

NUMERO 31
PREZZO 7.000

IL MENSILE DEL FANTASTICO

CHAOS

GIOCHI DI RUOLO - GIOCHI DI CARTE - MINIATURE

Ken il Guerriero:
NUOVE REGOLE

Dossier:
**MUTANT
CHRONICLES**

Avventura:
MUTANT CHRONICLES
LEX ARCANA
DUNGEONS & DRAGONS



In Omaggio:
- **EVERWAY: UNA
CARTA SPECIALE**
- **IRONHEART: IL
NUMERO ZERO!**



EPICHE AVVENTURE IN U

MUTANT CH

Illustrazione: Studio Parente © Target Games/Hobby & Work



MUTANT CHRONICLES

CRONACHE MUTANTI

In un inquietante futuro cinque Megacorporazioni, sebbene in competizione tra loro, si uniscono nell'Alleanza e, con la benedizione della Chiesa Universale dell'Umanità, combattono per annientare l'Oscura Simmetria e i malvagi Apostoli con i loro eserciti...

Questo è l'universo tecnofantasy inventato dalla svedese Target Games dove è ambientato il gioco di ruolo *Mutant Chronicles* e dove, ora che ne è uscita l'edizione italiana a cura della Hobby & Work, è possibile viverci epiche avventure.

Per una cifra veramente competitiva, avrete la possibilità di acquistare all'edicola sotto casa (1) oppure nel negozio di giochi una scatola che con sole 39.000 lire fornisce tutto il necessario per le vostre partite. Gli appassionati di fantascienza, di cyberpunk, ma anche di fantasy, non dovrebbero di certo lasciarsi scappare questo ghiotto prodotto.

(AG)

LA NASCITA DELLE CRONACHE MUTANTI

Si narra che, in una galassia lontana lontana, un folle idealista intraprese un giorno un'impresa considerata impossibile: conciliare il mercato di massa con il mondo dei giochi...

«Pura follia,» sostenevano tutti, citando il fatto che i titoli dei giochi più venduti erano gli stessi da oltre vent'anni. Eppure, nonostante la forte opposizione, questo folle perseverò e alla fine ebbe successo...

Questa breve introduzione fantastica rappresenta esattamente quanto è accaduto. Dopo aver cercato per anni di convincere alcuni editori che, supportandoli in maniera adeguata, anche i giochi di ruolo e quelli tridimensionali avrebbero potuto raggiungere valori di vendita interessanti, approdai alla Hobby & Work. Qui, contrariamente alla consuetudine, il mio sogno divenne realtà e nacque *Mutant Chronicles*...

(Massimo Torriani, responsabile sezione giochi della Hobby & Work e curatore della linea *Mutant Chronicles*)



MA GUARDA UN PO' CHE C'E' DAL GIORNALAIO...

di Alessandro Gatti

Il nome di *Mutant Chronicles* è cominciato a farsi sentire per la prima volta nell'agosto '94, alla televisione, in relazione a un'opera a fascicoli. Poi, nel mese di dicembre, è uscito il GCC derivato dalla stessa ambientazione. Infine, di recente, è arrivato anche l'omonimo GdR da cui tutto ciò ha avuto origine... Analizziamo ora insieme il materiale contenuto in questa scatola che molti di voi avranno notato con curiosità nelle edicole.

L'AMBIENTAZIONE

In 96 pagine, di cui quasi la metà a colori, ci vengono fornite tutte le informazioni sul mondo di Mutant Chronicles. Questo libro ci descrive le principali indicazioni su Luna City, le cinque Megacorporazioni, la Fratellanza, l'Alleanza, i cinque Apostoli dell'Oscura Legione e gli Eretici. Ogni capitolo è introdotto da una citazione tratta dalle Cronache che danno il titolo al gioco, grazie alle quali possiamo ricostruire gli eventi e le trame che hanno portato alla costituzione dell'universo così come è descritto nell'ambientazione.

In un lontano futuro si immagina che non esistano più le nazioni e al loro posto si siano consolidate le corporazioni, cinque delle quali, in seguito a conflitti di interesse, diventano le protagoniste della lotta per il predominio. L'uomo abbandona la devastata Terra, pianeta delle opportunità fallite, e inizia a colonizzare il Sistema Solare.

Oltre l'orbita di Plutone, viene scoperto il decimo pianeta, **Nero**, ma la discesa dei pionieri su quel lontano corpo celeste causa lo scatenarsi dell'essenza e dell'incarnazione stessa del male: le Oscure Legioni e i loro comandanti, i cupi Apostoli.

Resosi conto che l'Oscura Simmetria, una potentissima aura di forza malefica, è in grado di mutare il corso degli eventi passati, il Cardinale Natahniel, capo della Fratellanza, decide di far incidere sui muri delle principali Cattedrali le **Cronache**, destinate in tale modo a rimanere protette e a garantire l'immutabilità delle passate vicende, impedendo così che l'Oscurità possa distorcere il flusso della Storia.

La più grande città mai realizzata dall'uomo si estende su gran parte della superficie lunare: **Luna City**, questo è il suo nome, brulica di gente e di attività. Vi si trova la più importante Cattedrale del Sistema Solare e le sedi delle cinque **Megacorporazioni** che, pur in lotta per motivi di interessi, mantengono qui un atteggiamento di diplomatica tolleranza. Non ci sono restrizioni: tutto è permesso, la corruzione e la malavita dominano ovunque, in pratica un ottimo posto dove cercare di diventare qualcuno. Infatti il primo capitolo del libro dell'ambientazione descrive Luna City come il luogo preferenziale per le avventure iniziali.

A ognuna delle cinque Megacorporazioni è poi dedicato un capitolo. La **Capitol**, la più grande e differenziata, ha una filosofia prettamente commerciale e tale è anche la sua struttura dirigenziale; Marte è il suo pianeta principale, mentre la città di San Dorado è la sua capitale. Venere, e la capitale Heimburg, sono invece il dominio della **Bauhaus**, una corporazione il cui scopo principale è la produzione di qualità a costi elevati; questa corporazione è altamente gerarchizzata e il potere si trasmette per via ereditaria tra le quattro famiglie dei Duchi Elettori. La **Mishima**, come si può intuire dal nome, è una corporazione di origine orientale, retta dalla dinastia omonima, e ha una filosofia di produzione di qualità, ma a prezzi contenuti; è il pianeta Mercurio a essere dominato da quella che, a ragione, è la Megacorporazione numero due. La corporazione **Imperiale**, piccola ma agguerrita, ricerca costantemente la via dell'espansionismo: furono infatti i suoi uomini a raggiungere il decimo pianeta maledetto, Nero, causando l'apertura del varco dimensionale; un parlamento composto dai

membri del Clan dei Nobili, presieduto da Sua Serenità Imperiale, governa questa corporazione. La quinta e ultima corporazione, la **Cybertronic**, si è costituita nel giro di pochi giorni, raccogliendo capitali e personale fuoriuscito dalle altre quattro; 'logica' è la parola guida degli appartenenti a questa corporazione, rinomata per le meraviglie tecnologiche di sua produzione.

L'**Alleanza** è un'organizzazione nata per risolvere le dispute tra i cinque colossi. Con l'apparire delle Oscure Legioni, l'Alleanza è diventata anche il braccio armato per combattere le tenebre: infatti i **Doomtrooper**, i soldati dell'Alleanza, ricevevano un addestramento tale che li rende i guerrieri più forti del Sistema Solare; per questo motivo tale carriera avanzata è presentata qui, anziché nel libro del regolamento.

La **Fratellanza** è la Chiesa Universale, il cui scopo è di annientare le Oscure Legioni; il Cardinale è il capo supremo della chiesa, composta di quattro Direttorati: Arte Mistica (in pratica lo studio degli incantesimi), Inquisizione (le forze militari), Missione (che ha il compito di diffondere la Parola) e Amministrazione (gli aspetti economici e diplomatici).

Da tempo le **Oscure Legioni** attendevano l'occasione di accedere al Sistema Solare: involontariamente i coloni sbarcati su Nero aprirono un varco dimensionale che fece materializzare i cinque Apostoli. **Illan**, la bella e glaciale Signora del Vuoto, è la più potente degli Apostoli: i suoi legionari sono guerrieri potentissimi.

Muawijhe è noto come il Demone della Pazzia: il suo esercito è composto da creature così mostruose da generare la follia. **Semal**, il Signore dell'Odio, agisce con la menzogna e la corruzione attraverso i suoi emissari.

Algeroth è il Signore della Guerra e, grazie alla Tecnologia Oscura, ha un esercito composto da esseri, umani e non, geneticamente rimodellati, su cui vengono impiantate potenti armi.

Demnogonis il Corrutto, tramite le sue orde, dissemina l'universo di malattie e di dolore. Infine, per ultimi, vengono esposti gli **Eretici**, uomini che in cambio dei Doni Oscuri sono diventati seguaci di uno dei cinque Apostoli. Se nel corso del gioco un personaggio iniziasse a perseguire i fini delle Tenebre, potrebbe passare dalla parte dell'Oscura Legione: i giocatori ne sono avvisati!



LE REGOLE

In 128 pagine, di cui una parte a colori, il regolamento viene esposto in forma chiara e sintetica. Il volume comprende una prima parte dedicata alla generazione dei personaggi e relative abilità, seguono i capitoli dedicati al combattimento, all'Arte Mistica (con due nuove carriere e incantesimi), all'Oscura Simmetria (gli incantesimi malvagi), alle armi e all'equipaggiamento.

