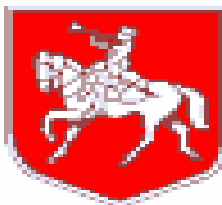

DOOMZINE

THE CHRONICLES

NUMERO 26

AGOSTO 2010





PRINCE AUGUST

www.princeaugust.ie



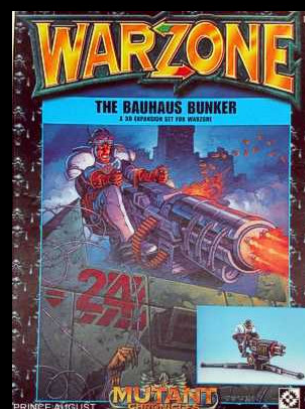
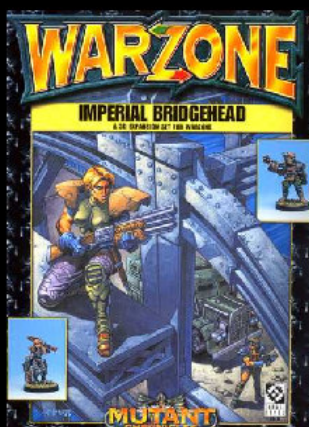
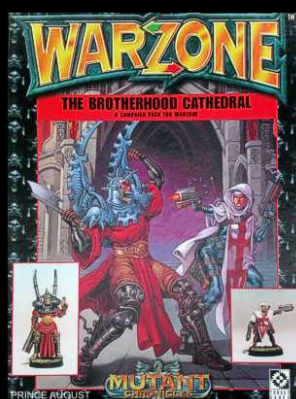
WARZONE
Shopping Basket
[Story + Games prices](#)
[Paints & Transfers](#)
FACTION PRICELISTS:
- [Bauhaus Mega Corp.](#)
- [Brotherhood](#)
- [Capitol Mega-Corp.](#)
- [Cybertronic Corp.](#)
- [Dark Legion](#)
- [Imperial Mega Corp.](#)
- [Mishima Mega Corp.](#)
- [Tribes of Earth](#)
FORUM
NEWSLETTER
ABOUT US
CONTACT US

Warzone Mutant Chronicles & Chronopia Figures.



CHRONOPIA
Shopping Basket
[Story + Games prices](#)
[Paints & Transfers](#)
FACTION PRICELISTS:
- [Blackblood](#)
- [Devout](#)
- [Uwarven](#)
- [Ebon](#)
- [Firstborn](#)
- [Sons of Kronos](#)
- [Stygian](#)
- [Swamp Goblins](#)

MORE MINIATURES TO BATTLE WITH TODAY!



NEW GAME EXPANSION ADDED.



PRINCE AUGUST

www.princeaugust.ie

DOOMZINE 26 - AGOSTO 2010

IN QUESTO NUMERO

EDITORIALE

Pag. 4

MUTANT CHRONICLES

ROLE-PLAYING GAME

INTERVISTA A

Fredrik Dahl Tyskerud

Pag. 5



IL FILM

Recensione della colonna
sonora

Pag. 13

MUTANT CHRONICLES

ON-LINE

Military Role-Playing Games

Pag. 15

MUTANT CHRONICLES

GIOCO DI MINIATURE

Pag. 16

SECONDO SET: LA FRATELLANZA

Pag. 17

MINIATURE DAL M.C.I.C.

Pag. 21



GENESIS

Pag. 23



APPUNTAMENTI E TORNEI DEL 2010

Pag. 32

COVER BY: ALEX HORLEY

(per gentile concessione d'uso al M.C.I.C. -
sono vietate riproduzioni senza il
permesso dell'autore o del M.C.I.C.)



MUTANT CHRONICLES: IL MOMENTO PIÙ DIFFICILE

Mai prima d'ora c'è stato un intervallo tanto ampio da un numero di Doomzine al successivo come in questa occasione: da gennaio 2009 ad agosto 2010.

A nostra parziale discolpa possiamo dire che gli articoli non abbondano, per avere delle collaborazioni occorre spronare ogni fan a fare qualcosa, e se a questo aggiungiamo il "nostro momento più buio", il quadro del perché di questo ritardo è completo.

Il "momento più buio" si riferisce ovviamente al periodo che sta attraversando attualmente questa nostra saga tanto amata, *Mutant Chronicles*, ora che è fallito il gioco della FFG/Nexus, il film ha avuto una accoglienza, per dirla in modo entusiasta, "glaciale", distribuito a macchia di leopardo al cinema, in GB, Russia, Grecia, Filippine e USA, ma qui in modo da passare praticamente inosservato, 2 sale, una a L.A. e una a N.Y., per il resto una distribuzione direttamente in homevideo, tra cui anche nel nostro paese, per finire con il gioco di ruolo della COG, cancellato su richiesta della Paradox.

Quindi, cosa fare per mantenere vivo l'interesse verso MC, almeno qui da noi?

Come M.C.I.C. abbiamo aderito alla Boardgame League, per far vedere al mondo ludico italiano che esiste ancora gioco organizzato di MC, il nostro, presentando un calendario di tornei fino a marzo 2012 che comprende date di *Doomtrooper*, *Warzone*, del gioco di miniature e *Dark Eden*.

A questa iniziativa abbiamo affiancato la produzione di nuove miniature del gioco della FFG/Nexus, oltre all'idea di uno starter kit di *Warzone* da portare alle varie manifestazioni a cui parteciperemo, torniamo ad organizzare tornei a Roma a GiocaRoma, saremo presenti per l'OTTAVO anno consecutivo a Lucca Games con un nostro stand e "debutteremo" a FirenzeGioca.

Oltre alla lavorazione di una nuova espansione per *Doomtrooper* e una per *Dark Eden*, la prima made in MCIC.

DOOMZINE: da questo numero vorremmo ospitare uno o più articoli per ogni gioco di *Mutant Chronicles*, oltre naturalmente a racconti, report di tornei e battaglie, recensioni, interviste e, speriamo, anteprime, quindi rinnoviamo l'invito a tutti a collaborare con articoli riguardanti i NOSTRI giochi preferiti, analizzate fazioni, strategie, carte, miniature, fate articoli su quello che ritenete debba essere ancora analizzato di questa saga.

La parola ora tocca a Voi, appassionati di questa ambientazione, supportare le nostre iniziative.



STAFF M.C.I.C.

DOOMZINE 26

DOOMZINE è una
e-zine aperiodica del



REDAZIONE

Grafica e impaginazione:
Fabio "Sandorado" Dall'Ara

Collaboratori:
Eugenio "Tetzu-ko" Bertacco
Luca "LucaVan" Vanella
Massimo "Capo-Max" Capello
Mirko "Halakay" Marchesi

Hanno collaborato:
Luca "Lucal83" Lauretta
Raffaele "Incredulo" Silvan
Tom Hoover

Questa pubblicazione amatoriale è realizzata nello spirito di libertà di stampa espresso dai seguenti articoli:

Art.21 della Costituzione italiana

"Tutti hanno diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni altro mezzo di diffusione. La stampa non può essere soggetta ad autorizzazioni o censure".

Art. 19 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo

"Ogni individuo ha il diritto alla libertà di opinione e di espressione, incluso il diritto di non essere molestato per la propria opinione e quello di cercare, ricevere e diffondere informazioni e idee attraverso ogni mezzo e senza riguardo a frontiere".

Pubblicazione amatoriale aperiodica e senza scopo di lucro. Non si intende violare alcun copyright o diritto. I diritti sono di esclusivo possesso della Paradox Entertainment, della Fantasy Flight Games, della Nexus Games, della COG Games, della Pressman Film e/o dei rispettivi proprietari. Ogni collaboratore è responsabile delle proprie affermazioni e non rispecchia in alcun modo la redazione. Collaborazioni in qualunque forma, testi o disegni, non verranno in alcun modo retribuiti, ricompensati o restituiti.



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

Contatti:
sandorado@libero.it
www.mcic.it

Il gioco di ruolo della COG Games ha seguito il "normale" iter di un prodotto di Mutant Chronicles: in sviluppo per alcuni anni, a pochi mesi dall'uscita il progetto è stato abbandonato, a seguito di una precisa richiesta della Paradox Entertainment. Vi proponiamo un'intervista con uno degli autori delle illustrazioni che avrebbero arricchito il manuale: Fredrik Dahl Tyskerud.

INTERVISTA A FREDRIK DAHL TYSKERUD a cura di Mirko "Halakay" Marchesi.

Ciao Mirko!

Finalmente, ho alcuni progetti fuori dai piedi, ed ecco l'intervista completa per voi:)

I disegni che ho fatto per MC sono vecchi di 3 anni ormai, ed è stato un po' strano guardarli di nuovo... eh eh.. è successo molto con la mia arte, da allora.

DZ: Parlaci un po' di te ...

Fredrik: Beh, mi hanno detto che ho disegnato fin da quando ero un ragazzino, e io sono uno di quelli che semplicemente non hanno avuto il buon senso di smettere di farlo... ah ah...

Ho avuto il mio primo assaggio del settore nel 2004, credo, quando ho avuto una apparizione dopo aver visto un articolo in una rivista (potrebbe essere stato Computer Arts Magazine, ma non sono del tutto sicuro) di arte digitale, e più specificamente in produzione artistica. Ho finalmente capito che potevo fare una carriera di pittura e disegnare mostri, armi e navi spaziali, ed ero euforico! Ho cominciato ad essere molto più concentrato dopo

quello, così ho frequentato una scuola d'arte per costruire le mie competenze di base, mentre ancora la pittura era strana e meravigliosa.

Nel 2005 ho fondato una società con altri due ragazzi chiamata Mirror Pictures, che era il posto dove ho fatto il mio lavoro quando ho fatto i pezzi per Mutant Chronicles. Dopo di che sono stato assunto da uno studio di design chiamato Desimal dove sono stato per quasi tre anni. Ora ho appena iniziato come artista concettuale per una società di giochi chiamata Snow Castle, e come freelance per aziende di altri RPG e simili. Mentre sto scrivendo questo, sono coinvolto in due giochi per computer, un film, un gioco per iPhone e un gioco da tavolo e sto cercando di spremere un po' di tempo per lavori personali.

DZ: Come descriveresti il tuo stile di arte?

Fredrik: Wow, dura... Non so, davvero. Io non penso al mio lavoro come ad uno stile, di per sé.

Faccio un sacco di fantasy e roba sci-fi, così devo avere



una sorta di realismo, ma poi sempre piegare un po' le regole e, voglio dire, un sacco di creature e simili non sono esattamente quello che ci si trova nel quartiere...

ah ah .. realismo stilizzato, forse? Realismo Dinamico (per rubare un termine con cui si avvicinò Dave Dorman)? Credo che ci dovrò pensare per un paio di anni, e potrei avere una risposta per voi ragazzi, allora! Eh eh...

Q: Fai uno schizzo iniziale o di pianificazione prima di iniziare un nuovo lavoro?

