



## GUIDA TATTICA

DI CORAL BEACH

Questa Guida Tattica non ha la pretesa di presentare le tattiche inarrestabili o le strutture definitive di eserciti che schiacciano l'avversario qualunque sia l'esercito che ha a disposizione. Queste poche pagine si rivolgono al principiante che desidera conoscere gli annessi e i connessi di una partita, gli errori gravi da evitare nella costruzione di un esercito, al fine di imporre il proprio modo di gioco durante una partita.

Questa guida non presenta una lista di tutte le unità con le relative combinazioni possibili.

Mutant Chronicles: il Gioco di Miniature è un gioco molto ricco di possibilità e lo scopo di questa guida è di fornire gli attrezzi minimi per analizzare e valutare le opzioni sviluppate da ogni singola fazione. Ovviamente, un giocatore ricco d'immaginazione troverà strutture di eserciti e combinazioni di carte capaci di fare breccia in queste nozioni di base. Ma occorre pur cominciare da qualche parte...

## STRUTTURA DELL'ESERCITO

Non ritorneremo sulle regole delle strutture degli eserciti che fanno riferimento al grado di ogni elemento. Invece ricorderemo che un giocatore può allineare fino a 4 copie di una stessa unità (personalità escluse) e fino a 3 copie di una stessa carta Comando. In altre parole, un'opzione di gioco interessante può essere sviluppata fino a diventare il tema dominante di un esercito. La questione non sarà dunque l'assenza o la presenza di un elemento ma tuttalpiù il verificarsi di quest'elemento.



## RIPARTIZIONE DEGLI ELEMENTI

Durante una partita, perderete unità, scarterete carte giocate ma conserverete quasi lo stesso numero di segnalini ordini. Ciò vuole dire che se scegliete un numero uguale di unità e di segnalini ordini all'inizio della partita, dopo le prime perdite avrete segnalini ordini in eccesso e dunque uno spreco di elementi che andrà crescendo.

È per questo che molti giocatori preferiscono scegliere circa la metà dei loro elementi fra le unità, un terzo dei loro elementi fra i segnalini ordini ed il resto in carte Comando.

Ad esempio, per un formato d'esercito 10/10/10, un giocatore sceglierà intorno a 15 unità, 10 segnalini ordini e 5 carte Comando.

Queste proporzioni possono variare se giocate un esercito con un forte consumo di carte Comando.

## GRADO DEGLI ELEMENTI

La struttura imposta dal gioco fa in modo che non possiate trascurare un grado per favorirne un altro. In una struttura d'esercito 10/10/10 sarete obbligati a prendere 10 elementi Bronzo che siano sotto forma di unità, di segnalini ordini o di carte Comando. Ma alcune scelte di unità e di carte Comando avranno un'importanza determinante sul numero e sulla qualità di vostri segnalini ordini:

- Se scegliete di giocare spesso con gli attacchi combinati o con delle unità come Venusian Ranger Kapitan e Dragoon Kapitan, i segnalini ordini Bronzo saranno spesso utilizzati e dunque costituiranno un'economia sostanziale per scegliere carte ed unità di grado superiore.
- Se scegliete di giocare delle unità con azioni speciali o delle unità in attesa, i segnalini ordini Argento ed Oro saranno spesso necessari e dunque saranno preferite carte ed unità di questo grado (esempio, le unità Iperattive).
- Se giocate delle carte Comando con un costo di riacquisto, cercate di prevedere questo sovraccarico in segnalini ordini corrispondenti in occasione della selezione dei vostri elementi. Se preferite giocare delle unità Tattiche più economiche, aspettatevi lo stesso alcune difficoltà nel scegliere i segnalini ordini Argento visto che è il grado minimo per questo tipo d'unità.



- Infine, alcune carte Comando richiedono molte azioni per essere giocate o messe in atto (ad esempio, *Fuoco a volontà* o *L'Oscurità divorante*). Altre permettono di far rigiocare un'unità più volte nello stesso round come con *Volontà del Cardinale*. Quindi occorrerà tenere conto di questo sovra consumo di segnalini ordini Argento o Oro.

## QUALCHE CONSIDERAZIONE STATISTICA

Lo scopo di questa sezione è di ricordare alcune basi per valutare meglio la combinazione di dadi utilizzata da un'unità in occasione di un attacco.

**Prima valutazione:** la gittata reale di una dado.

Troppo spesso, per un colore di dado, si confonde la sua gittata massima (il migliore dei casi) e la sua gittata efficace (la maggior parte dei casi).

Ciò vuole dire che se attaccate sempre per la gittata massima di una dado, moltiplicate la probabilità di fallimento.

- La gittata massima di un dado verde è di 8 (16,5% dei lanci), la sua gittata efficace è di 5 (67% dei lanci)
- La gittata massima di un dado blu è di 6 (16,5% dei lanci), la sua gittata efficace è di 4 (67% dei lanci)
- La gittata massima di un dado rosso è di 4 (16,5% dei lanci), la sua gittata efficace è di 2 (50% dei lanci)
- La gittata massima di un dado giallo è di 2 (16,5% dei lanci), la sua gittata efficace è di 1 (67% dei lanci)

**Seconda valutazione:** i danni reali di un dado.

Troppo spesso, per una data combinazione di dadi, si considerano i valori massimi di danno (il migliore dei casi) per valutarla e non il suo valore medio (la maggior parte dei casi). Ciò vuole dire che se attaccate un obiettivo comparando soltanto le sue ferite con la valutazione massima, avete tutte le possibilità di ferirla soltanto.



Per valutare i danni medi di una combinazione, potete aggiungere semplicemente i danni medi di ogni di ciascun dado:

- I danni medi di un dado verde sono di 0,33 (con il 16,5% di un risultato nullo)
- I danni medi di un dado blu sono di 0,67 (con il 16,5% di un risultato nullo)
- I danni medi di un dado rosso sono di 0,50 (con il 33% di un risultato nullo)
- I danni medi di un dado giallo sono di 0,83 (con il 33% di un risultato nullo)

In altre parole, un'unità che sarebbe portata a lanciare 8 dadi verdi, infliggerà soltanto 2 o 3 punti di danno nella maggior parte dei casi!

