

DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 22

OTTOBRE 2006



EDITORIALE

Siete pronti?
Pronti per il film?
Pronti per il nuovo gioco di miniature collezionabili?
Pronti per la nuova versione del gioco di ruolo?
Pronti per... tutti gli altri progetti in cantiere, marchiati Mutant Chronicles?
Noi sì.
Da dieci anni.
Perché sono dieci anni che Doomzine esce.
Dieci anni di MUTANT CHRONICLES in cui abbiamo alternato momenti esaltanti ad altri meno allegri, per la nostra saga preferita, con notizie che avrebbero potuto scoraggiare i finti appassionati.
E così è stato.
Alla fine siamo rimasti quelli "veri", quelli che hanno creduto e credono ancora in MC fino in fondo, che sanno quali siano le potenzialità di questa ambientazione

e dei suoi giochi, delle sue storie.
Perché quello di Mutant Chronicles è un universo ancora tutto da esplorare, con centinaia e centinaia di storie da raccontare.

E forse è venuto il momento che tutte queste storie vedano la luce, ed è per questo che aspettiamo che le promesse di Malmberg diventino realtà, con nuovi romanzi, nuovi fumetti...

Noi, da parte nostra, continueremo a dare il nostro supporto, quel supporto che solo i VERI FANS possono dare, a volte incondizionato, a volte iper-critico, verso quello che questa saga ci riserverà nei prossimi mesi, speriamo anni.

E Doomzine cercherà di essere la fanzine di Mutant Chronicles che tutti vorrebbero leggere, anche se la periodicità non riesce ad essere continua, e di questo me ne scuso.

Due copertine di Alex Horley, e ora uno di Dany Orizio, altra firma nobile dell'ex Studio Parente; i lavori che hanno fatto per il MCIC, dimostrano quanto questa saga gli abbia dato, che li ha visti crescere professionalmente. I nostri ringraziamenti verso questi autori non finiranno mai: GRAZIE, Alex e Dany!

Fabio Dall'Ara

COVER BY: DANY ORIZIO (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 Fantasy Flight Games, della COG Games, della Pressman Film 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



MUTANT CHRONICLES e tutti i nomi ad esso riferiti sono proprietà esclusiva della Paradox Entertainment. Non si intende violare in alcun modo copyright o diritti d'autore.

INTERVISTA A DANY ORIZIO

a cura di Mirko Marchesi e Fabio Dall'Ara

DZ: Parlati di te: chi è Dany Orizio? Dove sei nato, quando, che studi hai fatto, i tuoi gusti in fatto di cinema, musica, letteratura, fumetti...

DO: Sono nato a Brescia 30 anni fa, per la precisione il 4 luglio del '75; ho frequentato il liceo artistico e mi sono diplomato a pieni voti all'Accademia di Belle Arti di Brera(Mi); che dire, per quanto riguarda i miei gusti non ho un genere in particolare, adoro qualsiasi "cosa" mi faccia scaturire una scintilla, anche una minima idea. Chiaramente adoro l'Horror in tutte le salse, dal trash al più psicologico e malato, anche il fantasy chiaramente mi attira molto o meglio ancora tutto ciò che parte da basi reali per sfociare nel soprannaturale (Terry Gilliam, Carpenter e Jean-Pierre Jeunet insegnano...). Sono pazzo di Tim Burton ma anche di Lino Banfi e tutto quell'universo di risata disimpegnata...

Per la musica lo stesso discorso, non ho un genere in particolare, anzi meglio quando è un misto di tanti generi, deve darmi qualcosa, così per letteratura e fumetti, per i quali ultimamente sto optando più verso il manga (quello figo), con quegli universi così avanti e con idee talvolta completamente fuori dai nostri schemi occidentali...

DZ: Come sei entrato a far parte dello Studio Parente?

DO: Durante il primo anno di Accademia ('94), un mio compagno di corso mi ha presentato un certo Alessandro Orlan-delli (poi diventato famoso col nome di Horley e che tuttora è un mio grande amico...), che stava cercando collaboratori da inserire nell' organico dell'allora Studio Horley-Parente, impiegato proprio nello sviluppo di progettoni di giochi di ruolo come appunto Mutant, Steam-punk, WarHammer etc... Mostrandogli il mio book da autodidatta mi ha fatto conoscere anche Paolo e via così...

DZ: Come si svolgeva il vostro lavoro? Avevate libertà di "creazione" oppure le linee guida che dovevate seguire erano rigide?

DO: All'inizio proprio no, nel senso che bisognava imparare il metodo di disegno e colorazione standard dello studio affinché i prodotti risultassero omogenei sotto tutti i punti di vista; una volta imparato il metodo si poteva improvvisare qualcosa ma il tutto doveva passare sempre sotto l'approvazione di Paolo. Diciamo che ho fatto quello che oggi si chiama "stage", una sorta di tirocinio in uno studio già avviato e questo ha velocizzato il mio metodo di lavorare, infatti di lì al '97 sentivo che la collaborazione mi andava stretta e mi sono staccato lavorando come free-lance. Comunque devo tutti i miei esordi ad Alex e Paolo.

DZ: C'erano delle cose che preferivi fare per Mutant Chronicles, rispetto ad altre, tipo armi, alieni dell'Oscura Legione, qualche corporazione che ti ispirava di più?

DO: Ti dirò che la cosa più divertente erano le creature, più deformi e malate erano più ci si divertiva a sperimentarci abbinamenti di colori acidi addosso...

DZ: Cosa pensi di Mutant Chronicles come saga, e del fatto che oggi, a 10 anni di distanza, ci siano ancora tanti appassionati?

DO: Vuol dire che è una serie molto ben radicata, un pioniere del genere che attira tutt'ora l'immaginario collettivo (d'altronde con i tempi che corrono fornisce uno scenario tutt'altro che improbabile del futuro prossimo!) e da illustratore psicopatico quale sono mi fa piacere che ci sia sempre rinnovato interesse per tutto ciò che è mostruoso, deforme, mutato.....

DZ: Sono in corso le riprese del film di Mutant Chronicles (incrociamo le dita,

sembra che sia la volta buona). Che tipo di film ti aspetti? Andrai a vederlo?

DO: Se ne parlava già quando avevo cominciato a collaborarci circa 10 anni fa; mi fa molto piacere che finalmente diventi concreta come idea anche perchè con le tecnologie di adesso potrebbe diventare davvero bello.

Spero la trama regga ma anche solo per vedere come faranno le creature il posto riservato al mio multisala di fiducia comincio a prenotarlo fin da adesso...

DZ: Lo Studio Parente è stato una fucina di talenti davvero unica. Cosa ricordi di quel periodo? Qualche aneddoto curioso da raccontare?

DO: Come dicevo prima è stato un "allenamento" ma è anche stato molto divertente, Paolo è una sagoma, anche se facevamo tirate di orari umanamente improponibili, c'era sempre di che divertirsi.

DZ: Come vedi la scuola di illustratori italiani oggi, rispetto a quella internazionale?

DO: Noto che ora come dieci anni fa gli italiani "rubacchiano" qua e la dai vari stili internazionali (e mi ci metto anch'io nell'elenco..), proponendo valide alternative sì, ma pur sempre somme di stili, talvolta meglio elaborate talvolta no.

DZ: Qual'è la tua tecnica di lavoro? Quale tecnica prediligi?

DO: Utilizzo ancora l'acrilico per le carte di Magic ma per il resto sono passato quasi totalmente al digitale; ci sono dei programmi che ricreano al meglio le pennellate ma risolvendo il tutto (compresi i vari ritocchi), in tempi molto più brevi.

Certo non c'è più il fascino dell'originale dipinto e dello sporcarsi le mani nel farlo ma c'è anche di buono che la resa in stampa è più fedele. Per quanto riguarda il tempo libero utilizzo l'olio come sfogo su tele anche di grande dimensione, appunto per staccare da tutte quelle che sono delle regole (se vogliamo talvolta restrittive), che impone l'impaginazione ed il mercato stesso.

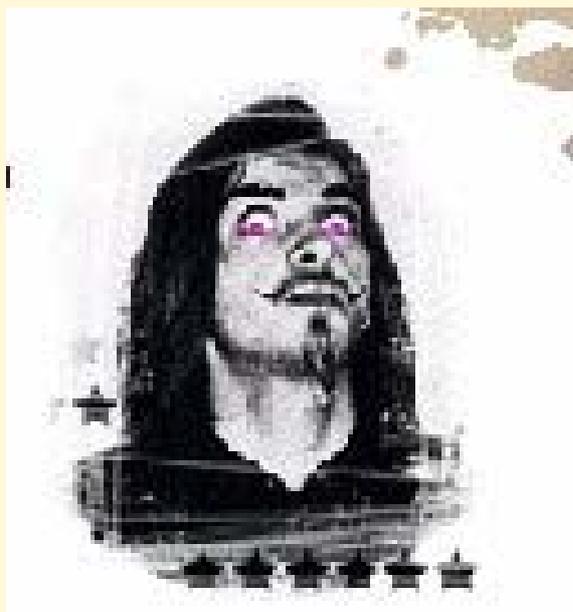
DZ: Da più parti ho letto del duo Orizio-Soresina. Come funzionava?

DO: Da sempre amici, venivamo dalla stessa classe del Liceo "Maffeo Olivieri" ed abbiamo intrapreso insieme sia l'avventura Accademica che collaboratori dello Studio... poi abbiamo continuato come free-lance ma con uno stile simile e quindi ditte come la Hobby&Work (per citarne una) ci affidava parecchie serie di illustrazioni perchè potevamo smazzarci il lavoro in due ottenendo comunque un prodotto omogeneo. Poi le nostre strade si sono divise ma siamo ancora in buoni rapporti.

DZ: Due parole per gli appassionati di Mutant Chronicles italiani?

DO: Continuate a sostenere l'universo Mutante, tanto prima o poi il mondo coi tempi che corrono andrà a finire in uno scenario apocalittico tale da sembrare proprio un'ambientazione da gioco di ruolo... Ma noi (si mi ci metto anch'io!), saremo preparati perchè saremo appunto già da tempo all'interno di questo chiamiamolo "immaginario".....

DZ: Grazie della tua disponibilità, Dany, e auguri per il tuo lavoro.



DANY ORIZIO in una immagine tratta dal suo sito

www.danyorizio.com

MUTANT CHRONICLES

GIOCO DI RUOLO

Compendio delle Abilità del Personaggio

A cura di Fabio "Redemptor" Zanovello

COMBATTIMENTO

ABILITA'	FONTE (Manuale)	CARATT. BASE	DESCRIZIONE
Assassinio			
Assassinio	ALG	COS	Questa Abilità è limitata solo ai Mietitori di Anime. Quando colpiscono una vittima di sorpresa, il personaggio può infliggere il triplo del danno base se utilizza le mani nude (ev. Arti marziali) o armi da corpo a corpo, se supera un tiro su questa abilità.
Mortificazione	FRAT	REM	Questa Abilità è limitata solo ai Mortificator. Quando colpiscono una vittima di sorpresa, il personaggio può infliggere il triplo del danno base se utilizza le mani nude (ev. Arti marziali) o armi da corpo a corpo, se supera un tiro su questa abilità.
A mani nude	MC	FOR	L'abilità di combattere senza armi, utilizzando I pugni (1d3+BO) o I calci (1d4+BO).
Combattimento Highlander	IMP	(FOR+COS)/2	Questa abilità è limitata solo ai combattenti del Clan Imperiale degli Highlander. I personaggi possono utilizzare questa abilità al posto di <i>Armi da Corpo a Corpo</i> . Dona a loro un +2 ai danni con l'utilizzo di qualsiasi spada. Se viene tirato un 1 su un attacco con questa abilità, il danno viene raddoppiato (dopo l'aggiunta del bonus).
Iajitsu	MIS	COS	Questa abilità rappresenta la capacità di estrarre ed utilizzare un'arma da fondina o da fodero in un'azione sola. Un successo indica che l'arma può essere utilizzata nello stesso turno, altrimenti che l'arma è caduta.
Kenjitsu	MIS	(FOR+COS)/2	Questa abilità rappresenta l'addestramento del personaggio nella mortale arte Mishima del combattimento con le spade. Viene utilizzata ogni qualvolta il personaggio usa una spada nel combattimento Corpo a Corpo. Aggiunge +2 al BO del personaggio.
Arti Marziali			
Algeroth	ALG	(FOR+COS)/2	Questa abilità è limitata solo ai seguaci di Algeroth. Con questa capacità, il personaggio infligge 2d3+BO danni coi pugni e 2d4+BO Danni coi calci. Inoltre può parare attacchi in corpo a corpo a mani nude, utilizzando questa abilità. Gli incrementi di questa capacità costano il doppio.
Bauhaus	BAU	FOR	Questa abilità è limitata solo alle truppe delle Forze Speciali Bauhaus (ad es. Ranger Venusiani o Etoiles Mortant). Personaggi con questa abilità infliggono 2d3 danni a mani nude, e 2d4 danni coi calci. Ogni due incrementi in questa abilità danno un incremento bonus in <i>Parare</i> .
Fratellanza	BRO	(FOR+COS)/2	Questa abilità è limitata solo ai membri della Fratellanza. Permette ad un personaggio di infliggere 2d3+BO danni coi pugni e 2d4+BO danni coi calci. Inoltre permette di parare attacchi in corpo a corpo come con l'abilità <i>Parare</i> . L'Abilità costa il doppio come incrementi.
Capitol	CAP	FOR	Questa abilità è limitata solo ai membri delle Forze Speciali Capitol. Personaggi con questa abilità infliggono 2d3 danni a mani nude, e 2d4 danni coi calci. Ogni due incrementi in questa abilità danno un incremento bonus in <i>Parare</i> .