La creazione del personaggio procede per fasi. Dapprima si determinano i valori delle sei **Caratteristiche di Base** (Forza, Costituzione, Iniziativa, Intelligenza, Resistenza Mentale, Personalità), che si ottengono distribuendo a piacere i risultati, tolti i due peggiori, di otto lanci di 3D6; si può incrementare una Caratteristica di Base di un punto ogni due sottratti a un'altra. Questi valori rispecchiano a grandi linee il fisico e la psiche del personaggio. Per definire le capacità di ciascun personaggio il gioco codifica trenta **Abilità**, ma naturalmente ogni arbitro ne può creare con facilità delle altre; ognuna di queste ha un **Valore Base di Abilità** (abbreviato VBA), che dipende da una corrispondente Caratteristica di Base. Le abilità sono divise in cinque raggruppamenti (Combattimento, Armi da Fuoco, Comunicazione, Movimento, Tecnologia): per esempio, nel gruppo delle abilità di Comunicazione ci sono abilità che prendono il VBA dell'Intelligenza (per esempio Commercio) e altre dalla Personalità (per esempio Interrogatorio). Una tabella consente di determinare il VBA a seconda del punteggio delle Caratteristiche di Base; per esempio, per i valori medi delle caratteristiche, cioè da 10 a 14, si ottiene un VBA pari a 4.

Dopo aver determinato il **Livello Sociale** (da 1 a 10, ma suscettibile di cambiamenti nei successivi passaggi), si procede con l'**Istruzione Primaria** che comprende due fasi: lo sviluppo delle abilità adolescenziali e l'incremento del VBA di alcune abilità a scelta in base all'Intelligenza (si possono così guadagnare dai 4 agli 8 punti). Le abilità adolescenziali, invece, si ottengono effettuando tre tiri sull'Elenco Avvenimenti dell'Adolescenza: se siamo particolarmente fortunati, il nostro personaggio potrebbe aumentare il proprio livello sociale, alcune caratteristiche o avere dei bonus in alcune abilità, inoltre potrebbe ottenere contatti e avere vantaggi nella scelta della carriera; in caso di tiri bassi, però, i risultati daranno dei malus fisici o sociali. A questo punto, il personaggio ha compiuto 16 anni ed è pronto per l'inserimento nel mondo professionale.

Le strade che si aprono sono diverse e articolate: sono previste in tutto undici **Carriere** (ma, fra queste, due vengono presentate nel capitolo dedicato all'Arte Mistica e una terza, la carriera di Doomtrooper, come già detto viene esposta nel libro dell'ambientazione).

Per diventare un Criminale o un Perditempo non è richiesto alcun requisito minimo; se si intende frequentare un Corso di Studi è sufficiente avere non più di 25 anni, Intelligenza 7 e Livello Sociale 4; se invece si vogliono intraprendere le Carriere nell'Esercito/Polizia, nei Media, nell'Industria/Laboratori Scientifici, nella Sicurezza/Investigazione, nell'Amministrazione/Commercio, oltre al limite di età occorrono punteggi minimi in alcune caratteristiche e, per alcune specializzazioni nel settore, è necessario aver conseguito lo specifico diploma, ottenibile frequentando il Corso di Studi idoneo.

La procedura per intraprendere una Carriera è semplice: se si possiedono i requisiti minimi, si deve fare con 1D20 meno o uguale a Intelligenza o Personalità; in questo caso si viene assunti, ma in caso di fallimento si diventa disoccupati. Chi intraprende una Carriera incrementa le abilità, mediamente, dai 6 agli 8 punti e modifica (in più o in meno dipende dal caso) la Personalità e il Livello Sociale; i disoccupati invece guadagnano solo 4 incrementi nelle abilità e perdono 2 punti di Personalità e Livello Sociale. Poi tutti effettuano due tiri sulla Tabella Eventi Speciali (simile al precedente Elenco Avvenimenti dell'Adolescenza) e ne applicano le indicazioni.

A questo punto sono passati due anni: chi è impiegato deve tirare nuovamente sotto l'Intelligenza o la Personalità con 1D20 e, se ci riesce, mantiene il posto altri due anni, applicando di nuovo gli incrementi e le modifiche; chi invece viene licenziato può tentare di intraprendere una nuova Carriera, come pure chi era già disoccupato...

Questa procedura può essere ripetuta a piacere, ma con il passare degli anni si subiscono i negativi effetti dell'invecchiamento, con conseguente abbassamento dei punteggi delle Caratteristiche di Base. La creazione dei personaggi consente, in modo creativo ma controllato, di dar origine a tipi diversi grazie all'attribuzione guidata, ma non obbligatoria, degli incrementi.

Per completare il personaggio bisogna ora stabilire le **Statistiche di Combattimento**, quali la Capacità di Movimento, il Bonus Offensivo, cioè il modificatore ai danni che si infliggono in corpo a corpo. Il numero di Azioni per Turno, le due abilità speciali di Schivata e Percezione, e i Punti Vita, cioè le ferite che si possono subire prima di subire malus, svenire o, infine, morire; in base al valore totale, ogni parte del corpo possiede un determinato numero di Punti Vita.

Abbiamo già visto che il punteggio finale di un'abilità è uguale al suo VBA più i punti di incremento. Facciamo ora un esempio di come si usano le abilità: Brigitte è un Ingegnere e la sua Intelligenza è pari a 15, il che le dà un VBA, in tutte le abilità che derivano dall'Intelligenza, di 5; in particolare si è interessata al Computer, materia in cui ha accumulato ben 9 punti

CHE COSA C'E' NELLA SCATOLA DEL GIOCO

La scatola di *Mutant Chronicles* contiene, oltre ai manuali di ambientazione (96 pagine, di cui quasi la metà a colori) e di regole (128 pagine), anche altri utili accessori, perché sia giocatori esperti che principianti possano iniziare subito le loro partite.

Sedici pagine per l'avventura introduttiva, *Documenti Scottanti*, realizzata appositamente per l'edizione italiana dagli autori dell'Hobby & Work.

Come il titolo suggerisce si tratta di uno scenario di tipo investigativo, di taglio cyberpunk. Essendo rivolta a giocatori principianti, per facilitare il compito dell'arbitro alcune parti riquadrate sono da leggere al PG e, dopo la descrizione delle situazioni, a seconda degli esiti, ci sono gli opportuni rimandi; il tutto è corredato, quando occorre, da note esplicative per l'arbitro. In appendice ci sono le descrizioni di quattro personaggi e tutte le statistiche del PNG, mentre in seconda e terza di copertina, a colori, le mappe dell'avventura.

Lo *Schermo del Master*, a quattro pannelli, comprende tutte le tabelle che possono servire durante il gioco, compresi i tempi e i costi dei viaggi interplanetari, tutte le armi da fuoco, gli accessori e gli equipaggiamenti. Vengono anche fornite le quattro schede dei personaggi generati, descritti in appendice all'avventura, a cui manca solo l'equipaggiamento, più chiaramente una scheda in bianco da fotocopiare a uso e consumo dei giocatori che vogliono crearsi i propri PG. Completano la confezione quattro dadri (da 4, 6, 10 e 20 facce), 24 pedine e le 6 sezioni di mappa necessarie all'avventura, e una piccola *Guida Introduttiva* (quattro pagine) che, oltre a riepilogare il contenuto della scatola, spiega in breve a chi non lo sapesse che cosa sia un GdR.



di incremento. Il suo **Valore di Abilità** con i computer (abbreviato VA), valore che deve usare nel gioco, è pari quindi a 5+9, cioè 14. Una volta che l'arbitro ha applicato gli opportuni aggiustamenti, positivi e negativi, al VA secondo le variabili del momento (condizioni di lavoro, stato fisico, equipaggiamento adatto, ecc.), Brigitte, per esempio per tentare di violare un codice d'accesso, dovrà semplicemente tirare un risultato inferiore o uguale al suo VA su 1D20, altrimenti avrà fallito (i risultati di 1 e 20 sono, rispettivamente, un successo clamoroso e un fallimento critico).

Talvolta è richiesto un tiro sulla Caratteristica di Base: la Tabella di Resistenza, su cui incrociare il valore della propria caratteristica con una scala di crescenti livelli di difficoltà, serve a stabilire le probabilità di riuscita di una data azione che non si basi sulle abilità e si usa sempre con 1D20.

La crescita dei personaggi avviene attraverso l'attribuzione dei **Punti Eroismo**, che possono essere impiegati per accrescere abilità e caratteristiche.

Il libro prosegue con le regole di combattimento (vedi oltre), con le liste degli incantesimi dell'**Arte Mistica** (suddivisi in Cinetica, Premonizione o Cambiamento), che funzionano similmente alle abilità, e con le procedure per le carriere di Inquisitore (dispone solo di un'Arte Mistica, ma in compenso è un guerriero) o di Místico (può imparare gli incantesimi delle tre diverse Arti).

Vengono poi presentati i poteri malvagi, i **Doni Oscuri**, diversi per ciascun Apostolo. Infine vengono elencate una cinquantina di armi: per ciascuna è fornito il disegno, la descrizione e le statistiche. A concludere il manuale una nutrita lista di equipaggiamento, che va dalle armature alle apparecchiature elettroniche.

IL COMBATTIMENTO

Le regole di combattimento costituiscono, in pratica, una sorta di gioco da tavolo semplice e realistico, al cui supporto nella scatola troviamo 24 pedine in cartoncino di personaggi e mostri, e 6 sezioni di mappa in scala che rappresentano ambienti futuristici.

All'inizio di ogni turno si determina l'ordine di combattimento sommando il risultato di 1D10 all'Iniziativa del Leader (cioè il portavoce e capo del gruppo) e confrontandolo con l'iniziativa del gruppo avversario.

