

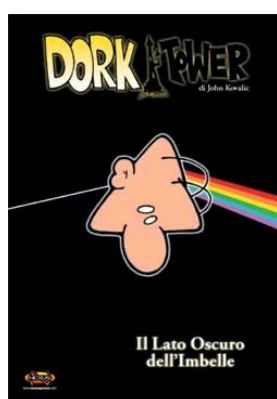


Gentili Clienti

Siamo arrivati alla settimana di Lucca Comics & Games dove ci potete trovare allo stand G22 insieme a tutti i nostri editori ed a un interessante programma di eventi che trovate qui in coda alla nostra news letter

Ecco la panoramica sui più recenti arrivi

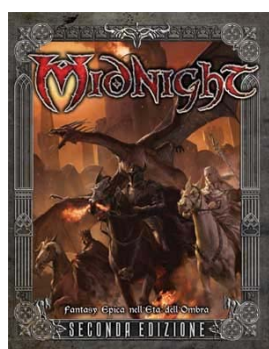
Dork Tower 6: Il Lato Oscuro dell'Imbelle di John Kovalic da Nexus Editrice



Unisciti ancora una volta agli amici di *Dork Tower*, mentre impazzano per le strade di Mud Bay in cerca dell'amore (e dei loro brillanti dadi purpurei), ma sempre nei posti sbagliati! Matt e Gilly troveranno la pace dei sensi, o addirittura troveranno l'uno l'altra? Kayleigh troverà il modo di rendere loro la vita ancora peggiore? Igor troverà un barlume di ragione? Scoprite tutto in questo volume...

NEX88-89926-21-X Dork Tower 6: Il Lato Oscuro dell'Imbelle
Prezzo consigliato €12,90

Midnight: La Terra dell'Ombra da Nexus Editrice



NEX8886149689 Midnight
Prezzo consigliato

Benvenuti in Midnight! Sono passati un centinaio di anni da, quando L'Ombra nel Nord ha trionfato sulle nazioni libere di Aryth. I corrotti comandanti del Signore oscuro, i Re della Notte, governano con pugno di ferro sopra città in rovina e frammenti dei grandi imperi del passato. I nani di Kaladrin si sono chiusi nelle loro fortezze montane e gli elfi di Erethor hanno trovato rifugio nel cuore della loro vasta ed antica foresta. Spiriti incorporei e deformi danno la caccia agli ultimi sapienti che praticano ancora le arti magiche, mentre il clero oscuro e segreto dell'Ombra, i legati dell'Ordine dell'Ombra, cercano spie elfiche, ribelli nani e quei pochi eroi coraggiosi che resistono ancora all'avanzare dell'Ombra. Midnight è una nuova ambientazione fantasy, pubblicata nel febbraio 2003 dalla Fantasy Flight Games. E' completamente compatibile con il d20 System, ma presenta regole nuove ed intelligenti che alterano ed espandono il sistema base. I giocatori hanno la possibilità di giocare nuove classi, come il canalizzatore e il custode ramingo. Possono intraprendere dei "cammini eroici" per i loro personaggi, come Cacciatore di Caduti e Veggente, che gli concedono poteri unici in grado di trasformarli in eroi leggendari. I giocatori potranno esplorare nuove regole per apprendere e lanciare incantesimi che permettono ad ogni personaggio di lanciare incantesimi. Inoltre il nuovo sistema magico è perfettamente integrato con le centinaia d'incantesimi progettati per il d20 System.