ABILITA'	FONTE (Manuale)	CARATT. BASE	DESCRIZIONE
Arti Marziali			
Imperiali	IMP	(FOR+COS)/ 2	Questa abilità è insegnata solo ai membri dei Wolfbane. Permette di infliggere 2d3+BO danni coi pugni e 2d4+BO danni coi calci.
Mishima	MIS	(FOR+COS)/ 2	Questa abilità permette al personaggio di infliggere 2d3+BO danni coi pugni e 2d4+BO danni coi calci. È prevalente nei ceti bassi dei Mishima, anche se da dopo la Grande Ribellione è stata adottata anche dai Samurai.
Armi da Corpo a Corpo	MC	FOR	Questa abilità è la capacità di utilizzare armi da corpo a corpo (sia ad un'ache a due mani).
Armi da Lancio	MC	COS	Questa abilità fa riferimento ad archi, balestre, fionde e ad altre armi da lancio primitive.
Parata	MC	COS	Questa abilità viene utilizzata per parare o deflettere un attacco in corpo a corpo.
Assassinio Silenzioso			
Bauhaus	BAU	COS	Questa abilità è limitata solo alle Forze Speciali Bauhaus. Successivamente ad un tiro su <i>Furtività</i> , o dopo aver preso la vittima di sorpresa, un personaggio può infliggere danno doppio con un pugno o un coltello. Se il tiro ha avuto successo, l'azione non genera rumore.
Fratellanza	BRO	REM	Questa abilità, insegnata solo ai Mortificator, permette di Triplicare il danno dell'arma di un singolo attacco, se la vittima è stata colta indifesa. Presuppone anche la conoscenza degli altri metodi di uccisione individuale (es.: veleno, suicidio simulato, etc).
Capitol	CAP	COS	Questa abilità è limitata solo alle Forze Speciali Capitol. Successivamente ad un tiro su <i>Furtività</i> , o dopo aver preso la vittima di sorpresa, un personaggio può infliggere danno doppio con un pugno o un coltello. Se il tiro ha avuto successo, l'azione non genera rumore.
Armi da Tiro	MC	COS	Abilità che concerne l'utilizzo delle armi da tiro, tipo shuriken, granate ecc.
Lotta	MC	COS	Abilità utilizzata per immobilizzare l'avversario. Questo attacco non infligge danno ma, se eseguito con successo, il personaggio deve superare un test con LD (FOR+Lotta) dell'avversario, e (FOR +Lotta) del personaggio come Caratteristica. Se il test ha successo, l'avversario è a terra ed immobilizzato.



Ciao, David, e grazie del tempo che ci concedi per questa intervista.

DZ – *Mutant Chronicles*: conoscevi già questa ambientazione?

D.A.: Sì, ne avevo sentito parlare, ma non lo conoscevo in dettaglio. Sapevo che era un gioco di ruolo, ma finiva lì.

DZ – Quale tipo di approccio hai avuto verso l'ambientazione?

D.A.: Beh, dopo aver letto la sceneggiatura, ho fatto alcune ricerche in internet, cercando di dare un senso a questo mondo e per avere una conoscenza di base, elemento essenziale per poter fare il mio lavoro. L'universo di *Mutant Chronicles* è così vasto e noi abbiamo solo 100 minuti per mostrarlo ma, cosa più importante, per raccontare una grande storia. E' impossibile mostrare ogni cosa in così poco tempo, così abbiamo dovuto soffermarci su elementi particolari e abbiamo cambiato un po' la timeline per permettere che lavorasse bene con il format cinematografico. Il mio approccio era di essere ben focalizzato su questo più che potevo. Simon Hunter (il regista, n.d.r.) ha una visione ben distinta per il film e il mio lavoro è di estrarre questa visione dalla sua mente e metterla su carta.

DZ – Quali linee guida avete avuto, voi del reparto storyboard, riguardo l'ambientazione di MC?

D.A.: Anche se questo è un film classificato come fantascienza, ci siamo avvicinati ad esso come se stessimo facendo un classico film di guerra, come "Quella Sporca Dozzina", "I Cannoni di Navarone" o "Dove Osano le Aquile". Non ci sono robot, non ci sono maghi o spade laser. Le nostre influenze principali sono arrivate dalle immagini della Prima Guerra Mondiale, dall'architettura Vittoriana e dalla Rivoluzione Industriale. Ho sentito il regista menzionare più volte Eisenstein! E' un tipo di 'steampunk' retro-futuristico, un po' come "La Città Perduta".



Un disegno tratto dallo storyboard del teaser trailer.



Intervista a **DAVID ALLCOCK** storyboard artist per **Mutant Chronicles** the movie,

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

Stiamo guardando al passato per creare il nostro futuro. La storia avviene in un mondo corrotto fatto funzionare da un gruppo di megacorporazioni. E' un mondo devastato dalla guerra, terrorizzato dai mutanti e svuotato delle sue risorse naturali – così è molto sporco, polveroso, arrugginito e sbiadito. Ogni cosa e ogni persona è scioccata. Simon vuole mettere il pubblico in mezzo a tutto questo.

DZ – Cosa pensi della sceneggiatura?

D.A.: Amo questa sceneggiatura e mi piace davvero lo stile di scrittura di Philip Eisner. E' molto d'atmosfera e conosce il modo di sbattere in faccia allo spettatore molta azione, senza superare il limite. E' una epica storia di guerra, un fantasy avventuroso, un monster movie, concentrazione di adrenalina allo stato puro, azione ad alta gradazione di ottani... e tutto questo in un film solo!

Riesce a legare tutti questi elementi in un insieme emozionante e, oh ragazzi!, c'è talmente tanta azione, che alcune grandi parti dei set esploderanno via. E come tutti i grandi action-movie, ci sono alcuni dialoghi veramente spassosi che la gente citerà per anni.

DZ – Qualche visualizzazione particolarmente difficile che vi è stata chiesta?

D.A.: La visualizzazione più difficile è stata "La Macchina". Ora, non sono sicuro di quanto posso dirvi a questo riguardo, ma alla fine del film i nostri eroi viaggiano nelle profondità del mondo sotterraneo dei necromutanti e scoprono di prima mano da dove arrivano questi mutanti o dire come sono fatti. E' abbastanza complessa e molto, molto cattiva.

DZ – Lavori di più sulla sceneggiatura o su quello che ti dice il regista?

D.A.: Devo conoscere la sceneggiatura in dettaglio ma gli storyboard sono realizzati per ottenere la visione del regista. Lavoro strettamente a contatto con il regista. Ci sediamo insieme e facciamo degli schizzi approssimativi molto rapidi, facendo un brainstorm mentre scorriamo la sceneggiatura e le idee vengono ad entrambi. Dopo di ché, vado ad eseguire un disegno accurato, in modo che possa essere distribuito a tutto il cast tecnico. Occorre mettere il film su carta, in modo che racconti la storia chiaramente e dia l'esatta visione delle imma-

gini, così che l'intera squadra conosca cosa sta facendo e condivida quella visione.

Per avere un'idea di uno storyboard, pensate ad una versione a fumetti del film, prima che il film stesso sia fatto. Lo storyboard è stato essenziale per questa produzione. Ci sono molte sequenze di effetti speciali, quasi ogni fotogramma contiene alcuni tipi di effetti, sia fisici che digitali.

DZ – Mitch Hunter, il "nostro eroe". Cosa ne pensi del personaggio?

D.A.: Non conosco nulla del personaggio nel gioco, ma nel film è un gran figlio di puttana! Io penso che sia un gran personaggio, ma più un anti-eroe, che non un eroe classico. Il tipo di guida che puoi trovare in un film di John Carpenter, è molto come Jena Plissken di Fuga da New York. E' un uomo con una missione da compiere e nulla lo distoglie dal suo compito. Non è un misantropo come Jena, ha più cuore, ma ha la sua stessa professionalità e istinto di auto-conservazione. Penso anche che Thomas Jane sia la persona giusta per interpretare Mitch Hunter.

DZ – L'universo di *Mutant Chronicles* è stato visualizzato in modo stupendo da artisti come Paul Bonner, Alex Horley, Paolo Parente e molti altri. Vi siete ispirati in qualche modo alle loro illustrazioni per i vostri disegni?

D.A.: Sono tutti grandi artisti, con molto talento, ed hanno creato alcune magnifiche illustrazioni per il mondo di *Mutant Chronicles*, ma queste arrivano da un punto di vista differente. Disegnare e visualizzare un film è molto differente rispetto ad altre forme espressive. Devi essere concentrato su molti più aspetti.

Potreste disegnare la più sbalorditiva e più elaborata immagine, ma alla fine del giorno qualcuno deve prendere la vostra illustrazione

e costruirla, scolpirla, modellarla, rifinirla, riprenderla, pubblicarla e classificarla. Le visualizzazioni devono essere pratiche, realizzabili e plausibili. Il cast e la squadra devono poterla portare alla vita e il pubblico deve credere a quello che sta guardando. Inoltre, abbiamo preso una decisione cosciente nella fase iniziale sul non guardare le illustrazioni precedenti di *Mutant Chronicles*. Penso personalmente che molti dei disegni siano ora piuttosto datati e abbiano un aspetto un po' troppo da "cartoon" per il tono che volevamo nella pellicola. Abbiamo voluto mettere la nostra esperienza nel film e Simon desiderava portare qualche cosa di nuovo in tavola. Abbiamo voluto dare una rinfrescata.

DZ – Quali saranno i punti di forza di questo film, rispetto agli altri tratti da giochi? (a parte il fatto di essere il film di *Mutant Chronicles*, ovviamente, ma questo vale solo per noi ^__^)

D.A.: E' un film con le palle! Ha una sceneggiatura spessa e corre il rischio di non essere adatto ad un pubblico sotto i 12-15 anni. In pratica, non è un film per ragazzini. Ci sono un mucchio di adattamenti di giochi al giorno d'oggi molto blandi, addomesticati, e non ne ho graditi molti.

Non penso nemmeno che il pubblico di teenager a cui erano destinati li abbia graditi.

Erano rappresentazioni abbastanza vicine al materiale di partenza, ma con una sceneggiatura terribile. L'unico adattamento che ho apprezzato è il recente *Silent Hill*. Penso che sia stato eccellente. *Mutant Chronicles*, il film, è esattamente quello: IL FILM. E' un'estensione dell'esperienza di *Mutant Chronicles*. Non stiamo facendo un altro gioco, stiamo facendo un film. Prende il concetto centrale di *Mutant Chronicles* e sviluppa una storia di avventura genuina ed eccitante su di esso.



Ancora un fotogramma tratto dal teaser trailer, realizzato da Simon Hunter con la LWFX



DZ - Ok, a ruota libero! Parlaci di tutto quello che ti viene in mente su questo progetto...

D.A.: Salvate il Soldato Ryan con mutanti..... e grosse armi per fotterli!