Le **Azioni** che possono essere fatte in combattimento sono: Movimento, Attacco, Schivata, Azioni Combine. La scheda del personaggio riporta il numero di Azioni che possono essere compiute in un turno e di quanti quadretti o metri possiamo spostarci. Per effettuare un **Movimento** si consuma un'Azione. L'**Attacco**, a distanza o a contatto, si effettua con il tiro di abilità corrispondente al tipo di offesa o all'arma che si utilizza; se si

tratta di un attacco a distanza, la condizione è che la linea di visuale tra attaccante e bersaglio sia libera e si può optare per il fuoco istintivo (impreciso, ma costa una sola Azione), mirato (due Azioni) o di precisione (tre Azioni), con crescenti probabilità di successo. Se un attacco ha avuto successo, bisogna determinare quale locazione ha colpito, verificando sull'apposita tabella il risultato di 1D20; il colpo infligge un numero variabile di Danni meno il Valore di Armatura del bersaglio nella locazione colpita.

La **Schivata** si può effettuare per evitare di essere colpiti, a condizione di non aver consumato tutte le Azioni durante il nostro turno, e anche qui è richiesto un tiro di abilità.

Le **Azioni Combine** infine consentono la realizzazione di azioni speciali: caricare un nemico, concentrarsi per infliggere un danno doppio, mettersi al coperto, fare imboscate. Regole particolari riguardano le granate, i lanciafiamme e i fucili a pallettoni.

Le **ferite** causano malus al movimento, al numero di azioni, ai tiri di abilità; quando una locazione subisce più danni di quanti ne ha, la ferita è grave, ma se ne subisce più del doppio, la ferita è mortale e allora, tranne situazioni particolari, non c'è nulla da fare, a parte creare un personaggio nuovo!

CONSIDERAZIONI FINALI

L'ambientazione di *Mutant Chronicles* è indubbiamente fantascientifica, ma, pur scaturendo da questo genere, non è rigorosa e richiama, per diversi motivi, elementi di altri stili. Il cyberpunk, per esempio, è presente nella concezione delle corporazioni che sostituiscono le nazioni; l'esistenza della Fratellanza e delle Legioni Oscure dà quel tocco gotico che ricorda, anche per la presenza degli incantesimi, le atmosfere fantasy. Indubbiamente un bel mix!

Le regole sono comprensibili alla prima lettura: la creazione del personaggio, attraverso gli eventi giovanili e gli incrementi che dipendono dalla carriera scelta, consente ai giocatori di dare vita a personaggi articolati, seguendo le proprie aspirazioni, senza però poter 'spadroneggiare' per creare super-personaggi. Infine il combattimento costituisce, da solo, un gioco a sé.

La confezione è davvero lussuosa, a un prezzo totale molto conveniente: una comoda scatola dove poter riporre schede, fogli e altro materiale; i manuali ben impaginati, dalle splendide illustrazioni (del mitico Paolo Parente e dell'ormai mitico pure lui Paul Bonner) a colori e in bianco e nero; in un colpo solo, oltre alle regole, avete un comodo schermo, dadi, mappette, pedine di mostri e personaggi e un'avventura. Non si può pretendere di più, se non che l'Hobby & Work continui a supportare il gioco con nuove avventure e *sourcebook* come già ha intenzione di fare.

MUTANT CHRONICLES MANIA: I LIBRI

Se *In Lunacy* di William F. Wu, la storia contenuta nell'opera a fascicoli di *Mutant Chronicles*, vi è piaciuta, sappiate che questo romanzo fa parte di una trilogia assieme a *Frenzy* di John-Allen Price e *Dementia* di Michael A. Stackpole. In inglese questi libri vengono pubblicati dalle edizioni RoC, mentre qui da noi dovremmo vederli, chiaramente con il marchio Hobby & Work, distribuiti in edicola per le feste di Natale o, forse, anche un po' prima. Quindi, attenzione ai giornali! (AA e SP)

MUTANT CHRONICLES MANIA: I FUMETTI

Notizia in anteprima assoluta direttamente da uno degli autori! A gennaio la Acclaim Comics, sotto l'etichetta Armada (la stessa degli albi di *Magik*), pubblicherà una mini-serie di quattro numeri dal titolo *Golgotha's Citadel*.

La storia parla del Nefarita Golgotha e della sua lotta per impossessarsi di un artefatto in grado di trasformare subitaneamente gli abitanti di intere città in terribili Necromutanti...

A contrastare il suo 'oscuro' piano troveremo l'ex-agente Capitol Mitch Hunter, il protagonista di tante copertine legate a *Mutant Chronicles*, su le altre quella del GdR.

Gli autori di questa serie sono tutti nomi di primissimo piano, sia nel mondo dei giochi che dei fumetti: i 'nostri' Paolo Parente e Alessandro Orlandelli, in arte Horley, ai disegni (ridate un'occhiata a KAOS 26 e 29), Simon 'Lobo' Blesley alle copertine e William King, scrittore e *game-designer* nato con la GW, ai testi.

Infine pare che l'edizione italiana di questi albi uscirà quasi in contemporanea con quella americana. Prenotate gente, prenotate...

(SP)



SUPPLEMENTI TECNOFANTASY

di Andrea Angiolino e Martino Castellani

Il gioco di ruolo di *Mutant Chronicles* risale al 1993 e, essendo dunque di uscita relativamente recente, non dispone di una gamma di supplementi pari a quella di altri sistemi più affermati: d'altro canto, ciò che è stato prodotto fino a oggi fa ben sperare anche per il futuro.

Per *Mutant Chronicles* sono reperibili al momento attuale tre volumi, editi in lingua inglese dall'americana Heartbreaker, che approfondiscono ciascuno un differente aspetto di questa ambientazione. *The Brotherhood, Imperial e Capitol*, come si può intuire dai titoli, trattano nel dettaglio una diversa organizzazione: il primo si occupa della Fratellanza, e cioè della struttura religiosa dominante nel Sistema Solare, mentre i successivi esaminano invece due delle cinque grandi corporazioni che si dividono il potere politico ed economico. I volumi dedicati alle megacorporazioni Bauhaus e Cybertronic sono annunciati come di uscita imminente, mentre per quello dedicato alla Mishima occorrerà attendere di più, anche se, visto il successo del gioco, si presume che vedrà comunque la luce in tempi ragionevolmente brevi.

C'è poi un quarto libro già uscito su Algeroth, ancora introvabile in Italia: dovrebbe trattare nel dettaglio l'organizzazione delle cittadelle e delle terribili orde dell'Apostolo Oscuro, nonché gli Eretici e l'Oscura Simmetria; per molti versi analogo alle espansioni che lo hanno preceduto, si distingue soprattutto per il formato di 144 pagine invece delle consuete 80.

Sempre in inglese, è disponibile inoltre lo schermo dell'arbitro: uno schermo è già incluso nella ricca scatola della versione italiana del GdR, ma all'edizione originale è allegato un fascicolo di 32 pagine sui mercenari *freelancer* altrimenti, almeno per ora, introvabile.

I supplementi finora apparsi seguono tutti un medesimo modello. Principalmente tendono a offrire un sistema avanzato di generazione dei personaggi assai più ricco di dettagli, e ciò perché sia possibile creare dei PG maggiormente interessanti e caratterizzati: ciascun volume contiene delle tabelle specifiche di eventi e di carriere, così che il personaggio ottenuto possa sentire davvero di appartenere a una determinata corporazione o alla Fratellanza. Inol-

tre viene fornito un approfondimento specifico dell'ambientazione, in modo che i personaggi possano parlare dell'organizzazione di cui fanno parte con cognizione di causa e non limitarsi a dire: «Be', sono un Capitol e quindi sono come un americano... Non hai visto lo stemma?». Le nuove regole non stravolgono la generazione del personaggio così come veniva eseguita nel gioco base, né consentono la creazione di PG smisuratamente forti: soltanto, da quando le avrete usate, sentirete per davvero la differenza tra un Blood Beret della Imperial e un Sunset Striker della Capitol! Le carriere fornite sono generalmente un adattamento di quelle già presenti nel gioco base, riviste in modo da renderle più interne all'organizzazione trattata. Non mancano comunque al-

cune carriere completamente nuove e assolutamente peculiari, come l'Arcangelo e il Guerriero Sacro della Fratellanza, la Star della Capitol, il Conquistador dell'Imperial.

Ogni supplemento ha poi una serie di aggiornamenti ed espansioni delle regole vere e proprie del gioco base: niente di indispensabile, ma pur sempre roba interessante. C'è una gamma notevole di nuove abilità, volte a caratterizzare maggiormente alcune carriere particolari come, per esempio, quella del Mortificator. Le altre regole variano in profondità e scopo: si va da quelle per dettagliare gli inseguimenti fra veicoli fino al modo di convertire i personaggi del gioco di ruolo per poterli utilizzare con *Fury of the Clansmen*, uno dei tre giochi da tavolo prodotti dalla Target Games che si ispirano a questa ambientazione. Nel supplemento dedicato alla Fratellanza, le regole per la generazione dei personaggi includono anche alcune nuove discipline psichiche.

Non poteva inoltre mancare una nutrita gamma di armi, veicoli, pezzi d'equipaggiamento, artefatti e altra attrezzatura assortita specifica di ogni organizzazione, tutti oggetti destinati a fare la felicità di quei giocatori che non si sentono abbastanza protetti

nemmeno con una collezione di armi degna di un rappresentante di commercio del settore e con una carriola di munizioni al seguito; ogni nuovo gingillo è ovviamente illustrato con dovizia.

La parte di documentazione include una sezione dedicata alla storia dell'organizzazione trattata, esposta in maniera completa, ma non molto dettagliata: è quindi sufficiente per dare un'idea ai giocatori di ciò che è successo nel passato più recente, ma non impedisce all'arbitro di inventarsi degli avvenimenti di sana pianta, né lo blocca





con il timore di incappare in qualche tragico svarione che mini la sua autorità davanti ai giocatori o comprometta la credibilità dell'ambientazione complessiva; ci sono poi annotazioni sulla struttura interna dell'organizzazione, sui suoi scopi e ideali, sui metodi preferenzialmente adottati per perseguirli (della serie anche le corporazioni hanno un'anima). Segue una guida geografico-turistica dedicata alle città e alle regioni controllate da ciascuna delle organizzazioni sui diversi pianeti: si va da San Dorado, principale città della Capitol sulla superficie di Marte, fino al pianetaide Victoria nella fascia degli asteroidi, che funge da capitale dell'Imperial; dalle diverse cattedrali della Fratellanza, sparse per tutto il Sistema Solare, fino a posti quasi sconosciuti come l'arcipelago Graveton su Venere... Naturalmente il dettaglio della trattazione varia a seconda dell'importanza del posto: se a San Dorado vengono dedicate ben dieci pagine, l'arcipelago Graveton viene liquidato in una quindicina di righe. C'è comunque di che soddisfare ogni arbitro, fornendo ambientazioni per più di una campagna.