Infine le carte Comando che aggiungono dadi addizionali ad un attacco hanno utilizzi diversi nel gioco:

- Le carte *Coordinate Radio* e *Prova di Fede* hanno come obiettivo di correggere la portata o i danni dopo avere lanciato i dadi (queste dadi non potranno dunque essere rilanciati). Non saranno utilizzate se non per un attacco che fallisce di un pelo (se la gittata del lancio principale è mediocre o se manca 1 solo punto ferita per distruggere l'obiettivo).
- Le carte *Invocare Frenesia* ed *Artiglieria Pesante* hanno come obiettivo di aumentare i danni di un attacco prima di avere lanciato i dadi (questi dadi potranno dunque essere rilanciati). Saranno utilizzate soltanto contro un obiettivo coriaceo (per aggiungere da 1 a 2 punti di danno).

## TIPO DI UNITÀ

Quando organizzerete il vostro esercito, sarà necessario identificare chiaramente ciò che sceglierete in termini di funzionalità per la vostra partita. Ecco un pannello di alcune funzionalità che permettono di caratterizzare un'unità (alcune possono svolgere molte funzioni):

- **Lanciatori di carte:** sono le unità che dispongono di un grande numero di icone Comando e/o di un'abilità speciale per giocare le carte Comando più esigenti del vostro esercito. Queste unità dovranno essere protette allo scopo di preservare le vostre opzioni tattiche.



• **Tattici:** ogni fazione possiede un'unità di questo tipo che permette di recuperare le carte giocate durante la partita a certe condizioni. Grazie ad esse potete organizzare delle combinazioni con una carta Comando con obiettivo di distruggere un'unità nemica per recuperare infine la carta scartata. Attenzione! Le carte Cecchino, Tattica e Oscura Simmetria non sono oggetto di un recupero da parte dei TATTICI.

• **Guardiani:** sono unità con una combinazione composta in parte da dadi verdi (lunga gittata) e sprovviste di azioni speciali.

Ma con un segnalino ordini dedicheranno la loro ultima azione a mettersi in attesa poiché non avranno null'altro da fare. Occorrerà mettere queste unità in copertura poiché dovranno conservare una LDV sul nemico. La parola chiave Armatura o una salute 3 gli permetterà di mantenere la loro posizione più a lungo.

• **Colonizzatori:** sono unità con facilità di spostamento (bonus al movimento, Volante). Queste unità dovranno prendere possesso delle varie Zone Vittoria per beneficiare dei bonus speciali e punti vittoria (PV) alla fine e all'inizio del round. Poiché queste Zone Vittoria non sono protette, queste unità dovranno essere capaci di battere in ritirata facilmente anche a costo di farsi danneggiare in parte durante il round. Saranno del resto attivate in ultimo per essere esposte il meno possibile al fuoco del nemico. Le parole chiave Schivare o Infiltrato sono un bonus non trascurabile.

• **Tiratori:** sono unità che hanno la parola chiave Precisione o la icona Comando Cecchino. La loro tattica è molto semplice: toccare senza essere toccato. Si distinguono dai Guardiani per il fatto che si mettono di rado in attesa e che parteciperanno spesso agli attacchi combinati. Si differenziano anche degli Assassini per la loro capacità di danno che è insufficiente per distruggere le unità nemiche più coriacee. Naturalmente cercheranno di mettersi in copertura con una LDV più sgombra possibile.

• **Difensori:** sono unità che dispongono o forniscono un'immunità ai danni. I difensori resteranno spesso in seconda linea con la LDV bloccata dai loro camerati. Da non scegliere se siete sicuri che la fazione avversa utilizzerà il colore di dadi che corrispondono a quest'unità.



• **Combinatori:** sono molto spesso unità Bronzo che dispongono di una combinazione di dadi verdi e del minimo di icona Comando. Nell'incapacità di condurre gli attacchi da soli, forniranno un appoggio significativo alle altre unità nel quadro di un attacco combinato.

• **Attaccabrighe:** sono unità che hanno una combinazione di dadi rossi e gialli in attacco o con una azione speciale che permette di infliggere danni a molte unità adiacenti. La loro tattica è molto semplice: venire a contatto del nemico ed evitare di farsi uccidere nel frattempo.

La parola chiave Infiltrato sarà loro utile per evitare i Guardiani.

• **Assassini:** sono unità che dispongono sia di una combinazione di dadi d'attacco mortali (tenete conto soltanto dei dadi gialli e blu) sia di un'abilità speciale che arriva a questo risultato. Quest'unità saranno incaricate di distruggere le unità più importanti o di grado Oro dell'esercito avversario.

• **Sfoltitori:** sono unità che dispongono di un'abilità sia di attaccare a distanza più volte, sia di assegnare i danni ad un secondo obiettivo. Queste unità dovranno attaccare in modo prioritario le unità nemiche debolmente protette (gli Sfoltitori utilizzano di solito dadi verdi per i loro attacchi). Il loro obiettivo è di stabilire una superiorità numerica a favore del loro campo.

• **Scocciatori:** sono Attaccabrighe che dispongono di un'abilità o di una azione speciale che permette di mettere un segnalino ordini su una unità nemica a certe condizioni. Queste unità dovranno spesso esporsi per neutralizzare durante un round le unità importanti o di grado Oro dell'esercito avversario. Questo non è così radicale come distruggere un'unità nemica (i morti non agiscono), ma questa capacità può essere una buona alternativa contro obiettivi particolarmente tosti.