Fredrik: Sì, certamente! Se io sto facendo cose come i pezzi di *Mutant Chronicles*, faccio un gruppo di bozzetti di anteprima per trovare una composizione che funziona, potrei fare schizzi esplorativi per inchiodare gli elementi di design in un pezzo prima di dipingere il tutto nel pezzo finale... Tutto dipende dal pezzo, l'AD e quello che sento di cui ho bisogno di tirare fuori prima di iniziare l'illustrazione, davvero. Ma penso che sia importante esplorare diversi punti! La prima idea è raramente la migliore nella mia esperienza.

DZ: Quando qualcun altro ha scritto il testo per una illustrazione, come fai a decidere quali scene e dettagli disegnare?

Fredrik: Se ho una breve descrizione di fronte a me, come "tre soldati stanno difendendo un diplomatico da un attacco di zombie rafforzati meccanicamente" o qualco-

sa del genere, è più o meno solo a seguito della descrizione che cerco di trovare il modo migliore di raccontare quella storia nel mio disegno. Comunque mi sono trovato con abbastanza tempo a disposizione a volte. Un lavoro che ho fatto recentemente mi era stato presentato con un sacco di materiale di base su un mondo che era stato sviluppato, e poi mi è stata data carta libera di lavorare con pezzi che illustrassero le varie culture del mondo. In questo caso, ho fatto un sacco di letture e preso appunti delle cose che catturarono maggiormente la mia attenzione. Quando ho avuto un sacco di note che avevo scritto per me stesso, ho scelto quelli che ritenevo più belli, e pensato cosa sarebbe piaciuto di più al cliente, e ha proceduto a fare le miniature e schizzi di progettazione. Alcuni hanno portato veramente delle novità, andando avanti e indietro con il cliente.

Sicuramente un buon modo di lavorare, se avete una buona comunicazione! Per cercare di rispondere più al punto (ho la tendenza ad andare fuori strada... scusate, ragazzi .. hehe), cerco di basare le mie decisioni su quello che potrebbe essere più convincente. Se c'è una scena drammatica descritta, potrei lavorare per quello, o se è descritta una cultura specifica, come ad esempio l'abbigliamento e come possono interagire, proverò a fare qualcosa che possa essere utile nel visualizzare quel mondo.



DZ: Quanto tempo ti occorre per creare?

Fredrik: non ho mai messo un timer per quando lavoro, davvero. Vado avanti fino a quando il pezzo è qualcosa di cui sono contento. Quindi non sono sicuro, tutto dipende dalla figura, da quanto sia grande, quanto dettagliata e così via. Le cose più importanti per me sono consegnare in tempo e fare un buon lavoro.

DZ: Quali illustratori, designer e artisti ti ispirano maggiormente?

Fredrik: Questo è davvero un lungo elenco! Sono ispirato da un sacco di persone, sia artisti contemporanei che del passato. Per citarne alcuni: Jean-Léon Gérôme, Odd Nerdrum, Justin "Coro" Kaufman, Brad Rigney, Aleksi Briclot, Daarken, Dave Rapoza, Rembrandt, Renoir, Scott Purdy, Rich "Flaptraps" Anderson, Justin Sweet, Bobby Chiu e l'elenco potrebbe continuare a lungo, e io sono sempre alla ricerca di più arte e gente che mi ispirino! Gotta love it!

DZ: Quali strumenti o programmi usi per le tue illustrazioni?

Fredrik: Quelli di Mutant Chronicles erano un mix di Corel Painter e Photoshop, anche se ho usato molto più di un tipo di Photoshop. Uso anche altri programmi, come Google SketchUp, che è grande per la creazione di guide prospettiva veramente

veloce, ArtRage Ambient Design che è impressionante a simulare i mezzi naturali come olii e gesso e quant'altro, e ogni tanto scarabocchio in al.chemy che può produrre alcuni risultati davvero inaspettati. Oltre che con il mondo digitale, mi piace disegnare con i buoni vecchi carta e penna e mi sono da poco innamorato della pittura a inchiostri lavabili. Ho anche dipinto ad olio, ma non per lavoro professionale .. Molti hanno un hobby, giusto? Eh eh...

DZ: Conoscevi già conosciuto il mondo di Mutant Chronicles, prima di collaborare al progetto della COG?

Fredrik: Sì, anche se solo superficialmente. Ho giocato un mucchio di GDR con carta e penna, prima, e ho letto un po' di Mutant Chronicles poi, anche se mi dispiace dire che non avevo mai giocato prima che mi affidassero il lavoro.



Una delle illustrazioni di Fredrik: l'assassinio di un agente Capitol in un ristorante.



DZ: Ti piace il background di *Mutant Chronicles*?

Fredrik: Sì, penso che abbia una grande premessa! Amo i setting di ambientazione cupa e futuristica e queste super-società che regolano vaste aree. La politica tra di loro per fare un sacco di freddi intrighi in aggiunta alle azioni e ai combattimenti. Se il gioco deve essere riavviato in futuro, mi piacerebbe lavorare di più in questo universo! Sarebbe divertente vedere cosa potrei fare adesso, visto che il mio lavoro è migliorato dal 2007!

DZ: Parlaci un po' delle immagini recenti di *Mutant Chronicles* che hai illustrato.

Fredrik: Sì, i pezzi che ho fatto per *Mutant Chronicles* sono stati del tipo in cui ho avuto una breve descrizione specifica dell'azione che si svolgeva, così ho fatto un tuffo nell'universo di MC e ho letto sulle varie fazioni e ciò

che rappresentavano, ho avuto alcune conversazioni con l'AD di come la COG voleva ritrarre *Mutant Chronicles* adesso (visto che si trattava di un passo abbastanza lontano dallo stile che era stato fissato prima) e mi sono messo al lavoro. Sono tutti ovviamente cupi e sporchi, e mi è stato detto di "non lesinare sul 'blood and gore' se la scena lo richiedeva", quindi ero molto consapevole del fatto che sarebbe stato un mondo molto viscerale quello che stavamo descrivendo. Ho cercato di aderire alla direzione artistica, per quanto ho potuto, e di non essere troppo influenzato dallo stile che era stato prima.

Ho usato un sacco di pennelli con texture diversi per cercare di portare uno stile consunto, si sente nel mondo di MC. Ho pensato che non sarebbe stato tutto lucido e nuovo, almeno non sul campo di battaglia.

La scena dell'assassinio al ristorante richiama un po' più di glamour, quindi

ha un sacco di superfici pulite e simili, anche se il getto di sangue è naturalmente un elemento grintoso pure in quella scena. Volevo anche che fosse abbastanza grande per contrasto, così ho provato usando i miei toni più scuri in modo efficace e portando in risalto le parti importanti con luci crude.

Questo, spero, emana una sensazione che si tratta di un mondo oscuro in tumulto.



Un'altra illustrazione di Fredrik: un Trencher si difende dall'attacco dei mutanti.



Davvero non c'è molto di "bello" in quel mondo, e questo lo rende attraente per me! Non sei, ovviamente, al sicuro nemmeno in un ristorante di classe. Le illustrazioni che ho fatto erano tutte di un tipo aggressivo, con la possibile eccezione della navicella appesa all'orbita di Giove, e ho cercato di riflettere nel volto dei personaggi e nelle attitudini le loro azioni immediate.

DZ: Quale preferisci? e perché?

Fredrik: Il mio preferito tra i disegni che ho fatto è quello del il tizio in trincea che sta per essere travolto da un branco di servitori di Algeroth. La zona delimitata e il soldato morto appeso fuori dal bordo della trincea, mentre sta facendo fuoco senza speranza contro l'orda fa sentire il tutto molto claustrofobico. Ho utilizzato un punto di vista basso, forse è come se stiamo guardando dagli occhi di un soldato abbattuto l'ultima resistenza mentre sta cadendo a pezzi. Credo che sia quel momento finale che mi ha incuriosito.

DZ: Il progetto COG è fallito: è un vero peccato. Hai una idea in proposito?
Fredrik: Sì, è decisamente un peccato. È sempre una rottura quando qual-

cosa in cui hai profuso degli sforzi incappa in incidenti del genere, e mi avrebbe fatto davvero piacerebbe vedere uscire il nuovo libro! Non so molto a proposito della situazione tra la COG e il titolare della licenza, però, così non mi sento di poter dare una risposta a questa domanda come se fossi informato sulla questione, mi dispiace.

Spero che voi abbiate trovato qualcosa di utile nelle mie divagazioni! ;)

Grazie per l'interesse in me e per il lavoro che ho fatto sul gioco!

Sarei molto felice se si mette il link al mio sito web da qualche parte anche lì:)

Ciao,

Fredrik Dahl Tyskerud

Concept artist/Illustrator

Web: <http://www.dcept.com>

I DIRITTI DELLE IMMAGINI SONO DI PROPRIETÀ DI FREDRIK DAHL TYSKERUD, DELLA COG GAMES E DELLA PARADOX ENTERTAINMENT.



JASON H. MURPHY

by Fabio "Sandorado" Dall'Ara

Il giorno prima.
Murphy, con il suo plotone e il 3° della 1a Compagnia, viene trasportato con tre AH-UH 39 per una missione definita "strategica": piazzare una serie di rilevatori di movimento su un arco lungo 20 chilometri, rivolto verso Nortek, alle pendici dell'Olympus Mons.

Il primo arco di una serie che dovrebbe arrivare a circondare tutto il monte.

Nessuna attività dell'Oscura Legione da quasi cinque mesi.

Campo Base stabilito a 1 km. da Olympus. Schieramento difensivo standard.

Murphy cena con i compagni del Plotone, con le solite battute sulle altre Corporazioni, sul fanatismo dei Mishima, sulla rigidità dei Bauhaus, su Inquisitori della Fratellanza che torturano persone innocenti, poi si addormenta quasi subito.

Mattino.

Murphy e gli altri si preparano per andare a montare i sensori.

Il Capitano De Stefani comanda la spedizione.

Murphy è comandante in seconda. Pensa che De Stefani sia un ottimo comandante, ha tre anni meno di Murphy, ma sa come si comanda in situazioni difficili: non è un soldatino d'accademia ligio ai regolamenti, ma un uomo che sa come tirare fuori il meglio da ogni soldato sotto il suo comando.

Partenza alle 9.

La marcia è pesante, e Murphy pensa agli insegnamenti che ti propinano a scuola fin da quando sei un bambino, alla lezioni sulla Colonizza-

zione, e si chiede perché la Capitol si è scelta Marte. Molto meglio Venere; certo, giungle con una umidità da sentire le uniformi come una seconda pelle, insetti grossi come pugni che ti succhiano l'anima oltre che il sangue, ma non ricorda di aver mai sentito di Biogiganti su Venere.

Su Mercurio la Mishima deve vedersela con i Maculator, su Venere sembra esserci una infestazione di Furie Immacolate, ma è convinto che siano nulla in confronto a Behemoth e Biogiganti.

E su Marte ogni roccia abbastanza grossa sembra nascondere almeno uno dei due, se non entrambi.

Ha avuto a che fare con i colossi dell'Oscura Legione in tre occasioni, e ritiene di essere stato abbastanza fortunato da sopravvivere.