DZ – Parlaci di David Allcock: come hai deciso di lavorare nel cinema come storyboard artist, libri, film, musica preferita...

DA - Sono un totale appassionato di film. Sono ossessionato dai film e dal cinema fin da bambino e ho un debole per i film di genere sci-fi e horror. Ogni mese compro ancora Fangoria (rivista americana dedicata al cinema horror, n.d.r.). Guardo tutti i generi di film di ogni parte del mondo ma se osservate la mia collezione di Dvd, il 70% saranno film di genere. Ho tanti film tra i preferitiL'Esorcista, Shining e Suspiria sono i film horror più grandi mai fatti. Dune è probabilmente la mia pellicola preferita di sci-fi. Altri favoriti includono: Cane di Paglia, Un Lupo Mannaro a Londra, Apocalypse Now, Repo Man e Fight Club. Inoltre mi piace la commedia, con The Blues Brothers, Palla da Golf, Spinal Tap, Mezzogiorno e Mezzo di Fuoco, Frankenstein Junior ed Questo Pazzo Pazzo Pazzo Mondo sono i favoriti. I miei registi preferiti sono Stanley Kubrick, John Carpenter, John Landis e Mel Brooks. Anche se Dario Argento è probabilmente il mio regista preferito di tutti i tempi. Ho ogni suo singolo film su dvd, lui è un vero visionario.

Inoltre ho una grande collezione di libri - principalmente libri di arte, libri di fotografia e fumetti/romanzi grafici. Sono un grande appassionato di fumetti tanto quanto lo sono di film. Ho scatole e scatole di quelle cose. Ne sto facendo raccolta fin da quando ero quindicenne. Mi sono interessato sempre all'arte delle locandine dei film, particolarmente quelle "dinamiche" dipinte a mano degli anni "60, "70 e "80. Drew

Struzan, Bob Peak e Frank Frazetta sono tutti miei eroi.

Musicalmente, i miei artisti preferiti sono Cheap Trick, Black Crowes, Jon Spencer Blues Explosion, Girls Against Boys, Rob Zombie, Rolling Stones. Mi piace anche un po' di buon revival dei Creedence Clearwater, un po' di swing di Bobby Darin o persino un po' di ambient di Brian Eno. La mia nuova band favorita sono i The Secret Machines. Ma la mia preferita in assoluto è la più grande rock'n roll band di tutti i tempi....gli AC/DC!

Per quanto riguarda l'essere entrato nei films e fare lo storyboard artist- mi ricordo che, da ragazzo, guardando in tv la produzione della trilogia originale di Star Wars ne rimasi totalmente affascinato. Avevo visto le pellicole al cinema con i miei genitori e mi piacquero ma vedere come sono stati fatti è stata una rivelazione. Ne fui tanto affascinato che capii ciò che desideravo fare da grande - fare film. Ho studiato cinema all'Università e ho pensato originariamente di diventare un editor ma mi si presentò un'occasione ed ottenni il mio primo lavoro come "runner?" in un'azienda di produzione a Londra, lavorando agli annunci pubblicitari e ai video di musica. Ho avuto bisogno d'intrufolarmi. Mentre stavo facendo questo ho cominciato a fare degli schizzi per uno dei registi e alla fine mi convinse a diventare uno storyboard. Da allora sono entrato nel mondo dei film e sono diventato un illustratore a tempo pieno. Ho sempre disegnato e dipinto per hobby perciò diventare uno storyboard artist era la combinazione perfetta per le mie abilità di artista e del mio amore per i film.

DZ – Grazie della disponibilità, David. Appena avremo visto il film, contiamo di poter fare un'altra intervista.

MUTANT CHRONICLES

IL FILM

BY SANDORADO

Dopo alcuni fotogrammi del TEASER, arriva la frase "L'era oscura sta arrivando. Abbiate Fede!"

Il font risulta abbastanza minaccioso, dai contorni non ben definiti.

On-line il sito UFFICIALE del film:

www.mutantchroniclesthemovie.com

Questo l'aspetto del sito, con le varie sezioni previste. Al momento in cui scrivo, le uniche sezioni attive sono "The Film", con alcune informazioni generiche sul cast, e Media, con i web-doc sulla lavorazione del

Indirizzo <http://www.mutantchroniclesthemovie.com>



Indirizzo <http://www.mutantchroniclesthemovie.com/index2.htm>



E questo lo status del film al momento attuale:

The Mutant Chronicles (2007)

Diretto da: Simon Hunter

Sceneggiatura:

Philip Eisner

Ross Jameson

Cast (in ordine alfabetico)

Christopher Adamson.... Hodge

Devon Aoki.... Valerie Duval

Roger Ashton-Griffiths.... Science Monk

Jacqui Chan.... Mishima

Tim Clark.... Lead Mutant

Dez Drummond.... Padre

Christopher Dunne.... Medic

Luis Miguel Echegaray.... El Jesus

Miranda French.... Dorothy

Benno Fürmann.... Steiner

Nicholas Gecks.... Capitol

Mark Holloway.... Lead Mutant

Thomas Jane.... Major Mitch Hunter

Scott Joseph.... Corporate Guard

Farhan Khan.... Lead Mutant

Shauna Macdonald.... Adelaide

John Malkovich.... Constantine

Neji Nejah.... Imperial

Andrew Nixon.... Lead Mutant

Ron Perlman.... Brother Samuel

Sean Pertwee.... Nathan

Pras.... Captain Michaels

Raf Richard.... Lead Mutant

Serge Soric.... Bauhaus

Steve Toussaint.... Maguire

Curtis Walker.... Bigboy

Anna Walton.... Severian

Tom Wu.... Juba

Prodotto da:

Produttori:

Stephen Belafonte, Tim Dennison,

Peter La Terriere, Pras, Edward R.

Pressman

Co-produttori:

Suraj Gohill, Alessandro Camon,

Produttori esecutivi:

Steve Christian, Charles Finch,

Fredrik Malmberg, Peter Sederowsky

Fotografia di: Geoff Boyle

Casting di: Jeremy Zimmerman

Film Editing: Sean Barton

Production Design di: Caroline

Greville-Morris

Direzione artistica di: Jamie Campbell

Costumi di: Yves Barre

Makeup Department

Michele Baylis...makeup supervisor

Stuart Bray...prosthetics supervisor

Production Management

Siobhan Lyons....unit production

manager

Direttore Seconda Unità e

Assistenti alla regia:

Matthew Baker...Secondo Aiuto regista

Paul Bennette... Terzo Aiuto regista

Max Keene...Primo Aiuto regista

Art Department:

Sav Akyuz....concept artist

David Allcock....concept illustrator

David Allcock....storyboard artist

Dave Allen...construction manager

Liam Gavin....storyboard artist

Muffin Green...property master

Kate Horlor....conceptual researcher

Kevin Hunter...assistant art director

Andrew Palmer....art department

assistant

Geraint Powell...set dresser

Luke Stevens...art department assistant

Sound Department

Peter Eusebe...boom operator

Johan Maertens....sound mixer

Special Effects by

Clive R. Kay...special effects contact lenses

Ben Longhurst...special effects technician

Christopher Longhurst...special effects

technician

Graham Longhurst...special effects supervisor

Ian Thompson...special effects technician

Visual Effects by

Phil Attfield...visual effects supervisor

Robin Beard...digital effects artist

Simon Carr...visual effects supervisor

Harriet Donington...visual effects producer

Rhodri James...senior engineer

Leigh Took...model effects supervisor

Stunts

Rod Woodruff...stunt coordinator

Other crew

Joanna CampbellAssistant

costume designer

Rachel Dargavel assistant to director

James Eggleton production runner

Barry Goodwin unit driver

Lou Hooper assistant to producer

Steven Hora assistant: Ed

Pressman and Alessandro Camon

Alison Hunter....advisor: digital

technology

Paul Hyett....prosthetic effects designer

Ossie Jung gaffer

Matthew Lee....assistant production

coordinator

Daniel Lightening....first assistant camera

Andrew Mackay....documentary director

Debbie Moore production accountant

Natalie Moore assistant accountant

Victoria Morgan....production coordinator

Sarah Ramey.... assistant to producer

Phil Rhodes.... digital image technician

Alan Rogers transportation manager

Victoria Taylor costume trainee

Daniel Tubby....second assistant camera

Sue Wain costume supervisor

Nathan West trainee accountant

Brian Wilson unit driver

Thommy Wojciechowski....creative

developer



UNA GIORNATA SUL SET DI MUTANT CHRONICLES, IL FILM

di Fabio "Sandorado" Dall'Ara e Luca "Webmaster" Vanella

MUTANT CHRONICLES

Shepperton, 21 giugno.

La giornata è fresca, le nuvole basse non coprono tutto il cielo, facendo temere pioggia, ma evitano che il Sole riscaldi troppo la temperatura.

E' questo il giorno stabilito dall'assistente di Simon Hunter (il regista) per la mia visita sul set del "nostro" film. Visita che alla fine non è stata solo "mia", ma "nostra", in quanto all'ultimo momento mi è stato detto che anche il nostro Web poteva visitare il set.

Arriviamo all'ingresso degli Studios alle 8.40 circa, l'addetto alla sicurezza ci indica un basso fabbricato in cui ci rechiamo, registrandoci e segnando dove dobbiamo andare.

Sulla piantina che ci viene consegnata (gelosamente custodita dal sottoscritto J) ci viene indicato il percorso da fare, attraverso strade che portano i nomi di David Lean, Sir Laurence Olivier, etc etc, tanto per ricordarci che siamo in Inghilterra.

Arriviamo così al fabbricato adibito alla produzione di "The Mutant Chronicles", strano film di fantascienza... L'emozione per me e il nostro

webmaster è palpabile e traspare tutta dai nostri volti: ci siamo!

Ci inoltriamo in questo Santa Sanctorum e incontriamo Rachel Dargavel (l'assistente di Simon Hunter), una ragazza davvero gentile, simpatica e MOLTO carina, la quale ci fa da guida nei vari uffici della produzione, dove incontriamo tra gli altri Paul Hyett, responsabile delle protesi dei Mutanti, e David Allcock, un ragazzo pieno di entusiasmo per il suo lavoro, addetto allo storyboard (un tomo di almeno 3 kg. che ci viene fatto vedere qui).

Dopo questo giro, Rachel ci porta agli studi di posa, spiegandoci che per il "nostro" film ne avevano a disposizione due, gli studi "R" e "S", ma in uno, lo studio "R", avevano finito di girare da poco, con un set costituito da un'astronave schiantata nel terreno.

E così arriviamo sul set: uno scenario di terreno rialzato, con tanto, molto, moltissimo verde, quello del fondale che verrà poi sostituito in fase di post-produzione dai fondali digitalizzati. E' uno scenario di povertà e disperazione.

Al nostro arrivo, le persone presenti ci guarda-



**L'INGRESSO AGLI SHEPPERTON STUDIOS, DOVE
MUTANT CHRONICLES DIVENTA REALTÀ!**



PAUL HYETT
prosthetic effects designer

PAUL HYETT E SIMON HUNTER NEL PRIMO WEB-DOC DEL FILM

no con stupore, visto che sia io che il web esibiamo una maglietta con la locandina provvisoria del film, quella che si vede nel sito, con l'artiglio del mutante che sfonda un elmetto.

Thomas "Mitch Hunter" Jane si porta sul set, la truccatrice e la costumista danno le ultime aggiustatine, ci sono anche diverse comparse.

Finita questa ripresa, tutto il cast tecnico prepara la scena per la prossima, dove due Imperiali fermano le comparse che cercano di salire sulla loro astronave, arriva Mitch Hunter che li convince invece "molto gentilmente" a far salire queste persone...

Un minuto di scena, tre ore e mezza di lavoro! Ogni singola inquadratura viene girata tre volte (servirà poi in fase di montaggio per scegliere quella venuta meglio), sei diverse inquadrature, ciascuna tre volte... e ogni volta gli attori dimostrano la loro professionalità, senza mai sbagliare, sempre con la stessa inflessione nei dialoghi.

Il mattino vola via in questo modo, con in mezzo uno spuntino a base di panini portato dagli addetti al catering, intorno alle 11.00.

Sul set arriva anche un giornalista di Fangoria, rivista specializzata in film horror e SCI-FI.

Parlando con Rachel, veniamo a sapere che nel pomeriggio è prevista la presenza di tutto il cast, ad eccezione di John Malkovich.