• **Spingitori:** sono unità che dispongono di un'abilità o una azione speciale che permette di muovere unità ostili di uno o più esagoni a certe condizioni. Queste unità dovranno spesso trovarsi a contatto del nemico per spingerlo fuori dalla copertura o metterlo nella LDV di un'unità amica che potrà allora attaccarla. Possono permettersi anche di disperdere i Cumulatori.



• **Cumulatori:** sono unità che beneficiano di bonus forniti da altre unità amiche (generalmente condividendo uno stesso attributo). Queste unità dovranno spesso rimanere raggruppate per non perdere il bonus conferito (molte copie di una stessa unità permettono di accumulare i bonus). Tali gruppi di unità saranno gli obiettivi privilegiati degli Sfaltitori e degli Spingitori.

• **Kamikaze:** sono unità che infliggono danni o perdite alle unità nemiche in caso di distruzione. In pratica ciò si riduce a scambiare punti vittoria con l'avversario. Tutto il problema di certo sta nel rendere redditizia questa opzione che sarà soprattutto attuata alla fine della partita se mirate al punteggio e desiderate vincere la partita.

• **Immortali:** sono unità che dispongono di un'abilità curativa che permette così di prolungare la loro speranza di vita. In generale, più queste unità saranno capaci di sopportare meglio i danni (ferite 3) più saranno in grado di attuare questa abilità. Sul modello dei Guardiani, gli Immortali cercheranno di mettersi in copertura, ma in prima linea, per fissare l'avversario.

• **Appiccicosi:** sono Attaccabrighe che hanno in più la parola chiave Ingaggio.

Il loro obiettivo principale: mettere l'uncino sui Colonizzatori e soprattutto non mollarli più. L'ideale è di mettersi al contatto con l'obiettivo mettendosi in copertura, così l'unità nemica soffrirà tutte le pene del mondo per liberarsi dell'Appiccicoso.

• **Iperattivi:** sono unità che hanno l'abilità di rigiocare o fare rigiocare una seconda volta nello stesso round o ancora di attivare una terza unità durante uno stesso turno (o anche fornire azioni garantite indipendentemente dal grado del segnalino ordini assegnato). Il proprietario di tali unità dovrà prevedere la spesa di un numero maggiore di segnalini ordini.

Naturalmente, la maggioranza delle carte Comando permetterà di ricreare, in modo temporaneo, le funzionalità appena descritte.



## LE FAZIONI DEL GIOCO

Ogni fazione vi sarà brevemente presentata in questa rubrica grazie alle funzionalità definite precedentemente. Per ciascuna di queste funzionalità, saranno indicati i nomi delle unità e, in corsivo, le carte Comando corrispondenti (queste sono classificate secondo le unità che, per ogni fazione, possono utilizzarle). Lo scopo non è di dilungarsi su ogni singola carta bensì di identificare i punti forti e le carenze di ogni fazione.

### CAPITOL

La Capitol possiede 4 punti forti:

- I Guardiani, i Tiratori e gli Sfaltitori sono numerosi e garantiscono attacchi a distanza molto frequenti. Le carte *Coordinazione Letale*, *Fuoco a volontà*, *Tiro ad Effetto* e *Tiro da Cecchino* ottimizzeranno questa facoltà.
- I Colonizzatori sono anche loro molto numerosi e permettono così di occupare più facilmente le Zone Vittoria e molto spesso la parola chiave Schivare garantisce loro protezione in caso d'attacco a distanza. Le carte *Carica Capitol*, *Zaino Jet d'Assalto*, *Marcia Forzata* e *Ritirata Tattica* o anche la capacità speciale di Trasporto permettono di estendere questa funzionalità ad altre unità.
- I Cumulatori rafforzano, se necessario, la capacità eccellente di tiro e di movimento della fazione. A questo titolo le unità Ranger fungono da perno all'esercito Capitol. Le numerose unità che possono utilizzare le carte permettono facilmente di giocare le carte Comando.
- Infine, la carta *Orgoglio Capitol* è un'esclusiva dei Capitol e permetterà di accumulare più rapidamente dei Punti Vittoria. Tuttavia questa carta Comando sarà giocabile soltanto da unità con tre icone Comando.



La Capitol possiede 3 punti deboli:

- Nonostante le unità Difensori per evitare gli attacchi, gli Immortali sono inesistenti ed alcune unità possono sopportare soltanto 1 punto di danno (Martian Banshee Trooper e KA-67 Great Grey Scout)! In breve il vostro esercito avrà difficoltà a tenere testa ad un gioco d'usura.
- Attaccabrighe ed Assassini sono rari. La combinazione con la carta *Coordinate Radio* permetterà di rafforzare un po' il gioco della Capitol contro gli obiettivi molto protetti ma senza tuttavia rispondervi adeguatamente.
- La carta *Intercettare Comando* è troppo costosa e sottoposta a troppe restrizioni per costituire realmente un'opzione anti-gioco.

**Lanciatori di carte :** Mitch Hunter, Ranger Commander, Martian Banshee Hero, Ranger Elite, Free Marine Tank Hunter, *Orgoglio Capitol*

**Tattici :** Ranger Commander

**Guardiani :** KA-67 Great Grey Fighter

**Colonizzatori :** Martian Banshee Hero, KA-67 Great Grey Fighter, KA-67 Great Grey Scout, Martian Banshee Sergeant, Martian Banshee Trooper, Capitol Ranger, *Carica Capitol*, *Zaino Jet d'Assalto*, *Marcia Forzata*, *Ritirata Tattica*.