De Stefani dice che i Great Grey Scout non hanno rilevato movimenti di alcun tipo.

Sopra di loro, l'immensa massa dell'Olympus è una presenza che incute timore. Murphy prende il comando della squadra, dodici uomini e sei tecnici, e si dirige verso sud. La loro sarà la squadra più lontana dal Campo Base.

Mentre si allontanano, fanno le misurazioni per piazzare i sensori alla giusta distanza. Dopo 300 metri si fermano, tre

tecnici scaricano il materiale e lo preparano, regolano gli occhi elettronici, materiale della Cybertronic, il migliore in questo campo, mentre altri tre preparano il terreno con la trivella portatile, perforando a quasi due metri di profondità, per resistere alle tempeste di sabbia

Molto meglio Venere; certo, giungle con una umidità da sentire le uniformi come una seconda pelle, insetti grossi come pugni che ti succhiano l'anima oltre che il sangue, ma non ricorda di aver mai sentito di Biogiganti su Venere.



marziane che arrivano fino a 400 chilometri all'ora.

Murphy e i soldati fanno perimetro, ma la loro attenzione è tutta per la montagna. L'Olympus. Il monte più alto del Sistema Solare. 27 chilometri d'altezza. 500 chilometri di diametro alla base. Murphy si chiede se i sensori funzioneranno a dovere, nel momento in cui l'Oscura Legione dovesse davvero uscire dalle viscere della montagna.

Più tardi lo scoprirà.

Ora, i tecnici hanno finito, attivano il rilevatore con un segnale di rimando, e la squadra si allontana di altri 300 metri.

Nuovo punto, nuova perforazione, sistemazione del sensore e attivazione, e altri 300 metri, e avanti così, per otto volte. Devono sistemare tredici sensori, hanno quasi finito.

I tecnici finiscono l'installazione del rilevatore, attivano il segnale di rimando dal sensore precedente. Non accade nulla. La luce rimane fissa sul rosso. I tecnici si guardano. Poi riprovano ad attivare il segnale. Niente. Murphy si guarda intorno. Sono proprio alle pendici del monte. Troppo vicini. Un canale parte a poca distanza, mentre diventa parte della montagna si fa più profondo svoltando a sinistra. Improvviso. Un rombo sordo, cupo. Qualcosa che carica.

Dal canale arrivano urla disumane. Qualcosa si avvicina velocemente. Da dietro la curva del canale si alza della polvere, rossa. Murphy ordina all'addetto alle comunicazioni di chiamare il Campo Base. L'uomo aziona la radio, ma lo sguardo che restituisce al Sergente è carico di paura. Nessuna comunicazione. Le urla diventano più forti. La terra trema a intervalli regolari. Murphy sa cosa sta arrivando. Biogiganti. Più di uno. Circondati da un'orda di non-morti, necromutanti e altre creature ripugnanti.

"In formazione", ordina, la voce forte e chiara, facendo cenno ai tecnici di portarsi alle spalle dei soldati, gli M-50 e i due

M-89 puntati verso la curva da cui arrivano le urla.

Il cuore batte più forte, lo sente martellare sordo nel petto, l'adrenalina è una scarica nella spina dorsale.

E poi arrivano.

Uno schieramento di legionari che brandisce Azogar e Vassht dai denti arrugginiti, sicuramente infetti da qualcosa che sarebbe meglio non arrivare a conoscere di persona.

"Fuoco!"

È un urlo quello di Murphy. Per sovrastare quello dell'orda che sta per travolgerli. L'ordine scuote gli uomini, le loro armi aprono il fuoco, il crepitio dei fucili d'assalto M-50 coperto dalle raffiche delle mitragliatrici M-89.

I legionari cadono. In fretta. Ma non quanto vorrebbe Murphy.

Però l'avanzata rallenta, i corpi dei caduti frenano la corsa di quelli dietro, che devono scavalcarli, diventando facile preda dei colpi precisi dei soldati.

La terra però trema più forte.

Murphy si gira verso la sua Squadra: "Indietro, in formazione."

Gli uomini si muovono tutti insieme.

Mentre indietreggiano, il corpo di un legionario colpisce uno dei tecnici sulla schiena. Il legionario si avvinghia al tecnico e cerca di morderlo, denti gialli su gengive gocciolanti pus. È senza una gamba. Murphy alza il fucile e fa fuoco. La testa del legionario esplode, schizzi di sangue sul volto e sul corpo del tecnico. Lo aiuta a rialzarsi, poi continuano a muoversi.

Ma si fermano quasi subito. I corpi dei legionari piovono da più parti.

Murphy sa cosa sta succedendo. Per tagliargli la fuga, i biogiganti lanciano i corpi dei legionari alle loro spalle. La formazione viene compattata.

E dall'inferno escono due sagome alte quasi 10 metri.

Il modo di muoversi lento e goffo. Ordina agli M-89 di con-



centrare il fuoco sui biogiganti, mentre gli M-50 mirano ai legionari che cercano di avvicinarsi. Troppi legionari, ora anche necromutanti, non riescono a fermarli, mentre i due colossi si avvicinano inesorabili, incuranti del fiume di piombo che le due mitragliatrici gli riversano addosso.

Alla fine, irrompono nella formazione.

Murphy urla agli uomini di ritirarsi.

Uno dei biogiganti è caduto, ma l'altro è su di loro. Le sue braccia possenti atterrano un uomo ad ogni colpo.

Murphy si guarda intorno, chi è ancora vivo combatte in corpo a corpo con i legionari. I tecnici sono morti. Sono rimasti in quattro. Non hanno alcuna speranza. Ora l'ha capito.

Il secondo biogigante è caduto, travolgendo altri due uomini e diversi legionari.

Murphy continua a sparare, fino a che il suo sguardo si posa sull'unico sopravvissuto oltre a lui, lo vede tirare fuori la pistola, puntarsi la canna alla bocca, e fare fuoco.

Vuole fermarlo, ma il suo urlo gli si blocca in gola.

I legionari non sembrano prestarli attenzione.

Murphy si sposta lentamente, lontano dal massacro, senza rendersene conto verso la montagna.

È nel canale, e si addentra sempre di più.

Arriva alla curva. E sente qualcosa muoversi, oltre il bordo che gli blocca la vista.

Sa di cosa si tratta. E comincia ad avere paura davvero. Perché sente che questo è diverso da quelli che ha visto finora.

Sa quello che deve fare. Fuggire. Ma non riesce a resistere. Sa che il suo prossimo passo lo porterà oltre quella curva, per vedere i suoi incubi

peggiori prendere vita.

Muove la gamba destra in avanti.

Ed eccolo lì, alto almeno otto metri. Diverso dagli altri. Non una creatura stolida quasi senza espressione. Questo ha una luce diversa negli occhi. Escrescenze ossee gli escono da ogni parte del corpo.

Ed è veloce. Molto veloce. Un nuovo biogigante.



L'Oscura Legione è stata in silenzio in quella zona di Marte per preparare questo nuovo abominio.

Poi, ne vede un secondo, un terzo, e un quarto, e altri ancora.

Pensa a cosa accadrà quando queste creature raggiungeranno Nortek. A quello che succederà.

Murphy muore, pregando il Cardinale.



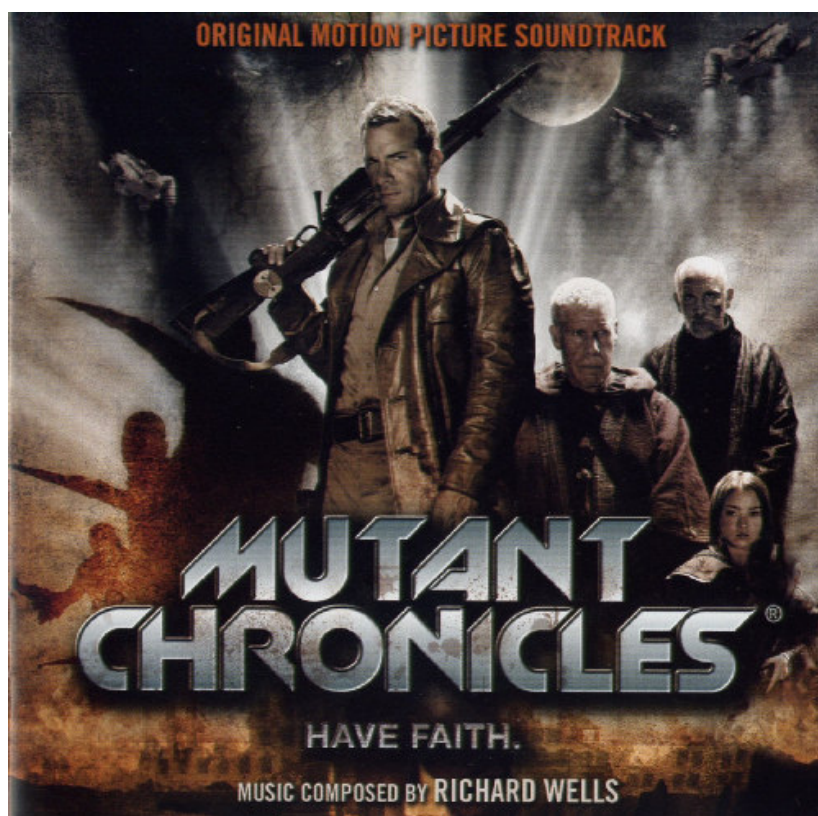
Se sul film di Mutant Chronicles i pareri sono contrastanti, una cosa ha avuto da più parti critiche positive e pareri entusiasti: la colonna sonora di Richard Wells. Vi proponiamo una recensione esterna, da un appassionato di colonne sonore, master del sito scorenotes.com: Tom Hoover.

MUTANT CHRONICLES

Recensione a cura di Tom Hoover.

Sulla colonna sonora: un piccolo, indipendente film di fantascienza intitolato Mutant Chronicles, ha prodotto uno dei migliori risultati del 2009. Composto da Richard Wells, lo score per l'ambizioso progetto di Simon Hunter è completamente orchestrale, lungo quasi un'ora su disco, ed è presentato con una qualità di riproduzione sensazionale, sia riguardo l'incisione che l'esecuzione. La colonna sonora è disponibile dalla Silva Screen Records. Come riassunto da questa recensione, c'è veramente molto da gioire con questa pubblicazione.

Cosa avete bisogno di sapere: Simon Hunter è stato intervistato recentemente da ScoreNotes e nella discussione, egli citò la colonna sonora per Mutant Chronicles come un approccio tradizionale alle colonne sonore. Affermò che le due scelte a portata di mano erano o andare fuori e creare un risultato piuttosto elettronico ed insolito per il film o avvicinarsi ad esso con una direzione più classica, orchestrale. Sono contento che abbia scelto il secondo. E sono doppiamente contento che abbia scelto Richard Wells per portare a termine questo compito.



