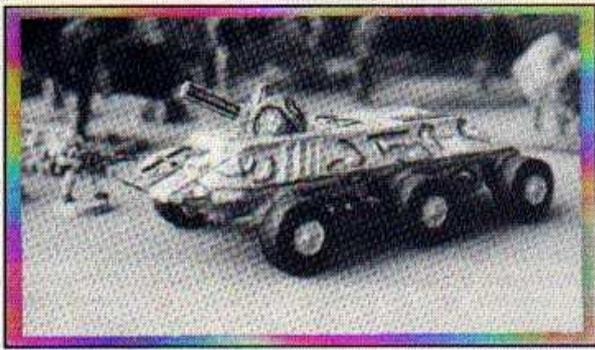
**GBT-49 GRIZZLY:** The Bauhaus Grizzly Battle Tank is the largest resin cast vehicle made for the Bauhaus forces. This massive vehicle weighs in, at over 6 pounds and includes three articulated turrets and a detachable commander's periscope. Warzone enthusiasts will want to have one of these show pieces for their collection. Weapons include: Main Mortar, Antitank Gun, 7 IMGs, 2 60mm Cannons, Flamethrower, Light Mortar and 3 Anti-aircraft guns. It comes with a complete set of special rules written by Target's Warzone Staff that has been extensively tested for use in Warzone.  
**Part # 4049** **Warzone Points Cost 800** **Suggested Retail \$125.**

Here is your new expandable Forge World Models catalog. Each page is punched for convenient insertion into a binder. Supplements will be mailed on a regular basis and will include new and exciting models designed for your gaming pleasure. Forge World casts resin vehicles for table top games, as well as practical scenarios for serious gamers.

**FORGE WORLD MODELS®**  
903 KANSAS AVENUE, SUITE C, MODESTO, CA 95351  
(209) 577-1555 E-MAIL jrichard@ainet.com

PRODUCT CATALOG 96-97





**Imperial M-311 Vermin APC:** The Vermin APC is a Fieldhausen design made for the Imperial Megacorporation. It appears that the Vermin is to fit into Imperial Doomlords for those special situations. However, on the playing table, the Vermin carries troops to the front lines where they can be dispatched to do maximum damage. Armed with a articulated Mega-Charger. Written and tested rules from Target Games will be included. Sculpted by Robert Miller. **Part # 7001** **Suggested Retail \$40.**

E arriviamo così ai GCC, cominciamo da Doomtrooper: dopo Paradise Lost, la Target aveva già annunciato Ragnarok come nuova espansione ufficiale, tanto da inserirla nel proprio elenco ufficiale di prodotti ma, purtroppo, sappiamo come finì.

## DOOMTROOPER COLLECTABLE CARD GAME

- 8805 Doomtrooper Starter Display
- 8806 Doomtrooper Booster Display
- 8807 Inquisition Booster Display
- 8808 Warzone Booster Display
- 8809 Mortificator Booster Display
- 8810 Golgotha Booster Display
- 8811 Apocalypse Booster Display
- 8812 Paradise Lost Booster Display
- 8813 Ragnarök Booster Display

## DARK EDEN COLLECTABLE CARD GAME

- Dark Eden Starter Display
- Dark Eden Booster Display
- Genesis Booster Display
- Exodus Booster Display

Anche Dark Eden subì la stessa sorte, senza peraltro avere la fortuna di una sola espansione: il titolo era Genesis, e introduceva le Corporazioni sul Paradiso Perduto...

Sempre per Doomtrooper, la Heartbreakers pubblicò nel 1996, sulle pagine di Preview, il Doomtrooper Players Companion, una guida alle carte di Doomtrooper, con tutte le carte stampate fino a quel momento, combo, errate, analisi di mazzi, quotazioni, etc. etc.

Ovviamente, visto che ne parliamo qui, non uscì mai, a quanto ci è dato di sapere.

## HEARTBREAKER HOBBIES

### DOOMTROOPER PLAYER'S COMPANION

This valuable companion to *Doomtrooper* answers often asked questions, contains new rules and a hint book, and info on deck building, playing strategies, killer combos, and more! (#3101) SC, 160pg .....\$9.95

Ultimo, ma non ultimo, il GDR. Probabilmente è la linea di prodotti più completa, al cui appello mancano i volumi degli Apostoli dell'Oscura Legione, Semai, Demnogonis e Muawijhe, anche se in realtà in questo caso non furono nemmeno annunciati, ma essendo usciti i volumi di Algeroth ed Ilian, nonché uno per O-GNI corporazione, era lecito pensare che un volume sarebbe stato dedicato anche a questi Apostoli, o almeno un volume in tre... Invece, niente.

Tra i volumi annunciati, figura Heimburg, City of Sins, un sourcebook dedicato alla capitale della Bauhaus, ma anche questo titolo non ha mai visto la luce. Nella lista che segue, è l'ultimo, con il codice 4015.

## MUTANT CHRONICLES RPG

- 4001 MC RPG
- 4002 Brotherhood Sourcebook
- 4003 Imperial Sourcebook
- 4004 Capitol Sourcebook
- 4005 Freelancer's Handbook
- 4006 Algeroth Sourcebook
- 4007 Bauhaus Sourcebook
- 4008 Cybertronic Sourcebook
- 4009 Mishima Sourcebook
- 9010 MC RPG 2nd Edition
- 4011 Ilian: The Mistress of the Void
- 4012 The Second Seal of Repulsion, Adv.
- 4013 The Four Riders, Adv.
- 4014 Beyond the Pale, Adv.
- 4015 Heimburg--City of Sins Sourcebook

Siamo così giunti alla fine di questa storia di Mutant Chronicles; certo è che se tutti questi prodotti fossero stati realizzati, probabilmente i fans di MC nel mondo sarebbero più numerosi, grazie soprattutto ai videogiochi, che avrebbero potuto fare da traino anche per tutto il resto.

Peccato.



# INTERVISTA A: SIMON HUNTER

regista di *Mutant Chronicles*, il film.  
A cura di Mirko Marchesi e Fabio Dall'Ara



**S**imon Hunter nasce il 26 maggio del 1969 in Inghilterra.



**DZ:** Salve, mr. Hunter, e grazie per il tempo che dedica alla nostra community.

**SH:** Questa è la PRIMA intervista che rilascio per il film di *Mutant Chronicles*! In esclusiva per voi!

**DZ:** Leggiamo che la sceneggiatura sarà tua, in collaborazione con Ross Jameson. Partirete da quella scritta anni fa da Philip Eisner e Stuart Hazeldine oppure sarà completamente nuova?

**SH:** La sceneggiatura sarà di Phillip Eisner e Ross Jameson. Avrà comunque un approccio completamente nuovo e non riassumerà la versione che Steve Norrington era stato chiamato a dirigere.

**DZ:** Nelle stesse note leggiamo che il Budget ammonta a 200 milioni di Corone svedesi, circa 21 milioni di Euro. Rispetto ai budget dei film americani dello stesso genere di *Mutant Chronicles*, sembra essere un po' basso. *Doom*, ad esempio, aveva un budget di 60 milioni di \$.

**SH:** Spenderemo saggiamente il nostro budget. Il film sarà più incentrato sulla tensione, la suspense e la storia in sé, piuttosto che sulla spettacolarità. Penso a film come *Pitch Black* e il primo *Terminator*.

**DZ:** Per gli effetti speciali continuerete ad avvalervi della LWFx, che ha realizzato quelli del teaser, oppure saranno affidati ad un'altra compagnia?

**SH:** I nostri effetti visivi saranno fatti "in casa" da un team che lavorerà duramente a stretto contatto per un anno per produrre i nostri effetti speciali, che saranno utilizzati primariamente per creare il mondo di MC. Non aspettatevi enormi creature in 3D. Non è quello che questo film vuole dare.

**DZ:** Dove e per quando sono previste le riprese?

**SH:** Saremo pronti a girare a maggio del 2006. La pre-produzione comincerà a gennaio.

**DZ:** Oltre a Thomas Jane, circolava la voce che del cast facesse parte anche PRAS, il rapper ex membro dei The Fugees. Puoi confermare la sua presenza? Altri attori che prenderanno parte alla realizzazione del film? Thomas Jane sarà Mitch Hunter?

**SH:** Sì, Thomas sarà Mitch e spero proprio che anche Praz prenda parte al film. Ci sono altri attori che stanno per firmare, ma fino a quando non sarà tutto confermato al 100% non posso rispondere, mi dispiace.

**DZ:** C'è già un compositore scelto per la colonna sonora del film? Pensi ad un soundtrack hard-rock, stile compilation, oppure ad uno più classico, orchestrale?

**SH:** La musica sarà un lavoro classico. Non aspettatevi uno score come *Resident Evil* (Yuppie! N.d.r.).

**DZ:** Pensi di affidarti a Debbie Wiseman, l'autrice delle musiche del tuo film precedente, *Lighthouse*, per lo score?