**Difensori :** Martian Banshee Trooper, *Bersaglio Civetta*, *Esca*

**Tiratori :** Ranger Commander, Ranger Elite, Capitol Ranger, Free Marine Hero, Martian Banshee Trooper, *Coordinate Radio*, *Tiro ad Effetto*, *Tiro da Cecchino*

**Combinatori :** Martian Banshee Hero, Martian Banshee Sergeant, Martian Banshee Trooper, *Coordinazione Letale*

**Attaccabrighe :** Mitch Hunter, Free Marine Tank Hunter

**Assassini :** Free Marine Tank Hunter \*, *A Bruciapelo*

**Sfoltitori :** Freedom Brigadier Sergeant, *Fuoco a Volontà*

**Cumulatori :** Ranger Commander, Ranger Elite, Capitol Ranger

**Anti-gioco:** *Intercettare Comando*

**Iperattivi :** Mitch Hunter



## BAUHAUS

La Bauhaus possiede 4 punti forti:

- I Guardiani, gli Assassini e gli Sfortiti sono numerosi ed utilizzano spesso dadi blu. Dispongono inoltre della abilità Cecchino che permette di ignorare la copertura nemica. Le carte *Artiglieria Pesante* e *Calma Elevata* rafforzeranno queste opzioni d'attacco infischiandosi delle protezioni del nemico.
- Gli Iperattivi sono numerosi e permettono di sfruttare al massimo i segnalini ordini Bronzo o di rigiocare più volte in un round. E poiché le unità interessate sono anche Guardiani e Sfortiti ciò ritorna a rafforzare ancora il precedente punto forte.
- I Difensori sono anche loro numerosi e questo permette all'esercito Bauhaus di attuare un gioco d'usura. Le carte *Ministero della Guerra* e *Nobile Sacrificio* potranno essere combinate alla parola chiave Armatura in dote ad alcune unità.
- Infine, la carta *Tecnologia Superiore* è un'esclusiva della Bauhaus e permette di copiare una abilità o una azione speciale. Permetterà di realizzare combinazioni che esplodono come con Raffica Incendiaria e Colpo Mortale, ad esempio.

La Bauhaus possiede 3 punti deboli:

- I Colonizzatori sono inesistenti e le carte *Marcia Forzata* o *Ritirata Tattica* attenuano soltanto in parte le necessità di mobilità causate dagli Attaccabrighe.
- Ad eccezione della capacità speciale Camuffamento della Etoilles Mortant per ricambiare un gioco d'attacco a distanza dell'avversario, la Bauhaus non possiede alcuna carta sulla quale basare un'opzione d'anti-gioco.
- I Venusian Ranger diventano unità Cumulatori soltanto se collaborano con le unità Ranger della Capitol, dunque un'opzione riservata ad un esercito misto!

**Lanciatori di carte :** Max Steiner, Venusian Ranger Kapitan, Venusian Ranger Sergeant, Bear Kapitan, Dragoon Kapitan, Security Specialist

**Tattici :** Security Specialist



**Guardiani :** Venusian Ranger Sergeant, Security Specialist, Dragoon, *Calma Elevata*

**Colonizzatori :** *Marcia Forzata, Ritirata Tattica*

**Tiratori :** Dragoon Kapitan, Dragoon, *Tiro ad Effetto, Tiro da Cecchino*

**Difensori :** Vulkan Battlesuit, Battlesuit Prototype, *Esca, Ministero della Guerra, Nobile Sacrificio, Riflessi Pronti*

**Attaccabrighe :** Bear Sergeant, Vulkan Battlesuit

**Assassini :** Max Steiner, Etoilles Mortant, Bear Kapitan, *A Bruciapelo*

**Sfoltitori :** Max Steiner, Venusian Ranger Kapitan, Venusian Ranger, *Artiglieria Pesante*

**Scocciatori :** Bear Trooper, Vulkan Battlesuit

**Appiccicosi :** *Duello Mortale*

**Anti-gioco :** Etoilles Mortant

**Iperattivi :** Venusian Ranger Kapitan, Venusian Ranger Sergeant, Dragoon Kapitan, *Ricarica Veloce*

## LA FRATELLANZA

La Fratellanza possiede 4 punti forti:

- Gli Immortali sono numerosi e saranno necessari per sostenere gli Attaccabrighe nel caso di un gioco d'usura. Dispongono di una buona salute o delle parole chiave Armatura o Infiltrato che non sono trascurabili per questo tipo di gioco. La carta *Martello del Giudizio* permetterà di sfruttare i molti dadi rossi usati dagli Attaccabrighe per farne al momento degli Assassini.
- I Cumulatori forniscono bonus che sono specialmente destinati agli Attaccabrighe. Il Keeper Of The Art e la carta *Martello del Giudizio* saranno utilizzati in combinazione con Inquisitor Majoris per ottimizzare il recupero di carte.
- I Lanciatori di carte sono anch'essi numerosi e ciò permette all'esercito della Fratellanza di attuare molte opzioni tattiche. Le carte *Volontà del Cardinale* ed *Poni la Domanda* potranno essere sfruttate per controllare lo svolgimento del round di gioco. Rafforzata dallo Archinquisitor Nikodemus, quest'opzione di gioco permetterà di bloccare efficacemente il gioco avversario. Le carte *Levitazione Divina* o *Teletrasporto* compensano molto efficacemente l'assenza di Colonizzatori. Quanto alle carte *Dissipazione* e *Litania d'Acciaio*, costituiscono un'opzione di difesa efficace per i Guardiani!



- Infine l'unità Mortificator Master è un'esclusiva della Fratellanza che permette, per il costo di un'azione speciale, di scegliere il risultato di un tipo di dadi. Grazie ai suoi dadi blu e gialli e alla sua capacità di giocare le carte Cecchino, il Mortificator Master è ideale per il combattimento a distanza media. Con le unità Mortificator Shadow e Sacred Warrior, la Fratellanza dispone anche di Assassini efficaci per opporsi ad un esercito dell'Oscura Legione.