È probabile che uno fraintenda facilmente la musica di Mutant Chronicles come quella di un qualunque poema epico, di un blockbuster di Hollywood e non quella di un piccolo prodotto britannico di un film da battaglia. Di sicuro, la colonna sonora di Richard Wells per questo film è semplicemente meravigliosa e senza dubbio diverrà una sorpresa piacevole per ogni fortunato ascoltatore che potrà ascoltarla. Mentre riconoscevo la musica come parte del film quando lo vidi, non avevo semplicemente idea di quanto la colonna sonora sarebbe stata meglio da sola. Così, sono rimasto piacevolmente



sorpreso, addirittura dopo che mi ero già entusiasmato sentendola nel film!

La composizione della colonna sonora è ricca con colore, commossa con pericolo, ed estremamente efficace nello spazio emotivo dei personaggi. Questo materiale attraversa generi della fantascienza e dell'horror in maniera liscia e senza interruzioni, transitando da un aspetto all'altro con grande precisione. Sono molto entusiasta di come Wells ha bilanciato uniformemente la scrittura attraverso le varie parti. Arte e maestria così eccellenti non si sentono spesso in questi giorni, queste sono cose di cui prendere nota ascoltando questa colonna sonora.

Una delle tante parti eccellenti di questo

album è la "marcia" di Mutant Chronicles, un tema ispirato e militare che procede in maniera attiva. Il tempo aiuta a creargli un motivo accattivante che attira l'attenzione. Questo tema è un motivo estremamente adattabile ma non è abusato più volte durante l'ascolto della colonna sonora. Il tempismo è azzeccato... e come noi sappiamo nella musica cinematografica, un pessimo tempismo può rendere debole anche il più memorabile dei temi. Non è questo il caso.

Un'altra brillante gemma è l'uso di strumenti a corda in questo score, che fanno anche da annunciatori. C'è qualche cosa di eccitante ed originale in come i violini conducono ai Mutanti, specialmente quando toccano le note più alte. In bre-



1. TAKE OFF 4.10
2. THE NIGHT BEFORE 1.38
3. MUTANT ATTACK 4.30
4. THE CORPORATE COUNCIL 1.39
5. GIVE ME 20 MEN 2.26
6. MITCH AND ADELAIDE 2.29
7. THE SEWER 3.12
8. THE CITY BURNS 0.57
9. THE KILLING FIELDS 2.58
10. MCGUIRE 1.01
11. THE LOST CITY 1.45
12. HOW MUCH DO YOU WEIGH? 1.40
13. BONECRUSHER 4.34
14. STEINER RESCUED 2.00
15. MONASTERY 2.24
16. LIFT SHAFT 3.34
17. TUNNEL OF BONES 3.51
18. LEAP OF FAITH 2.37
19. END CREDITS 7.36

Published by A.P.E.P.
MUSIC PUBLISHING (ASCAP)
Administered worldwide by
UNIVERSAL MUSIC CORP. (ASCAP)

© 2008 Campfire Limited. Mutant Chronicles™ and related logos, characters, names and distinctive likenesses are trademarks and registered trademarks of Mutant Chronicles International Inc. and/or Campfire Limited. All rights reserved.

Potete leggere la versione originale di questa recensione a questo indirizzo:
<http://score notes.com/soundtracks/mutantChronicles.html>



ve, c'è una sorta di vibrazione galattica che parte da questi esempi, un senso dell'ignoto di quello che gli (anti) eroi del film avrebbero incontrato presto. Questo senso di mistero è fortificato ulteriormente in sezioni dove viene utilizzato anche il coro. Effettivamente, gli aspetti corali di questo score non devono essere trascurati in quanto danno maggiore peso alla lotta dell'umanità amalgamando la storia con i passaggi emotivi. Mentre questa "ultima speranza" della storyline non è efficacemente mostrata dal film, la colonna sonora la porta invece piuttosto bene.

Sono un grande fan di questa colonna sonora, il che significa che io sono un fan del nuovo arrivato Richard Wells. Sono lieto nel dire che il suo lavoro per Mutant Chronicles ha una profondità non comune per un film come questo ed è un dovere per chiunque sta leggendo questa recensione ascoltarlo. Mettetela in cima ai vostri acquisti contro alcuni dei titoli commerciali della stagione di film di inizio di estate e vedrete da soli quanto è intossicante questa colonna sonora.

Risultato Finale: Mutant Chronicles era un progetto interessante dall'inizio. Il risultato finale è un B-movie abbastanza divertente con una colonna sonora davvero notevole. Mentre vi suggerisco ve-latamente di dare al film una prova su DVD, affermo più fermamente che dovrete comprare al più presto possibile questa colonna sonora. Vedrete poi perché sono un Mutante folle!

Voto finale: 9.5/10

ONLINE...

Ogni giorno navighiamo in rete, costantemente alla ricerca di TUTTO ciò che sia Mutant Chronicles, e ci siamo imbattuti in questo prodotto, tramite Amazon: Military Role-Playing Games: Twilight 2000, Mutant Chronicles, Recon, datato 2010!

20 pagine circa, una presentazione di questi titoli e...???

Scatta l'ordine, consegna tempestiva.

Voto per il venditore: 10!

Voto per il prodotto: 1 meno meno.

Ci dicono dalla regia che ZERO non si può!

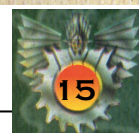
In questo fascicolo c'è esattamente quella che è la pagina wikipedia dei tre GDR del titolo, né più né meno.

Per quanto riguarda MC, c'è la descrizione di massima dell'ambientazione, la notizia del fallimento della COG e del relativo progetto del GDR di MC, una serie di rimandi ad altre pagine di wikipedia, tra cui Doomtrooper, Dark Eden, Warzone e Kult.

Anche per i più incalliti collezionisti, un prodotto dal valore assolutamente inutile, basta scaricarsi la pagina di wikipedia e stamparsela per avere esattamente il contenuto di questa pubblicazione di cui alla fine ci sfugge il senso, visto anche l'esorbitante costo di 7,79 sterline (più spese di spedizione!

Military Role- Playing Games: Twilight 2000, Mutant Chronicles, Recon

Books LLC



Quando viene annunciata la chiusura di un gioco, la notizia viene sempre accolta con un velo di tristezza per chi ha nel gioco una delle proprie passioni; ragione di più, per noi, nell'accogliere con tristezza la chiusura di un gioco, quando questo annuncio riguarda un titolo di Mutant Chronicles.

MUTANT CHRONICLES GIOCO DI MINIATURE

di Fabio "Sandorado" Dall'Ara

Accolto con scetticismo dalla maggior parte dei fan, che hanno sempre paragonato (sbagliando!) questo titolo a Warzone, quando invece non è MAI stato presentato come un wargame, ma sempre come un boardgame con miniature (collezionabili), la sua prematura chiusura ha fatto la felicità di chi tifava contro, senza rendersi conto che il fallimento dell'ennesimo gioco basato su Mutant Chronicles avrebbe portato altra fama negativa al brand stesso.

Ma questo gioco, era davvero così brutto?

Certo, alcune delle miniature non erano il massimo della presentabilità, rispetto ad altri lavori del settore, ma ancora una volta siamo di fronte alla domanda: meglio un brutto gioco con bei componenti, o un bel gioco con brutti componenti (e comunque, in questo caso, non tutti così brutti!)?

La FFG ha dalla sua una bella serie di errori, che hanno contribuito al fallimento del gioco:

- ritardo nell'uscita: dall'annuncio, ottobre 2006, siamo arrivati a settembre 2008;
- scala che risulta ostica per i puristi dei wargame;
- cambio di formato (da collezionabile a booster tematici) appena prima dell'uscita, dopo l'ennesimo slittamento;
- una scatola base poco accattivante, nel formato di gioco (3 miniature per parte!);
- alcuni pezzi decisamente brutti;
- poca fiducia nel risultato finale, con poca promozione del

gioco come prodotto finito (6 mesi!);

- creazione di una lega di tornei con costo del materiale a carico dei negozianti se non dei giocatori stessi.

La povertà della scatola base, con sole 6 miniature, ha tenuto lontano il pubblico standard di boardgame, dato che la maggior parte ha compreso subito che per giocare ad un certo livello occorreva spendere per i booster. Inoltre, il gioco in questa conformazione risulta davvero misero come scelte, senza dare l'idea delle sue reali potenzialità.

E i fan di Mutant Chronicles?

Fin da subito, il paragone con le miniature di Warzone si rileva perdente per il titolo della FFG, che presenta miniature poco identificabili, sui pezzi pochi o nessun simbolo delle corporazioni, sculture in alcuni casi pessime (Mitch Hunter e Max Steiner su tutti), a cui si contrappongono pezzi possenti come il Gomorrian Emasculator, o tutto sommato passabili come quelle della Fratellanza.

I fan più estremi hanno quindi preso le distanze dal gioco, molti (troppi) senza provarlo nel suo formato ideale da torneo (10/10/10 tattico), il formato in cui gli elementi del gioco valorizzano la costruzione dell'esercito stesso, dando una profondità strategica inesistente nei formati fino al 5/5/5: per cominciare a giocare davvero, si deve arrivare almeno al formato 7/7/7, ma è a partire dal formato da torneo che il gioco svela una complessità e una profondità strategica altrimenti non recepibile.



La scelta delle carte comando si rivela fondamentale, sia nel bene che nel male: inserire una carta comando che utilizzerete poco, si rivelerà una scelta da pagare cara rispetto ad una che potreste utilizzare di più. Allo stesso modo, un segnalino ORO, che permetta di lasciare in attesa una miniatura alla fine dell'attivazione dopo aver mosso e attaccato, può rivelarsi utile nel fermare una miniatura nemica che altrimenti avrebbe campo libero.

Ecco perché questo gioco, rispetto ai classici boardgame, offre qualcosa in più: perché gli elementi con cui giocare li sceglie il giocatore, tra tutti quelli messi a disposizione.

Ed è quindi con reale convinzione che mi reputo uno dei pochi che sia riuscito ad apprezzare questo gioco, al quale, come MCIC, daremo tutto il supporto necessario.

IL SECONDO SET DI CARTE: LA FRATELLANZA

Il secondo set di carte comando e schede di riferimento delle unità rilasciato dalla FFG ha fatto la sua comparsa sui campi di battaglia del gioco di miniature, dimostrando ancora una volta di più la validità di questo titolo.

Cominciamo ad analizzare le carte della Fratellanza, dove le unità presentano molti pezzi importanti.



SEBASTIAN CRENSHAW (numero 64)
GRADO ORO (base singola)
4PV 3 Icone Comando Fratellanza, 2DG 1DB (1R)

COMANDANTE. ASSASSINO.

Trambusto. Dopo che Sebastian Crenshaw ha distrutto una unità nemica, può effettuare una azione di movimento gratuita.

Penombra. Quando una unità nemica prende di mira Sebastian Crenshaw con un attacco, lancia un dado verde (attacco leggero a distanza). Se si ottiene il risultato DANNO, l'attacco fallisce.

Con il 33% di possibilità di evitare tutti i danni, rendendolo virtualmente immortale grazie a Penombra, con 3 Icone Comando Fratellanza, Crenshaw può usare CERCA E DISTRUGGI,

una delle nuove carte comando della Fratellanza.