**SH:** No, Debbie Wiseman non farà la colonna sonora.

**DZ:** Sei un appassionato di *Mutant Chronicles*? Hai mai giocato a qualche gioco della serie MC?

**SH:** Sì, io amo l'ambientazione. Quello che non aiuta il mio lavoro è che c'è così tanto in questo mondo! Il mio lavoro è di mostrare al pubblico una piccola parte di questo mondo e sperare che ne voglia di più. E' un universo così enorme che è difficile racchiuderlo in un film di 100 minuti.

**DZ:** E' curioso che il tuo cognome sia Hunter, come quello del nostro eroe in *Mutant Chronicles*. C'è una parentela o è un segno del destino? ^\_\_^

**SH:** Sì, la sceneggiatura attuale dice Mitch Hunter, una coincidenza che spero di cambiare. Non è un viaggio nell'ego!





Simon Hunter sul set di Lighthouse

**DZ:** Sono 10 anni che noi fans di Mutant Chronicles aspettiamo questo film. Non siamo numerosi quanto quelli di Star Wars, Star Trek, Lord of the Rings, Harry Potter o Superman, tanto per citare qualche serie, ma le nostre aspettative riguardo questo film sono molto alte. Cosa puoi dirci al riguardo?

**SH:** Non sarà un blockbuster estivo, come erano i film di Star Wars. E' un film più duro, con un orientamento verso il pubblico adulto, che avrà una classificazione R (Rated, vietato. N.d.r.) e non sarà fatto per pinzare biglietti. E' un film di guerra sullo stile di "Salvate il Soldato Ryan", ma con mutanti.

**DZ:** Cosa ci può dire riguardo al trailer?

**SH:** Il trailer è stato fatto per dare agli investitori un'idea del tono e dello stile del film. È lungo 7 minuti e sarà sicuramente inserito nel DVD. La settimana prossima (dal 30 gennaio, n.d.r.) comincerà la pre-produzione ed abbiamo parecchi concept designers che cominceranno il loro lavoro. Stiamo giusto apportando gli ultimi cambiamenti alla sceneggiatura.

**DZ:** C'è chi sostiene che i film tratti da giochi siano stati fallimentari, tipo Dungeons and Dragons e Alone in the Dark. Quale sarà il tuo tipo di approccio alla saga?

**SH:** Questo perchè gli autori cercano di coprire troppi elementi del gioco per compiacere tutti. Io mostrerò solo quello che la storia richiede.

**DZ:** Quale sarà il tipo di approccio che avrai per la saga di Mutant Chronicles?

**SH:** Cupo, sporco, realista e spaventoso. Il film si concentrerà su una piccola parte dell'universo di MC ma entrerà nei particolari per far vedere come funziona. Non desidero avere lo stesso approccio come ad esempio la serie degli Star Wars e far vedere tutto.

Questo è un quadro sporco e duro con personaggi forti.

**DZ:** Leggendo i comunicati rilasciati, il film sarà ambientato nel 23° secolo, con quattro Corporazioni che devono vedersela con l'Oscura Legione che arriva dal sottosuolo. Ma la saga di Mutant Chronicles che conosciamo noi è ambientata nel 35° secolo, ci sono cinque Corporazioni, c'è la Fratellanza, e l'Oscura Legione arriva da Nero, il decimo pianeta.

Perché queste differenze? E' un problema di budget o altro? Tra i fans queste note di non sono state accolte con grande entusiasmo, si pensava ad un film con una ambientazione più vicina a quella che conosciamo.

**SH:** La nostra storia sarà ambientata in un futuro lontano. Noi non abbiamo mai menzionato in quale secolo si svolgerà. Il film con una ambientazione galattica verrà con i sequel. Questo film avrà uno script incentrato su una missione ambientata sulla Terra. E' molto più duro e realistico di quanto potete immaginare. Io non voglio realizzare un remake di Doom. Abbiate tutti fede, sarà grande.

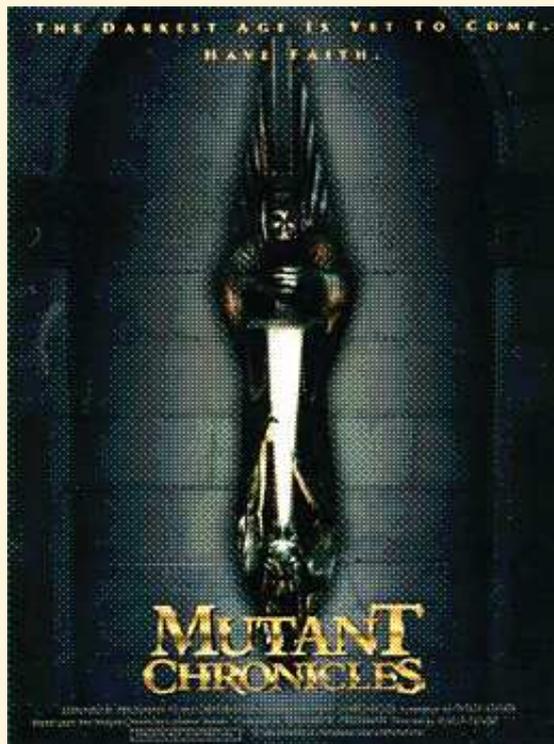
**DZ:** Ok, mr. Hunter. Ancora grazie per il tempo che ci hai dedicato, e buon lavoro con questo progetto.

#### **Filmografia di Simon Hunter:**

Oltre a numerosi spot pubblicitari, Simon Hunter ha al suo attivo due titoli:

- Wired (1997) cortometraggio
- Lighthouse (2000/1) film

Lighthouse è un horror/thriller, che ha come slogan "La luce nasconde la tua paura del buio". Molto apprezzato dalla critica, ha ricevuto diversi riconoscimenti e nomination:



- Nomination al British Independent Film Awards del 1999 come miglior film indipendente e come migliore esordio per Simon Bowles come Production Designer.
- Vincitore del Grand Prize of European Fantasy Film in Silver al Cinénygma - Luxembourg International Film Festival del 2000 come migliore regista a Simon Hunter.
- Vincitore al Fantafestival di Roma del 2000 del Gran Premio della Giuria a Simon Hunter.
- Nomination Grand Prize of European Fantasy Film in Gold al Fantasperto del 2001 a Simon Hunter.



## MUTANT CHRONICLES - THE MOVIE

### ANALISI DEL TRAILER a cura di Luca Vanella.

**S**oldiers from the giant corporations that controlled our world joined hands for one last battle.

**I** soldati dalle grandi corporazioni che hanno controllato il nostro mondo hanno unito le forze per un'ultima battaglia

Così comincia l'estratto del teaser-trailer, scaricabile dal sito della LWFX, [www.lwfx.co.uk](http://www.lwfx.co.uk), casa di produzione inglese che si è occupata degli effetti digitali di questo lavoro.

Un teaser della durata di 40 secondi, su un totale di 7 minuti annunciati, che ci presenta porta-stendardi con le bandiere delle Corporazioni (quattro, manca, o almeno non si vede, quello della Cybertronic), un carro armato con il logo della Bauhaus, soldati in divise approssimative che sembrano più tute da lavoro che divise militari vere e proprie, una ambientazione cupa e disperata.

Ma, come detto da Simon Hunter nell'intervista che ci ha rilasciato, la cosa più importante era far comprendere ai finanziatori quale sarebbe stata l'atmosfera del film: una specie di "Salvate il soldato Ryan" con mutanti alieni.

E da quel poco che possiamo vedere, l'idea è

resa perfettamente, il campo di battaglia presenta una lotta realistica.

Da un punto di vista tecnico realizzativo (soprattutto soffermandoci sulla post-produzione), i 40 secondi che ci vengono forniti sembrano essere stati realizzati in modo decisamente buono, se contiamo il fatto che per la realizzazione di 7 minuti hanno avuto a disposizione un budget totale (pre-shooting-post) di meno di 60.000 euro (considerate che la più stupida delle pubblicità, mediamente, per soli trenta secondi utilizza un budget che si avvicina alla metà della somma che loro hanno avuto a disposizione; quella cifra però viene utilizzata solo per la post-produzione, non per tutto...).

Fotograficamente parlando, la qualità della luce e dei colori non hanno nulla da invidiare ai serial HBO, Warner o Fox di grande spessore. Purtroppo in più di un'occasione si riesce a vedere che siamo ancora lontani da ciò che generalmente vediamo al cinema. Sicuramente è un fattore di budget, ma credo che molto dipenda dal fatto che le scene girate sono state filmate in HD, formato oramai collaudato, ma che ancora sotto molti aspetti fatica ad avvicinarsi alla pellicola. Saper rendere bene in HD un filmato, nonostante le limitazioni di cui il formato soffre, è una cosa che fanno i direttori della fotografia con molta esperienza alle spalle, e forse in questo caso, mi ripeto, il budget ha giocato molto.