Le riprese proseguono, mentre Geoff Boyle, il

Direttore della Fotografia, ci lascia provare l'ebbrezza di sederci al suo posto, e visionare la ripresa dal suo punto di vista, in cui applica i filtri in tempo reale: alla sua postazione, un tasto risalta più di tutti, con scritto "MC LOOK".

E' il tasto che applica alle riprese il look scelto per il film, cupo, sporco, granuloso.

Rachel ci fa poi vedere le foto di quanto girato nei giorni precedenti: se fino a quel momento avevamo avuto qualche perplessità su quello che stavamo vedendo, queste vengono fugate dalle foto che mostrano John "Constantine" Malkovich mentre... come? Non posso dirlo, web? Meglio di no? Neanche un pochino pochetto...? Poco così? No? Vabbè, è un problema di chi legge... J

Allora, le foto fanno vedere qualcosa di veramente Mutant, le differenze tra il MC che conosciamo e quello che vediamo diventano meno importanti, perché è l'atmosfera del film ad essere quella giusta, quella che ci aspettiamo dal film di MC.

E arriviamo alla pausa pranzo: dalle 13.00 alle 13.45.

Un furgone fuori dal set serve il pranzo in grossi contenitori quadrati in cui trovano posto primo, secondo e contorno, servito a buffet sotto una tenda.

Per mangiare, un classico pullman londinese a due piani è adibito a ristorante, e così ci ritro-



I nuovi simboli per le Corporazioni, come si vedranno nel film, nell'ordine: Bauhaus, Capitol, Imperiali e Mishima.

viamo a mangiare insieme alla troupe, alle comparse e anche al cast: Thomas Jane gioca con i bambini che fanno parte delle comparse. Finito di pranzare, la nostra maglia, che oltre alla locandina ha il logo MCIC (devo dirvi cosa significa? ^__^), colpisce ancora, e possiamo parlare con due italiani che fanno parte delle comparse, un ragazzo e una ragazza.

Subito ci chiedono (LORO che recitano nel film a NOI!) che tipo di film sia, sanno che è un film di fantascienza, ma sicuramente non è un film per bambini, vero? Anche perché certe battute ("Puoi suc...-censura- da qui a Marte") sembrano essere molto forti.

Noi rispondiamo che l'ambientazione di MC non è per bambini e che il film probabilmente avrà una classificazione R (Rated, N.d.A.).

E quando mostriamo le carte dei personaggi, tutti a guardare...

Il lavoro riprende alle 13.45 e dopo un po' arrivano sul set Devon "Valerie Duval" Aoki (subito catturata dal giornalista di Fangoria per una intervista) e Benno "Max Steiner" Furmann, seguiti da Anna "Severian" Walton e Ron "Fratello Samuel" Perlman.

Tutti ci vengono presentati grazie a Rachel e

approfittiamo dei momenti di calma per fare delle foto insieme a tutto il cast, a cui si sono intanto aggiunti Tom "Juba" Wu e Luis Miguel Echegaray, alias El Jesus; Furmann parla anche italiano, quindi con lui riusciamo ad essere più sciolti.

E poi gli autografi, rigorosamente sulle carte dei personaggi che impersonano, per coloro che hanno una carta, e sui loghi delle corporazioni e Fratellanza per gli altri; in questo tutti gli attori erano piuttosto curiosi, in fin dei conti hanno già cose che rappresentano i loro personaggi.

E riusciamo anche a parlare con Simon, il quale ci chiede cosa pensiamo del set ("Molto verde", la nostra risposta).

Dopo un altro momento di pausa intorno alle 16.00 per uno spuntino con pezzi di frutta e dolci, Andrew Mackay, il direttore dei documentari per il web, ci fa una video-intervista, dicendo che alcuni passaggi potrebbero finire in uno dei documentari, e magari l'intervista intera potrebbe essere inserita nel dvd del film (certo, sarebbe bello... ^__^).

L'intervista è lunga e ci chiede di tutto quello che abbiamo visto, se le differenze con il look

Discuteremo all'infinito su quanto questo film sarà IL FILM di MC oppure no, ma una cosa è certa: vedere girare questo tipo di scene, è stato davvero emozionante, perché lo spirito è proprio questo!!!



di MC che conosciamo possono essere un problema (ebbene sì, ne sono al corrente anche loro, che questo film è diverso dal MC che conosciamo), cosa ci aspettiamo dal film, e via così.

Finita l'intervista, gli spie-

ghiamo che a Lucca abbiamo un nostro stand, e sarebbe bello poter far vedere i documentari e il "Making Of" del film in quell'occasione.

La risposta è superiore all'attesa, Andrew ci dice che potrebbe venire lui stesso a Lucca a riprendere lo stand, per l'inserito "FANS di MC" per il dvd, anche se poi alla fine non potrà partecipare alla manifestazione toscana, per problemi di lavoro.

Arriviamo così alla fine della giornata, e l'ultima ripresa vede i "nostri" in fila indiana che attraversano in modo guardingo le "grotte" dove si nascondono i mutanti, esattamente come in questa figura tratta dal fumetto. Spettacolo.

Sono quasi le 18 quando Simon Hunter si rivolge a tutti i presenti, ringraziandoli per la collaborazione e dando appuntamento al mattino successivo.

Salutiamo tutti e passiamo nuovamente nell'edificio della produzione del film, per un ultimo saluto a Rachel e a tutti gli altri.

E così ci avviamo all'uscita, la giornata è letteralmente volata, anche se la stanchezza si fa sentire: siamo stati quasi sempre in piedi, ci chiediamo come riescano questi ragazzi a reggere questi ritmi di lavoro, davvero incredibili, dalle 8.00 alle 18.00, con 45 minuti di pausa pranzo, per sei giorni alla settimana, sabato incluso.



DAVID ALLCOCK AL LAVORO!

Ma la soddisfazione è molta, e al ritorno al nostro B&B prima, e per il resto della serata poi, non facciamo altro che scambiarci impressioni e giudizi.

Questo film non presenterà il MC che abbiamo apprezzato in

questi dieci-undici anni, sarà un film differente da quanto visto finora in termini di fantascienza, molto datato come look, dallo stile retrò.

Dimenticate divise con spallacci, armi enormi come il Deathlock-drum, creature come Biogiganti o Behemoth, in questo film non ci sarà nulla di tutto questo, perché sarà un film di atmosfera, più su ciò che si intuirà che su ciò che si vedrà, non per nulla i titoli di riferimento sono Terminator e Pitch Black, due titoli che hanno fatto della storia il proprio punto forte, prima degli effetti e dei costumi.

Nonostante la produzione non ci abbia promesso nulla per parlare bene di questo film, contrariamente a quanto potrebbe pensare qualcuno, siamo fiduciosi sul fatto che sarà un bel film d'azione.

Poi, ci sarà tempo per le discussioni su quanto possa essere considerato il film di MC, ognuno con i propri punti di vista.



DOOMTROOPER

LA RISERVA

A cura di Simone "Levy" Bianchi



Ciao a tutti!

Volevo dare qualche consiglio ai nuovi arrivati per fare un buon mazzo competitivo, ma poi ho pensato che è bene cominciare dalle basi, e secondo me per un buon mazzo è essenziale una buona Riserva.

Certo per gli esperti di questo gioco tutto quello che dirò non sarà una novità, ma una ripassatina non fa mai male, è sempre un modo di confrontare stili di gioco differenti.

Spesso ai tornei di 1° livello dove il livello di gioco è altissimo, e campioni di pari abilità si scontrano, la differenza può essere fatta dalla carta giusta presente nella Riserva.

Ad oggi ancora molti bravi giocatori sottovalutano l'importanza di queste 25 carte intercambiabili con il Deck tra una partita e l'altra, contando solo sulle strategie del loro mazzo; io invece sono fermamente convinto che una buona Riserva deve essere un insieme di carte di prevenzione, contro le eventuali strategie avversarie.

Ecco quali sono per me le carte essenziali di ogni Riserva:

- Errore Totale di Comunicazione
- Non Ci Casco Più
- Agente Infiltrato (o qualsiasi altro scarta misioni)
- Svilupperi Ostili
- Invasione A Sorpresa (o per chi non usa una GC, Unholy Carronade o un buon Ragno)
- Status Quo (indispensabile per i momenti di stallo)
- Mina Antiuomo (piccola, semplice ed efficace come sempre, indispensabile)



- Riassegnato (per chi non può usare un Impeto Di Giustizia e per chi non lo mette già nel mazzo, c'è sempre un guerriero da togliere dal gioco)

- Situazione Disperata (se non la tenete nel mazzo, può essere quel toccasana di PD non manipolabili nei momenti di bisogno)

- Muro Di Protezione

- La Riserva Del Cardinale (visti i Carma Negativo che girano)

- Intoccabile

(anche nel mazzo, ma in Riserva non ci sta mai male)

- Riprovaci (essenziale per le partite lunghe, avere nuove carte da pescare all'80% ti dà una possibilità di vincita maggiore)

- Eclissi Totale (per chi non usa GC o non la mette nel mazzo, è la carta che ti tira fuori dai guai e ti lascia respirare quando l'avversario ha apparecchiato il mondo)

- Tabula Rasa (è vero che costa 3 azioni, ma in certi casi può ribaltare le sorti di una partita)

- Era Del Progresso (se usate i DT, altrimenti una Maledizione di Algeroth, comunque una speciale GIOM che toglia le carte dal gioco)

- Intralcio (sempre che già non lo usiate nel mazzo, io non lo uso quasi mai per il timore di vedermelo rubare, e visto che uso sempre il Convoglio, mi potrebbe infastidire)

- Dispositivo Di Disturbo (per chi può usarlo, è un'alternativa alle speciali, perché una Rivoluzione dei Thrall non la toglie più con una speciale se è apparecchiata bene)

Queste sono alcune delle carte che potrebbero tranquillamente essere presenti in qualsiasi Riserva, poi a seconda della strategia che adottate allora un po' di spazio dovrà essere lasciato per avere una copia in più di quelle carte, per esempio, in una combo con Agnello, in Riserva io metterei sempre una copia in più del Guerriero Grosso da dare, una mina ed una missione per aumentare il guadagno dei PP (vedi Dimostra il tuo valore). Se poi la combo si basa su una carta da eliminare dopo



l'uso, allora Un'altra Chance è d'obbligo nel mazzo o in riserva.

Idem come sopra se state usando delle carte Battaglia, che ovviamente vi porteranno via spazio alla riserva per metterci i Guerrieri richiesti e gli eventuali equipaggiamenti (vedi Arriva Valpurgius con un potenziale fino a 9 carte dalla Riserva).

Ovviamente dovrete sempre avere la possibilità di "accingere fondi" dalla vostra riserva, quindi nel mazzo non devono mancare carte che vi permettano di farlo come Ispirazione divina e Convoglio di rifornimento; per chi si volesse affidarsi anche alla fortuna c'è il Dreadnought!

Volendo ci sono anche molte altre carte che potrebbero sempre tirarvi fuori dai guai in brutti momenti, come Sdoppiamento o Gingillo inutile; insomma, di carte il nostro amato gioco senza dubbio non è carente, sta a voi fare una riserva il più solida possibile per prevenirvi da tutte le possibili strategie dell'avversario.

Ogni mazzo ha il suo "anti-mazzo", quindi la Riserva è anche un modo per metterci tutte le carte per proteggerci da quest'ultimo senza appesantire direttamente la lista iniziale del deck, per esempio se temete principalmente gli scarta-carte, è inutile mettere nel mazzo 3 Intoccabile, 2 Riflessione, 2 Fiducia nelle armi, etc.. perché poi contro un mazzo Combat vi trovereste solamente la mano impallata, quindi è bene mettere tutte queste carte nella riserva,

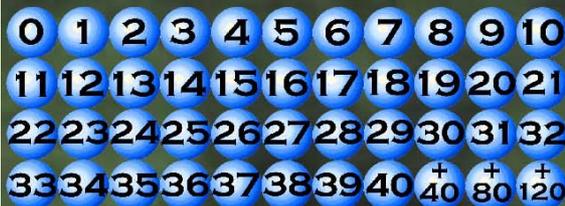
ed intercambiare durante il torneo il deck con essa, anche perché dopo la prima partita, che ancora non si conoscono le strategie, è facile sapere cosa usa l'avversario. Se poi il mazzo che più temete è un combat, allora indispensabili in riserva una scorta di anti-combat, come Calma Prima Della Tempesta, Ripensamento, Fuga Precipitosa, Troppo Difficile, Non Chiamatemi, Riassegnato, etc.. Insomma lo so che è impossibile (o quasi..) cercare di prevedere tutto quando si costruisce un mazzo da torneo, ma è proprio per questo che esiste la riserva, per mettere tutte le carte prevenzione che non possono essere messe direttamente nel mazzo.