CERCA E DISTRUGGI
(numero 72)
GRADO ARGENTO
2 Icone Comando Fratellanza

Giocabile al costo di 2

Azioni per l'unità ASSASSINO scelta.

Metti un segnalino OSCURITÀ sull'unità scelta e su qualsiasi unità nemica non-attivata entro la LDV dell'unità scelta. Alla fine del prossimo turno del tuo avversario, l'unità scelta può fare 4 attacchi gratis contro l'unità nemica se è ancora nella LDV.

Difficile per quasi tutte le unità resistere a 4 attacchi che portano un totale di 8 dadi gialli e 4 dadi blu, per un totale ipotetico di ben 20 danni!

Altra nuova unità che può usare CERCA E DISTRUGGI è il



KINETIC ASSASSIN.

KINETIC ASSASSIN (numero 67)

GRADO ORO (base singola)

3PV 2 Icone Comando Fratellanza, 1 Icona Comando Arte 1DR 1DV (1R)



ASSASSINO. SPIA.

Schivare 4. Precisione +2.

Il Kinetic Assassin può effettuare fino a 2 azioni di movimento o 2 azioni d'attacco per attivazione.

Una unità che con un segnalino ORO può fare fino a 3 attacchi in una sola attivazione, due grazie alla sua abilità speciale ed uno dall'attesa, e grazie a Schivare 4 e Precisione +2, può mantenersi ad una distanza relativamente di sicurezza dalle unità nemiche.



Ed eccoci ad una delle caratteristiche principali della Fratellanza, la possibilità di guarire le unità del proprio esercito. Oltre a REINCARNAZIONE del set base, che permette di rimettere sul tabellone una unità della Fratellanza Bronzo o Argento distrutta, ESORCISMO DELLA CARNE che permette di guarire qualsiasi unità amica entra la LDV fino al massimo di punti vita, il VESCOVO DELLE FURIE D'ÉLITE che cura due danni a tutte le unità della Fra-



tellanza amiche entro due esagoni, si aggiungono con questo set il MYSTIC EXORCIST, con l'abilità speciale Guarire, che al costo di una Azione può curare una qualsiasi unità amica adiacente tirando un dado rosso: il risultato DANNO guarirà quella unità di un punto danno, PREGHIERA DISPERATA, giocabile dopo che una unità è stata distrutta, una carta comando che, con una percentuale del 33%, evita che la miniatura sia distrutta e viene messa nella propria

area di schieramento con un PV, e GUARITO DALLA FEDE, che al costo di una azione permette di curare di un punto danno una unità Fratellanza adiacente.

Altra unità interessante è sicuramente la



VALKYRIE DECURION (numero 67)

GRADO ARGENTO (base singola)

2PV 1 Icona Comando Fratellanza, 1DG 2DV

FANTERIA.

Azione: Fino alla fine del round, la Valkyrie Decurion guadagna l'icona di Comando (scegli quale) Fratellanza, Cecchino, Tattico o Ritiro.

Guadagnando l'icona Cecchino, e visti i due dadi verdi che usa per l'attacco, questa unità può attaccare ad una grande distanza grazie a TIRO DA CECCHINO, che permette di sommare i valori di precisione ottenuti, oppure sempre con la stessa icona può utilizzare A BRUCIAPELO, oppure ancora TIRO A EFFETTO, che permette di ignorare la restrizione alla LDV per l'attacco, mentre facendole guadagnare l'icona Fratellanza in più, può giocare anch'essa la temuta MARTELLA DEL GIUDIZIO. Insomma, una unità che grazie alla sua abilità speciale si rivela essere molto versatile.

Chiudiamo la carrellata delle carte Unità



con le due versioni del DEATH ANGEL, unità che si possono paragonare ai Great Grey della Capitol, ma meno veloci, con in più solo una ferità rispetto ai mezzi Corporativi, visto che il DEATH ANGEL OF WRATH presenta l'abilità Speciale Trasporto, mentre il DEATH ANGEL OF FURY può effettuare due azioni di movimento per attivazione. Le altre carte Comando della Fratellanza di questo secondo set sono: SCRITTO NEL

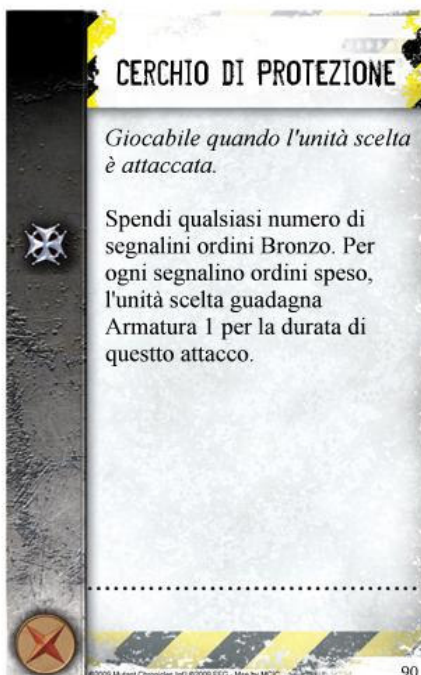
LIBRO, una carta che può essere utile per rallentare il nemico, mentre sembra essere decisamente esagerata la richiesta di tre icone comando per CONCENTRAZIONE DIVINA, che fa guadagnare

l'icona di rilancio ad una unità che attacca. Ultima ACCECATO DALLA LUCE, carta che diminuisce di 2 il valore di precisione delle unità nemiche in LDV fino alla fine del successivo round dell'avversario.

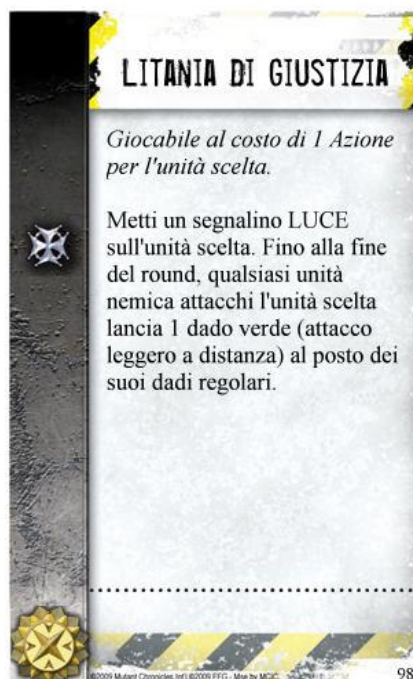




Chiudono le carte Comando Fratellanza tre carte con icona ARTE: PAURA DELLA FEDE, LITANIA DI GIUSTIZIA e CERCHIO DI PROTEZIONE, tre carte decisamente interessanti, a cominciare con CERCHIO DI PROTEZIONE, una carta Bronzo usabile quando l'unità è attaccata, e che per ogni segnalino ordini Bronzo speso durante l'attacco, l'unità guadagna armatura 1, il ch  lascia ancora di pi  intendere quanto sia importante scegliere accuratamente il giusto bilanciamento tra segnalini, carte e unit , nel momento della creazione del proprio esercito.

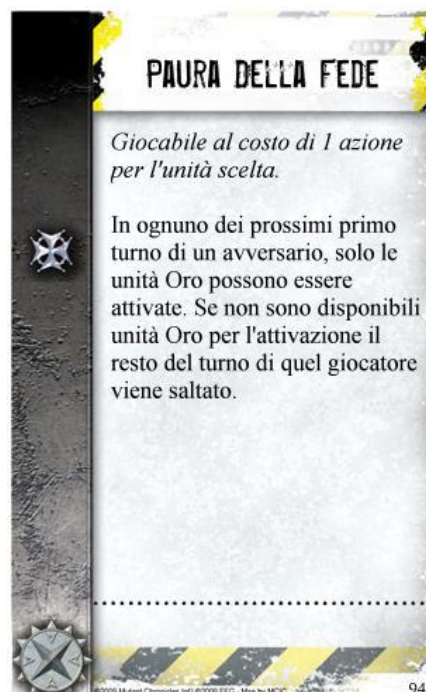


LITANIA DI GIUSTIZIA   una delle carte pi  interessanti di questo set, per la Fratellanza: al costo di una Azione, qualunque attacco portato contro l'unit  scelta per il resto



del round diventa un attacco fatto con un solo dado verde. E se l'unit  scelta ha Armatura 1, beh, diventa praticamente invulnerabile per l'intero round!

Chiude questo elenco PAURA DELLA FEDE, carta che pu  mettere i bastoni tra le ruote ai piani degli avversari, obbligandolo a muovere al suo Primo Turno solo unit  Oro, e se non sono presenti unit  Oro, il Primo Turno viene saltato.



LEGENDA:

PV (punti vita)
DG (Dado Giallo) - DR (Dado Rosso)
DB (Dado Blu) - DV (Dado Verde)
(nR) n Dadi Ritiro - LDV (Linea di Vista)



LE MINIATURE DEL MUTANT CHRONICLES ITALIAN CLUB

Tra le nostre attività per mantenere vivo questo gioco, la prima è sicuramente la produzione delle miniature del secondo set di carte presentato dalla FFG.

La prima miniatura che abbiamo realizzato è il Brass Apocalyp: questa è l'unica foto della miniatura rilasciata dalla FFG.



Questa invece la "nostra" versione, scultura realizzata da Francesco "Alhan" Pizzo, colorata da Eugenio "Tetzu-ko" Bertacco.



Die DOOM TROOPERS HUMAN Scum.

We of the alien race, Dark Legion, will not rest until all traces of humanity have been purged from the universe.

That means you. Take on the role of a Doomtrooper—one of only two existing warriors left to fight us. Death and destruction surround you as you make your feeble attempt to stop us. Dare to play hero. But if you do, be prepared to die.



MUTANT CHRONICLES

The official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of SCSA. All games are designed and developed to be fun and exciting for the entire family.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GENESIS

Adrenalin
ENTERTAINMENT

Playmates
Interactive Entertainment, Inc.
16200 Zepher Way
La Mesa, CA 92040
(714) 542-1220

Adrenalin, Adrenalin Entertainment, and the Adrenalin Entertainment logo are trademarks of Adrenalin Entertainment, Inc. All rights reserved. Sega and Genesis are Trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Nintendo and Super Nintendo Entertainment System are Registered Trademarks of Nintendo of America Inc. ©1991 Nintendo of America Inc. MUTANT CHRONICLES-Copyright ©1995 Target Games. All Rights Reserved. MUTANT CHRONICLES, DOOMTROOPERS and all character names and the distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB.

PAGINA PUBBLICITARIA SU INQUEST, DICEMBRE 1995.