Da quel poco che si riesce a vedere, il CG



**I porta-stendardi delle Corporazioni.**



**Cannoni presi di mira dall'artiglieria dell'Oscura Legione**



sembra essere di buona fattura. Purtroppo le dimensioni del filmato e l'esiguità delle scene proposte in CG rende quasi impossibile poter valutare le textures e la modellazione delle forme.

Il composit (ossia il mettere insieme materiale filmato, CG, e 2D), e questa credo sia un pò la nota dolente, ciò che probabilmente ha fatto storcere il naso a molti, non è fatto

**Campo di battaglia...**



**Legioni di Mutanti...**



### Necromutanti e zombie vari...

granché bene.

L'impressione generale, su praticamente tutte le inquadrature, è che sia stato fatto molto alla buona, dando quella sensazione di "falso", di persone appiccate su un fondale, e CG che non è integrato nell'azione della scena.

Purtroppo è difficile poter dare un reale giudizio al tutto, proprio per il fatto che si hanno a disposizione solo 40 secondi dei 420 totali.

Sicuramente tutto ciò verrà migliorato, e di molto, raggiungendo le aspettative del pubblico che

chiede un film degno di essere guardato. Non dobbiamo dimenticarci che ciò che abbiamo visto è una fase di pre-preproduzione, quindi forse è meglio evitare ulteriori considerazioni in merito e fare ciò che dovrebbe essere giusto: guardarlo gustandoselo, prefigurandosi come potrebbe essere quando sarà pronto. In fondo, se con soli 60.000 euro hanno realizzato ciò, figuriamoci con qualche milione di dollari!



### Costruzioni gigantesche...

## ARESE, 15 GENNAIO 2006. TORNEO DI DOOMTROOPER DI SECONDO LIVELLO.

**I**l ritrovo alla S.G.A. avviene con l'intento specifico di testare le carte dell'ultima espansione marcata MCIC (in vista del torneo di primo livello di Roma, previsto per il 29 gennaio), nonché una nuova regola in via sperimentale, quella di "Una carta a testa, indipendentemente che costi Azioni o no".

Normale quindi aspettarsi mazzi imbottiti di carte di Vth Tribe, anche se pochi basano la propria strategia sugli Atlantidei, la nuova affiliazione tribale introdotta appunto con questa espansione.

Dodici partecipanti, sicuramente meno di quanti si pensava, ma l'entusiasmo è sempre elevato, soprattutto in giocatori come Andrea Bona e Diego Meli, che partecipano ai loro primo torneo, e negli altri che arrivano nel pomeriggio per giocare con gli esclusi e fare scambi di carte.

Due gironi da 6 giocatori, con formula all'italiana, dove ogni giocatore gioca contro gli altri cinque del proprio girone, poi semifinali tra i primi due di ogni girone e finali.

Arrivano in finale il "solito" Levy" e l'ancora più "solito" Halakay, entrambi con un mazzo basato sugli Atlantidei.

Prima partita di finale:

Comincia Levy, che grazie ad un Carma Positivo riesce a calare al primo turno "Spaniola Beach", la battaglia più sgravata in assoluto (insieme a L'avvento della Marea Oscura...), che con la modica spesa di 12PD permette di calare guerrieri fino ad un V di 55PD, grazie all'inserimento di 5 Guardiani dei Morti (C10 S6 A9 V11), un guerrierino con queste abilità: **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.

Ma il primo turno di Levy non finisce qui, perché con un Giorno di Elezioni, vince la sfida politica, e il suo primo turno si chiude sul 6PP a 0, a cui aggiunge un altro Carma Positivo. Halakay accusa il colpo, ma prima di cominciare il suo turno cala l'Alleanza degli Atlantidei e un Intoccabile per pararsi da eventuali Doni e/o Arte.

Il suo primo turno lo vede giocare una Base Militare e Pianeta Chiuso.



**Veduta della S.G.A. - tavoli, carte e tanto freddo! Ma ormai siamo temprati!!!  
Da sinistra a destra, riconosciamo Nadir, Levy, la schiena di Tetzuko, Forty,  
Halakay, la nuova leva Diego, Delmair, e in basso a destra Drnovice.**

Il secondo turno di Levy è devastante: gioca nell'ordine: Sacrificio, Giovane Guardia, Sacrificio, Ispirato, Sub-Complesso, una seconda Giovane Guardia, un Ricerca Celere (ormai protetto dalle Guardie), Ispirato, Convoglio di Rifornimento che carica subito con una carta dalla riserva, Terra in Fiamme, Antica Mappa che elimina per richiamare Consolato, Gettale Via su se stesso, e conclude con un sabotaggio che lo porta sul 12PP a 0.

Halakay prova a rispondere nel turno di Levy giocando un Riserve Segrete, che Levy neutralizza con una Guardia, e nel suo turno gioca Giudizio Eterno, Sub-Complesso e un Prodiggi Oscuri.

A questo punto la partita è fatta, Levy ha apparecchiato in modo totale, e continua a Sabotare, 18PP a 0.

Nel suo terzo turno, finalmente Halakay cala un guerriero, Valkiria Majoris, gioca una Amnesia sulla Giovane Guardia rimasta a Levy, e cala Manifestazione del Destino, sperando che una pesca maggiore di carte gli dia la possibilità di contrastare l'avversario, ma la Manifestazione viene rubata da Levy.

4° turno: Levy cala a sua volta una Valkiria Majoris, Status Quo, si Getta Via le carte, con Grandi Manovre attacca la Valchiria di Halakay, 21PP a 0, poi esegue un Sabotaggio, 27PP a 0.

Halakay cala un Missionario, lo equipaggia di Bomba a Onde Cerebrali, e chiude il suo turno.

5° turno, Levy gioca Sacrificare Se Stessi (ASSEGNABILE A TE STESSO IN OGNI MOMENTO. Mentre questa carta è in gioco, puoi negare una qualunque carta Speciale appena giocata eliminando quattro carte a Tua scelta dalla Tua Mano. Ogni Azione e/o D speso per giocare al carta Speciale viene perso), un Sacrificio, paga con il Sub-Complesso per scartare la Bomba al Missionario, con Dono del Destino riprende Grandi Manovre, che gioca subito e attacca il Missionario, 30PP a 0, gioca Ispirato e Fortezza Tribale con cui toglie Amnesia dalla sua Giovane Guardia, e sabota, 37PP a 0.

Nel suo turno, Halakay medita.

6° e ultimo turno, Levy non pesca, 41PP a 0.

Nella seconda partita, questa volta comincia Halakay, che parte a sua volta spedito: Ricerca Celere, Base Militare con cui cala 2 Missionari, che gli fruttano 6PD, medita, arriva a 12D e cala Spaniola Beach, con 4 CAPITANI DI FLOTTA (C6 S7 A7 V8, 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) e un Guardiano Esterno (C4 S6 A5 V6, 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).

Levy gioca l'alleanza Atlantidea, e nel suo turno gioca Status Quo, una Giovane Guardia, Hala cala Manifestazione del Destino, che Levy ruba, eliminando la Guardia per annullare il tentativo di scomunicare il

suo Documento Rubato.

E chiude il suo primo turno con Sacrificare Se Stessi.

Con la battaglia giù, Hala sembra avere partita facile, gioca Status Quo, un Archivio della Fratellanza, Riserve Segrete dopo aver scaricato la mano sotto l'Archivio, e con un Sabotaggio si porta sul 6PP a 0.

Ci sarà bisogno della bella?

Levy, secondo turno: Ricerca Celere a cui segue Prendi Questo!, tutti i guerrieri in gioco feriti, poi un Ispirato, Ispirazione Divina, e cosa va a prendere? Esatto, Ferite Infette, ciao guerrieri e ciao battaglia.

Poi cala una Valkiria Majoris.

3° turno, la situazione sembra ristabilita, Hala cala in ogni momento due Valkirie grazie alla Base, assegna un Fleck, Rivoluzione dei Thrall che Levy scomunica, e chiude con Manifestazione del Destino.

Nel suo turno, Levy ferisce la Valkiria per scartare il Fleck, e gioca un Carma Positivo, seguito da QUATTRO Sacrificio di Nathaniel QUATTRO, poi ancora un Carma Positivo, Valkiria, Ispirato, Terra in Fiamme, Giovane Guardia, Ispirato, Fortezza Tribale e chiude con Rifornimenti Interrotti.

Halakay medita e cala un Sub-Complesso.

Levy gioca Gettale Via su se stesso, non pesca e si porta sul 6 a 4 per Halakay.