La Riserva è un ampliamento del vostro Deck, ne è parte integrante, quindi costruitela con cura, e fate sì che possiate sempre accedervi durante il gioco, potrebbe contenere la carta giusta per capovolgere le sorti di una partita.

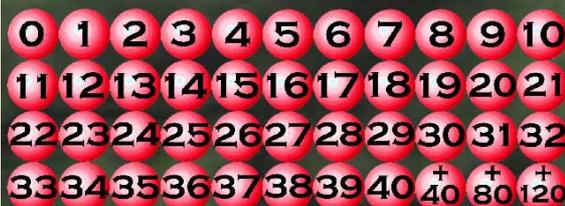
Partiamo da una buona Riserva e presto parleremo anche di come costruire dei deck competitivi.

Prendete tutto quello che ho scritto come un semplice consiglio, e non come una Bibbia da seguire alla lettera: ho sempre avuto la passione, più che di giocare, di costruire mazzi, quindi mi faceva piacere condividere la mia esperienza con tutti voi, un semplice consiglio da un amico.

Ciao Levy



PUNTI PROMOZIONE



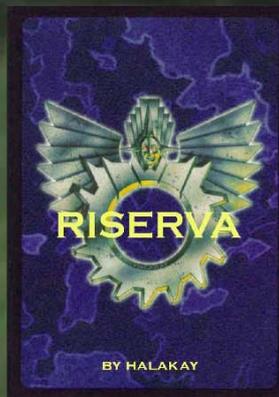
PUNTI DESTINO



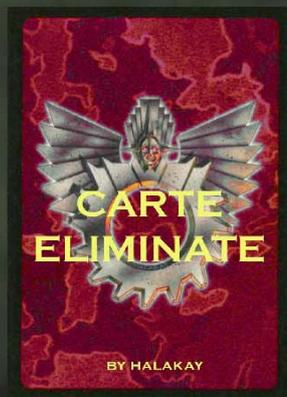
SITUAZIONE DISPERATA

GUERRA CORPORATIVA

N°



RISERVA



CARTE ELIMINATE



CARTE SCARTATE



CARTE DA PESCARRE



ANCHE NOI ABBIAMO IL NOSTRO TABELLONE DI GIOCO!!!



INTERVISTA A JOAKIM BROMS, DESIGNER DI MUTANT CHRONICLES ROLE-PLAYING GAME.



LA NUOVA LUNA CITY, SECONDO ALEX TORNBERG E LA COG GAMES.

DZ - Buongiorno, Joakim, e grazie per l'opportunità di fare questa intervista.

DZ - Chi e cosa è il COG Team? Chi è il fondatore, come lavori per il Team, etc etc...

JB - Il COG Team è all'interno di una azienda denominata C.O.G. Games (Center Of Gravity Games).

Attualmente siamo un gruppo di 6 persone che lavorano in 3 diverse città della Svezia. Il centro "concettuale" della compagnia si trova a Västerås, dove c'è anche il centro operativo.

Io e un'altra persona, chiamata Joackim (io mi chiamo invece Joakim), abbiamo fondato la base su cui si posa oggi la compagnia. Abbiamo perseguito in maniera piuttosto aggressiva la Paradox-Entertainment per i diritti di MC, circa un anno prima che si interessassero a noi. Questo è stato dovuto al fatto che hanno dato la priorità alle trattative per i diritti del film (non ne avevamo alcuna idea allora).

Quando ci siamo messi in contatto dopo che i diritti erano stati depositati (lo scorso novembre del 2005), non sapevamo ancora che MC stava per trasformarsi in un film, ma quando lo abbiamo scoperto, grazie ad una telefonata con Fredrik Malmberg della Paradox, siamo rimasti davvero sorpresi.

Ad un certo punto noi pensavamo che la licenza per MC fosse "morta", ma ora c'è un film, action-figures e fumetti che stanno per arrivare, e ovviamente il nostro GDR.

DZ - Mutant Chronicles: cosa significa per te lavorare a questa ambientazione?

JB - E' un grande mondo, con possibilità fantastiche. Le nostre preoccupazioni iniziali erano se avremmo avuto problemi con la Paradox riguardo i cambiamenti che desideravamo fare all'ambientazione. Ma tutte queste difficoltà sono scomparse a questo punto. Abbiamo trovato un partner fantastico nella Paradox e crediamo che essi confidino nelle nostre capacità di sviluppare e rinfrescare il loro mondo di



Copyright
COG
GAMES

www.coggames.com

UN NUOVO PERSONAGGIO PER IL GDR DI MC DELLA COG GAMES: L'IMPERIAL TUNNEL-RAT

Mutant Chronicles. Questa è davvero una occasione fantastica, avere una autorizzazione così importante come primo prodotto della nostra azienda.

DZ - Hai mai provato la prima versione di MC-GDR? E in caso affermativo, qual'è la tua opinione?

JB - Per quanto mi riguarda, ho giocato a tutte le versioni del GDR di MC e anche di Warzone, come tutti i fan di lunga data di questo mondo. Ed è ovvio perché abbiamo scelto di acquistare questa ambientazione per la nostra azienda. Vogliamo far uscire di nuovo questo GDR, per l'amore che abbiamo per esso. Ma questa volta vogliamo farlo mentre lo giochiamo, mi-

gliorandolo con cambiamenti di regole e rendendolo più oscuro.

DZ - Mutant Chronicles è una ambientazione cupa, sporca e violenta. Avete tenuto conto di questi elementi nel vostro lavoro?

JB - Amiamo i giochi dai toni cupi. Ci stiamo focalizzando lavorando molto per rendere questo mondo più giocabile da una prospettiva più horror. Ci stiamo impegnando realmente per rendere il gioco più giocabile in altre vie, che non solo quello classico in stile guerriglia. Vogliamo poter giocare una partita dove il commercio è importante o, perché no, una campagna in cui degli operai della Bauhaus sperimentano alcuni orrori molto forti, lontano dall'ambientazione eroica classica e tipica del vecchio MC. La Paradox e noi stiamo lavorando al fine di lasciare alle spalle le influenze degli anni '80. Quello che voglio dire è che desideriamo che il master e i giocatori devono poter giocare con un'ampia gamma di possibilità, rispetto a prima. Il nucleo del gioco è ancora disegnato principalmente per individui eroici del mondo di MC, ma ci sarà la possibilità di giocare ANCHE altri tipi di partite.

DZ - Avete avuto libertà di movimento oppure ci sono state delle linee guida rigide?

JB - Lavoriamo in stretto contatto con la Paradox su come ricostruire il loro mondo. Per alcuni versi stiamo seguendo strettamente le linee guida ma allo stesso tempo abbiamo una certa libertà creativa per evolvere il loro mondo come vorremmo vederlo. Stiamo sviluppando anche un altro progetto accanto a questo dove possiamo avere libertà artistica completa per costruire un mondo basato soltanto sulle nostre idee e solo sulle nostre.

DZ - In che modo si rapporterà questo nuova incarnazione ludica di MC con il film che sta per essere girato? Avete letto la sceneggiatura?

JB - Non abbiamo assolutamente niente a che fare con il film ed il nostro gioco è ambientato successivamente, nell'universo di MC. Ho visto il teaser e molto probabilmente ora saranno avanti con la lavorazione.

DZ – Qualche domanda sul gioco: ci hai detto che utilizzerà il D20, ma non sarà un basato sul D20 System. In cosa si differenzierà dal D20 System?

JB – Assolutamente no! Si tratta di un sistema sviluppato da zero da e per la COG Games. E' più influenzato dallo "Storyteller System" (#) che dalla D20 Open License se proprio vogliamo trovare un punto di paragone, ma la cosa principale per noi era che volevamo trovare un giusto equilibrio tra ambientazione, giocabilità e realismo.

Anche troppo realismo rallenta molto il gioco e se non ci sono regole non hai modo di far sentire ai giocatori di aver vinto dopo una dura battaglia.

A questo punto preferiamo chiamarlo COG System.

DZ – Quali saranno le differenze sostanziali rispetto alla precedente edizione del RPG?

JB – Abbiamo sviluppato un nuovo sistema ed abbiamo cambiato il sistema corporativo con l'introduzione di altre compagnie nell'universo. Questo è stato fatto per dare ai master un maggiore varietà di scelta per creare le proprie storie. Noi diamo una nuova visuale e alcuni cambiamenti importanti sulle corporazioni, la Fratellanza e l'Alleanza. Abbiamo cercato di espandere il modo di giocare nel mondo di MC e abbiamo introdotto la "magia" che non arriva dalla Luce direttamente come recita la Fratellanza.

L'Oscurità ha avuto una importante revisione, ma lasciatemi dire che siamo abbastanza fieri di questa parte dell'ambientazione. Inoltre stiamo introducendo una cosa chiamata Retrotech che è la definizione del livello tecnologico nell'universo di MC.

Abbiamo lavorato duramente per indirizzare alcuni buchi logici del vecchio gioco e risolverli con il nostro nuovo punto di vista sulla Simmetria ed il concetto di Retrotech.

Le nuove compagnie sono definite Sussidiarie (sono libere ma molto, molto vicino alle mega-Corporazioni), mentre quelle libere (ma con una eredità culturale da una delle vecchie) sono denominate Affiliate. Non saranno mai grandi quanto una corporazione, naturalmente, ma possono essere anche abbastanza grandi. Natural-

mente includiamo le regole per i narratori su come generare le loro proprie Sussidiarie e Affiliate.

DZ – Sarà possibile utilizzare il nuovo gioco di miniature collezionabili della FFG per risolvere gli scontri a fuoco della vostra edizione del RPG?

JB – Questo è molto probabile, ma non vi è ancora nulla di certo.

DZ – Quali saranno i punti di forza di questo gioco, rispetto agli altri RPG? (a parte il fatto di essere di Mutant Chronicles, ovviamente, ma questo vale solo per noi ^__^).

JB – Il nostro punto di vista sull'universo di MC porterà qualche cosa di fresco all'industria dei GDR. Non diciamo di sviluppare qualche cosa di rivoluzionario qui (o forse si ;-). Crediamo che stiamo sviluppando qualcosa di buono, davvero buono, confrontato al resto dell'industria dei GDR. Ci sono alcune grandi aziende che fanno prodotti stupefacenti ma credo che faremo qualcosa buona almeno quanto la cosa migliore, ma stiamo mirando ad essere il meglio. Abbiamo una grande ambientazione, un grande sistema, una buona visibilità dagli altri prodotti di MC ed abbiamo fans intorno al mondo il cui cuore speriamo ritorni a MC. Sto ricevendo mail tutto il tempo e la nostra preoccupazione primaria è di fare di voi fans parte attiva nella ricostruzione dell'universo di MC, e una volta fatto questo, rendervi partecipi dello sviluppo di questo mondo. Vi invito quindi sul nostro sito ufficiale, www.mutantchroniclesrpg.com, all'interno del nostro sito www.coggames.com.

DZ – Parlati di Joakim Bröms: la tua formazione ludica, libri, film, musica preferita...

JB – Vi dò la versione abbreviata: ho 33 anni, sposato e sono stato un master per 22 di questi 10001 anni. Amo i giochi cipi e il mio preferito in assoluto è Kult con questi, in nessun ordine particolare, ma molto vicini: Mutant Chronicles, Rolemaster/MERP, Vampire, Werewolf ed Exalted. Sono un fermo sostenitore nel dare costantemente ai narratori libertà creativa nei loro mondi. Vorrei descrivere me stesso come una supernova di creatività con una specialità del campo dell'improvvisa-



IL LOGO DELLA COG GAMES

zione e dell'ironia ;-)

Collezione libri (amo leggere e collezionare libri), treni Muay-Thai, un po' di storia militare di studio e di attività e scienza politica all'università. Mi piacciono astronomia e filosofia e non prego a nessun dio tranne le macchine ed il mio autore favorito è Clive Barker. Amo Abarat!