Ogni volume si conclude infine con un'avventura, progettata appositamente per personaggi che siano membri dell'organizzazione trattata, onde consentire all'arbitro di far vivere in prima persona ai propri giocatori ciò che ha appreso nel supplemento. In genere, comunque, non è difficile adattare la trama proposta ad avventurieri di altro tipo, soprattutto se si tratta di gruppi misti o di *freelancers*, in un mondo in cui chiunque può essere nemico di chiunque.

Tutto sommato si può dire che i supplementi qui presentati siano un buon acquisto; non sono vuote chiacchiere né annotazioni scoplazzate da enciclopedie

die e cucite a formare un modulo 'geografico', bensì un buon numero di pagine fitte di regole, dati, informazioni e con simpatici raccontini al margine che contribuiscono al clima e offrono interessanti spunti per avventure.

Ai supplementi collabora un piccolo plotone di illustratori di varia nazionalità, tra cui spiccano Paul Bonner e il nostro Paolo Parente. Gli interni sono riccamente cosparsi di cupi disegni in bianco e nero che contribuiscono a creare la necessaria atmosfera, affiancati da otto splendide tavole fuori testo a colori: menzione speciale per quelle di *Imperial* e di *The Brotherhood* (illustrazioni che comunque abbiamo qui da noi già visto e apprezzato nei prodotti della Hobby & Work, n.d.r.). In conclusione la grafica è ottima, nonostante la consuetudine tipica dei GdR stranieri di affidare ogni più piccolo fascicolo a tanti disegnatori dagli stili marcatamente diversi.

L'unica vera pecca di questi supplementi è che la Heartbreaker li produce sotto forma di agili libri, non rilegati né graffettati, bensì semplicemente incollati, e ciò non contribuisce alla solidità del prodotto finale, che va dunque maneggiato con cura per evitare di ritrovarsi iscritti nella categoria degli Scempiatori di Volumi, empi individui assai temuti dai Possessori di Giochi di Ruolo (nel cui cuore ha da sempre albergato un certo spirito collezionistico). Purtroppo si tratta di manuali di gioco, che si presume vadano consultati con grande frequenza: probabilmente la sola copia intatta che ne rimarrà sarà quella degli Archivi di Pietra presso la Prima Cattedrale, in cui la Fratellanza conserva un esemplare di ogni libro in qualunque lingua sia mai stato pubblicato...



© Target Games/Hobby & Work

ARRIVANO I SUPPLEMENTI!

Per quanto riguarda la situazione dei supplementi di *Mutant Chronicles* nel nostro paese, la prima espansione a vedere la luce in italiano sarà *La Fratellanza - La fiamma Purificatrice del Cardinale*, attualmente in avanzato stato di lavorazione: così come la prima espansione del GCC *Doomtrooper*, essa è dedicata al possente clero dei fedeli di Nathaniel Durand. I quattro Directorati (dei Mistici, dell'Inquisizione, della Missione e dell'Amministrazione) formano una struttura maestosa, efficiente e implacabile, volta a estirpare ogni segno di Oscurità dal Sistema Solare... Come già è successo al gioco base, nella versione nostrana questa espansione verrà quasi sicuramente rivista nell'impostazione grafica, trasformata da libro a scatola e saranno probabilmente aggiunti alcuni accessori, tra cui un fascicolo di sedici pagine con un'avventura inedita creata appositamente per l'edizione italiana. Se verranno seguite le consuete strategie di marketing della Hobby & Work (e come è noto le corporazioni tendono ad avere uno stile tutto loro cui raramente derogano), il prezzo sarà concorrenziale; il prodotto raggiungerà in un primo tempo le edicole e soltanto in seguito verrà distribuito nei negozi specializzati e nelle librerie. (AA)

MUTANT CHRONICLES MANIA: IL FILM

Non se ne sa ancora molto, eccetto che è già in lavorazione nel Pinewood Studios di Londra, gli stessi dove è stato realizzato il fondamentale *Allen*, che il suo produttore è Ed Pressman, il medesimo del recente *Judge Dredd* e di innumerevoli altre pellicole di successo, che il titolo (molto) provvisorio è *Doomtrooper* e che dovrebbe uscire sugli schermi alla fine del '96. Dalla prima scena che ci è stata raccontata, il film si presenta altamente d'azione, cosa di cui comunque non dubitavamo. (SP)

L'ORIGINE DI TUTTO

di Andrea Angiolino

L'anno scorso, la Hobby & Work ha invaso le edicole italiane e svizzere con un'interessante opera a fascicoli, *Mutant Chronicles*, trenta uscite settimanali di sedici pagine l'una da rilegare in tre agili volumi. Supportata da una campagna promozionale anche televisiva piuttosto rara nel campo dei giochi, l'iniziativa ha riscosso un meritato successo.



I fascicoli di *Mutant Chronicles* sono incentrati sulla storia di un gruppo di avventurieri alle prese con dei membri dell'Oscura Legione insediatisi niente meno che a Luna City. Il testo, tratto dal romanzo *In Lunacy* di William F. Wu, è stato ariosamente impaginato e riccamente illustrato dallo Studio Parente, riutilizzando anche numerosi disegni di Paul Bonner tratti dall'allora inedito GdR e dalle sue espansioni. Dal punto di vista grafico, il vantaggio dei fascicoli rispetto al GdR non è solo quello di avere una maggiore uniformità di stile, ma anche quello di essere interamente a colori e di presentare spesso i disegni in un formato più grande e quindi di gran lunga più apprezzabile.

Il racconto è ben scritto, soprattutto in confronto alla media dei romanzi tratti da giochi, e riesce a dare l'atmosfera necessaria a ispirare un arbitro che voglia avventurarsi nel terribile mondo tecnofantasy in cui è ambientato. Gli ingredienti ci sono tutti: esplorazioni e combattimenti, intrighi e sani principi, amore e terrore, corruzione e buoni sentimenti. Come in ogni classica epopea, l'eroismo e il senso dell'onore finiscono per prevalere, nonostante gli orrori che i protagonisti devono fronteggiare e la cupa disperazione che regna nel mondo corrotto di cui fanno parte. Tavole fuori testo e riquadri a margine offrono dettagli di ogni genere sull'am-

bientazione, sui luoghi, sulle armi, sulle corporazioni, sulla vita quotidiana a Luna City e nelle colonie: anche queste informazioni, come i disegni che le accompagnano, sono state tratte dal gioco di ruolo, la cui edizione italiana è una traduzione abbastanza libera di quella americana. A causa di una scelta che ha portato talora a dover riassumere parti del testo, soprattutto relative alle note di colore, gli appassionati saranno probabilmente in grado di notare delle piccole differenze fra la versione americana e quella italiana del gioco, ma queste differenze che in parte si ripercuotono sui fascicoli comunque non interessano certo il lettore medio a cui ci si rivolge, il quale dovrebbe invece trovare il tutto assai ricco e interessante. Anche per i più incalliti giocatori, il complesso dell'opera costituisce un *sourcebook* dalla veste grafica assai superiore a quella dei normali supplementi per GdR e, per di più, i riquadri contenuti nei fascicoli recuperano alcune delle note d'atmosfera escluse dall'edizione italiana del gioco. Il fatto quindi che il GdR di *Mutant Chronicles* venga presentato come il trentunesimo fascicolo della collezione non è solo un necessario adempimento delle formalità burocratiche imposte dalla legge sulla stampa ai prodotti da edicola, ma anche un segno di come esso e l'opera a fascicoli siano complementari l'uno all'altra.

I primi tredici fascicoli regalano *Blood Berets*, gioco da tavolo prodotto in origine dalla Target Games per il circuito dei negozi specializzati, che per poter essere allegato all'opera è stata realizzata in una versione in cartoncino di buona qualità, in un'orgia di scintillante quadricromia: il risultato è più che apprezzabile. A chi comunque vuole assolutamente giocare con le miniature, come si fa nel gioco originale, la Hobby & Work mette a disposizione due appositi set di miniature in metallo: il set *Blood Beret*

(due ufficiali specialisti e quattro fanti) a L. 20.000 e il set *Oscura Legione* (nove Legionari Non-morti e un Nefarita) a L. 35.000.

Un'ultima nota. Dal momento che si riferiscono alla stessa ambientazione, i fascicoli contengono molti elementi che sono presenti anche nel gioco di carte collezionabile *Doomtrooper* e possono quindi rappresentare un buon approfondimento per giocatori e collezionisti desiderosi di sapere, sugli oggetti e i personaggi, qualcosa di più rispetto al poco che si può ricavare dalle carte per gli ovvi limiti di spazio che esse impongono ai propri testi. Attualmente i fascicoli non sono più in edicola, ma possono essere richiesti all'Ufficio Arretrati della Hobby & Work (Via Gonoud 23, 20092 Cinisello Balsamo, tel. 02/66015292, fax 02/66011969) alla cifra di 5.000 lire l'uno (più 3.000 lire di spese postali), mentre le tre copertine per rilegare i volumi costano 8.500 lire l'una.