Gioca Convoglio di Rifornimento, carica una carta, e ancora Carma Positivo, Sacrificio, Carma Positivo e Sub-Complesso.

5° turno, Halakay cala due Valkirie, Giudizio Eterno, Lupo Grigio e tenta un Dono del Destino, fermato da una Giovane Guardia di Levy.

Levy gioca Ispirato, si getta ancora via le carte, cala un Guardiano dei Morti, scarta la Manifestazione del Destino di Halakay con la Fortezza Tribale, cala Archivio della Fratellanza e copia la Valkiria Majoris di Halakay con Joker!

6° turno: Halakay gioca Controllo di Qualità, e assegna Bomba a Onde Cerebrali alle sue due Valkirie, una copiandola con il Joker!

Levy scarta Controllo di Qualità con la Fortezza, non pesca e si porta sull'8 a 6, carica una carta sul Convoglio e attacca la Valkiria a cui aveva scartato la Bomba ferendo la sua. 11PP a 6 per Levy. Scarta la seconda Bomba a Onde Cerebrali assegnata da Halakay con il Sub-Complesso (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)), Grandi Manovre, e 14PP a 6.

La partita a quel punto è segnata, e Mirko "Halakay" Marchesi si dichiara sconfitto, 40PP a 6.



In conclusione, test a metà per le carte di Fifth Tribe, in cui alcune hanno fatto vedere solo in parte il loro potenziale, mentre gli Atlantidei si sono dimostrati devastanti in puro combattimento, potendo contare su carte come il Kraken, che associato alla battaglia e all'alleanza degli Atlantidei, crea combo davvero difficili da battere in combattimento.

Questa la classifica finale, e relativi punti per il ranking:

- 1) Bianchi "Levy" Simone 7 pt.
- 2) Marchesi "Halakay" Mirko 5 pt.
- 3) Petralia "Drnovice" Aless. 4 pt.
- 4) Savarino "AtilalIII" Nadir 3 pt.
- 5) Desana "Davide" Davide 2 pt.
- 6) Dall'Ara "Sandorado" Fabio 1 pt.
- 7) Petralia "Delmair" Fabio 1 pt.
- 8) Meli Diego 1 pt.
- 9) Bertacco "Tetzu-ko" Eugenio 1 pt.
- 10) De Chirico "Fabiots" Fabio 1 pt.
- 11) Fortina "Fortycmdc" Fabio 1 pt.
- 12) Bona "AndreaBona" Andrea 1pt.



Il vincitore Levy, con un po' di premi...



## ROMA, 29 GENNAIO TORNEO DI DOOMTROOPER DI PRIMO LIVELLO

Si è svolto presso la ludoteca Maremoto, a Roma, domenica 29 gennaio, il terzo torneo di primo livello della stagione 2005-2006, che ha visto la partecipazione di 14 giocatori.

Girone unico, con formula alla svizzera, per sei turni, al termine dei quali passano alle semifinali i primi quattro in classifica.

Questa la classifica alla fine dei turni preliminari:

POS	GIOCATORE	P	PAV	PF	PS
1	Ascani Enrico "Henshu"	16	60	224	4
2	Mugnai Davide "Davemaster"	15	62	211	73
3	Mugnai Antonio "Ragnarok"	13	68	160	74
4	Mastroianni Riccardo "Valpurgius"	10	54	113	108
5	Del Castello Valentino "Maverick"	9	69	131	140
6	Zavino Vincenzo	9	51	127	143
7	Aliberti Emilio "Emilius"	9	43	143	140
8	Evangelisti Claudio "Cloud"	9	42	136	155
9	Mauri Nino "Theguardian"	9	38	109	113
10	Del Grosso Daniele "Abaddon"	7	65	75	168
11	De Blasi Paolo "Lupin III"	7	50	131	138
12	Gualtieri Roberto "TrueAlakhai"	6	37	83	164
13	Gagliotti Alessandro "Gaglio"	4	50	49	114
14	Grazini Massimiliano "Sharn"	0	49	79	237

Passano quindi in semifinale Hen-Shu, i due fratelli Ragnarok e Davemaster, e Valpurgius, con questi risultati:

Davemaster b. Ragnarok 41-17 e 40-0

Hen-Shu b. Valpurgius 8-7 e 42-12

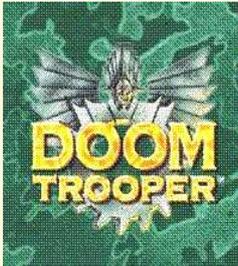
Finale:

DaveMaster b. Hen-Shu 0-45 43-0 18-14

CLASSIFICA FINALE e relativi punti per il ranking:

- 1 Mugnai Davide "Davemaster" p.r. 22
- 2 Ascani Enrico "Henshu" p.r. 18
- 3 Mugnai Antonio "Ragnarok" p.r. 14
- 4 Mastroianni Riccardo "Valpurgius" p.r. 11
- 5 Del Castello Valentino "Maverick" p.r. 6
- 6 Zavino Vincenzo p.r. 6
- 7 Aliberti Emilio "Emilius" p.r. 6
- 8 Evangelisti Claudio "Cloud" p.r. 6
- 9 Mauri Nino "Theguardian" p.r. 4
- 10 Del Grosso Daniele "Abaddon" p.r. 3
- 11 De Blasi Paolo "Lupin III" p.r. 3
- 12 Gualtieri Roberto "TrueAlakhai" p.r. 3
- 13 Gagliotti Alessandro "Gaglio" p.r. 2
- 14 Grazini Massimiliano "Sharn" p.r. 1





# LE CLASSIFICHE DEL M.C.I.C.



Ecco come si presenta ora la classifica stagionale:

Pos.	Prec.	Var.	Nome	Pt.	Tornei	Media
1	1	=	Christian Burrows "Chribu"	52	2	26,00
2	7	+5	Ascani Enrico "Henshu"	48	2	24,00
3	4	+1	Del Castello V. "Maverick"	43	2	21,50
4	2	-2	Gandolfi P. "Eddycudo"	41	1	41,00
5	3	-2	Marchesi Mirko "Halakay"	39	2	19,50
6	5	-1	Laurocci Jacopo "Dionix"	36	2	18,00
7	6	-1	Petralia A. "Drnovice"	33	2	16,50
8	8	=	Gagliotti A. "Gaglio"	29	3	9,67
9	9	=	Bianco Pino "Giuseppe"	27	2	13,50
10	10	=	Luongo Nino "Ezoghoul"	25	1	25,00
11	12	+1	Scaratti S. "Stefanchenco"	22	1	22,00
12	=	=	Mugnai D. "Davemaster"	22	1	22,00
13	11	-2	Savarino Nadir "Atilla_III"	22	2	11,00
14	16	+2	De Blasi Paolo "Lupin III"	21	2	10,50
15	13	-2	Novati Diego "Cacchiele"	20	1	20,00
16	14	-2	Enzo Ilaria "Cloe"	20	2	10,00
17	15	-2	Desana Davide "Davide"	19	2	9,50
18	17	-1	Tinarelli Manuele "Qmanta"	17	2	8,50
19	18	-1	Ciarcello Luca "Luca"	14	1	14,00
20	19	-1	Pizzco Francesco "Paizo"	14	1	14,00
21	=	=	Mugnai Antonio "Ragnarok"	14	1	14,00
22	=	=	Mastroianni R. "Valpurgius"	11	1	11,00
23	20	-3	Banfi Roberto "CyberBob"	9	1	9,00
24	35	+11	Evangelisti Claudio "Cloud"	8	2	4,00
25	21	-4	Bertacco Eugenio "Tetzu-ko"	7	2	3,50
26	=	=	Zavino Vincenzo	6	1	6,00
27	=	=	Aliberti Emilio "Emilius"	6	1	6,00
28	22	-6	Silvan Raffaele "Incredulo"	5	2	2,50
29	23	-6	Petralia Fabio "Delmair"	5	2	2,50
30	24	-6	Cane Fracassetti J. "Sgarzel"	5	2	2,50
31	38	+7	Gualtieri R. "TrueAlakhai"	5	2	2,50
32	=	=	Mauri Nino "TheGuardian"	4	1	4,00
33	25	-8	Bianchi Simone "Levy"	3	1	3,00
34	26	-8	Gerbino R. "Shadow_Walker"	3	1	3,00
35	27	-8	Griva Marco "Pengo"	3	1	3,00
36	28	-8	Venoso Gaetano "Gell"	3	1	3,00
37	29	-8	Pedicini F. "Predicatore"	3	1	3,00
38	30	-8	Dall'Ara Fabio "Sandorodo"	3	1	3,00
39	31	-8	De Chirico Fabio "Fabiots"	3	1	3,00
40	32	-8	Catanzaro Andrea "Hunter"	3	1	3,00
41	=	=	Del Grosso D. "Abaddon"	3	1	3,00
42	33	-9	Capello M. "Capo_Max"	2	1	2,00
43	34	-9	Venoso Walter "Evendur"	2	1	2,00
44	36	-8	Meucci Matteo "Neon"	2	1	2,00
45	37	-8	Picciuti Daniele "MichailVov"	2	1	2,00
46	39	-7	Macchelli M. "FioreReietto"	2	1	2,00
47	40	-7	Avondet Barbara "Iana83"	2	1	2,00
48	41	-7	Lauretta Luca "Lucal83"	2	1	2,00
49	=	=	Grazini "Sharn" Massimiliano	1	1	1,00