DZ – Grazie della disponibilità, Joakim. Appena provato il gioco, contiamo di poter fare un'altra intervista.

JB – Grazie a voi per questa occasione per essere nella vostra fanzine. Penso che si potrà fare un'altra intervista prima che il rpg sia rilasciato con alcuni particolari approfonditi sul nostro lavoro. Restiamo in contatto e noi apprezziamo il vostro supporto. COG Team!

(#) Storyteller System, il sistema di gioco di ruolo della White Wolf: le azioni vengono risolte tirando un certo numero di dadi a dieci facce (d10): di solito da tre a dieci, sebbene in altri giochi (Exalted) si possa arrivare a tirare anche venti o trenta dadi alla volta.

Il numero di dadi da tirare dipende in prevalenza dalle caratteristiche del personaggio che esegue la prova, ed è di solito una combinazione di un "attributo+un'abilità". In base all'azione da eseguire il narratore decide quali sono le caratteristiche da utilizzare. Ad esempio «saltare un ostacolo» può richiedere una prova di "destrezza+atletica". Il giocatore di un personaggio dotato di Destrezza 4 e Atletica 2 tirerà 6 dadi.

Ogni dado che da un risultato maggiore o uguale a 7 è considerato un "successo". Ogni dado che da un risultato pari a 10

vale due successi. Ogni dado che da come risultato pari a 1 annulla un successo.

Ad esempio se si tirano 6 dadi e si ottengono come risultati: 4, 3, 7, 10, 1, 8 i successi ottenuti sono in totale 4 (7, 8, e 10 che vale doppio). Normalmente basta un singolo successo per riuscire in un'azione, ma in molti casi, specialmente

quando si tentano azioni rischiose, il narratore può indicare un numero di successi minimo affinché la prova sia considerata «riuscita». Questo numero minimo di successi prende il nome di «difficoltà». Ad esempio, per convincere una guardia sospettosa delle proprie buone intenzioni, il personaggio può dover fare una prova di «persuasione + ascendente» a "difficoltà 3": il tentativo è più difficile a causa della natura sospettosa della guardia.

Da wikipedia (it.wikipedia.org)



www.coggames.com

Copyright
COG
GAMES

UN ALTRO PERSONAGGIO PER IL GDR DI MC
DELLA COG GAMES:
IL CAPITOL FARMER



ALAKHAI & ZHARN DI AURORA TORCHIA

CAP. 6: GLI ULTIMI RINTOCCHI DELLA CAMPANA

La vista dall'alto delle guglie della Cittadella era qualcosa di incredibile: un'infinita distesa di fortificazioni che si stagliavano malevole contro il cielo notturno, circondate da una giungla di cui non si riusciva a scorgere una fine.

Non per la prima volta, Zharn si era inerpicato là in alto, a cercare un po' di pace.

La notte per lui era un susseguirsi di incubi e terrore, quindi da tempo aveva imparato a non dormire, se non poche ore. E anche solo quel semplice riposo di qualche ora lo lasciava talmente sconvolto e distrutto nell'animo da spingerlo a rifugiarsi dove nessuno potesse trovarlo. Era così che passava tutte le notti da quando aveva messo piede su Venere: seduto sulla guglia più alta, a fissare l'oscurità.

La faccenda del Nefarita di Muawijhe aveva se possibile peggiorato le cose. Per un breve, terrificante momento aveva temuto che la Nefarita fosse venuta fin lì per lui... Poi però il suo obiettivo sembrava essersi spostato su Alakhai. Cosa che non gli dava il sollievo che ci si potrebbe immaginare. Anzi. Il fatto che Muawijhe avesse apparentemente rivolto la sua attenzione sull'Overlord gettava nuove e inquietanti ombre sul suo futuro.

"Quanto velocemente può cambiare la vita di una persona..." ringhiò a denti stretti.

Ancora non riusciva a farsi una ragione di come la sua avesse potuto essere stravolta in quel modo.

Era andato tutto così bene, era stato tutto così perfetto... fino a *quella* notte.

Poteva ancora sentire i rintocchi della campana con la stessa terribile chiarezza di quella notte.

"Non riesce a dormire, Lord Zharn?"

Zharn si voltò di scatto, profondamente irritato da quella voce che aveva interrotto il suo quotidiano incubo notturno.

La voce apparteneva a uno dei Magus al servizio di Alakhai, cosa che contribuì ad aumentare la sua irritazione per essere stato disturbato. Il Nefarita in questione aveva vesti rosse con impresse le rune di

Alakhai, un lungo corno sulla fronte e un orribile ghigno mellifluo: Zharn sapeva di averlo visto spesso in giro e di averci anche scambiato qualche parola, ma non riusciva davvero a ricordare il suo nome.

"Che diavolo vuoi?" sbottò, rigirandosi.

"Non siete molto cortese."

Zharn non rispose, sperando che così l'altro Magus se ne sarebbe andato.

Ma il Magus irritante di cui non ricordava il nome non sembrava intenzionato a mollare così facilmente.

"Mi chiedevo se avevate qualche minuto da dedicarmi..."

Zharn non si girò nemmeno: "No."

"Su, non le porterò via molto tempo, glielo prometto!"

Nessuna risposta.

"Le ho mai accennato, Signore, al fatto che ho molti amici nel culto del Signore della Pazzia?"

Queste parole fecero scattare Zharn come se fosse stato colpito da un fulmine: si alzò con un balzo e fissò l'altro Nefarita a occhi sbarrati.

Il Magus sorrise in modo quasi gentile, mentre continuava: "Dopo quanto è successo l'altro giorno... sa, i problemi che avete avuto con una Nefarita di Muawijhe... ho ritenuto mio dovere cercare al più presto di parlare con i miei contatti..."

Zharn lo fissava intensamente.

"Beh, non nascondo di essere rimasto a dir poco sconvolto da ciò che ho scoperto... E chi l'avrebbe detto?!" gli occhi del Nefarita scintillavano malignamente. "Ma mi dica, Lord Zharn... il nostro padrone Alakhai sa di avere al suo servizio un Magus di Muawijhe?"

"Non sono più al servizio di Muawijhe, se proprio ti interessa tanto saperlo."

"Così ho sentito..." rispose il Nefarita irritante, mentre il suo sorriso si allargava.

"Ma sarà davvero così?"

Zharn si stava intanto calmando: odiava quel Magus ogni istante di più, ma almeno non sapeva nulla...

"Che cosa vuoi da me?" chiese semplicemente.

"La verità..." fu l'altrettanto semplice risposta. "O magari preferisci raccontare tutto davanti ad Alakhai?"

Zharn rise gelidamente: "Ho tradito Alge-
roth, sono passato al servizio di Muawijhe,



ho tradito Muawijhe e sono ritornato a servire Algeroth. Questa è la verità: non c'è davvero altro."

"Sì, i nudi fatti sono questi..." concesse l'altro Magus. "Ma sembrano esserci talmente tanti particolari interessanti! Ho sentito dire cose davvero singolari sul tuo conto dai miei cari amici del Culto del Signore delle Illusioni."

L'irritazione e l'odio di Zharn stavano ora crescendo a dismisura: oltre ad essere un irritante bastardo, quel Nefarita sapeva qualcosa.

"Sarei davvero onorato di sentire la sua storia, Lord Zharn: dev'essere così interessante!" lo punzecchiò ancora l'altro.

Zharn si sedette, fissando il suo interlocutore con aria di sfida: "Se ci tieni così tanto..."

Ero un Eretico brillante: lo dicevano tutti. I capi del Culto, i miei compagni... tutti. La mia abilità con l'Oscura Simmetria mi aveva fatto guadagnare l'ambita posizione di braccio destro di Maledrach, uno dei più influenti e potenti Magi della Corte di Algeroth.

Ma tu tutte queste cose le avrai già sentite... Quindi saltiamo le banalità.

Di certo in più di qualcuno avrà anche sospettato che Maledrach non mi avesse preso sotto la sua ala (nel suo caso, letteralmente) protettrice solo perchè ero un pò più bravo degli altri a lanciare quei pochi Doni che avevo, ma per qualche altro motivo.

Scommetto però che nessuno sa quale fosse questo motivo.

E qui arriviamo a qualcosa che sicuramente non hai mai sentito, e quindi vale la pena soffermarsi.

Maledrach non era interessato se non in maniera marginale ai miei progressi nell'Oscura Simmetria... Non era per quelli che mi aveva notato. Mi aveva notato per via di una sorta di "capacità speciale" che avevo acquisito dopo essere entrato nel Culto. Ora, io non so come abbia fatto a sviluppare una simile capacità: forse avevo una predisposizione naturale o roba del genere... Fatto sta che divenni capace di spostarmi in diversi piani di esistenza.

Non guardarmi con quella faccia. So cosa sto dicendo. Avevo accesso ad alcune (non a tutte... Non potevo andare nel Grande Nul-

la, per esempio) delle dimensioni parallele alla nostra: potevo andare e venire a comando, capisci? A volte passavo da una dimensione all'altra involontariamente, ma il più delle volte ero capace di controllare abbastanza bene questa capacità.

Come ti ripeto, non so come abbia potuto ottenere un simile potere. Malchan... Maledrach, intendo, è convinto che si tratti di una sorta di bizzarra conseguenza dell'influenza dell'Oscura Simmetria, come la Degenerazione. Solo che in questo caso era una conseguenza a dir poco utile.

Ti lascio immaginare quante cose potessi fare e quanto potessi essere utile al mio padrone con un simile potere.

A quel tempo non potevo sapere che proprio questo mio dono si sarebbe rivelata la mia rovina... Ma a questo arriveremo più tardi.

Dicevo... Sì, ti lascio solo immaginare cosa riuscissi a fare!

La mia ascesa nel Culto divenne ben presto inarrestabile.

Nè io nè Malchan fummo particolarmente stupiti quando, una sera, un inviato del Signore della Guerra mi annunciò che il mese successivo avrei affrontato la prova per diventare Nefarita.

Superai la prova.

Il mio nome divenne Zharn, mi fu subito dato lo status di Magus e il mio futuro sembrava più radioso che mai. Il primo giorno in cui mi alzai come Nefarita mi sembrava essere il vero inizio del mio trionfo.

E invece fu l'inizio della fine.

Ricordo alla perfezione quella notte... la notte che passai "dall'altra parte"... in tutti i sensi.

Ti vedo confuso, Fratello. Non ti preoccupare, fra poco capirai tutto.

Mi trovavo su Luna, quella notte. Era il mio primo incarico da Magus: suona quasi romantico, eh? Doveva essere un lavoro semplice: Algeroth aveva incaricato degli Eretici di scoprire dove la Fratellanza aveva nascosto un particolare oggetto di grande potere, e io... Non interrompermi! A cosa c'era quell'oggetto ci arriviamo dopo.

Doveva essere un lavoro semplice: Algeroth aveva incaricato degli Eretici di scoprire dove la Fratellanza aveva nascosto un particolare oggetto di grande potere, e io...

Dicevo... questo fottuto oggetto... gli Eretici lo avevano trovato e io dovevo farmi dare da loro tutte le informazioni che avevano e organizzare il recupero. Niente di tanto complicato, all'apparenza.

Per qualche motivo, però, le cose andarono storte fin

dall'inizio.

Tanto per cominciare, gli Eretici, quando arrivarono da me, avevano già con loro lo scrigno con l'oggetto. Rimasi a dir poco interdetto: non era nei piani che se ne impadronissero prima di avermi consultato. Quando gli chiesi il perchè di questo cambio nei piani, parlarono di "circostanze fortuite", di "convoglio della Fratellanza casualmente incappato in un gruppo di cultisti di Muawijhe"... Al momento me ne rallegrai. Ripensandoci ora, non riesco a credere di essere stato davvero così coglione da non capire che qualcosa non andava. Comunque... Avevo appena posato i miei artigli su quello scrigno, tutto felice per aver completato la missione così in fretta, quando finalmente cominciai a capire che le cose non stavano andando per il verso giusto: per essere precisi, cominciai a capirlo quando volarono i primi proiettili nella nostra direzione.

La Fratellanza.

Nel giro di pochi secondi, prima ancora che potessi capire cosa diavolo stava succedendo, ci trovammo circondati da soldati della Fratellanza con le armi spianate. A quanto pareva, lo sfortunato convoglio si era ripreso abbastanza velocemente...