La Fratellanza possiede 3 punti deboli:

- I Guardiani e i Tiratori hanno una potenza di fuoco mediocre con l'utilizzo dei dadi rossi. Gli Sfaltitori sono inesistenti e solo la carta *Retribuzione Divina* o *Guardiano Vigilante* possono permettere di sviluppare questa opzione di gioco. Questa debolezza farà sì che la Fratellanza soffrirà davanti al gioco a lunga distanza che l'avversario sceglierà certamente.
- A differenza di Algeroth, gli Attaccabrighe della Fratellanza utilizzano soltanto molto poco i dadi gialli. Quindi costantemente sarete tentati di giocare delle carte Comando come *Martello del Giudizio* per compensare questa debolezza statistica. Questa grande necessità di carte vi obbligherà a scegliere meno unità nella vostra struttura d'esercito.
- Alcune unità sono poco interessanti di fronte ad un avversario corporativo: il Sacred Warrior e Mortificator Shadow. Quanto alla Fury Elite Guard, quest'unità è fragile (salute 1) con una abilità speciale difficile da fare fruttare (date 1 PV al vostro avversario contro 1 punto di danno non assorbibile). Il vostro avversario potrà molto facilmente neutralizzare questa opzione di gioco con un Immortale.

**Lanciatori di carte :** Archinquisitor Nikodemus, Keeper Of The Art, Mortificator Master, Inquisitor Majoris, Fury Elite Bishop

**Tattici:** Inquisitor Majoris

**Guardiani :** Inquisitor, Inquisitor Majoris, *Guardiano Vigilante*

**Colonizzatori :** Sacred Warrior, *Levitazione Divina*, *Teletrasporto*

**Difensori :** Fury Elite Templar, *Dissipazione*, *Litania d'Acciaio*

**Combinatori :** Mortificator Initiate, *Retribuzione Divina*



**Attaccabrighe :** Archinquisitor Nikodemus, Fury Elite Templar, Fury Elite Bishop, Keeper Of The Art, Mortificator Shadow, Sacred Warrior, Fury Elite Guard, *Prova di Fede*

**Assassini :** Mortificator Master, Mortificator Shadow \*, Sacred Warrior \*, *Martello del Giudizio, Tiro da Cecchino A Bruciapelo, Tiro ad Effetto*

**Cumulatori:** Fury Elite Templar, Fury Elite Bishop, Fury Elite Guard, Keeper Of The Art

**Scocciatori :** Archinquisitor Nikodemus, *Poni la Domanda*

**Kamikaze :** Fury Elite Guard

**Immortali :** Fury Elite Bishop, Inquisitor, *Reincarnazione, Esorcismo della Carne*

**Appiccicosi :** Fury Elite Guard

**Anti-gioco :** *Ascolta la Parola*

**Iperattivi :** *Volontà del Cardinale*

## ALGEROTH

Algeroth possiede 4 punti forti:

- Gli Attaccabrighe, gli Spingitori e gli Appiccicosi sono numerosi ed utilizzano spesso dadi gialli. Dispongono di una buona riserva di salute ma richiederanno spesso segnalini ordini Oro per usare le loro azioni speciali al contatto col nemico. La carta *Invocare Frenesia* permetterà di farne temporaneamente degli Assassini.
- Le unità Guardiani e i Tiratori sono di buona qualità e permetteranno di rafforzare il gioco di Algeroth a lunga distanza. La carta *Invocare Frenesia* è l'unica combinazione giocabile con queste unità.
- Algeroth dispone di numerose carte d'anti-gioco tra cui *Terrore, Tecnologia Oscura, Possessione Psichica* ed *Apocalypse*. Queste carte permettono di ribaltare efficacemente il gioco sfavorevole (sono carte di rottura).
- Infine la carta *L'Oscurità Divorante* è un'esclusiva di Algeroth che permette, al costo di un segnalino ordine Oro, di sacrificare una delle vostre unità per distruggere un'unità nemica. Considerate soltanto se badare al punteggio o eliminare un'unità importante nell'esercito nemico.



Algeroth possiede 3 punti deboli:

- Le unità Lanciatori di carte sono rare e questo limiterà allo stesso tempo le vostre opzioni tattiche. Preservate queste unità il più a lungo possibile altrimenti di non potrete più lanciare alcune carte verso la fine della partita.
- Le unità Sfaltitori sono inesistenti e la carta *Getto d'Acido* è accessibile soltanto ai Lanciatori di carte! In breve il vostro esercito fatterà per eliminare a distanza le unità nemiche poco protette.
- Le unità Colonizzatori sono inesistenti e le carte *Simbiosi Necrovisuale* o *Velocità Bestiale* attenuano soltanto in parte le necessità di mobilità causate dagli Attaccabrighe. L'Ezoghoul è la vittima predestinata con la sua abilità restrittiva Corpo a Corpo. Il Biogiant è un altro esempio di questa mancanza di mobilità (velocità 3).

**Lanciatori di carte** : Supreme Technomancer, Golgotha, Alakhai The Cunning

**Tattici** : Tekron Warmaster

**Guardiani** : Infernal Corroder, Profanateurs Nécromutant , Tekron Warmaster

**Colonizzatori** : *Simbiosi Necrovisuale*, *Velocità Bestiale*

**Tiratori** : Gomorrian Emasculator, Venerable Technomancer

**Difensori** : Technomancer

**Combinatori** : Technomancer, Necromutant Tormentor, Necromutant

**Attaccabrighe** : Ezoghoul, Supreme Technomancer, *Aura Oscura*

**Assassini** : Golgotha, Alakhai The Cunning, *Invocare Frenesia*

**Sfaltitori** : *Getto d'Acido*

**Scocciatori** : Biogiant

**Pousseurs** : Advanced Biogiant, Ezoghoul Ravager

**Kamikaze** : *L'Oscurità Divorante*

**Immortali** : Necromutant Defiler, Necromutant Tormentor

**Appiccicosi** : Advanced Biogiant, Ezoghoul Ravager, Golgotha

**Anti-gioco** : Alakhai The Cunning, *Invocare Terrore*, *Tecnologia Oscura*, *Apocalypse*

**Iperattivi** : *Compressione Temporale*



## ESERCITO MISTO

Un esercito a struttura mista, cioè che fa appello ad elementi che provengono da fazioni diverse, sarà attuato soltanto per smussare alcune carenze o mettere in atto alcune combinazioni ben identificate. All'origine, quest'opzione di gioco fu istituita per permettere a giocatori che avrebbero comperato le miniature in formato alla cieca (collezionabile) di potere facilmente impiegarle. Ma da allora, le miniature sono acquistabili in modo non più collezionabile dunque quest'opzione ha perso ragion d'essere. Cominciamo quindi a descrivere i vantaggi e gli svantaggi di un esercito misto.