*MUTANT CHRONICLES è una saga di così ampio respiro, da meritarsi non uno, ma ben due giochi di carte ambientati nel suo universo. Bryan Winter, già autore di **DOOMTROOPER**, ha creato **DARK EDEN**, del quale uscì il solo set base, mentre la prima espansione, **GENESIS**, era stata annunciata, ma non venne prodotta a causa del fallimento della **TARGET GAMES**. Il MCIC ha ovviato a questa mancanza, stampandola ormai più di due anni fa.*

Vi proponiamo una panoramica di questa espansione, che porta molte novità al gioco, a cominciare dagli Ampliamenti, per arrivare ai guerrieri delle Corporazioni, agli Incantesimi dell'Arte ed una serie di nuove definizioni per gli Insediamenti, tra cui gli Insediamenti GALLEGGIANTI.

DARK EDEN: GENESIS

Di Luca "Lucal83" Lauretta.

“**A**lcune scure, neolitiche cittadelle sono state avvistate intorno al mondo, come primi tentacoli dell'Oscura Simmetria protesi a corrompere le nuove razze. E dove l'Oscura Simmetria mostra la sua forza, la Fratellanza è sempre presente. Operando da una base nascosta tra le rovine di Gerusalemme, si prepara per la lotta a venire, avendo previsto che la battaglia finale tra la Luce e l'Oscurità si scatenerà non sui nuovi mondi ma su quello vecchio. Le forze del Cardinale osservano il progresso dell'Oscurità e delle genti nate, inconsapevoli di un altro mondo che cede all'Oscura Simmetria; allo stesso tempo assicurandosi che le forze Corporative non si muovano troppo rapidamente, e richiedano troppo. Le stesse Megacorporazioni hanno spedito le loro forze per mappare ed esplorare i mutati continenti. Alcuni con più successo di altri. E' un mondo ancora in divenire e sia l'Oscura Legione che la Fratellanza vogliono guadagnare sicure posizioni stabili.

E' il tempo per le nuove razze di guerreggiare ed espandersi - creare regni nuovi e nuove speranze.

E' tempo di Genesi.”

GENESIS è la prima espansione per Dark Eden che sarebbe dovuta uscire se la Target non fosse fallita; di fatto era già pronto lo spoiler ufficiale con tutte le carte, nonché erano state scelte le immagini da associare ad ogni singola carta; il MCIC ha provveduto anche a questa loro ennesima mancanza.

La sua introduzione in Dark Eden porta – a mio giudizio – migliorie non da poco, in un certo qual modo lo completa:

Fanno la loro comparsa le Megacorporazioni, che vanno a riequilibrare le forze in campo, in precedenza a totale appannaggio delle Tribù

È presente una nuova tipologia di carta: gli **AMPLIAMENTI**

Una nuova sottotipologia di carta Intrigo: gli **INCANTESIMI DELL'ARTE**, con conseguente maggior presenza di Comandanti e Guerrieri della Fratellanza rispetto a prima, in numero più congruo

Nuove definizioni per gli Insediamenti

Vediamo ora di entrare, per ognuno di questi punti, meglio nello specifico:

Ognuna delle 5 Megacorporazioni (**MISHIMA**, **CYBERTRONIC**, **IMPERIALI**, **BAUHAUS**, **CAPITOL**), una volta atterrata nel vecchio mondo, cerca di instaurare dei rapporti di alleanza con una delle Tribù che già lo popolano. Entrando nello specifico:

MISHIMA



Con la loro rigida struttura e il credo nell'onore personale, le forze Mishima hanno avuto più successo delle altre Megacorporazioni tra i Crescentia. Si muovono attentamente, sospettando la Fratellanza di avere una base nelle Terre Crescentia. I loro agenti lavorano anche alla corte Rasputin, cercando di guadagnare il favore degli Zar e degli Oberst. Tempo fa i Mishima e i Templari mantennero una forte relazione, spingendo i Mishima ad incorporare guerrieri Templari nelle loro cam-



pagne extra-mondo. Ma con l'ascesa al potere di Veragé, l'influenza Mishima decade nella società Templare, obbligandoli a maggiori sforzi per allearsi con i Crescentia.

CYBERTRONIC

I Cybertronic hanno una piccola forza su Dark Eden ma è potenzialmente la più potente. Il problema che devono affrontare è esattamente ciò che fa del loro potenziale il più forte. La maggior parte delle quasi primitive società di Dark Eden non si fidano dei Cyborg. Essi hanno avuto alcuni scambi con i Rasputin, in particolar modo con un Oberst sperando nel favore della corte, ma sono i Templari che hanno stretto la migliore alleanza con i Cybertronic. I Templari considerano i guerrieri Cybertronic più evoluti degli umani; forse anche per l'affinità spirituale che fa parte dell'evoluzione della razza.

IMPERIALI

Da sempre con un'organizzazione spezzettata, gli Imperiali hanno emissari in tutta Dark Eden. Alcuni hanno avuto più successo di altri. Almeno un Conquistador è stato visto alla corte Rasputin, cercando di conquistare il favore dello Zar. Altri sono stati visti commerciare con i Crescentia ma finora il gruppo più grande è stato visto nelle Isole della Triade Luterana. E' sorprendente che le isole siano le antiche terre natie Imperiali e come alcuni dei più nobili capi dei Clan possano ancora rintracciare le loro origini di alcune delle loro isole nei vecchi luoghi. La loro struttura sociale e la loro storia sono parallele a quelle della Triade Luterana. Differiscono solo nella religione...ma finché le forze Imperiali sono in una posizione per mantenere il controllo di uno dei nuovi Reami, gli emissari saranno più che disposti a raccontare ai Patriarchi che anche il loro destino è lo stesso.



BAUHAUS

Sebbene i Bauhaus non hanno quartieri generali ufficiali su Dark Eden, i loro emissari hanno goduto dei migliori successi alla corte Rasputin. Soldati Rasputin sono stati visti a fianco dei militari Bauhaus extra-mondo, così come gli Ulfwerner Bauhaus hanno ricambiato il favore scorazzando con la cavalleria Rasputin in conflitti segreti. In cambio i Bauhaus hanno preso piede in Europa e si sono alleati con una tra le più potenti delle nuove tribù. Con il loro proprio profondo retaggio con la terra prussiana, è un legame che potrà crescere più forte. Le costanti aggressioni dell'Oscura Legione nei confronti dei Rasputin danno ai rappresentanti Bauhaus un'opportunità vitale di insegnare agli Oberst ciò che essi vogliono sapere dell'Oscura Legione.

CAPITOL

Il Mar Morto nasconde un segreto: sotto una sottile crosta di sale scuro che ora sembra suolo, le forze della Capitol hanno costruito una cittadella pesantemente fortificata per aiutare la loro esplorazione del nuovo mondo. La Capitol è al momento la forza extra-mondo prevalente su Dark Eden. Mentre l'Alleanza stipula trattati con le Megacorporazioni su Dark Eden, la Capitol sa che la miglior forma di difesa è un forte attacco. Se essi stessi non si stabiliscono e si fortificano - e trovano alleati tra le tribù - sicuramente lo faranno le altre Megacorporazioni. Commercando segretamente con i Luterani, Rasputin e Crescentia, le forze Capitol sono più che preparate a spazzare il continente e a prenderne il controllo con ogni mezzo se necessario.

AMPLIAMENTI

Gli AMPLIAMENTI sono posti sopra le carte Inseidamento e Comandante già esistenti per aggiungere loro capacità e bonus. Ci sono due tipi di Ampliamenti. Gli AMPLIAMENTO PER INSEDIAMENTO sono assegnati ad una carta Inseidamento e influenzano la sua struttura, produzione e personale. Gli AMPLIAMENTO PER COMANDANTE sono assegnati alla carta Comandante e forniscono diversi bonus. Ci sono tre LIVELLI di Ampliamento. Più alto è il Livello, più potente è l'Ampliamento. Puoi piazzare gli Ampliamenti sulle tue carte che li possono ricevere durante la tua fase Esegui Azioni. Ogni carta può ricevere solo un Ampliamento per ogni tuo turno. L'Ampliamento di Livello 1 può essere giocato su qualsiasi carta. L'Ampliamento di Livello 2 può essere giocato solo su carte



che hanno già un Ampliamento di Livello 1 su di loro. L'Ampliamento di livello 3 può essere giocato solo su carte che hanno già un Ampliamento di Livello 2 su di loro. Un Inse-diamento o un Comandante non può avere più di una copia di uno specifico Livello di Ampliamento (per esempio, un Comandante non può avere due AMPLIAMENTO PER COMANDANTE di LIVELLO 2 anche se sono differenti). Gli effetti di tutti gli Ampliamenti su di una carta sono cumulativi. Se l'Amplia-mento modifica il PC di una carta, esso forma un nuovo PC base. Perciò, una MINIERA PROFONDA (PC:10) con un Ampliamento che fornisce +3 al PC è considerata avere PC base di 13 (e vale anche 13 PV). Tutti gli altri modificatori sono applicati a questo nuovo PC base. Quando un Inse-diamento è razziato, l'Ampliamento viene rimosso prima dell'Inse-diamento stesso. Diversamente, quando un Comandante viene razziato, il giocatore razziatore può scegliere di rimuovere un Ampliamento invece di una delle altre opzioni. Solo un Ampliamento può essere rimosso per una razzia, e Ampliamenti con Livello più alto devono essere rimossi prima di quelli dello stesso tipo ma con Livello più basso. Una volta che tutti gli Ampliamenti sono rimossi da un Inse-diamento, esso può essere razziato normalmente. Il giocatore tiene la carta Ampliamento con i suoi Inse-diamenti razziati, e guadagna PV come se stesse razziando un Comandante. Esempio: una MINIERA PROFONDA con AMPLIAMENTO di LIVELLO 1 e LIVELLO 2 viene razziata. Il giocatore razziatore deve rimuovere l'AMPLIAMENTO di LIVELLO 2. Rimane l'AMPLIAMENTO di LIVELLO 1. Il giocatore razziatore guadagna tanti PV quanto è il PC base della carta con l'AMPLIAMENTO di LIVELLO 2.



INCANTESIMI DELL'ARTE



Ogni INCANTESIMO DELL'ARTE ha un Costo di Lancio, che ne riflette la potenza: più è alto, più è potente. Per lanciare un incantesimo, l'Evocatore deve avere tanta Forza Mentale quanto è il Costo di Lancio segnato sulla carta incantesimo. Tutti gli Evocatori hanno una "Forza Mentale" che è uguale al PC BASE del guerriero. Esempio: Un Incantesimo dell'Arte con Costo di Lancio di 4 può essere lanciato solo da un Evocatore con PC di 4 o più. Le carte che incrementano il PC di un guerriero NON aumentano la sua Forza Mentale - solo carte che esplicitamente stabiliscono l'incremento della Forza Mentale di un guerriero possono avere quell'effetto. Molti Incantesimi dell'Arte sono istantanei, e sono scartati immediatamente dopo il lancio. La Forza Mentale di un guerriero non è "esaurita" tra un incantesimo e l'altro. Perciò un Evocatore con PC di 3 può lanciare un incantesimo con Costo 3, e immediatamente dopo lanciare un altro incantesimo di Costo 3. Se un incantesimo rimane in gioco (ciò sarà annotato sulla carta), l'Evocatore può MANTENERLO fornendo costantemente la Forza Mentale per l'incantesimo. Quindi, un Evocatore può lanciare un incantesimo se ha un surplus di Forza Mentale da dedicare al Costo di Lancio. Esempio: Un Evocatore con PC di 5 lancia un incantesimo con un Costo di Lancio di 3 e che rimane in gioco. Mentre l'incantesimo è in gioco, l'evocatore può solamente lanciare incantesimi che costino 2 o meno. Se l'Evocatore è scartato, qualsiasi Incantesimo stesse mantenendo viene anch'esso scartato.