Ecco invece il ranking degli ultimi dodici mesi:

Pos.	Prec.	Var.	Nome	Punti	Prec.	Var.	Tornei
1	1	=	Bianchi Simone "Levy"	165	164	+1	11
2	2	=	Gandolfi Piermatia "Eddycudo"	150	150	=	7
3	3	=	Marchesi Mirko "Halakay"	134	129	+5	10
4	4	=	Novati Diego "Cacchiele"	123	123	=	6
5	5	=	Christian Burrows "Chribu"	101	101	=	6
6	6	=	Desana Davide "Davide"	99	97	+2	12
7	7	=	Savarino Nadir "Atilla_III"	99	96	+3	12
8	8	=	Sorce Simo "Idra"	74	74	=	5
9	13	+4	Ascani Enrico "Henshu"	74	56	+18	6
10	9	-1	Del Castello Valentino "Maverick"	73	67	+6	5
11	10	-1	Laurocci Jacopo "Dionix"	66	66	=	7
12	11	-1	Bertacco Eugenio "Tetzu-ko"	65	65	=	12

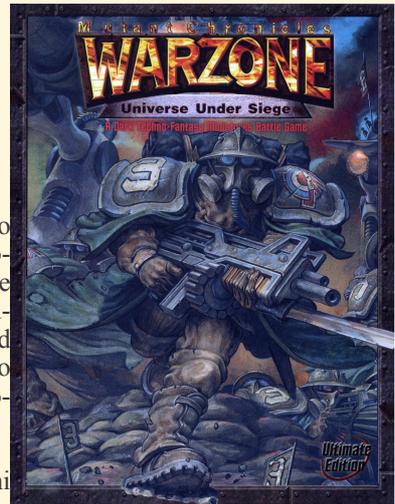
Pos.	Prec.	Var.	Nome	Punti	Prec.	Var.	Tornei
13	12	-1	Bianco Pino "Giuseppe"	58	58	=	10
14	15	+1	De Blasi Paolo "Lupin III"	56	53	+3	7
15	14	-1	Scaratti S. "Stefanchenco"	55	55	=	9
16	17	+1	Gagliotti Aless. "Gaglio"	54	53	+1	9
17	18	+1	Tinarelli Manuele "Qmanta"	51	52	-1	7
18	20	+2	Petralia Aless. "Drnovice"	50	46	+4	7
19	19	=	Luongo Nino "Ezoghoul"	47	47	=	4
20	16	-4	Gerbino R. "Shadow_Walker"	45	53	-8	8
21	21	=	Dall'Ara Fabio "Sandorodo"	45	45	=	12
22	22	=	Checchinato D. "Buddah84"	44	44	=	4
23	23	=	Banfi Roberto "CyberBob"	32	32	=	5
24	38	+14	Mugnai D. "Davemaster"	31	9	+22	2
25	24	-1	Enzo Ilaria "Cloe"	28	28	=	4
26	25	-1	Pizzco Francesco "Paizo"	28	28	=	4
27	44	+17	Mugnai Antonio "Ragnarok"	21	7	+14	2
28	28	=	Marrella S. "Titus Gallicus"	19	19	=	4
29	26	-3	Filippi Federico "Beren"	18	22	-4	1
30	29	-1	Ciarcello Luca "Luca"	18	18	=	4
31	30	-1	Petralia Fabio "Delmair"	18	17	+1	7
32	31	-1	Fortina Fabio "fortycmdc"	18	17	+1	9
33	32	-1	Capello Mass. "Capo_Max"	16	16	=	5
34	33	-1	Cane Fracassetti J. "Sgarzel"	16	16	=	7
35	27	-8	Griva Marco "Pengo"	15	20	-5	4
36	34	-2	Venoso Gaetano "Gell"	14	15	-1	5
37	35	-2	Silvan Raffaele "Incredulo"	14	14	=	5
38	37	-1	Avondet Barbara "Iana83"	13	13	=	4
39	45	+6	Evangelisti Claudio "Cloud"	13	7	+6	5
40	=	=	Mastroianni R. "Valpurgius"	11	0	+11	1
41	52	+11	Zavino Vincenzo	10	4	+6	2
42	36	-6	Venoso Walter "Evendur"	10	13	-3	3
43	55	+12	Aliberti Emilio "Emilius"	10	4	+6	3
44	39	-5	Vanella L. "Jimmivanpage"	9	9	=	2
45	41	-4	De Chirico Fabio "Fabiots"	9	8	+1	3
46	40	-6	Catanzaro Andrea "Hunter"	9	9	=	4
47	43	-4	Ravecca M. "Krimkorleon"	7	7	=	1
48	46	-2	Lauretta Luca "Lucal83"	7	7	=	4
49	47	-2	Castaldini C. "Cyberhacker..."	7	7	=	4
50	48	-2	Dubini Lorenzo "Brukaliffo"	6	6	=	1
51	49	-2	Garzia Luca "Puma rosso"	6	6	=	1
52	50	-2	Pedicini F. "Predicatore"	6	6	=	2
53	42	-11	Meucci Matteo "Neon"	6	8	-2	3
54	68	+14	Del Grosso D. "Abaddon"	5	2	+3	2
55	74	+19	Gualtieri R. "TrueAlakhai"	5	2	+3	2
56	88	+32	Mauri Nino "Theguardian"	5	1	+4	2
57	51	-6	Brinno Giuseppe "Ad3s"	4	4	=	1
58	53	-5	Bertacco Luca	4	4	=	2
59	54	-5	Casini Danilo "ZiD"	4	4	=	2
60	57	-3	Zumbo "Mitch" Michele	4	4	=	2
61	58	-3	Picciuti D. "MichailVov"	4	4	=	3
62	56	-6	Pluchinotta Luigi "L'eleto"	3	4	-1	1
63	59	-4	Betti Sergio	3	3	=	1
64	60	-4	Locorotondo Luca "Loco"	3	3	=	1
65	61	-4	Petralia Massimiliano	3	3	=	1
66	62	-4	Calamia Fabrizio "Mariko"	3	3	=	1
67	63	-4	Collauto Michele	3	3	=	1
68	64	-4	Cristoni A. "DMGrizzly"	3	3	=	1
69	66	-3	Macchelli M. "FioreReietto"	3	3	=	2
70	72	+2	Biondo Thai	2	2	=	1
71	69	-2	Lascialfari F. "Francesco_Fi"	2	2	=	1
72	65	-7	Menchini Gianluca "Zelker"	2	3	-1	1
73	67	-6	Mutti Michele "Iloriorochi"	2	2	=	1
74	70	-4	Scicolone G. "Max Steiner"	2	2	=	1
75	71	-4	Tosetto Igor "The crow"	2	2	=	1
76	73	-3	Veronesi C. "Pandaman"	2	2	=	1
77	92	+15	Banfi Dana	1	1	=	1
78	82	+4	Bellomo Claudio "FCM"	1	1	=	1
79	=	=	Bona "AndreaBona" Andrea	1	0	=	1
80	76	-4	Bossù P. "Whitecrane"	1	1	=	1
81	80	-1	Damiano Alessandro	1	1	=	1
82	87	+5	Diego "MrMemoli"	1	1	=	1
83	91	+8	Fraccalvieri Pino	1	1	=	1
84	=	=	Grazini Massimil. "Sharn"	1	0	+1	1
85	93	+8	Graziosi Matteo "Mitzui"	1	1	=	1
86	75	-11	Marchesi Marco	1	1	=	1
87	77	-10	Marucci Riccardo "Skull"	1	1	=	1
88	89	+1	Massimo "Gandalf"	1	1	=	1
89	81	-8	Maugeri G. "SgtC4rt3r"	1	1	=	1
90	=	=	Meli Diego	1	0	+1	1
91	79	-12	Milasi Giovanb. "Kain666"	1	1	=	1
92	83	-9	Novelli Matthew	1	1	=	1
93	94	+1	Panatonni Gabriele	1	1	=	1
94	84	-10	Peirone "Werewolf"	1	1	=	1
95	95	=	Pravato "Marco80P" Marco	1	1	=	1
96	86	-10	Somma Raffaele "Ziohana"	1	1	=	1
97	85	-12	Ugolini Roberto	1	1	=	1
98	90	-8	Zanovello F. "Redemptor"	1	1	=	1



# ULTIMATE WARZONE

## LE ARMI

(TRADUZIONE DI DAVIDE DESANA)



### 20 Armi da Mischia

L'armatura di combattimento personale delle moderne forze corporative è disegnata prevalentemente per fermare la forza cinetica di un proiettile, così come i giubbotti anti-proiettile e le tenute antiaeree del passato della Terra. Efficace contro i proiettili, questo tipo di armatura è ancora suscettibile alle armi da Corpo a Corpo. Inoltre le forze dell'Oscura Legione hanno mostrato una naturale resistenza alle armi militari convenzionali, rendendo l'uso di armi da mischia sempre più prevalente, specialmente tra le truppe che sovente si scontrano contro questi avversari.