DOOMTROOPER: DUE NUOVI ATTACCHI

Doomtrooper, il gioco di carte ispirato all'universo di *Mutant Chronicles*, è l'unico altro GCC in Italia a essere diffuso quanto il capostipite *Magic*. L'Hobby & Work ha già provveduto a far uscire nelle edicole e nei negozi specializzati la prima espansione, *Inquisition*, e sta lavorando attivamente alla seconda, *Warzone*.

E' ARRIVATA L'INQUISIZIONE

di Marco Ferrandi

Come già possiamo immaginare dal nome, questa prima espansione si incentra sulla Fratellanza e sulla sua terribile nemesi, l'Oscura Legione.

Numerosi sono i nuovi elementi introdotti. Innanzitutto fanno la loro comparsa le Reliquie, potenti oggetti magici dagli effetti più disparati, che sono però difficili da trovare e da mettere in gioco: servono per aiutare in combattimento, per facilitare gli incantesimi, per favorire o sfavorire intere classi di Guerrieri, per aggiungere Azioni... Le Reliquie costituiscono quindi un'ottima novità, essendo utilizzabili in numerose e interessanti combinazioni di carte.

Per quanto riguarda poi la Fratellanza, il maggior apporto di *Inquisition* consiste in una nuova Arte, l'Evocazione, che permette di prendere in mano Guerrieri, Equipaggiamenti, Incantesimi e altro dal mazzo di carte scartate o da pescare; per potere utilizzare quest'Arte sono state introdotte nuove carte di Guerrieri come l'Antiquario o il Famoso Evocatore.

Anche l'Oscura Legione vede l'arrivo di molte importanti novità. Prima di tutto, scendono direttamente in campo (in senso letterale) i Cinque Apostoli del Male! Non possono entrare in combattimento in nessun caso e hanno un costo altissimo in Punti Destino, ma garantiscono alle demoniache truppe dell'Oscura Legione abilità e poteri di portata eccezionale, e di tipi differenti. In secondo luogo, troviamo una vastissima scelta di carte per rendere veramente utili e potenti gli Eretici, sulla cui efficacia nel gioco base si potevano sollevare leciti dubbi. Accanto all'Eretico generico del gioco base vanno ad aggiungersi i Cultisti, ovvero Eretici seguaci di ciascun Apostolo: quindi c'è il Cultista di Demonognis, quello di Muawijhe, quello di Algeroth, ecc. Molti inoltre sono i Doni Oscuri asse-

gnabili esclusivamente agli Eretici: in genere questi danno bonus, anche molto consistenti, alle quattro caratteristiche. Grazie a queste e ad altre carte, i Guerrieri di questo tipo diventano una potenza a cui prestare grande attenzione, soprattutto per le numerosissime possibilità di potenziamento e per il basso costo in Punti Destino.

Ed è in effetti questo il principio su cui si basa tutta questa espansione, ovvero introdurre carte atte a rendere più utili e valide alcune categorie di Guerrieri che nel gioco base risultavano di per sé scarsamente pericolose o rilevanti durante una partita.

I casi di questo genere si sprecano: oltre agli Eretici, che costituiscono l'esempio a mio parere più significativo e sviluppato, troviamo il Mentore, che potenzia i Guerrieri Mishima, il Maresciallo Venusiano, che ha il medesimo effetto sulle truppe Bauhaus, il Comandante Zenithiano, che rende letali le ferite degli Assassini dell'Anima...

Il gioco diventa così più equilibrato: se in precedenza una Personalità molto potente assicurava quasi certamente la vittoria a chi l'avesse posta in gioco, in quanto solo un'altra Personalità di pari potenza avrebbe potuto eliminarla, ora anche un bistrattato Eretico è in grado di dare parecchio filo da torcere a chiunque. Tutto questo senza contare che diventa possibile (e consigliabile) costruire 'mazzi sciame', ovvero quei mazzi composti da molti esseri di per sé poco potenti, ma facili da mettere in gioco e dalle ampie possibilità di miglioramento: ciò porta a nuove e differenti tattiche di attacco. Costruire un buon mazzo diviene quindi più difficile, ma anche più appagante e in definitiva si ampliano considerevolmente le possibilità strategiche, aumentando di pari passo la varietà e il divertimento di una partita.





Un altro aspetto di *Doomtrooper* che ha subito un perfezionamento con l'uscita di *Inquisition* è quello riguardante i Punti Destino: vi sono infatti molteplici carte Speciali e Fortificazioni che forniscono Punti Destino addizionali, anche in ingenti quantità; basti pensare alla carta Situazione Disperata che permette di guadagnare ben 25 Punti Destino in un colpo solo, a patto però di non compiere più azioni di meditazione per il resto della partita. Altre carte, come per esempio Corvè, Industria Bellica, Terzo Direttorato o Complesso Industriale, forniscono un certo numero di Punti Destino a ogni fase Pescare, contribuendo a rendere il gioco più rapido, vario ed emozionante.

Sotto l'aspetto puramente visivo, anche per questa prima espansione vale il discorso fatto a suo tempo su *KAOS 26* per il gioco base: illustrazioni tutte o quasi di ottima qualità, spesso a opera del nostro Paolo Parente che tutto il mondo ci invidia, ma che a volte vengono tagliate e spezzettate in particolari che presi singolarmente possono non dire molto (vedi per esempio le carte Shillelag, Momenti di Incertezza o Arsenale Infame).

C'è però da dire che stavolta la scelta delle immagini è stata effettuata con maggiore oculatezza rispetto al gioco base e che questo piccolo inconveniente si riscontra con una frequenza assai minore.

ANTEPRIMA: WARZONE, L'ANELLO MANCANTE

di Massimo Torriani, curatore della linea *Mutant Chronicles*

«Oddio, un'altra espansione!» penseranno subito alcuni, maledicendo immediatamente il solito faticoso momento in cui, presi dalla curiosità, acquisteranno la prima busta. Quasi tutti infatti, prima o poi, cadono vittime di questo demone chiamata «gioco di carte collezionabili» e i pochi che ne sono rimasti al di fuori non hanno grosse speranze di uscirne indenni ancora per molto: complici di questo fenomeno di massa sono anche le innumerevoli espansioni che nascono ogni volta che un gioco ha successo...

Per il GCC di *Mutant Chronicles* la situazione è leggermente diversa. Studiato come un sistema di gioco in grado di ricreare le innumerevoli battaglie che infiammano il Sistema Solare, il progetto originale richiedeva l'utilizzo di oltre settecento carte differenti. Come sicuramente tutti comprenderanno, questa soluzione era impensabile commercialmente e così, fin dall'inizio, si è optato per suddividere il gioco in tre uscite successive: *Doomtrooper*, *Inquisition* e *Warzone*.

Come già detto nell'articolo precedente, è semplice rendersi conto che *Inquisition* risolve tutte le critiche relative all'utilizzo di Guerrieri potenti (grazie, per esempio, a carte come Formazione Serrata) e che carte apparentemente devastanti come Spia nei Ranghi o Maledetto sono ormai inutili con-

tro la popolarissima Riserva del Cardinale.

Tutto ciò non è casuale e con l'uscita di *Warzone* la cosa apparirà in modo ancora più chiaro. Volete degli esempi? Be', innanzitutto, da questa espansione in poi, sarà quasi indispensabile giocare con il mazzo completamente dedicato a una corporazione, visto che, oltre ai Leader Corporativi (una sorta di Apostoli delle Megacorporazioni), saranno anche presenti tutti i gradi dell'esercito (sergenti, capitani, porta stendardi) e i relativi campi di battaglia (i 'warzone', appunto). E, se ciò non bastasse, considerate che le vostre scelte tattiche dovranno essere sempre più perspicaci, dato che il vostro avversario potrà sempre intercettare i vostri attacchi con le avanguardie, le retroguardie e, in casi estremi, con i campi minati... Soddisfatti? No? Pensate che ci siamo dimenticati di qualcosa? Speravate forse che non ci fossimo accorti che non esistono carte in grado di annullare i devastanti poteri dell'Arte? Sbagliato! Per la gioia di tutti, in questa espansione è anche prevista una carta specifica in grado di bloccare i Fratelli con questi poteri.

Che cos'altro posso aggiungere, infine? Be', forse non è il caso di dirvi che saranno prodotte altre sei carte extra-collezione, poiché potrei guastarvi la sorpresa...



L'ALTRO WARZONE

Si, oltre all'espansione del GCC, c'è anche un altro gioco con questo nome, nome che per tutti quelli che ci hanno seguito fin dall'inizio non risulterà una novità. Fin dal gennaio '95, infatti, con la pubblicazione del poster con l'elenco delle carte di *Doomtrooper*, si era parlato di questo gioco tridimensionale. Ricordo che la notizia suscitò un certo scalpore. Fino ad allora, infatti, solo poche case produttrici si erano sbilanciate nel realizzare un gioco interamente basato sulle miniature e dedicato a un universo specifico. Il capitale da investire per produrre le miniature dei diversi eserciti è enorme e gli scultori in grado di realizzare questa ciclopica impresa sono, nel mondo, realmente pochi. Abbiamo quindi dovuto aspettare che Mark Copplestone (Grenadier), Kevin Adams e Tim Prow (entrambi Games Workshop) ci confermassero la loro disponibilità, prima di dare il via a questo ambizioso progetto. Per questo, solo ora, con qualche mese di ritardo, possiamo annunciare ufficialmente la nascita di *Warzone*.