NUOVE DEFINIZIONI PER GLI INSEDIAMENTI

Questa espansione introduce nuove definizioni per gli Insedimenti. I Comandanti che hanno queste definizioni sono legate alle stesse regole. A meno che non abbia una delle seguenti definizioni, un Insedimento o un Comandante è considerato ENTROTERRA. Tutti gli Insedimenti e i Comandanti del set base di DARK EDEN sono considerati Entroterra. Un Insedimento con una delle seguenti definizioni è considerato MARINO invece che Entroterra:

COSTIERO - Alcuni Insedimenti sono collocati vicino ad una linea di costa. Un Insedimento COSTIERO deve avere almeno uno dei suoi Confini a contatto con un Insedimento Marino, e almeno uno dei suoi confini a contatto con un Insedimento Entroterra.

GALLEGGIANTE - Alcuni Insedimenti sono circondati dall'acqua e non possono essere adiacenti ad Insedimenti sulla terra. Un Insedimento GALLEGGIANTE può essere adiacente solo a Insedimenti Marini. Gli Insedimenti Galleggianti non possono mai essere razziati via Terra.



SOMMERSO - Alcuni Insedimenti possono essere sott'acqua. Gli Insedimenti SOMMERSI possono essere adiacenti solamente a Insedimenti Marini. Gli Insedimenti SOMMERSI non possono mai essere razziati da Terra o dal Cielo e possono essere razziati solo da guerrieri in grado di potersi IMMERGERE. Tutti i guerrieri che sono considerati Marina (anche quelli del set base di DARK EDEN) possono IMMERGERSI, ad eccezione dei VEICOLI Marini che non possono farlo a meno che la carta non dica diversamente. Un Gruppo di Attacco o di Difesa può IMMERGERSI solo se tutti i suoi membri possono IMMERGERSI.



Vediamo adesso qualche carta-combo-mazzo di una certa utilità che si può individuare in questa nuova espansione:

19TH SILENT

Costo Iniziale: 1. FANTERIA. MEMBRO CYBERTRONIC. DOOMTROOPER. Non può mai diventare Marina, EVOCATORE, PROFETA, PATRIARCA, DEGNO DELL'OSCURA SIMMETRIA. Gli può essere assegnato EQUIPAGGIAMENTO legale anche se non hai nel tuo Territorio una carta che ti permette di giocare carte EQUIPAGGIAMENTO.

La sua abilità indicata in ultimo riabilita di molto gli equipaggiamenti, che spesso e volentieri non vengono usati

BARONE STRASSBOURG

SOMMERSO. Gli Insedimenti adiacenti guadagnano un +2 al PC. Strassbourg può pagare 8 Unità Oro extra quando costruisce un Insedimento Entroterra per renderlo SOMMERSO. Esso guadagna l'icona Mare e perde qualsiasi icona Terra e Cielo.

Basare il proprio mazzo su questo Comandante potrebbe dire avere già la vittoria in tasca: difatti raramente gli avversari giocano guerrieri Marina ed essendo egli stesso SOMMERSO e sfruttando con intelligenza la sua abilità rende l'intero Dominio pressoché non razziabile

CATTEDRALE DELLA FRATELLANZA + MISSIONARIO + CERCATORE

CATTEDRALE DELLA FRATELLANZA

Costo Iniziale: 2. AMBASCIATA. Puoi giocare carte con affiliazione della Fratellanza. Se chiedi che ti sia restituito il tuo MISSIONARIO dal Territorio di un altro giocatore (vedi la carta MISSIONARIO), TUTTI gli altri guerrieri di quella Terra di Confine lo seguono. Mettili nelle tue Terre di Confine. Ora li controlli tu.

MISSIONARIO

FANTERIA. Queste persone pie vivono per portare la Parola del Cardinale ai non illuminati. I Missionari possono trasferirsi nelle Terre di Confine e nel Commando di altri giocatori, per cui essi sono controllati da quel giocatore. Se chiedi che siano Trasferiti indietro, il giocatore deve farlo come sua prossima azione. NESSUN LIMITE NEL MAZZO.

CERCATORE

Costo Iniziale: 2. FANTERIA. EVOCATORE. Puoi eliminare il Cercatore in ogni momento (tranne durante combattimenti o razzie) per prendere un guerriero non dell'Oscura Legione in gioco e metterlo nelle tue Terre di Confine. Ora tu controlli il guerriero.

Tre carte interessanti sulle quali basare un mazzo, magari contornato da qualche Incantesimo dell'Arte, che ruba tutti i guerrieri avversari

CAVALIERE APOCALITTICO



CAVAL-
LERIA. O g n i
Cavaliere Apo-
calittico nel tuo
Dominio ti per-
mette di pes-
care una car-
ta extra duran-
te la tua fase Pe-
scare.

5 copie di questa carta in gioco, in combo con 5 Prosperità, possono farti avere fino a 17 carte in mano per turno!!

COMPIANTO

Costo Iniziale: Speciale. FANTERIA. Il Compianto ha previsto la propria morte e non ne ha paura. Metti X segnalini su questo guerriero quando lo introduci in gioco. Il suo Costo Iniziale è 3 volte X. Ogni volta che questo guerriero viene ucciso in combattimento o razzia, rimuovi un segnalino. Non morirà fino a quando non avrà esaurito i segnalini.

Se pagato con abbastanza Unità d'Oro, diventa un guerriero praticamente immortale!!

FACCIASPETTRO

Costo Iniziale: 1. FANTERIA. Migliorati con le potenti ossa dei loro antenati, i Facciaspettro non hanno paura di nulla. I Facciaspettro

guadagnano +X ai loro PC, dove X è il numero dei tuoi Facciaspettro uccisi in combattimento o razzia durante la partita. NESSUN LIMITE NEL MAZZO.

Altra carta interessante sulla quale costruirci un mazzo: in pratica, più ne vengono uccisi, più il prossimo che entra in gioco è rafforzato.

NOAH WROUGHT

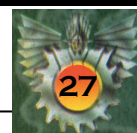


GALLEGGIANTE. Gli Insediamenti adiacenti guadagnano un +2 al PC. Noah può giocare carte guerriero designate come MEMBRI IMPERIALI. Le carte eliminate di Noah sono solo scartate (anche quelle che vengono eliminate come parte del loro effetto)

Effetto devastante per questo guerriero, che già permette il riciclo di carte forti che come contropartita propongono la loro eliminazione o quella di altre 1 e/o 2 carte; in combo con Tutto Da Rifare ci sono altissime probabilità quindi di pescare in continuazione carte forti, come ad esempio i peschini, soprattutto se presenti nel mazzo in multipla copia.

In definitiva, tanta carne al fuoco con la nuova Genesis, che amplia in maniera di tipo esponenziale – rispetto al passato (quante volte voi giocatori avete incontrato, ad esempio, il mazzo della Cavalleria Crescentia, rispetto alle partite totali effettuate?) – la realizzazione di nuovi mazzi, sicuramente anche innovativi.

Il mio voto a questa espansione è un bel 9



FANTASY ART NOW

Quando, nel settembre del 2008, Alex Horley ci fece vedere questa nuova tavola, ispirata al look del gioco di miniature della FFG, appena uscito, fummo veramente colpiti dalla potenza di questo Biogigante, nulla a che vedere con quello che conoscevamo.

Grandissimo piacere e onore sapere che questa illustrazione è stata scelta quale copertina per la versione europea di Fantasy Art Now, un volume che raccoglie le migliori illustrazioni dell'anno.

E, cosa ancora più importante, la citazione al MCIC fatta da Alex, quale didascalia all'immagine:

Biogiant

Alex Horley

Mutant Chronicles

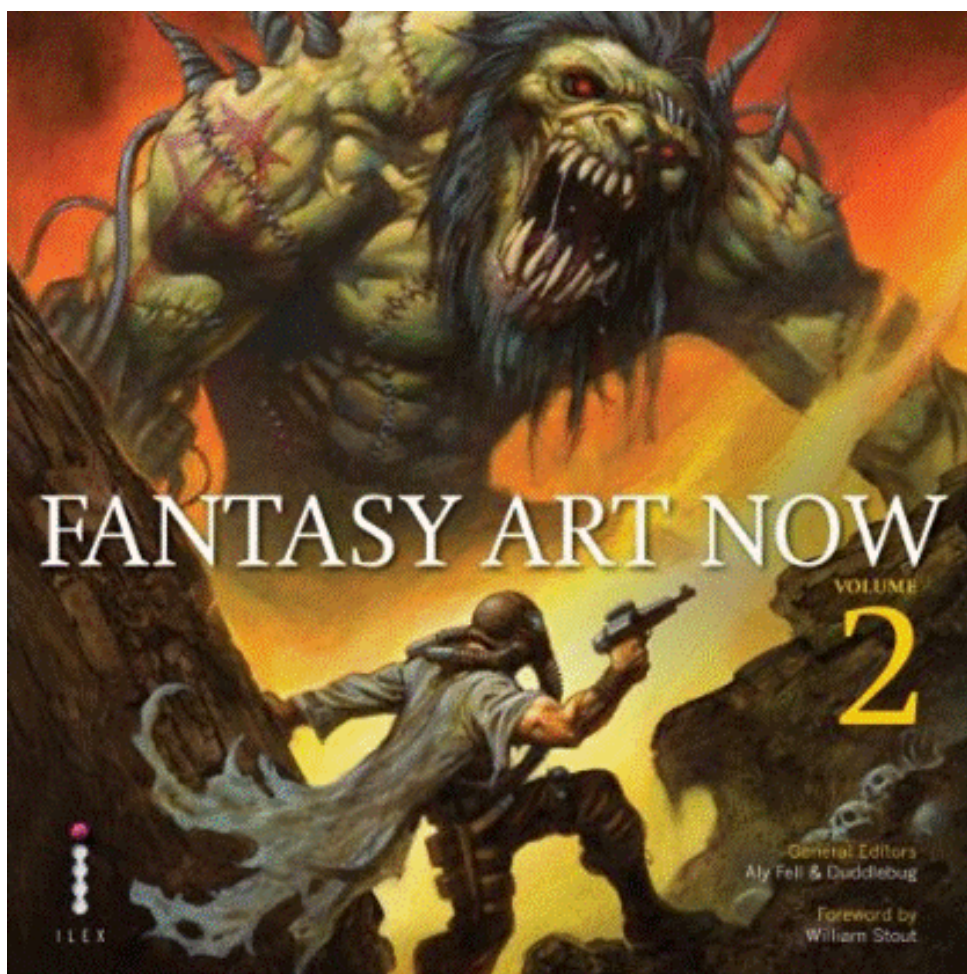
Acrylic and oils

<http://www.alexhorleyart.com/>

"Every year I create a special piece for the Mutant Chronicles Italian Club, a group of hardcore fans who produce their own fanzine for conventions. I always enjoy this because there are so many amazing characters to choose from and I have total freedom to pick whichever

I want, as well as to create the scene of my choice."