I due vantaggi di un esercito misto:

- Vi permette di correggere il punto debole di una fazione che giudicate inaccettabile importando l'unità che porterà la funzionalità tanto desiderata. Ad esempio, Inquisitor Majoris con la carta *Esorcizzare la Carne* permetterà al vostro esercito Capitol di curare le proprie unità.
- Vi permette di massimizzare il punto forte di una fazione che giudicate utile per guadagnare la vittoria. Ad esempio, il Ranger Commander e Ranger Elite permetteranno alle unità Venusuian Ranger del vostro esercito Bauhaus di beneficiare di bonus sui danni ed al movimento.

I due svantaggi di un esercito misto:

- Numerosi effetti di gioco non si applicano o sono dedicati soltanto ad elementi che appartengono alla una particolare fazione. Esempio, l'abilità Ispirazione del Venusian Ranger Kapitan riguarda soltanto le unità Bauhaus; il Venusian Ranger Sergeant perde il suo segnalino ordini soltanto se è giocata una carta Comando Bauhaus; ecc.
- La maggioranza delle carte Comando ha icone Comando esclusive per una fazione.

**Soluzione 1:** giocare con questi diversi tipi di carte creando così delle costrizioni supplementari di lancio delle carte durante la partita. **Soluzione 2:** rinunciare a giocare un tipo particolare di carte e quindi sarà meglio importare unità povere in icone Comando (inutile di pagare a peso d'oro un lanciatore di carte diventato inutile). **Soluzione 3:** vi concentrate sulle carte Cecchino o Tattica che permettono così alle unità importate di utilizzare le stesse carte.



## GLI STILI DI GIOCO

Gli stili di gioco disegnano le strategie che sfruttano alcune funzionalità del vostro esercito per attuare sinergie (che cercherete quantomeno di far funzionare). Sono più complessi da realizzare rispetto ad una semplice funzionalità di una unità o di una carta Comando ma, in caso di successo, risultano molto utili almeno per strutturare il vostro gioco durante le vostre prime partite.

Gli stili di gioco sono di per se stessi molto esigenti:

- comportano costrizioni supplementari in termini di struttura d'esercito,
- richiedono una sistemazione particolare delle unità sul campo,
- pongono problemi d'ordine d'attivazione ben preciso per funzionare,
- esigono alcune condizioni di funzionamento regolare come la distruzione d'unità nemiche o l'utilizzo di certe carte Comando.

Gli stili di gioco non si escludono gli uni con gli altri. Potete giocare molto bene gli stili Tattici e Attaccabrighe in uno stesso esercito. Semplicemente, occorrerà fare attenzione a non disperderli.

Infine i consigli prodigati sotto sono soltanto configurazioni ottimali per sfruttare al massimo ogni stile.

### STILE TATTICO

Questo stile si riassume nell'utilizzo e nel recupero intensivo di carte Comando durante tutta la partita. Interesserà in particolare le fazioni Capitol e Fratellanza che sono golose in carte (gli eserciti misti avranno più difficoltà nella sua attuazione).

Le condizioni d'attuazione di questo stile sono le seguenti:

- Scegliete un buon numero di Tattici e di Lanciatori di carte.
- Scegliete, preferibilmente, carte Comando con un costo di riacquisto moderato (1 segnalino ordini di qualsiasi grado) e/o che sono eleggibili per il recupero da parte dei Tattici.



- Durante i primi round della partita, il recupero delle carte sarà realizzato preferibilmente tramite i Tattici. Infatti, avrete poco o nulla di segnalini ordini a disposizione per procedere al riacquisto di carte. Le carte che aumentano i danni o che moltiplicano gli attacchi dovranno portare beneficio in modo prioritario ai Tattici in modo che possano recuperare **immediatamente** le carte che vengono utilizzate.
- Durante gli ultimi round della partita, il recupero delle carte scartate si farà tramite il riacquisto. Infatti, con la perdita di alcune delle vostre unità - possono essere i vostri Tattici - avrete segnalini ordini che resteranno inutilizzati. Il solo lato debole del riacquisto è che vi permette di recuperare le vostre carte soltanto alla fine di ogni round di gioco.
- Se la Zona Vittoria *Bunker di Comando* è messa sul campo, sarà il vostro obiettivo n°1 (evitate di utilizzare un Tattico poiché si tratta di un terreno allo scoperto). Servirà a recuperare in modo prioritario le carte che non hanno costi di riacquisto, che non sono recuperabili da parte dei Tattici o che hanno un costo di riacquisto elevato.
- I Tattici dovranno essere messi in copertura od occupare la Zona Vittoria *Copertura Pesante*. Il loro obiettivo è di sopravvivere il più a lungo possibile durante la partita pur restando capaci di infliggere perdite all'avversario (sono buoni Guardiani).
- Durante un turno di gioco, provate ad attivare i Tattici “per terminare,, le unità nemiche già ferite. Nonostante le loro caratteristiche di Guardiani, evitate di farli partecipare ad attacchi combinati poiché la loro capacità speciale resterà inefficace.
- Per l'esercito Bauhaus, la carta *Tecnologia Superiore* permette di replicare l'abilità dello Security Specialist per un'altra unità (il Venusian Ranger Kapitan è un buono candidato). Per l'esercito Capitol, MitchHunter può togliere il segnalino ordini di qualsiasi Tattico per poter farlo rigiocare. La Fratellanza ha un'opzione simile con la carta *Volontà del Cardinale*.
- Infine, poter giocare delle carte in modo intensivo permette di sfruttare seriamente le abilità speciali di alcune unità. Ricordiamo che per ogni carta giocata, potrete muovere più Ranger della Capitol di un esagono, curare di 2 punti di danni molti Inquisitor, togliere i loro segnalini ordini a molti Venusian Ranger Sergeant o attaccare gratuitamente con molti Venerable Technomancer. E tutto questo, prima di considerare gli effetti delle carte stesse!