Per la maggior parte delle armi da mischia, il Profilo informa il giocatore sull'esatto bonus per colpire con l'arma in combattimento Corpo a Corpo (che viene applicato al valore CC del Modello), sul Danno che l'arma infligge quando colpisce un bersaglio (che spesso dipende dal valore ST del Modello), e ogni effetto speciale o regola che debba essere applicata.

Le armi da mischia includono: armi ad una mano, armi a due mani, armi ad asta, lance e baionette.

#### 20.1 Armi ad una mano

Le armi ad una mano sono tutte le armi che possono essere impugnate con una sola mano. Questa categoria di armi include: pugnali avvelenati, spade molecolari, mazze ad energia, asce pneumatiche, flagelli chimici, martelli ad impatto, falcetti, bastoni e così via. Questo tipo di armi ha il vantaggio di essere generalmente più veloce da usare e può essere accoppiato o con un'arma di ordinanza o con uno scudo.

#### Armi a due mani

Le armi a due mani sono spesso enormi e potenti lame distruttive che richiedono entrambe le mani per essere usate. Sono grossi strumenti di guerra, usati solo da soldati e guerrieri ben addestrati. Quando un Modello usa un'arma a due mani non può usare altre armi in CC, poiché il semplice peso e la natura ingombrante dell'arma richiede la completa attenzione del Modello. Alcune armi a due mani sono disegnate per scolpire un percorso di distruzione attraverso i ranghi del nemico. Queste armi sono bilanciate in tal modo che il Modello può compiere un attacco Sciabolata. Questo sarà annotato nel Profilo dell'arma stessa.

#### Armi ad Asta

Le armi ad asta sono armi dotate di manico come picche, alabarde ecc. Sono armi esageratamente pericolose che danno all'attaccante un grande raggio di portata. Per illustrare ciò, ogni Unità armata con un'arma ad asta può attaccare un Modello lontano fino a 1 pollice (un Modello non deve necessariamente essere a contatto di base quando è armato con un'arma ad asta). Perciò un Modello può Caricare o Controcaricare un modello bersaglio fino a 1 pollice oltre il suo Movimento e comunque attaccare. Tuttavia, se il Modello non è a contatto di base, allora il Modello non guadagnerà nessun bonus derivante dalla Carica per questo tipo di attacco.

Questo significa anche che un Modello che impugna un'arma ad asta può attaccare *oltre* un modello amico della stessa Dimensione o inferiore, se il modello ami-

co è in contatto di base col Modello nemico e colui che impugna l'arma ad asta è in contatto di base col Modello amico.

**Nota:** Le armi ad asta possono

essere usate per eccedere il massimo numero di attaccanti previsti per ingaggiare un Modello. Le armi d'ordinanza e le armi ad asta non possono essere usate nello stesso tempo a meno che diversamente specificato nel profilo del Modello. Lo sforzo necessario per maneggiare correttamente un'arma ad asta richiede l'uso di entrambe le mani e le armi d'ordinanza sono spesso tenute nella fondina per permettere al Modello di usare correttamente l'arma ad asta.

#### Lance

*Le lance sono armi lunghe particolarmente utilizzate per fare attacchi Caricando da parte di un Modello a cavallo. Quando un Modello a cavallo Carica in un combattimento Corpo a Corpo con una lancia, al posto del normale +1 in CC e +1 al Dan, guadagna +1 al CC e +2 al Dan. Le lance possono solo essere usate per Caricare in Corpo a Corpo e, a meno che diversamente specificato nel profilo dell'Arma, non possono essere usate in un Combattimento Corpo a Corpo normale (senza Caricare).*

### Armi da Tiro

#### Gittata dell'arma

La Gittata di un'arma riflette l'efficacia dell'arma a differenti distanze e inoltre definisce quanto lontano quell'arma può sparare a Modelli nemici. Sotto ogni intervallo di Gittata ci sono i modificatori per Colpire e il Danno dell'arma. Questi cambiano per riflettere l'abilità di un'arma di restare efficace nelle grandi distanze. Gli intervalli di Gittata delle armi sono Corpo a Corpo (CC), Tiro Diretto (TD), Gittata Corta (GC), Gittata Media (GM), Gittata Lunga (GL), Gittata Estrema (GE).

#### Intervalli di Gittata (in pollici)

CC	TD	GC	GM	GL	GE
-	0-6	6-12	12-24	24-36	37+

#### Corpo a Corpo (CC)

Questa gittata entra in gioco quando un Modello è a contatto di base con un Modello nemico e cerca di usare un'arma con cui è equipaggiato su quel nemico. Mentre le armi da mischia sono le migliori a questa distanza, la maggior parte delle altre armi ha dei problemi. Le Armi d'Ordinanza sono compatte abbastanza da permettere a un Modello di usarle in Corpo a Corpo per sparare a un nemico con grande penetrazione e danno, il che è rispecchiato nel loro



bonus per colpire. Tutti gli altri tipi di armi (con l'eccezione di alcune Speciali) sono difficili da usare in Corpo a Corpo, usando il calcio dell'arma usato per percuotere un avversario, poiché la canna non può essere puntata contro un nemico così vicino.

### **Intervalli di Gittata Tiro Diretto (TD)**

La maggior parte delle armi sono più precise a questa gittata, il che è rispecchiato dal Modificatore per Colpire dell'Arma.

### **Gittata Corta (GC)**

La maggior parte delle armi sono piuttosto precise a questa gittata.

### **Gittata Media (GM)**

Molte munizioni di armi piccole non sono così efficaci a questa gittata, poiché mancano della forza cinetica per coprire questa distanza. Questa è un'eccellente gittata per la maggior parte dei fucili d'assalto.

### **Gittata Lunga (GL)**

Questa è al di là della capacità delle armi piccole e la maggior parte delle munizioni dei fucili d'assalto cominciano a mostrare un decadimento della precisione a questa gittata.

### **Gittata Estrema (GE)**

Questa è troppo lontana per il calibro delle munizioni dei fucili d'assalto comuni per essere efficace e solo i proiettili a largo calibro, come quelli di fucili di precisione, mitragliatrici montate e artiglieria, hanno qualche potenza.

### **Armi d'Ordinanza**

*Dai revolver alle mitragliette, un'Arma d'Ordinanza è essenzialmente qualunque arma da fuoco che può essere tenuta con una mano che spara munizioni a calibro leggero. Le Armi d'Ordinanza possono essere usate sia in CC per colpire che in AT per sparare.*

*Il profilo dell'arma informa il giocatore sulle statistiche CC dell'arma, la Gittata dell'arma, il Danno che infligge al bersaglio e gli effetti speciali dell'arma. Come la maggior parte delle armi da tiro, la penalità indicata nei diversi intervalli di gittata si applica al valore AT del modello.*

*Le Armi d'Ordinanza includono: Pistole, Pistole Mitragliatrici, Mitragliette (indica anche Shot Pistols che io ho tradotto Fucili a canne mozze, che infatti esclude dai fucili nella descrizione, ma non nelle tabelle, dove invece stanno insieme alle armi a pallettoni, cosa ben più logica)*

### **Pistole**

*Le Pistole sono l'arma d'ordinanza standard per la maggior parte delle forze moderne. La loro facilità d'uso e la loro manovrabilità, specialmente negli spazi ridotti, controbilancia il danno relativamente basso delle pistole contro le armature da combattimento moderne.*

*Le Pistole hanno un Tasso di Fuoco (ROF) di 1/1 in CC, TD e GC a meno che diversamente specificato.*

### **Pistole Mitragliatrici**

*La Pistola Mitragliatrice è un potenziamento dell'arma d'ordinanza standard, la Pistola. La sua capienza di munizioni è aumentata e il meccanismo di fuoco semi-automatico è potenziato a pienamente automatico. Il risultato è un'arma terribile in gittata ravvicinata, sebbene la precisione dell'arma perda parecchio a distanza.*