"Ogni anno creo un pezzo speciale per il Mutant Chronicles Italian Club, un gruppo di appassionati che producono la propria fanzine per le convention. Mi è sempre piaciuto questo perché ci sono tanti incredibili personaggi tra cui scegliere e ho la totale libertà di scegliere quello che voglio, andando a creare la scena di mia scelta."



Grazie, Alex!

*Contrariamente a quanto pensa qualcuno, **MUTANT CHRONICLES** non è solo **DOOMTROOPER**, ma è una saga di così ampio respiro, da meritarsi non uno, ma ben tre giochi da tavolo ambientati nel suo universo. In questo numero parliamo di **SIEGE OF THE CITADEL**, un titolo che ha avuto una discreta fortuna non solo tra i fan della nostra saga, ma anche tra gli appassionati di giochi da tavolo, con una votazione dei giocatori di 7,05 nella graduatoria di BoardgameGeek, la Bibbia on-line per i giochi da tavolo!*

SIEGE OF THE CITADEL: CRONACA DI UNA CAMPAGNA di Raffaele "Incredulo" Silvan.

E' incredibile che con giochi di tale livello la Target sia fallita!

Perché oltre ai giochi di carte e di miniature, anche "Siege of the Citadel", uno dei boardgame di Mutant Chronicles, è di ottima fattura.

Io ed altri cinque giocatori stiamo affrontando una campagna di 12 missioni e quello che posso dire, dopo la sesta, è che è estremamente coinvolgente.

Questo articolo è un tentativo di farvi vivere questo bellissimo gioco tramite un breve racconto di quello che è successo.

Prima di tutto vi spiegherò brevemente le regole.

A rotazione ognuno impersona una delle 5 corporazioni di Doomtrooper (DT) o l'Oscura Legione (OL).

Ogni giocatore che impersona i DT controlla due miniature. Queste durante il

loro turno hanno due azioni standard che possono utilizzare per muoversi o combattere (con armi da sparo o da corpo a corpo). Ogni corporazione ha delle abilità speciali (per esempio i bauhaus hanno un dado in più quando attaccano sparando, i mishima si muovono di una casella in più). Ad inizio partita vengono assegnate due carte speciali per ogni corporazione che vi daranno vantaggi come ottenere azioni in più o impedire all'OL di attaccarvi. Quindi ci sarà la fase di acquisto di equipaggiamenti (si va dalla pistola punisher che vi permette di tirare due dadi al cannone automatico nimrod che vi permette di usarne fino a sei). Gli equipaggiamenti si acquistano in base ai crediti. I crediti si ottengono completando le missioni che di volta in volta verranno assegnate.

Chi impersona l'OL ha al suo comando svariati tipi di miniature (dal semplice legionario fino al Nefarita e all'Ezhogoul). Queste entrano in campo tramite carte rinforzo ed hanno due azioni come i DT. Inoltre all'inizio del turno dell'OL si scopre una carta evento che permette di ottenere ulteriori rinforzi e che offre un particolare vantaggio per quel turno (per



LA SCATOLA DI SIEGE OF THE CITADEL, CON LA BEN
NOTA ILLUSTRAZIONE DI LES EDWARDS.



esempio tutti i legionari attaccano una volta in più). L'obiettivo è fare il maggior numero di punti promozione (i DT uccidendo i guerrieri dell'OL e viceversa). La durata è determinata da un numero massimo di turni.

La prima missione è molto semplice per i DT: si tratta di far 10 punti promozione. Chi ha la sfortuna di impersonare l'OL si ritrova con guerrieri molto deboli e non può far altro che cercare di mettere a segno qualche buon colpo e poi capitulare. Nella seconda missione, lo scenario è capovolto perché l'OL la fa da padrone. I poveri DT devono attraversare la mappa (creata con otto plance componibili e sempre diversa ad ogni missione) avendo alle calcagna, udite! udite!, un mastodontico ezoghoul. Il problema è che i guerrieri corporativi non hanno ancora i necessari equipaggiamenti per farlo fuori e non resta che scappare. Io ho adottato il motto "la miglior difesa è la fuga" e quindi mi son equipaggiato con il "molecular phase" che mi ha permesso di attraversare i muri: al secondo turno ero già fuori, seguito dalle maledi-

zioni dei miei compagni che sono rimasti in balia dell'ezoghoul.

La terza missione è una caccia al centurione. Se si usa il regolamento standard, le miniature dell'OL s'introducono sulla mappa già visibili. Noi abbiamo inserito una variante per cui introduci solo un simbolo che rappresenta gli spostamenti della miniatura, ma finché uno dei DT non ce l'ha in linea di vista, non sai cosa può essere. Questa variante ha apportato una notevole incertezza che ha migliorato il divertimento. Durante questa missione, ero io a rappresentare l'OL e sfruttando questa novità ho provato a nascondere il centurione ma, ahimè, senza riuscirci.

La quarta missione ha come obiettivo la distruzione completa di ogni miniatura dell'OL.

L'equilibrio regna sovrano e molto dipende da che tipo di rinforzi ottiene l'OL. Ad ogni turno l'OL, ottiene rinforzi e abilità speciali. Se per esempio in uno degli ultimi turni dovesse pescare il "dark teleporter" potrebbe spostare una propria miniatura in qualsiasi parte della mappa fuori dalla portata dei DT. Questo non avviene



e i DT, grazie anche ad una disposizione equilibrata sulla mappa, fanno piazza pulita.

La quinta missione arride di nuovo all'OL perché deve impedire la distruzione di un computer. La difficoltà per i DT è dovuto alla presenza delle missioni secondarie. Infatti solo due giocatori DT su cinque hanno il compito di distruggere il computer. Gli altri tre hanno altre missioni differenti e naturalmente penseranno ai loro obiettivi. Un giocatore OL con esperienza non avrebbe problemi a fermare i DT. Ma quattro di noi sono alla loro prima campagna e l'inesperienza si paga: un DT si teletrasporta dietro le linee nemiche e distrugge il computer.

La campagna standard è composta da dieci missioni: noi ne abbiamo aggiunte due (scelte tra alcune presenti in internet, create "homemade"). La sesta è una di queste due.

Dovete sapere che benché i doomtroyer generalmente collaborino, non sempre avviene perché alla fine vince quello che ha più punti promozione.

Per fare un esempio in quest'ultima missione avevo equipaggiato uno dei miei

cybertronic con due teletrasporti e armi da paura (un lanciarazzi più le retine cibernetiche). Così avrei fatto più punti promozione possibili appena fossero arrivati i mostri grossi. Al primo turno spunta un nefarita. Quando tocca a me mi sposto e mi piazzo davanti pronto per disintegrarlo. Se non che un altro giocatore usa una carta speciale e mi sposta dove non ho più la possibilità di sparare: il nefarita è anche il suo obiettivo. Allora gioco il mio teletrasporto, mi ripiazzo davanti e lo uccido.

A questo punto preso da ira, al suo turno l'altro giocatore spara su di me col risultato che mi fa 4 ferite (morirò il turno dopo) e lui perde 12 punti promozione. In quel momento solo il mio spirito pacifico mi ha permesso di non ucciderlo.

Attualmente questo è il punto in cui siamo fermi.

Se questo mio racconto vi ha creato più interrogativi che spiegazioni ed ha suscitato la vostra curiosità, forse è ora che proviate a farci una partita. Se invece vi ha lasciato indifferenti o vi ha disgustato è perché sono un ingegnere e non uno scrittore.

SIEGE OF THE CITADEL™

The jutting spires of the huge Citadel reached through the smoke like a monster. Every attempt to take it had been shattered by the battle magic of the hideous Nepharites. Still, the Imperial Infantry moved forward, with a feeling so strong this mission might finally be realized.

McHurst felt a surge in his chest. Three other corporations would soon join the fight under the banner name "Doomtroopers".

In *Mutant Chronicles*, you control one of five corporations: Imperial, Cybertronic, Mishima, Capitol or Bauhaus. With your own unique expertise, you make decisions and plan your strategies. Each successful mission brings you to a new one with a different Citadel layout and different events that can help or hinder you in battle. Each promotion gives you access to more powerful weaponry!

The strike on the Nepharites is beginning!

Grab your Punisher Shortsword and your Plasma Carbine and make your mark in the *Mutant Chronicles*!

MUTANT CHRONICLES™

CONTENTS

- 10 Hero Figures
- 28 Dark Legion figures (12 Legionnaires, 9 Necromutants, 3 Centurions, 2 Razides, 1 Nepharite and 1 Eroghoul)
- Deck of 84 Game Cards
- 36 Equipment Cards, 13 Event Cards, 12 Force Cards, 13 Doomtroyer Cards, 10 Secondary Mission Cards
- Three-Dimensional Citadel
- 8 Gameboard Sections
- Plastic Stairs Inlay
- 5 Plastic Hero Trays
- 5 Hero Sheets
- Rules Book
- Mission Book
- 4 Reference Cards
- Label Sheet
- 5 Corporation Markers
- 9 Dice
- 35 Scoring Pegs

INCLUDES 38 DETAILED FIGURES

Copyright © 1993 Target Games AB. All Rights Reserved. *MUTANT CHRONICLES*, *Siege of the Citadel* and all character names and the distinctive Hermetos (TM) are trademarks of Target Games AB. Pressman Authorized User.

LEGIONNAIRE™ NECROMUTANT™ CENTURION™ RAZIDE™ NEPHARITE™ EROGHOUL™ HUNTER™ BIG BOB™ GALLAGHER™ MURDOCK™ VALERIE™ STEINER™ CORAL BEACH™ ATTILA™ TATTOO™ YOUNGBOY™

pressman® #300

APPUNTAMENTI DEL 2010



11-12 settembre, ROMA:
Sabato 11, torneo di WARZONE
Domenica 12, torneo di DOOMTROOPER
www.giocaroma.it

25-26 settembre, SETTIMO T.se:
Sabato 25, demo
Domenica 26, torneo di DOOMTROOPER
www.terreselvage.com



2 - 3 ottobre, FIRENZE:
Sabato 2, torneo di MINIATURE
Domenica 3, torneo di DOOMTROOPER
www.firenzegioca.it

29 ottobre - 1 novembre:
LUCCA COMICS & GAMES
Venerdì 29, domenica 30
e lunedì 1 novembre demo
Sabato 30, torneo di
DOOMTROOPER
www.luccacomicsandgames.com



20-21 novembre, TORINO:
Sabato 20, torneo di WARZONE
Domenica 21, torneo di DOOMTROOPER
www.giocatorino.org

12 dicembre: MILANO - U.E.S.M., Via S.Uguzzone 8
Torneo di DOOMTROOPER
www.casadeigiochi.eu