## STILE ATTACABRIGHE

Questo stile si riassume nell'utilizzo intensivo degli Attaccabrighe. Interesserà in particolare le fazioni Fratellanza e Algeroth e, in una misura minore, la Bauhaus.

Le condizioni d'attuazione di questo stile sono le seguenti:

- Scegliete un buon numero di Attaccabrighe, Assassini, Difensori, Scocciatori, Spingitori, Kamikaze e Appiccicosi. I Mortificator Shadow e i Sacred Warrior saranno previsti soltanto contro un avversario che gioca l'Oscura Legione. I Technomancer saranno previsti soltanto contro un avversario che gioca con la Fratellanza. Alakhaï non sarà necessario. Per migliorare lo spostamento dell'esercito Bauhaus, avrete bisogno delle unità KA-67 Great Grey Scout e Mitch Hunter.
- Durante i primi turni di gioco, muoverete principalmente il vostro esercito in ordine sparso per venire al contatto del nemico.
- Le unità che si metteranno in attesa saranno quelle del vostro avversario. Cercherete di sfruttare tutte le coperture del terreno, un muro sarà la migliore delle protezioni. Se vi dovete muovere nella LdV nemica, non esitate ad utilizzare i Difensori ed gli Immortali come schermi viventi. La Vulkan Battlesuit sarà l'ideale per questo lavoro. I Fury Elite Bishop saranno attivati il più tardi possibile nel round perché gli esagoni così guadagnati nello spostamento non si traducano con un'esposizione agli attacchi nemici. Le carte *Reincarnazione* ed *Esorcizzare la Carne* saranno fortemente valutazioni e le Zone Vittoria *Zone dei Rinforzi* e *Centro di Smistamento*.
- Le Fury Elite Guard dovranno essere giocate in gruppo su uno stesso obiettivo: è il tipo d'opzione che occorre giocare a fondo o non giocare della totalità. I loro obiettivi prioritari saranno i Colonizzatori ostili, unità che dispongono di troppa poca salute da riflettere due volte prima di attaccare le vostre Kamikaze. Grazie al loro bonus in spostamento e la parola chiave Ingaggio, sono del tutto indicate per seguire ed immobilizzare le unità e il Martian Banshee Trooper o il KA-67 Great Grey.



- Gli Scocciatori, appena arriveranno a portata efficace, dovranno neutralizzare i Guardiani nemici che sarebbero i più pericolosi per il vostro esercito. Lo scopo non è di uccidere ma neutralizzare il massimo di attacchi nemici. La carta *Velocità Bestiale* sarà utilizzata per muovere il Biogiant per portarlo in prima linea. Fa da eccellente unità diversiva per un costo modico!
- Appena arriverete a meno di 3 esagoni del nemico, che è la portata efficace della maggioranza degli Attaccabrighe, fate agire prioritariamente gli Spingitori, se ne avete. Questi saranno incaricati di cacciare il nemico dalle sue coperture ed avvicinarlo alle unità amiche che dispongono di attacchi multipli.
- È allora che le Fury Elite ed il Keeper Of The Art si raccoglieranno per attuare le combinazioni di bonus. Fury Elite Templar utilizzeranno la loro capacità Scudo della Fede, i Fury Elite Bishop la loro azione speciale Benedizione del Cardinale e infine i Keeper O The Art conferiranno il bonus cumulativo ai danni.
- Le unità capaci di attacchi multipli o con una combinazione di dadi rossi attaccheranno prioritariamente i nemici leggermente protetti e con poca salute. Golgotha con *Getto d'Acido* è perfetta per questo. Il Bear Sergeant utilizzerà l'azione speciale Trasporto del KA-67 Great Grey Scout per trovarsi in mezzo ad un numero massimo di nemici prima di utilizzare le sue 3 azioni per iniziare Tattiche Selvagge. Non esitate ad utilizzare le capacità di Mitch Hunter o le carte *Volontà del Cardinale* e *Compressione Temporale* per moltiplicare le attivazioni.
- Le unità Assassini attaccheranno prioritariamente i nemici fortemente protetti e con molta salute. Giocate le carte *Invocare Frenesia*, *Martello del Giudizio*, *Artiglieria Pesante*. Infine vi resta sempre la possibilità di effettuare attacchi combinati se avete la superiorità numerica.
- La carta *L'oscurità Divorante* sarà utilizzata soltanto da unità molto seriamente ferite contro unità nemiche indenni per una redditività massima.
- Per quanto riguarda le Zone Vittoria, la più interessante sembra essere la *Zona dei Rinforzi* per rimettere in gioco le unità bronzo che vi farete inevitabilmente uccidere durante i primi round di gioco.



## STILE TIRATORE

Questo stile si riassume all'utilizzo intensivo dei Colonizzatori e dei Tiratori. La funzionalità Colonizzatori sarà importante poiché un tiratore scelto ha sempre bisogno di posizionarsi bene e di restare a distanza dal nemico. Interesserà in particolare alla fazione Capitol e, in una misura inferiore, Bauhaus, Fratellanza ed Algeroth.