Come accennato, *Warzone* è un gioco tridimensionale, ovvero un gioco che utilizza le miniature per simulare, realisticamente, dei combattimenti ambientati nell'universo di *Mutant Chronicles*. E' prevista ogni tipo di regola necessaria a ricreare tutti gli aspetti di questi futuristici scontri armati: si va dalla gittata delle armi fino al numero di metri che un soldato può percorrere, dalla capacità nei combattimenti corpo a corpo fino alle drastiche conseguenze del panico durante i combat-

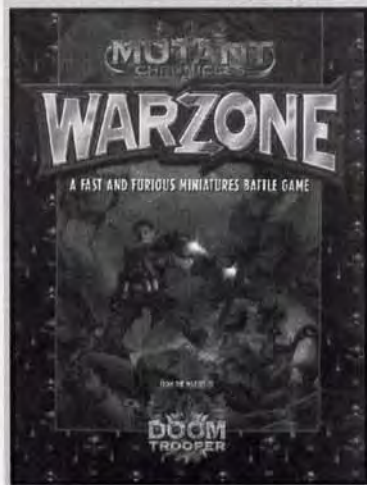


timenti... Non c'è da spaventarsi, però, poiché l'insieme di tutte queste regole occupa una ventina di pagine ed è basato interamente sul dado a venti facce: l'apprendimento, pertanto, risulta molto semplice e veloce.

Contrariamente ad altri sistemi di gioco, nel manuale di *Warzone* sono contenute tutte le informazioni necessarie, così che non dovrete comprarvi le espansioni specifiche per ogni diversa corporazione, visto che per ciascuna è stata inserita la descrizione delle singole unità e di tutte le armi in dotazione, e analogo discorso vale per i seguaci dei cinque Apostoli dell'Oscurità. Completano il volume parti narrative relative al mondo di *Mutant Chronicles*, tabelle dedicate alla creazione degli eserciti e tutti i segnalini necessari alle vostre partite.

Interamente pubblicato a colori, l'uscita di questo sistema di gioco sarà accompagnata da un'impressionante quantità di nuove miniature e da scenari specifici in resina. Un *must* per tutti gli appassionati, basta avere ancora un po' di pazienza...

(Massimo Torriani)



MUTANT CHRONICLES MANIA: I GIOCHI DA TAVOLO

La prima volta che il mondo dei giochi ha udito il nome di *Mutant Chronicles* non è stato a proposito di un gioco di ruolo, bensì di tre giochi da tavolo.

Con un'operazione commerciale degna di una multinazionale, la svedese Target Games ha progettato e venduto i diritti in diverse nazioni di tre boardgame di differente complessità, rivolti a differenti pubblici: *Siege of the Citadel*, per il mercato di massa (cioè giocattolai e supermercati), uno scatolone pieno di miniature, schede e accessori vari che si ispira fortemente a *StarQuest* e *HeroQuest* della MB, *Blood Berets*, per il circuito del negozi specializzati e quindi per giocatori di una certa esperienza quali quelli del boardgame della GW (ne abbiamo parlato su KAOS 2.2), e infine *Fury of the Clansmen*, una via di mezzo fra i precedenti.

Nonostante siano usciti già da un paio d'anni, questi giochi qui in Italia si possono trovare ancora in qualche negozio specializzato.

(SP)

MUTANT CHRONICLES MANIA: ARTICOLI

Se proprio siete dei mutantofili ir-reversibili oppure l'Oscura Simmetria vi ha inesorabilmente contagiati e non siete soddisfatti dei 'soll' articoli presenti in questo Dossier, abbiamo parlato di:

- *Mutant Chronicles* (l'opera a fascicoli) e *Blood Berets* a pagina 10 di KAOS 2.2;

- *Doomtrooper* a pagina 52 di KAOS 26, a pagina 53 di KAOS 27, a pagina 30 di ORACOLO 0 e a pagina 47 di ORACOLO 1/2;

- Brian Winters, creatore di *Fury of the Clansmen* e *Doomtrooper*, a pagina 54 di KAOS 29.

Uff... vi basta ora?

(SP)

FANTASCIENZA

NEUROGIOCHI PROIBITI

di Alessandro Gatti

Se avete già finito di giocare *Documenti Scottanti*, lo scenario introduttivo contenuto nella scatola di *Mutant Chronicles*, o se non avete ancora ben catturato l'atmosfera di questo GdR dalle pagine del Dossier, eccovi subito una tecno-avventura che vi sarà utile a entrambi gli scopi.

Quel venerdì sera il Dark Side era particolarmente affollato. Sotto le oloproiezioni colorate, centinaia di persone danzavano, le loro pulsazioni in sincronia con il ritmo martellante della musica. L'uomo della Cybertronic si avviò verso la zona privata e, raggiunto un piccolo disimpegno, appoggiò la speciale tessera magnetica in quello che sembrava un quadro astratto. L'intera stanza, in realtà un ascensore, con un piccolo sobbalzo prese a scendere nei sotterranei.

Nonostante la penombra, l'uomo sapeva dove dirigersi. La musica giungeva come un rimbombo, dall'alto. Altri rumori, grida di dolore e di fatica misti a clangori metallici, a tratti andavano a coprire il cupo tuono della soprastante discoteca. L'uomo raggiunse una cabina di interfaccia cibernetica. Si spogliò completamente. Indossò la speciale tuta oleodinamica a sensori, i minuscoli auricolari, il sintetizzatore di odori, le lenti display a contatto. Le luci della cabina si spensero, mentre fissava guanti e gambali alla postazione giroscopica. Le lenti cominciarono a trasmettere le immagini sulla sua retina, mentre dagli auricolari arrivavano i rumori dell'arena.

Poteva sentire il peso dei suoi muscoli, non quelli dell'uomo della Cybertronic, ma del guerriero con cui era interfacciato. Attraverso di lui vedeva l'enorme avversario dai lunghi capelli, ne sentiva l'olezzo e ne udiva le oscure minacce. Non era un normale scontro tra due tecnogladatori; questo sarebbe stato un combattimento all'ultimo sangue. Anche se non correva alcun pericolo, l'idea gli diede per un attimo un senso di vertigine.

I gladatori erano come due marionette, le loro azioni erano la somma dei loro gesti combinati con quelli dei loro burattinai. Già, doveva essere così: liberi quel tanto per sopraffare i comandi dei loro manovratori, quel tanto per sfruttare le loro conoscenze di arti marziali. Questa sera lottavano per sopravvivere. Ma solo uno dei due avrebbe avuto questo privilegio.

NOTE PER IL MASTER

Quest'avventura è molto indicata per un gruppo che inizi a giocare per la prima volta a *Mutant Chronicles*: la trama è semplice e consente ai giocatori di assimilare una parte delle conoscenze sull'universo di *Mutant Chronicles*.

Nell'avventura sono suggeriti, tra parentesi, alcuni Tiri di Abilità; per esempio (Tiro di Abilità: Elettronica, Facile) indica che sulla *Tabella di Resistenza* bisogna incrociare il Valore di Abilità in Elettronica del personaggio, modificato in base alle circostanze, con il Livello di Difficoltà Facile che corrisponde a 5. Per i Personaggi Non Giocatori i dati vengono forniti in forma semplificata; in particolare non sono riportati i valori di ciascuna Abilità, ma un valore medio di ogni Specializzazione: Combattimento, Armi da fuoco, Comunicazione, Movimento, Tecnologia, Abilità speciali (non comprendente l'Arte).

LA STORIA

L'azione si svolge a Luna City. Due ingegneri della Cybertronic hanno trafugato i dati delle ricerche della loro corporazione nel campo della realtà virtuale e li hanno rivenduti a Gorghos, un trafficante di droga, noto per essere il proprietario della discoteca Dark Side e del Dum Dum Pub. Quest'ultimo è gestito da Zoller, il suo braccio destro. Nei fondi della discoteca, Gorghos ha realizzato un'arena dove si svolgono combattimenti clandestini tra tecnogladatori, il tutto legato a un giro di scommesse. L'arena ha una particolarità che la distingue da altri luoghi simili: infatti un elaborato sistema di simulazione, realizzato con la consulenza di uno dei due ingegneri della Cybertronic, consente a pochi spettatori di interfacciarsi direttamente con i tecnogladatori e provare l'ebbrezza della morte in diretta, vera per il lottatore, simulata (ma estremamente realistica) per colui che è virtualmente collegato.

GLI INDIZI

Quelle che seguono sono alcune possibili piste che i personaggi possono seguire per iniziare l'avventura; tali informazioni non sono accessibili a tutti ed è a discrezione del Master quando e in che modo fornirle.

-Fuga di dati e sparizione di programmi sulla realtà virtuale alla Cybertronic. Questo indizio potrà essere conosciuto dai personaggi appartenenti alla Cybertronic o che hanno intrapreso una carriera nei Media oppure nell'Industria/Laboratori Scientifici.

-Traffico di droga al Dum Dum Pub. Questo indizio potrà essere conosciuto dai personaggi che hanno intrapreso una carriera nell'Esercito/Polizia, nella Sicurezza/Investigazione oppure nella Criminalità.

-Sospetto che la discoteca Dark Side sia un luogo frequentato da Eretici. Questo indizio potrà essere conosciuto dai personaggi che hanno intrapreso una carriera nella Fratellanza.

GLI SVILUPPI

Dei due ingegneri implicati nella sottrazione di dati, Richard Railfield si è disinteressato al resto dell'operazione; Adam Anderson, il suo compare, ha invece progettato e prestato la sua consulenza per realizzare l'arena dei tecnogladatori,



situata nei fondi del Dark Side, e ne è anche diventato un assiduo frequentatore. Ma durante un combattimento tra due tecnogladatori, in seguito al decesso del guerriero al quale l'ingegnere era ciberneticamente collegato, Anderson muore di infarto. Questa volta la simulazione ha superato davvero ogni limite! Per far credere che l'uomo sia morto mentre faceva il bagno, Gorghos incarica Zoller di riportare il cadavere presso l'abitazione dell'ingegnere, al Metropolis Residence, dove, in un vicino appartamento, risiede anche Richard Railfield.

La morte di Anderson avviene una sera in cui il Dark Side è aperto, cioè la seconda volta in cui i personaggi vi si recano. Nel corso dell'avventura si farà riferimento a questo episodio: alcuni PNG infatti avranno comportamenti o informazioni diverse dopo la morte dell'ingegnere.