### **Mitragliette (SMG)**

*La Mitraglietta è un'arma da combattimento ravvicinato che incamera gli stessi proiettili di una pistola di grosso calibro in una struttura più robusta che colma il gap tra le Pistole Mitragliatrici e i Fucili d'Assalto. L'arma dà il suo*

*meglio nelle battaglie in spazi ristretti o nella densa giungla, ovunque un alto tasso di fuoco e un potere di blocco sia più importante della precisione a distanza. Le più moderne SMG hanno la possibilità di innesti opzionali nella loro struttura, che conferiscono all'arma ulteriore flessibilità sul campo di battaglia.*

### **Armi a Pallettoni**

*Le Armi a Pallettoni sparano una nuvola di pallini entro una breve distanza, colpendo qualunque cosa all'interno di questa particolare gittata. Poco pratiche su campi di battaglia privi di ripari con nemici a lunga distanza, queste armi sono perverse ai confini di una giungla o di un tunnel, dove la loro grandinata di piombo può facilmente fare a brandelli un bersaglio protetto da un'armatura leggera. Le armi a pallettoni rappresentano inoltre l'ideale macchina di morte alle distanze ravvicinate, poiché possono colpire molteplici bersagli con una sola raffica. Sono specialmente adatte per quei soldati che rispondono immediatamente a un'imboscata con un vasto volume di fuoco.*

*Le Armi a Pallettoni includono: (Fucili a canne mozze, vedi sopra), Fucili a pompa, Fucili a pompa automatici.*

*Un modello che spara con un'Arma a Pallettoni posiziona la sagoma del Fucile a Pompa e fa un singolo tiro sul valore AT contro tutti i bersagli al di sotto della sagoma, partendo dal più vicino. Se la sagoma ricopre una qualunque parte della base del modello, questi è un bersaglio valido, finché il modello che spara ha la linea di vista (LOS) su di esso nel momento in cui fa fuoco.*

*Le Armi a Pallettoni hanno un ROF: Speciale. Il punteggio del Cluster Effect dell'arma definisce il numero massimo di bersagli che si possono attaccare con una singola azione. Finché quei bersagli sono sotto la sagoma, colui che spara ne può colpire un numero pari al valore di Cluster Effect con una singola raffica.*

### **Fucili a canne mozze**

### **Fucili a pompa**

### **Fucili a pompa automatici**

*I Fucili a pompa automatici hanno la capacità di rilasciare munizioni a pallettoni ad un tasso altamente distruttivo. Quando si intravedono la boscaaglia e gli sbarramenti, il Fucile a pompa automatico è il re.*

### **Fucili**

*I Fucili sono il più comune tra i tipi di armi che si trovano sui campi di battaglia e includono Fucili di precisione a lunga distanza, colpo singolo e ad alto calibro, Fucili d'assalto che sparano proiettili di medio calibro e Armi Automatiche di Squadra, come le Mitragliatrici leggere, che sparano proiettili di medio calibro in modalità automatica. I Fucili possono solo essere usati come mazze in Corpo a Corpo e sono un po' goffe.*

*I Fucili includono: Fucili d'Assalto, Fucili di Precisione, Mitragliatrici Leggere (LMG).*



### **Fucili d'Assalto**

Il Fucile d'Assalto è l'arma più caratteristica della guerra nei moderni campi di battaglia. Il comune Fucile d'Assalto incamera proiettili 5.56 mm Full Metal Jacket con 30 alloggiamenti. Sono caratterizzati da una modalità di fuoco semi-automatica. Ogni soldato conosce il suo Fucile d'Assalto dentro e fuori e ha imparato a fare affidamento sull'arma.

I Fucili d'Assalto sono, con l'eccezione del Belzarach e dello Yari Shogun, poco maneggevoli in CC.

I Fucili d'Assalto hanno tipicamente ROF 1/1.

### **Fucili di Precisione**

I Fucili di Precisione sono l'arma adatta per portare la morte ad alta precisione. La maggior parte dei Fucili di Precisione sono pezzi unici, con struttura di metallica nera per incamerare munizioni per Fucili. L'arma è solitamente equipaggiata con un mirino ad alto potenziale con cuffie per proteggere le lenti ed evitare lo sfolgorio dovuto alla lontananza della posizione del cecchino. Il Fucile è irregolare e mantiene la precisione sul campo.

### **Mitragliatrici Leggere**

La Mitragliatrice Leggera è praticamente un potenziamento del Fucile d'Assalto che può essere ottenuto da un alloggiamento a maggiore capacità o da una cintura. La canna dell'arma è solitamente allungata per compensare il maggior tasso di fuoco dell'arma, rendendo la LMG più fresca e aiutandola a ridurre i picchi di calore dovuti al fuoco prolungato.

### **Armi pesanti**

Macchine brutali che sputano morte ad alta velocità, armi pesanti che incamerano o munizioni per fucili di medio calibro se portate a mano da una persona, mitragliatrici oppure munizioni di mitragliatrici a calibro pesante per mitragliatrici montate che sparano in modalità automatica. Le Armi Pesanti includono: Mitragliatrici Pesanti (HMG), Mitragliatrici Montate (MMG), Cannoni Automatici, Cannoni Automatici Montati (MAC), Cannoni e Acceleratori di Simmetria.

### **Mitragliatrici Pesanti**

Le Mitragliatrici Pesanti sono spesso armi col sistema multi-canna Gatling usate dalla fanteria per il supporto a distanza ravvicinata. Sono maggiormente efficaci alle distanze ravvicinate e nelle piccole aree. Una tipica HMG incamera proiettili di calibro leggermente più pesante di quelli di un fucile, ma non così larghi come le loro cugine Montate. Ciò permette alle HMG di poter essere trasportate e usate da una persona mantenendo una grandinata di morte grazie alle sue canne rotanti.

### **Mitragliatrici Montate**

La Mitragliatrice Montata è un'arma raccapricciante, capace di sparare munizioni a largo calibro a grande velocità. La maggior parte delle MMG sono o montate su un veicolo con un utilizzatore apposito, o in alcuni casi comandate dal guidatore del veicolo, oppure dispiegate sul campo mediante l'uso di una piattaforma portatile. Nell'ultimo caso è efficace solo se accompagnata da un team di utilizzatori appositi, ciascuno con un compito specifico.

Le Mitragliatrici Montate hanno un ROF variabile, che dipende dalla distanza del bersaglio.

### **Cannoni Automatici**

I Cannoni Automatici sono considerati Cannoni Automatici leggeri, trasportabili da un uomo. La tecnologia è stata sviluppata dall'esercito dell'Alleanza e disseminata tra le Corporazioni per l'uso contro l'Oscura Legione e altre armature mobili nemiche. Chiaramente, le Megacorporazioni hanno sviluppato le loro variazioni di questa arma. Incamera proiettili per cannone automatico da 20 mm e può essere usata per sparare da un utilizzatore apposito con precisione decente. Sfortunatamente, la versione del Cannone Automatico trasportabile da un uomo ha una terribile gittata, poiché la canna dell'arma non può essere prodotta della lunghezza giusta e rimanere trasportabile da un uomo.

### **Cannoni Automatici Montati o Mitragliatrici a Catena (MAC)**

Il Cannone Automatico Montato è un'arma veramente brutale. Incamerando proiettili per cannone automatico da 20 mm e utilizzando un meccanismo alimentato a catena, il MAC è capace di soffiare via le armature mobili leggere e liquefare la fanteria a distanza ravvicinata. La canna estesa dell'arma aiuta l'utilizzatore a ingaggiare le armature più pesanti alle medie gittate e offre un buon tasso di uccisione fino a quelle ravvicinate. A causa delle loro dimensioni, queste armi sono generalmente situate sui veicoli o sui bipodi. Gli essere umani (Modelli Mortali) non possono trasportarle a meno che diversamente specificato.

I MAC hanno ROF 2/1. I MAC non possono essere usati in CC.

### **Cannoni**

I Cannoni sparano cartucce altamente esplosive (HE) che sono efficaci sia contro la fanteria sia contro le armature mobili.

I Cannoni hanno un ROF Speciale così come i requisiti specifici, e sono elencati nelle Regole Speciali delle armi. In tutti i casi tuttavia, un cannone che richiede due o più azioni per sparare deve usare queste azioni consecutivamente.

### **Acceleratori di Simmetria**

Utilizzando i principi della scienza oscura sconosciuti al genere umano, queste potenti strumenti rubano la nascente Oscura Simmetria trovata nel loro utilizzatore. Incamerata all'interno di questo strumento, il potere è agitato molecularmente mentre viene compresso in un vuoto pressurizzato. Una volta rilasciato, la carica di un acceleratore infonderà l'essenza spirituale di un essere e la espanderà rapidamente. Come questa essenza di una persona comincerà a sgorgare, l'energia è trasferita dal corpo fisico al livello cellulare. La morte è intensamente dolorosa, pietosamente veloce e esplosivamente disordinata.