Eravamo in palese inferiorità numerica, ma cercammo di aprirci un varco forti dei nostri Doni Oscuri: dalla nostra, avevamo il fatto che erano soltanto semplici soldati. Nessun Inquisitore nè Mistico nè niente di simile. Dalla loro... beh... c'era tutto il resto: superiorità numerica schiacciante, miglior equipaggiamento e così via.

Poi, quando pensavo proprio che non potessimo essere presi peggio di così, arrivò la ciliegina sulla torta: un gruppo di Legionari e Necromutanti del Signore delle Visioni. Il che non sarebbe neanche stato un male, se quei bastardi non avessero cominciato ad attaccare indistintamente e a casaccio qualsiasi cosa si muovesse (noi ovviamente eravamo compresi fra le cose che si muovevano). Al momento pensai che avessero anche loro l'ordine di recuperare quel benedetto scrigno e quindi non avessero preso bene il fatto che, mentre erano occupati a fermare il convoglio, i nostri Eretici se ne fossero impadroniti e fossero fuggiti. Come appresi in seguito, però, mi trovavo invece ad assistere ad una delle fini strategie del Signore della Pazzia.

Sì, sì, c'era un preciso disegno dietro a tutto questo... E la cosa incredibile fu che il suo piano funzionò sul serio!

Vista la situazione, mi rimaneva una sola

cosa da fare. Aprii lo scrigno e tirai fuori il tanto agognato oggetto: mi trovai ad ammirare uno strano pugnale di colore argenteo (non d'argento però, ma di un metallo che non avevo mai visto prima) con incise sul manico delle rune a me sconosciute e che francamente non avevo certo il tempo di mettermi a cercare di decifrare.

Afferrai saldamente il pugnale e mi spostai su un altro piano.

E questo fu un gravissimo errore.

Lo avevo fatto milioni di volte ed era sempre filato tutto liscio. Quella volta però avvertii immediatamente che qualcosa non stava andando come doveva. Non so come spiegarti... provai più o meno la stessa sensazione che si prova quando un Dono, per un qualsiasi motivo, non ha l'effetto desiderato.

E infatti mi ritrovai in un luogo completamente sconosciuto: non ero nella dimensione in cui avevo programmato di andare, nè in una qualsiasi delle altre in cui ero già stato. Tutto intorno a me era completamente buio, un buio che nemmeno i miei occhi capaci di vedere nell'oscurità più totale riuscivano a penetrare. L'aria era fredda e soffocante, con sinistri lampi violetti che rischiaravano per brevi attimi il "cielo". Mi chiesi se fosse la famosa dimensione del vuoto in cui dimorano Ilian e l'Anima Nera, ma non sembrava trattarsi di questo. A peggiorare ancora di più la situazione, c'era il fatto che non riuscissi a scrollarmi di dosso la sensazione orribile che io non avrei assolutamente dovuto trovarmi in quel luogo.

Mi stavo domandando come avessi fatto a capitare lì, quando i miei occhi caddero sul pugnale che stavo stringendo: emanava un tenue bagliore. E di colpo capii cos'era successo: l'oggetto magico aveva interferito con i miei poteri, col risultato di cambiare la mia destinazione durante il breve spostamento tra un piano e l'altro.

A quanto pare, maneggiare degli oggetti magici con sopra rune senza averle lette è un pò come prendere delle medicine senza aver letto le controindicazioni sulle scatole...

Ero in un bel guaio. Non ero mai stato in quel posto prima d'ora, quindi non sapevo nemmeno come uscirne. Senza contare che, se avessi usato di nuovo le mie capacità tenendo con me quel dannato pugnale, avrei potuto finire chissà in quale altra dimensione al posto di questa.

Perciò decisi di avviarmi in una direzione qualsiasi, cercando di farmi un'idea del

luogo in cui ero capitato.

Ho camminato... non so per quanto tempo...

E' una sensazione strana camminare nell'oscurità più completa.

I lampi viola sembravano illuminare il vuoto: non c'era nulla davanti a me, dietro di me, o intorno a me.

Improvvisamente sentii una voce... sembrava provenire da chissà dove, portata dal vento...

"Oh, una piccola Alice si è persa nella tana del Bianconiglio! Cosa ci fai qui, piccola Alice?"

A chiunque appartenesse la voce, si faceva beffe di me, e la cosa non mi piaceva.

"Chi sei?" chiesi in tono fermo.

"Il padrone di casa... o il prigioniero di casa, se preferisci!" seguì uno scoppio di risa che sembrava provenire da qualsiasi direzione. "Non mi capita spesso di avere ospiti... Sei il benvenuto, piccola Alice!"

"Sono Zharn, Magus Nefarita di Algeroth, Apostolo della Guerra." mi presentai, gelido.

"Oh, la nostra piccola Alice ha le corna allora!"

Altre risate.

"Sono finito qui per errore."

"NESSUNO finisce qui per errore, credimi." Cominciavo a stancarmi di quella discussione: "Come si esce di qui?"

"Forse lo so... E forse invece no! Chi può dirlo?!"

Le risate esplosero ancor più fragorose tutt'intorno a me.

A quel punto ne avevo decisamente abbastanza.

Cominciai a far tremare la terra, sperando che il mio misterioso interlocutore afferrasse il messaggio che, se non si fosse mostrato e non mi avesse dato una mano, avrei messo a ferro e fuoco l'intero posto in cui ci trovavamo.

La terra però smise di tremare di colpo, mentre l'oscurità veniva rischiarata da una malsana luce giallastra: mi ricordava la luce di quella schifosa clinica nei bassifondi di Luna City in cui mi ero fatto levare una pallottola anni prima.

Intorno a me c'erano sassi, pietre... rovine di ogni genere: sembrava di stare su un castello crollato e ridotto in macerie. Nulla era visibile all'orizzonte: nè edifici, nè montagne, nè colline... nulla.

Dritto davanti a me, sospeso a qualche metro dal suolo, galleggiava una sedia a dondolo enorme, fatta di ferro arrugginito e macchiata di sangue. Una figura alta e

scheletrica sedeva su quell'affare facendolo dondolare... mi ci volle qualche secondo per rendermi conto che si trattava del Signore delle Visioni.

Non lo avevo mai incontrato di persona... ma certe cose, quando sei un Nefarita, si intuiscono senza bisogno di averle mai viste.

Sinceramente, non sapevo se sentirmi sollevato o preoccupato.

Muawijhe posò i gomiti sulle ginocchia e mi fissò con occhi gialli simili a quelli di un enorme gatto. La sua sedia dondolava intanto nell'aria cigolando in modo orribile.

Mi inginocchiai all'istante: "Lord Muawijhe, non sapevo foste voi. Perdonate le cattive maniere."

"Hai i capelli viola, piccola Alice... Mi piacciono i tuoi capelli, sai?"

Decisi di ignorare il commento.

"Sono finito qui per errore, come vi ho già detto... Vi assicuro che non avevo alcuna intenzione di infastidirvi. Potreste farmi uscire di qui?"

"Potrei indicarti l'uscita, sì... Potrei anche strapparti i capelli... Potrei fare tante cose!"

Di nuovo risuonò la risata, ma non sembrava provenire dall'Apostolo: era come se fosse il paesaggio a ridere al posto suo. Una cosa davvero insopportabile.

"Vi prego... Sono in missione per conto di vostro Fratello."

Muawijhe si strinse le ginocchia al petto in un gesto molto umano... Davvero grottesco, te l'assicuro.

"Ah, già. La missione." il suo tono era quello di chi si è appena ricordato di un impegno che avrebbe preferito dimenticare.

"Beh, se vuoi completare la missione, direi che devi uscire di qui, sai."

"E' quello che sto cercando di fare da ore..."

La mia capacità di essere diplomatico stava rapidamente diminuendo.

"Oh, e perchè non esci, allora?" chiese l'Apostolo in tono genuinamente sorpreso.

Trassi un profondo respiro: "Perchè voi non mi avete ancora detto dove si trova l'uscita..."

Muawijhe si lasciò cadere all'indietro contro lo schienale della sua sedia a dondolo:

"Questo è davvero un bel problema! Non conosco l'uscita, ahimé! Sono chiuso qui dall'inizio dei tempi!"

Non mi sono fermato neanche un secondo a riflettere sulle idiozie che andava blaterando... Forse avrei dovuto invece!

"Ma avete detto pochi secondi fa che potevate indicarmi l'uscita!" protestai con vee-

menza.

Il Demone della Pazzia sbarrò i suoi già decisamente grandi occhi: "Ho detto così?!"

Annuii esasperato.

Poi, non so come, mi ritrovai di colpo Muawijhe a fianco, sedia a dondolo e macerie sparite: il paesaggio era cambiato completamente con la stessa velocità con cui passi da una foto a un'altra.

Davanti a me si innalzava ora una ripida scala d'argento, che sembrava salire fino alle nuvole e di cui non si riusciva nemmeno ad intravedere la fine.

Muawijhe me la indicò con un gesto della mano: "Se vuoi andartene di qui, sali la scala."

Senza perdere altro tempo, misi il piede sul primo gradino.

"Però..."

Mi girai a guardare l'Apostolo, che mi stava fissando con quei suoi enormi occhi da felino, perennemente spalancati.

"Ci sono posti da cui non si può scappare, qualsiasi cosa tu faccia... perchè certi posti te li porti dentro, sai... te li porti dentro per tutta l'eternità... secolo dopo secolo dopo secolo dopo secolo dopo secolo dopo secolo dopo secolo..."

Nonostante non fosse granché educato, voltai le spalle al Signore della Pazzia e cominciai a salire su per la scala: da ciò che potevo sentire, è andato avanti a dire "dopo secolo" per almeno altri 10 minuti... E, comunque, credimi: anche nei momenti di maggiore lucidità mentale, parlare con Muawijhe è fra le cose più snervanti che esistano.

Ma non per quello che dice: per come ti guarda. Quegli occhi... Ma li hai mai visti?! Sembra che abbiano preso un enorme bambola del Gatto con gli Stivali —e quando dico "enorme" intendo di almeno una decina di metri— le abbiano strappato gli occhi e li abbiano piantati su uno spaventapasseri pieno di vermi. Non sono blasfemo. Gliel'ho persino detto una volta: l'ha trovato un paragone carino.

E ha sbarrato quei cazzo di occhi ancora di più.

Quello che cerco di dirti è che, oltre che essere ridicolmente troppo grandi (come se non fosse già abbastanza orrendo di suo), oltre a non avere palpebre (cosa che dopo un po' può diventare davvero fastidiosa), gli occhi di Muawijhe sembrano dotati di vita propria: girano, guardano completamente da un'altra parte rispetto a te, brillano... Uno schifo, guarda. Chiudia-

mo qua il discorso.

Dove eravamo rimasti?

Sì, la scala.

Dunque... salii. Sembrava non finire mai. Non so quanto tempo ho continuato a salire, ma alla fine mi ritrovai immerso in un nevischio violaceo: non riuscivo più a vedere nulla, neppure i gradini su cui stavo camminando.

E poi improvvisamente il gelo. Il buio più assoluto.

Ero un buio di qualità diversa dal buio che avevo precedentemente incontrato in quella dimensione però: i miei occhi infatti potevano finalmente vedere.

Mi trovavo in una specie di pozzo. Sopra di me si scorgeva solo un nulla senza fine e non si udiva alcun suono.

Improvvisamente il pugnale che stringevo in mano cominciò a bruciare provocandomi fitte lancinanti: cercai di gettarlo, ma non riuscivo, sembrava che qualcosa lo tenesse inchiodato alla mia mano. Credo di aver urlato. Non avevo mai provato, nemmeno da umano, un dolore simile.

E dall'ombra apparvero due giganteschi occhi gialli.

"Eh, certi posti ti restano incollati... Te l'avevo detto."

"Cosa... diavolo succede?!" ringhiai, piegato in due dal dolore.

Avevo gli occhi appannati e Muawijhe mi appariva come una sagoma indistinta.

"E' difficile da spiegare..." rispose questi, con voce allegra. "Al mondo ci sono porte. E ci sono chiavi. Quando infili la chiave giusta nella serratura giusta, apri la porta, no? Beh, diciamo che tu hai accidentalmente infilato la chiave nella sua serratura."