LA CYBERTONIC DI LUNA CITY

Il Master deve sapere che: la sede Cybertronic di Luna City è altamente protetta e costantemente sorvegliata, quindi non è possibile accedervi con metodi illegali, con sotterfugi o ancor peggio armati ed equipaggiati; comunque, se i personaggi si presentano alla *reception*, gli addetti alla sicurezza saranno disponibili e accoglienti con chiunque conosca fatti che riguardano la fuga di notizie.

ACCOLLOQUIO CON LAURA BROWN

Laura Brown è l'addetta alla sicurezza alla quale hanno affidato il caso della fuga di notizie. All'inizio della storia non avrà molte informazioni da rivelare, ma sarà piuttosto interessata a riceverne. Se i personaggi si dimostrano intraprendenti (Tiro di Abilità: Oratoria, Normale), la Brown deciderà di assoldarli come squadra speciale e doterà ciascuno di una Trasmittente Harker con frequenza riservata (non lo dirà, ma in tale modo potrà intercettare tutti i discorsi dei personaggi). Se uno della Fratellanza fa parte del gruppo, sarà meno disponibile (Tiro di Abilità: Oratoria, Difficile).

Dopo la morte di Adam Anderson: se i personaggi hanno conquistato la sua fiducia, Laura Brown rivelerà che l'ingegnere era uno dei sospettati della fuga di notizie e che, prima di morire, era stato visto molto spesso in compagnia di Gorghos, il proprietario del Dark Side. Aggiungerà pure che un suo complice potrebbe essere Richard Railfield, anche lui abitante al Metropolis Residence, nei quartieri vecchi.

IL DUM DUM PUB

Il Master deve sapere che: il Dum Dum Pub, di proprietà di Gorghos, è gestito dal suo braccio destro Zoller, un capobanda. Lui e i suoi uomini organizzano furti in appartamenti, spaccio di droga, omicidi su commissione. Zoller procura merce rubata, solo di qualità, a Gorghos, che in cambio gli fornisce grosse partite di droga. Zoller è un tipo abituato ai doppi giochi, per cui la sua parola non è per nulla affidabile.



DENTRO IL PUB

Il Dum Dum Pub è un locale non tanto grosso, con un banco da un lato e tanti piccoli tavolini disseminati tra le ombre del resto dell'ambiente. Il barista, se viene pagato o se viene minacciato, dirà:

«Andate nei servizi igienici e bussate tre volte alla porta delle Donne. Il capo riceve lì le visite. Se siete armati, lasciate la vostra ferramenta qui.»

L'UFFICIO DI ZOLLER

Se i personaggi seguono la procedura esposta:

La porta del bagno cela una stanza buia e fumosa. Seduto a un tavolo c'è un uomo sulla trentina, dai capelli corti e ossigenati e dalle lunghe basette. Fuma nervosamente e continua a riaccendere una nuova sigaretta con il mozzicone della precedente. Il suo sguardo tradisce una grande malvagità e perversione. Accanto a lui ci sono quattro scagnozzi armati fino ai denti, ciascuno con il dito pronto sul grilletto.

Ovviamente Zoller (vedi *Personaggi Non Giocatori*) è al corrente di tutto, ma farà comunque finta di niente. Anche se minacciato, confesserà al massimo del traffico di droga (Tiro di Abilità: Interrogatorio, Difficile), ma non farà il nome di Gorghos; se i personaggi continuano a fare pressioni, dirà che, se proprio vogliono cacciarsi nei guai, il Dark Side è il posto giusto.

La sera della morte di Anderson, Zoller e tre dei suoi uomini sono al Dark Side; il quarto scagnozzo (vedi *Personaggi Non Giocatori*) sarà rimasto di guardia qui e farà fuoco contro chiunque tenti di irrompere in questo ufficio.

Dopo la morte di Adam Anderson: Zoller sarà molto più evasivo del solito e dirà di non avere niente a che fare né con Gorghos né con Anderson. Se viene messo alle strette, scapperà da un'uscita posteriore (Zoller ha 8 probabilità su 10 di riuscire a fuggire dalla stanza) e farà perdere le sue tracce a bordo di un'auto, coperto dai suoi quattro scagnozzi (vedi *Personaggi Non Giocatori*), che a un suo segnale apriranno immediatamente il fuoco sui personaggi. Alla fine dell'eventuale conflitto a fuoco, se perquisiscono la stanza prima che arrivino le forze dell'ordine, in un cassetto chiuso a chiave della scrivania i personaggi possono trovare la tessera magnetica utilizzata da Anderson per accedere al piano inferiore del Dark Side, nell'arena.

Zoller l'aveva trovata addosso al cadavere e l'aveva recuperata per evitare che venisse rinvenuta dalla polizia. Per analizzare la tessera i personaggi possono rivolgersi a Laura Brown della Cybertronic.

LA TESSERA MAGNETICA

Oltre a consentire l'apertura di tutte le porte del Dark Side e l'avviamento dell'ascensore (come spiegato più avanti), la tessera contiene, memorizzata nei suoi circuiti, la registrazione digitale dell'ultimo, mortale, combattimento.

Per la Cybertronic questi dati rappresentano la fonte per comprendere esattamente che cosa sia stato trafugato, per cui, pur di poterla analizzare, la Brown è disposta a rivelare tutto quello che sa.

Presso i laboratori della corporazione sarà possibile visualizzare alcuni spezzoni della registrazione in cui è ben distinguibile l'arena e il tecnogladatore, di nome Toro, che combatteva contro quello di Anderson. Facilmente si deduce che tutta la faccenda ha a che fare con un giro di scommesse clandestine legate all'ambiente della lotta.

IL DARK SIDE

Il Master deve sapere che: il Dark Side è una grande discoteca, molto frequentata. Non è aperta tutte le sere e il Master deve fare in modo che la prima volta in cui i personaggi vi si recano lo trovino chiuso; a guarda dell'edificio ci sono cinque feroci dobermann.

I personaggi potrebbero riuscire a intrufolarvisi durante i giorni di chiusura; in questo caso sia la discoteca che la sottostante arena (ammesso che abbiano la fortuna di arrivarci) saranno completamente deserte, poiché le illecite attività di combattimenti e scommesse vengono tenute negli stessi giorni di apertura della discoteca.

Ovviamente il modo più semplice per entrare è di aspettare un giorno di apertura e pagare il biglietto di ingresso. Il Master faccia trovare la discoteca aperta ai personaggi la seconda volta che vi si recano, cioè la sera in cui Anderson muore.

ALL'ESTERNO

Durante i giorni di chiusura la rete metallica, alta quattro metri, viene elettrificata; chi la tocca rimane stordito per qualche minuto. Cinque dobermann scorrazzano nel piazzale tra la rete e il capannone della discoteca, e attaccheranno chiunque oltrepassi la rete. Il portale del cancello è chiuso con una serratura elettronica, apribile con un Kit da Scassinatore (Tiro di Abilità: Elettronica, Facile).

Anche la discoteca è chiusa con un portone blindato dotato di serratura elettronica apribile con un Kit da Scassinatore (Tiro di Abilità: Elettronica, Arduo). Durante i giorni di apertura della discoteca, i cani vengono chiusi in una recinto e il piazzale si riempie di gente.

Dobermann (5)

FOR 8; COS 6; INI 10; INT 2; REM 4; PER 2

PV 10; Capacità di Movimento 3/175; BO 0; A/T 3

Abilità: Combattimento 9; Armi da fuoco 0; Comunicazione 0; Movimento 10; Tecnologia 0; Abilità Speciali 10
Armi ed Equipaggiamento: Morso (infligge 1D4 Danni)

LA DISCOTECA

Il biglietto costa 70 Corone.

Non è possibile entrare al Dark Side con le armi, che vanno depositate in appositi armadi all'ingresso. All'interno, la discoteca è affollatissima e centinaia di persone danzano in modo frenetico. L'unico luogo dove la musica è meno assordante è presso il bancone del bar.

Poco lontano due gorilla (vedi *Personaggi Non Giocatori*) fanno la guardia alla zona privata.

Il barista è un tipo loquace: gli piace parlare, ma ancor di più far parlare! Dopo un po' di bevute, i personaggi potranno venire a sapere che il proprietario del Dark Side e del Dum Dum Pub è lo stesso, e che il suo nome è Gorghos; nella zona privata ci sono solo uffici e magazzini.

Al di là della porta controllata dai due gorilla (che sono presenti solo nei giorni di apertura), c'è un corridoio che termina in un disimpegno quadrato, addobbato con quadri astratti.

Da qui una porta conduce all'ufficio dove viene tenuta la contabilità ufficiale del Dark Side: la stanza presenta una poltrona girevole davanti a una scrivania con sopra un computer (contenente solo dati contabili di nessun interesse) e un armadio metallico, aperto, con quattro Pistole Piranha e un MP-103 Hellblazer con Lanciagranate GW-1055 (tutte queste armi sono cariche).

I quadri astratti del disimpegno in realtà sono circuiti stampati. Applicando la tessera magnetica di Anderson sopra uno

di questi, un lato del muro si solleva (è in effetti una porta automatica), rivelando un varco su un corridoio, al termine del quale c'è una porta. Questa è la porta del magazzino dove si trovano le preziose merci ricettate: se la discoteca è aperta, uno scagnozzo di guardia (vedi *Personaggi Non Giocatori*) farà subito fuoco su eventuali intrusi. Applicando la tessera su un altro circuito stampato, tutto il disimpegno, in realtà un ascensore, scende al piano sottostante, nell'arena. Senza tessera si può tentare di far funzionare la porta automatica e l'ascensore con un Kit da Scassinatore (Tiro di Abilità: Elettronica, Difficile).