Le condizioni d'attuazione di questo stile sono le seguenti:

- Scegliete un buon numero di Tiratori, Guardiani, Sfaltitori, Assassini, Difensori, Immortali e Colonizzatori. I Mortificator Shadow saranno previsti soltanto contro un avversario che gioca l'Oscura Legione.
- Se giocate Capitol, scegliete anche tutti i gradi di Venusian Ranger per sfruttare i bonus dei RANGER. Se giocate Bauhaus, scegliete tutte i gradi di Capitol Ranger per lo stesso motivo. Per Algeroth, Golgotha non sarà necessario.
- Per quanto riguarda la sistemazione delle unità, farete in maniera che i Guardiani occupino in modo prioritario le zone di copertura e che i Tiratori restino dietro. Muovete inizialmente le unità meno importanti per non esporre troppo presto le più importanti agli attacchi nemici.
- Le unità che forniranno bonus barricatele dietro i muri poiché non hanno bisogno di una LdV fino al nemico.
- I Colonizzatori occuperanno le Zone Vittoria soltanto alla fine del round per non esporsi inutilmente agli attacchi del nemico.
- La parola chiave Schivare che costituisce la sola protezione delle unità Martian Banshee e KA-67 Great Grey ne faranno dei Colonizzatori ideali. La Capitol può "catapultare,, unità RANGER raccogliendo molti Ranger Elite attorno a loro. Algeroth disporrà di una eccellente contromisura a questa tattica d'occupazione giocando la carta *Apocalisse!* Infine i Colonizzatori daranno la preferenza alla Zona Vittoria *Copertura Pesante*.
- Gli Sfaltitori serviranno a dissuadere il nemico dal raccogliersi. Un esercito misto Capitol/Bauhaus può mettere a profitto la capacità Fuoco a Raffica raccogliendo molti Rnger Commandant attorno a gradi Bronzo ed Oro del Venusian Ranger. Infine gli Sfaltitori cercheranno di occupare la Zona Vittoria *Bunker delle Munizioni*.



- I Tiratori serviranno ad attaccare il nemico a lunghissima distanza o dietro i muri. Le unità con la parola chiave Precisione e/o la icona Comando Cecchino saranno le privilegiate. La Capitol metterà a profitto le sue unità Free Marine e la carta *Fuoco a Volontà* per moltiplicare i suoi attacchi. Algeroth utilizzerà il Gommorrian Emasculator e la carta *Invocare Frenesia* per ottenere una combinazione interessante a lunghissima distanza. Infine i Tiratori cercheranno di occupare a tutti i costi la Zona Vittoria *Postazione da Cecchino*.
- I Combinatori parteciperanno agli attacchi combinati, i loro dadi di combattimento sono troppo leggeri per attaccare da soli! Metteranno a profitto i loro dadi verdi per aggiungere frequentemente i loro danni. La Capitol dispone della carta *Coordinazione Letale* e la Fratellanza, della carta *Retribuzione Divina*, per condurre gratuitamente un tale attacco.
- Gli Assassini si incaricheranno degli obiettivi più coriacei. Le unità con la icona Comando Cecchino utilizzeranno la carta *A Bruciapelo* per eliminare un nemico che viene a contatto, in caso contrario assumono il rischio di isolarsi nel campo nemico. Contro le unità a base doppia, la Capitol utilizzerà il Free Marine Tank Hunter e la carta *Coordinate Radio* per ottenere una combinazione interessante a lunga distanza. Grazie alla carta *Tecnologia Superiore*, la Bauhaus potrà combinare le abilità Fuoco a Raffica e Colpo Mortale delle sue unità per creare una vera ecatombe. Infine Algeroth disporrà della carta *Invocare Frenesia* per trasformare qualsiasi tiro a distanza in attacco devastante!
- I Guardiani saranno le unità messe in attesa per proibire alcune zone alle unità nemiche. Saranno costantemente nella LdV del nemico in caso contrario la loro azione di attesa non servirebbe a nulla. La Bauhaus utilizzerà Battlesuit Prototype e la carta *Calma Elevata* per ottenere un Guardiano efficace. La Fratellanza ricorrerà alla carta *Guardiano Vigilante* per mettere in attesa una terza unità nello stesso turno. Algeroth possiede una sola unità, Infernal Corroder, che migliora i suoi danni con un attacco di attesa. La Zona Vittoria *Copertura Pesante* costituirà il rifugio ideale per quest'unità.
- Per difendersi e resistere ad un gioco d'usura, i Difensori e gli Immortali saranno necessari. In particolare per la fazione Capitol che è molto fragile e sulla quale il vostro avversario intenderà guadagnarsi la vittoria. Tutte le carte di queste due funzionalità saranno buone da giocare per conservare in vita il più a lungo possibile i vostri Guardiani che costituiranno l'elemento essenziale della vostra difesa.



A questo titolo Algeroth e la Fratellanza dispongono dei migliori Guardiani-Immortali con rispettivamente il Necromutant Defiler e l'Inquisitor. Le carte *Reincarnazione* e *Esorcismo della Carne* sono quasi equivalenti alle Zone Vittoria *Zona dei Rinforzi* e *Centro di Smistamento*.

Ecco. Arriviamo al termine di questa guida. Spero vi possa aver illuminato su alcuni principi di questo gioco che si annuncia ricco in termini di opzioni tattiche.

Ma è soltanto l'inizio poiché questa prima serie trattava soltanto di quattro fazioni sulla dozzina che conta l'universo techno-fantasy di Mutant Chronicles.

Le Megacorporazioni saranno rafforzate in futuro dalle fazioni Imperiale e Cybertronic.

Un'organizzazione intercorporativa, l'Alleanza, introdurrà i leggendari Doomtrooper.

Quanto all'Oscura Legione, arriveranno, secondo le espansioni, i terribili apostoli Ilian, Muawijhe, Demnogonis e Semaï. La guerra è solamente cominciata!

- Coral Beach

(traduzione italiana di halakay)