### **Armi lanciate**

Un lanciatore è basilarmente una semplice piattaforma disegnata per trasportare un'arma oltre una certa distanza. Può essere semplice come un soldato che lancia una granata, o complesso come un mortaio con proiettili missilistici per perforare armature, o qualche folle miscela dell'Oscura Legione.



I lanciatori includono: Armi da lancio, Lanciagranate sotto canna, Lanciagranate (GL), Lanciarazzi (RL), Mortai. Le armi di questa categoria sono lanciate dalla forza propria del lanciatore. Le Armi da lancio hanno ROF 1/1.

### **Armi da lancio**

#### **Lanciagranate sotto canna (UBGL)**

Il Lanciagranate sotto canna è un lanciatore, caricato dalla sua parte terminale, che può essere installato su alcuni fucili d'assalto così come su alcune mitragliette. La sua parte terminale scivola in avanti, permettendo a chi lo utilizza di caricare una delle differenti specifiche granate da 30 mm.

Il meccanismo di fuoco per l' UBGL è solitamente posizionato dietro il meccanismo di lancio, prima dell'alloggiamento del fucile, il che permette un facile accesso e un facile utilizzo. L'UBGL possiede una canna molto piccola, il che limita la distanza a cui può sparare le munizioni.

Gli UBGL sono innesti per armi che possono essere installati o su un arma di tipo Fucile o su una SMG. Queste armi sono riservate ai Leader di Squadra, e le granate specifiche che sparano sono appositamente disegnate per supportare la Squadra con effetti come il fumo, la soppressione, o persino l'illuminazione durante i combattimenti notturni.

#### **Lanciagranate (GL)**

Il Lanciagranate trasportabile da una persona generalmente assomiglia al fucile a pompa di base con lo stesso principio di caricamento. Alcuni GL sono persino capaci di lanciare granate da 40 mm a impatto rotante stabilizzato a distanza e può essere facilmente usato per sparare con una traiettoria ad arco oltre le ostruzioni del terreno. Sfortunatamente, un GL richiede un utilizzatore apposito che deve subire un addestramento ulteriore per usare efficacemente e mantenere l'arma.

#### **Mortai**

I Mortai sono armi per il livellamento trasportabili da un uomo che sparano bombe stabilizzate a pinna su un alto arco parabolico. E' un'artiglieria versatile per livellare la fanteria che può essere riposizionata velocemente sul campo di battaglia per supportare le squadre col fuoco indiretto. I Mortai sparano munizioni più pesanti dei Lanciagranate e grazie a questo possono raggiungere meglio formazioni arretrate e posizionate all'interno di trincee.

Il sistema del Mortaio consiste generalmente di tubi cavi il cui angolo di fuoco può essere modificato usando l'intelaiatura e il meccanismo pignone. Rilasciare la bomba per mortaio sulla piattaforma di fuoco provoca l'innesco a pressione alla base della bomba, che spara la bomba su una traiettoria ad alto arco.

#### **Lanciarazzi**

I più moderni Lanciarazzi sono trasportabili da un singolo uomo con una variabile tipologia di alloggiamenti che incamerano razzi altamente esplosivi da 90 mm perfora armature. La struttura permette a un utilizzatore apposito di sparare col lanciarazzi senza bisogno di un ulteriore soldato per caricare i razzi. I razzi sono capaci di respingere indietro bersagli mobili corazzati a distanza, che è la funzione primaria dell'arma, ma poiché sono considerati eccessivamente grezzi contro bersagli di fanteria leggera, hanno recentemente aggiunto delle testate a frammentazione ai loro razzi per renderle una migliore arma per tutte le situazioni.

#### **Lanciafiamme**

I Lanciafiamme sparano una nuvola di agenti chimici pressurizzati che sono incendiati da un pilota all'imbocco dell'arma. Questi agenti chimici incendiati ricoprono e si attaccano al bersaglio, bruciando attraverso i materiali. E' una devastante arma Anti-Uomo ma ha poco effetto contro armature pesanti a piastre. In Combattimento a Distanza, il Lanciafiamme spruzza i suoi componenti incandescenti su un'area in cui spara, coprendo tutto con fiamme che continuano a bruciare a contatto. Un modello equipaggiato con un Lanciafiamme non guadagna bonus dallo spendere azioni per Mirare con quest'arma.

#### **Lanciafiamme leggeri personali (PLF)**

##### **Lanciafiamme leggeri (LFT)**

Il Lanciafiamme Leggero è una piccolo lanciafiamme a mano con un limitato serbatoio di componente incendiario pressurizzato.

##### **Lanciafiamme (FT)**

Il Lanciafiamme è sempre stato una delle armi anti-uomo più efficaci e terrificanti a distanza ravvicinata. Utilizza il componente Naplasma che ha reso famoso, e mortale, il Gehenna Puker dell'Alleanza. Incendiato da un pilota a butano, il Naplasma è capace di bruciare attraverso la maggior parte delle armature personali classificate leggere con relativa facilità.

##### **Lanciafiamme pesanti (HFT)**

Il Lanciafiamme pesante è un lanciafiamme ad alta pressurizzazione montato su Veicolo capace di spruzzare un componente incendiario su una grande area. Il serbatoio di carburante e il tubo di gomma a pressione sono troppo larghi e cubici per l'uso da parte della fanteria. Mentre per quanto riguarda la gittata non è molto meglio del FT, l'area maggiore e l'effetto e la densità maggiore della miscela di Naplasma arrosterà la fanteria nemica con enorme facilità.

#### **Armi Speciali**

Le Armi Speciali sono proprio così, speciali. La maggior parte di loro non ricade in uno specifico tipo di armi e tutte hanno una specie di effetto unico sugli altri modelli. Tutte le Armi Speciali verranno illustrate nella parte Effetti dell'Arma sul Profilo dell'Arma.

#### **Innesti opzionali**

Questi innesti sono equipaggiamenti opzionali che possono essere acquistati da un giocatore per il suo esercito. La maggior parte degli innesti sono proposti nelle sezione Regole Speciali del profilo di una Squadra o di un Individuo. Se l'innesto è acquistato per una Squadra, allora ogni modello, facente parte di quella Squadra, che può ricevere l'innesto deve essere equipaggiato con quell'innesto e il costo dell'innesto è aggiunto al valore CP del modello.

**Nota:** I modelli devono avere un'arma che possa accettare un innesto per poter essere equipaggiati con un innesto per un'Arma.



## >AVVISTAMENTO< uno scenario per UWZ

di Claudio "FCM" Bellomo



...Ormai il giro di perlustrazione dei soldati della Fratellanza era giunto al termine, il sergente, una donna di nome Sancta, trasmetteva l'ultimo rapporto di quest'ennesimo ma doveroso pattugliamento delle zone di confine dove l'Oscura Legione stava ergendo piccole e infestate Cittadelle. Mentre i soldati del Cardinale compivano il giro di ritorno, la perlustrazione diede i suoi frutti.

Non molto lontano una squadra di fanteria leggera Capitol veniva brutalmente sterminata da una creatura dalle dimensioni titaniche, la sua forza era tale che un soldato Capitol venne scagliato con un solo pugno non molto lontano dalla formazione della fratellanza.

"CODICE CARDINALIS.." Grido Sancta utilizzando una frequenza privata sulla radio da campo, "CODICE CARDINALIS..".

In poco tempo un intero contingente della Fratellanza si precipitò sul posto, mentre i soldati di Sancta si ritiravano perché inefficienti contro questa minaccia....



...Mentre i lavori procedevano con la costruzione della piccola cittadella, il Necromutante Shakrull eseguendo gli ordini Del Nefarita di Algeroth Limutrokall, parti alla difesa dell'edificio corrotto.... Conducendo le sue forze di dannati contro il nemico...

**WARZONE: Marte: locazione: (esattamente l'opposto della Saladin's Citadel), per chi ha la mappa, sotto la NIPIGON GOLD MINES. -> N.B. Marte è un pianeta dai colori rossastri.**

**REGOLE SPECIALI: Se si vuole realizzare la Limutrokall's Citadel a livelli, attuare le relative regole degli scontri negli edifici Pag. 39 libro delle regole.**

### ALLESTIMENTO WARZONE

#### ELENCO ESERCITI:



##### Forze Fratellanza:

2 squadre "Taddeus/Gratia" di 4 soldati d'élite + 1 con LMG + 1 soldato d'élite sergente.

1 squadra "Lux" di 4 Valchirie.

1 Death Angel.

Tot. 432 punti.



##### Forze Oscura Legione (Algeroth):

2 squadra di legionari non morti di 5 legionari + 1 Necromutante.

1 Razide.

1 Biogigante.

Tot. 429 punti.

#### CONDIZIONI DI VITTORIA:

Per entrambe le fazioni  
"Abbatere il nemico!"