L'INSEGUIMENTO

Questo episodio avviene la sera della morte di Anderson. Se i personaggi hanno già incontrato Zoller al Dum Dum Pub, ci sono 7 probabilità su 10 che casualmente lo intravedano tra la folla dentro la discoteca.

A metà serata avviene l'incidente che causa la morte di Anderson e Zoller con tre scagnozzi prelevano il corpo dell'ingegnere per riportarlo presso la sua abitazione, al Metropolis Residence.

I personaggi potrebbero appostarsi per vedere dove si recano i malviventi quando escono dal Dark Side: in questo caso possono accorgersi (Tiro di Abilità: Percezione, Normale) che si allontanano a bordo di un'auto. I personaggi hanno 6 possibilità su 10 di riuscire a inseguirli senza che questi se ne accorgano: ovviamente si stanno recando al Metropolis Residence, nei quartieri vecchi.

L'ARENA

Ci sono tre diversi momenti in cui i personaggi possono giungere nell'arena: quando il Dark Side è chiuso; la sera in cui Anderson rimane ucciso; a locale aperto dopo la morte di Anderson.

Le descrizioni che seguono si riferiscono a questa terza situazione, perché la più probabile, ma il Master operi le necessarie modifiche per adattare tali descrizioni alle altre situazioni, tenendo presente che quando la discoteca è chiusa non vi è nessuno.

Dopo la morte di Adam Anderson: nell'arena proseguono le scommesse, ma vengono sospesi i combattimenti virtuali. L'unico modo per accedere al piano sottostante è utilizzando l'ascensore che giunge nell'atrio dell'arena.

-Nell'atrio ci sono due gorilla (vedi *Personaggi Non Giocatori*); dato che tutti quelli che frequentano l'arena sono facce note, l'arrivo dei personaggi creerà una grande confusione!

-Nella sala scommesse si trovano due scommettitori e uno scagnozzo addetto al pagamento delle vincite (vedi *Personaggi Non Giocatori*).

-Le cabine virtuali sono spente e la porta per accedervi è chiusa. L'addetto al pagamento ha la tessera magnetica per aprirla, ma anche la tessera di Anderson funziona. In alternativa, si può tentare con un Kit da Scassinatore (Tiro di Abilità: Elettronica, Normale).

-Sul ring ci sono due tecnogladatori (vedi *Personaggi Non Giocatori*), uno dei quali è Toro, mentre sugli spalti sono presenti una dozzina di scommettitori. Intorno al ring ci sono tre scagnozzi (vedi *Personaggi Non Giocatori*), pronti a sparare contro gli sconosciuti. Se Zoller è ancora vivo, uno di questi tre sarà lui.

-Negli spogliatoi ci sono altri tre tecnogladatori (vedi *Personaggi Non Giocatori*). Come i due sul ring, i tecnogladatori pur non disponendo di armi da fuoco sono fisicamente potenziati e rappresentano, in corpo a corpo, avversari temibili. Si arrenderanno alla morte o alla cattura di tutti i gorilla e gli scagnozzi.

IL METROPOLIS RESIDENCE

Il Master deve sapere che: sia Anderson che Railfield hanno i loro appartamenti, come pure altri dipendenti della Cybertronic, presso il Metropolis Residence. Da quando però Anderson ha iniziato a lavorare per la realizzazione dell'arena, Railfield si è tenuto alla larga dal collega, temendo di finire nei guai.

L'APPARTAMENTO DI ANDERSON

Se i personaggi hanno seguito l'auto di Zoller la sera della morte dell'ingegnere, potranno assistere alla seguente scena:

Due uomini reggono una terza persona priva di sensi; a peso lo trascinano dentro un edificio, un residence di lusso, fino alla porta di un appartamento. Dopo una decina di minuti, i due fuoriescono e si affrettano verso l'auto che riparte a grande velocità.

Dopo la morte di Adam Anderson: i personaggi potranno irrompere nell'appartamento la sera stessa, dove ovviamente troveranno il morto nella vasca da bagno e la sua divisa da ingegnere della Cybertronic. Dal momento in cui viene scoperto il cadavere, il giorno successivo, la porta verrà piantonata da due sergenti di polizia.

L'APPARTAMENTO DI RAILFIELD

I personaggi possono venire a conoscenza dell'implicazione di Railfield da Laura Brown della Cybertronic. L'ingegnere cercherà di non rivelare nulla, ma alla minima intimidazione (Tiro di Abilità: Interrogatorio, Facile) confesserà il furto di dati e tecnologie, aggiungendo quanto segue:

Avevo paura che la Cybertronic scoprisse che ero legato al mondo della malavita; così ho deciso di darci un taglio. Glielo dicevo a quel pazzo di Anderson di mollare tutto, ma non mi ha voluto dare ascolto. Aveva continuato a lavorare per Gorghos alla realizzazione di un'arena virtuale cibernetica e spesso, come mi raccontava, ci si interfacciava. So solo che si trova nei fondi del Dark Side... Davvero, non so nulla di più.

LA NOTIZIA

Se il Master ne avesse bisogno, durante il notiziario radiotelevisivo oppure su un qualsiasi quotidiano, si potrà apprendere la seguente notizia:

Luna City, data odierna. Adam Anderson, un ingegnere di 35 anni impiegato nella Cybertronic, è stato trovato cadavere dalla donna delle pulizie presso la sua abitazione al Metropolis Residence. Secondo le ultime ricostruzioni l'uomo, che aveva passato le ore precedenti al decesso presso la discoteca Dark Side, sarebbe morto di infarto mentre faceva il bagno nel suo appartamento. Il caso è stato archiviato.

EPILOGO

Ciascun personaggio che ha collaborato all'interno del gruppo per la riuscita dell'avventura avrà diritto ad acquisire i seguenti Punti Eroismo, oltre quelli normalmente attribuiti secondo le regole:

-Per la denuncia, in seguito a prove, del traffico di droga al Dum Dum Pub: 2 PE.

-Per il ritrovamento della tessera magnetica di Anderson: 2 PE.

-Per aver fornito la tessera alla Cybertronic in cambio di informazioni: 4 PE.

-Per la scoperta delle merci rubate al Dark Side: 1 PE.

-Per la cattura di Zoller: 4 PE, mentre per la sua uccisione: 3 PE.

-Per la scoperta delle scommesse clandestine e dell'arena cibernetica: 3 PE.

Sulla base degli spunti qui forniti, il Master può continuare questa avventura con un seguito che culmini in uno scontro tra i personaggi e Gorghos: questo malvivente è infatti un Eretico, un Adepto di Alge Roth con i Doni Oscuri del Terrore e del Fanatismo (non forniamo però in questo contesto le altre statistiche, che sono lasciate all'inventiva del Master).

Dopo questo episodio, Gorghos avrà sicuramente un grande desiderio di vendicarsi di coloro che hanno intralciato i suoi affari...



Laura Brown

PERSONAGGI NON GIOCATORI



Zoller

Zoller,

gestore del Dum Dum Pub

FOR 13; COS 13; INI 15; INT 14; REM 25; PER 18

PV 38; Capacità di Movimento 3/225; BO +1; A/T 4

Abilità: Combattimento 11; Armi da fuoco 14; Comunicazione 16; Movimento 11; Tecnologia 11; Abilità Speciali 11

Armi ed Equipaggiamento: Soprabito rinforzato con Valore Armatura 3; Pistola P60 Punisher

Scagnozzi e Gorilla

FOR 14; COS 12; INI 12; INT 10; REM 10; PER 12

PV 22; Capacità di Movimento 3/225; BO +1; A/T 3

Abilità: Combattimento 13; Armi da fuoco 13; Comunicazione 9; Movimento 9; Tecnologia 6; Abilità Speciali 9

Armi ed Equipaggiamento degli Scagnozzi: Armatura di nylon balistico in tutte le locazioni esclusa la testa con Valore Armatura 2; Pistola PSA MK. XIV Aggressor

Armi ed Equipaggiamento dei Gorilla: Armatura di nylon balistico in tutte le locazioni esclusa la testa con Valore Armatura 2; Zapper Ultrasonico.

Tecnogladatori

FOR 20; COS 18; INI 18; INT 8; REM 14; PER 14

PV 32; Capacità di Movimento 4/275; BO +2; A/T 3

Abilità: Combattimento 16; Armi da fuoco 6; Comunicazione 6; Movimento 12; Tecnologia 6; Abilità Speciali 12

Armi ed Equipaggiamento: Tuta da combattimento in plastica rinforzata in tutte le locazioni esclusa la testa con Valore Armatura 1; Guanto artigliato (infligge 1D4 Danni)

DALL'UNIVERSO
TECNOFANTASY
LA NUOVA DIMENSIONE
DEL DIVERTIMENTO!

**MUTANT
CHRONICLES**

**DOOM
TROOPER**

**IL GIOCO DI CARTE
DA COLLEZIONARE**

Sempre divertente e vario, Doomtrooper può essere giocato ovunque: a scuola, in ufficio, in autobus... Facile da apprendere e dalle infinite possibilità, non ti stancherai mai di sfidare i tuoi amici inventando, di volta in volta, nuove strategie vincenti.

Acquista il Set di Base (60 carte e il Regolamento), e comincia a giocare. Collezione le carte rare che troverai nelle Buste d'Espansione; potrai diventare un campione e partecipare ai Campionati Italiani!

**NON LASCIARTI SFUGGIRE
QUESTA OCCASIONE!**

**DOOM
TROOPER**

**TI ATTENDE IN EDICOLA E
NEI NEGOZI SPECIALIZZATI.**

**MUTANT CHRONICLES
DOOM TROOPER
IL GIOCO DEL FUTURO**



OLTRE 300 CARTE DIFFERENTI

**HOBBY
& WORK**
ITALIANA EDITRICE S.p.A.



**ACQUISTA SUBITO IL SET DI BASE
a L. 11.900
E LE BUSTE D'ESPANSIONE
con 15 carte ciascuna
a L. 2.900**