A quel punto mi stavo quasi rotolando per terra, e la mia mente era troppo assorbita dal dolore per dare una risposta coerente.

Muawijhe si accovacciò accanto a me, incrociando le gambe con uno schiocco sinistro: doveva averle rotte, l'idiota. Gli capita ogni tanto di rompersi qualcosa mettendosi in pose strane. Immagino sia colpa del fatto di avere una forza mostruosa e di non sentire alcun dolore: hai abbastanza forza da romperti le ossa senza fatica e non hai nessun modo per capire se stai sentendo dolore o no.

Da lontano si udì un suono di campane.

"Ma il problema è che hai aperto la porta di casa mia... Sai, sono un po' arrabbiato..."

A quel punto, avvertendo una nota più duro nella sua voce, mi sforzai di fissarlo: stava giocando con i suoi artigli, spezzan-

doli a morsi, mentre la sua catena uncinata sbatteva contro le pareti del pozzo.

“Algeroth vuole sempre tutto... Vuole sempre anche ciò che non gli appartiene!” sbraitò con voce che si faceva via via più irritata e stridula. “Questo pugnale è mio. MIO.”

Sentii, attraverso le fitte di dolore, gli uncini della sua catena che mi si piantavano nella carne.

“E ora anche tu sei mio.”

Ero talmente sopraffatto dal dolore che non riuscivo nemmeno più a guardarlo.

Vidi uno dei suoi artigli, ancora insanguinati per via del suo morderseli, calare sulla mia mano che stringeva il pugnale.

“Fammi uscire da qui...” riuscii a mormorare debolmente.

Tutt'intorno a me risuonò una spaventosa risata.

Gli occhi di Muawijhe vorticavano in ogni direzione.

“Una volta entrati nel mio incubo, non se ne esce più.”

E mentre gli ultimi rintocchi dell'invisibile campana si perdevano nell'aria, mi ritrovai di nuovo qui nel nostro mondo. Il pugnale era scomparso.

O almeno così credevo.

Ma al momento non ebbi tempo per preoccuparmi di dove fosse finito l'oggetto magico, perchè tutto diventò di colpo nero e persi i sensi.

E...

Senti, riassumiamo, che la storia si sta facendo lunga: fui portato al cospetto di Muawijhe e non potei fare altro che giurarli fedeltà.

“Non vedo il motivo: eri uscito dalla sua dimensione alla fine, no? Anche se ti hanno portato al cospetto di Lord Muawijhe, non eri assolutamente tenuto a giurarli alcunché.” Osservò il Magus, incredulo e sbalordito davanti a quello strano racconto. “Uscito?!” ringhiò Zharn, passandosi gli artigli fra i capelli viola con aria distrutta. “USCITO?! Non capisci ancora?! “Certi posti te li porti dentro”.”

Il suo interlocutore continuò a fissarlo senza capire.

“Non capisci. Ovviamente.” Mormorò l'altro con aria rassegnata. “Nessuno può capire.”

Si alzò in piedi stancamente.

“Le leggende e i resoconti della Fratellanza ci dicono che il Demone della Pazzia si nutre della follia della gente... ma qualcuno si è mai chiesto come faccia a “mangiare

pazzia”? Blaterano di “Bacio di Muawijhe” per pagine e pagine, ma mai una volta che si domandino in cosa esattamente consista!”

“Perchè sei tornato al servizio del nostro padrone?” lo interruppe l'altro, con aria quasi annoiata.

Come molti altri Nefariti, considerava l'esistenza e l'operato del Signore delle Visioni come un qualcosa di assolutamente marginale e di scarso interesse per il resto dell'Oscura Legione.

Zharn parve riflettere sulla domanda.

“Per scappare dal Signore delle Visioni.” Rispose alla fine con semplicità.

L'altro Nefarita scoppiò in una risata malvagia: “Paura di Muawijhe? Che cosa patetica!”

“Se avessi anche solo una minima idea di cosa sia realmente Muawijhe, ti sembrerebbe tutto tranne che patetico... Ma che cosa credi? Che tutti i suoi Nefariti siano pazzi per una qualche maledizione congenita?! E no,” prevenne il Magus, che era sul punto di ribattere. “non venirmi con la solita storiella che “non sono pazzi come sembrano”! Sono matti da legare, fidati. Uno peggio dell'altro.”

“Beh, tu mi sembri abbastanza sano di mente...” il tono dell'irritante Nefarita era derisorio.

Zharn gli si avvicinò, accostando il viso a quello dell'altro, come se stesse per sussurrargli un segreto.

“Lo sai come vengono creati i Nefariti di Muawijhe?” gli chiese, a voce bassissima. “Gli eretici ritenuti meritevoli vengono scaraventati nella Dimensione dell'Incubo, dove finalmente comprendono la vera natura del Signore delle Visioni... Comprendono che la Dimensione dell'Incubo e il Signore delle Visioni sono la stessa cosa. Comprendono...” La voce di Zharn a quel punto tremò. “... che sono perduti per sempre.”

Gli occhi dell'altro Magus si spalancarono per la sorpresa quando avvertì una lama trapassargli lo stomaco: ero sicuro di non avergli visto addosso nessun arma quando lo aveva avvicinato per parlargli! Cercò di evocare i suoi Doni, ma scoprì con sgomento che per qualche motivo non era più in grado di usare i suoi poteri.

“Rilassati...” gli sussurrò Zharn. “In fondo stai andando a farti una bella vacanza!”

Zharn scoppiò a ridere, mentre il corpo del Magus svaniva in una strana nebbia viola.

“Coglione... Credevi veramente che ti avrei lasciato andare in giro a raccontare i fatti miei?!”



Alakhai sorrise dalla sua postazione di osservazione: era stato uno spettacolo davvero istruttivo e divertente.

Tutt'intorno solo un'oscurità talmente fitta che nulla sembrava poterla penetrare. Un sinistro cigolio rimbombava nel silenzio.

A un tratto due enormi occhi gialli si aprirono nel buio, illuminandolo come due fari: gli occhi appartenevano a una figura con un lungo mantello, seduta su un'altalena che sembrava emergere dal nulla.

"Chi sei?"

"E' tanto che il piccolo Zharn non ci mandava più nessuno..."

"M... Muawijhe?! Ma come...?!"

"Metà dell'anima di Zharn è legata a questo luogo, sai..." mormorò il Signore delle Visioni con aria distratta. "Già, già... legata qui per sempre."

"Ma come ho fatto a...."

Si bloccò di colpo: Muawijhe si era voltato di scatto, quasi reagendo a un rumore che solo lui aveva sentito, piegando la testa in modo assolutamente innaturale. Un forte

schiocco risuonò nel buio: Muawijhe si era rotto il collo.

Apparentemente indifferente alla cosa, si voltò di nuovo verso il suo interlocutore:

"Metà della sua anima è parte di me, come dicevo, così lui può mandarmi la gente... proprio così... basta che la infilzi con quel pugnale... il MIO pugnale, vorrei sottolineare."

Muawijhe prese a dondolare con più energia.

"Il cibo qua non è tanto buono... cioè... ho visto del gelato qualche anno fa, ma mi sa che si è sciolto, sai... ma cibo a parte, dai, non si sta così male..."

Una campana cominciò a risuonare, lugubre, zittendo persino il Demone della Pazzia.

"Un vero peccato... sembra che la tua permanenza qui sia già giunta alla fine."

Qualcosa, nel tono di voce improvvisamente freddo di Muawijhe, fece gelare il sangue nelle vene al Nefarita.

Continua...

DOOMTROOPER: CLASSIFICA 1° LIVELLO STAGIONE 2005-2006

Pos.	Nome	Punti	Tornei	Media	Pos.	Nome	Punti	Tornei	Media
1	Gandolfi Piermattia "Eddycudo"	148	4	37,00	34	Evangelisti Claudio "Cloud"	15	4	3,75
2	Marchesi Mirko "Halakay"	107	5	21,40	35	Mugnai "Ragnarok" Antonio	14	1	14,00
3	Ascani Enrico "Henshu"	95	4	23,75	36	Macchelli Mattia "FioreReietto"	11	4	2,75
4	De Blasi Paolo "Lupin III"	89	5	17,80	37	Banfi Roberto "CyberBob"	11	2	5,50
5	Savarino Nadir "Atilla_III"	81	5	16,20	38	Mastroianni "Valpurgius" Riccardo	11	1	11,00
6	Laurocci Jacopo "Dionix"	72	4	18,00	39	Cane Fracassetti Jacopo "Sgarzel"	8	3	2,67
7	Petralia Fabio "Delmair"	72	5	14,40	40	Panigada "Frigor" Igor	7	2	3,50
8	Christian Burrows "Chribu"	66	4	16,50	41	Avondet Barbara "Iana83"	6	3	2,00
9	Bonardi "Pinky" Chiara	63	4	15,75	42	De Chirico Fabio "Fabiots"	6	2	3,00
10	Bianchi Simone "Levy"	61	4	15,25	42	Mauri "TheGuardian" Nino	6	2	3,00
11	Tinarelli Manuele "Qmanta"	55	5	11,00	42	Tolomio "Sargerass" Dario	6	2	3,00
11	Petralia Alessandro "Drnovice"	55	5	11,00	45	Aliberti "Emilius" Emilio	6	1	6,00
13	Scaratti Stefano "Stefanchenco"	47	3	15,67	45	Zavino Vincenzo	6	1	6,00
14	Del Castello Valentino "Maverick"	43	2	21,50	47	Sambinelli "Mirror_4D" Francesco	5	2	2,50
15	Bianco Pino "Giuseppe"	42	4	10,50	47	De Fanti "Matye" Matteo	5	2	2,50
16	Griva Marco "Pengo"	40	3	13,33	49	Bolzico "Frange" Francesco	4	2	2,00
17	Gualtieri Roberto "TrueAlakhai"	39	4	9,75	49	Meucci Matteo "Neon"	4	2	2,00
18	Desana Davide "Davide"	37	5	7,40	51	Pluchinotta "L'Eletto" Luigi	4	1	4,00
19	Gagliotti Alessandro "Gaglio"	35	5	7,00	52	Catanzaro Andrea "Hunter"	3	1	3,00
20	Balanzin "IAle4" Alessio	36	2	18,00	52	Del Grosso "Abaddon" Daniele	3	1	3,00
21	Dall'Ara Fabio "Sandorado"	33	5	6,60	52	Meli "Devastator" Diego	3	1	3,00
16	Pizzo Francesco "Paizo"	30	3	10,00	52	Pedicini Francesco "Predicatore"	3	1	3,00
23	Ciarcello Luca "Luca"	18	3	6,00	52	Scarpa "@manuel" Emanuel	3	1	3,00
24	Filippi "Beren" Federico	26	1	26,00	52	Stivanello "23dark" Andrea	3	1	3,00
25	Luongo Nino "Ezoghoul"	25	1	25,00	52	Venoso Gaetano "Gell"	3	1	3,00
25	Bellomo "-Mariko-" Manuela	25	1	25,00	59	Berto "Er_Mejo" Nicola	2	1	2,00
27	Gerbino Roberto "Shadow_Walker"	23	2	11,50	59	Capello Massimo "Capo_Max"	2	1	2,00
28	Enzo Ilaria "Cloe"	22	3	7,33	59	Lauretta Luca "Lucal83"	2	1	2,00
29	Mugnai "Davemaster" Davide	22	1	22,00	59	Picciuti Daniele "MichailVov"	2	1	2,00
30	Silvan Raffaele "Incredulo"	20	5	4,00	59	Venoso Walter "Evendur"	2	1	2,00
31	Novati Diego "Cacchiele"	20	1	20,00	59	Castelli "Biogiant" Ernesto	2	1	2,00
32	Bertacco Eugenio "Tetzko-ko"	19	4	4,75	65	Grazini "Sharn" Massimiliano	1	1	1,00
33	De Gol "Lego" Luca	17	2	8,50					



I PROSSIMI APPUNTAMENTI CON IL MUTANT CHRONICLES
ITALIAN CLUB E LA COMMUNITY MUTANT.IT



LUCCA
COMICS&GAMES
1-5 NOVEMBRE 2006

STAND G67

MILANO
8-10 DICEMBRE 2006

**PALAZZO DELLE
STELLINE**



www.callistofiles.tk

una nuova versione di Warzone, realizzata da giocatori italiani!!!