Gnosis Il Mondo Classico da Rose & Poison



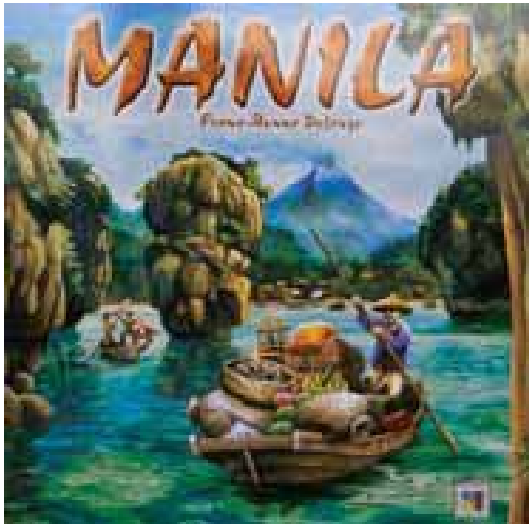
**RP91151 GNOSIS: IL MONDO CLASSICO €
14,90**

Mondo Classico è la seconda Espansione Temporale per il Gioco di Ruolo "Gnosis, I Signori del Mondo", dopo il Mondo Antico inserito nello stesso volume del Regolamento Generale.

Gli eventi, i luoghi, i personaggi che i cercatori di Conoscenza Arcana troveranno in queste pagine si riferiscono a un periodo di tempo lungo un millennio, dal 1000 a.C. all'anno zero. Questo periodo della storia vedrà per la prima volta contrapporsi grandi imperi di Oriente e Occidente: si tratta del Potere dell'Olimpo contro i Misteri d'Oriente. Ma Potere dell'Olimpo, come simbolo della cultura greca e romana, non racchiude solo culti a divinità antropomorfe come Zeus e Poseidone, significa anche un nuovo modo di vedere il mondo attraverso le scienze e la filosofia. Sia gli antichi culti ellenici sia le nuove forme di pensiero filosofiche cercano d'insegnare un mondo naturale facilmente studiabile, spiegabile e dominabile. Al contrario i Misteri d'Oriente sono un insieme di dottrine (ebraiche, egizie, semitiche e persiane) in cui i segreti della natura, la morte, la fertilità, le forze occulte e demoniache si mescolano in un quadro caotico e spaventoso. Gli eserciti d'Occidente sono forse destinati a vincere sul campo la maggior parte delle guerre, ma l'oscura dimensione della magia d'Oriente si fa strada nelle insicurezze dei cittadini ateniesi e romani.

Questa settimana vogliamo segnalarvi da Venice Connection

Manila di Franz Benno Delonge



Manila è un gioco di strategia in cui i giocatori, assegnando un valore alle merci trasportate, possono far volgere il destino a proprio vantaggio. È permesso di tutto, dall'ingaggio di pirati alla corruzione dei piloti. Tutto ciò succede con lo scopo di far aumentare il valore della propria mercanzia sul mercato nero approfittando anche delle rotture delle imbarcazioni e degli abbordaggi dei pirati. Manila è un gioco divertente ed emozionante per tutti coloro che amano sfidare la fortuna e avere contemporaneamente i piedi in più scarpe.

codice **VEN0625100**

60 minuti circa

3-5 giocatori

da **10** anni in su

un gioco di **Franz-Benno Delonge**

VEN0625100 MANILA
Prezzo consigliato €36,00

Reiner Knizia

Incontra Reiner Knizia
per la prima volta a
Lucca Comics & Games
nella sala incontri

Venerdì 2 alle ore **15:30**

Domenica 4 alle ore **11:45**

A seguire sessione
firme nell'area

Giochi Uniti



Programma eventi area **Giochi Uniti**

Giovedì 1

G22b **Lupus in Tabula** 17:00 Popolosa partita del party game dove chiunque può essere un villico o... un lupo mannaro.

Venerdì 2

G22e **Reiner Knizia** 16:30 Sessione di firme.

G22b **Lupus in Tabula** 17:00 Popolosa partita del party game dove chiunque può essere un villico o... un lupo mannaro.

Sabato 3

G22 **Kniziathon** 10:00 Prima volta in Italia alla presenza del mitico Autore!

G22b **Lupus in Tabula** 17:00 Popolosa partita del party game dove chiunque può essere un villico o... un lupo mannaro.

Domenica 4

G22c **Il Verme è Tratto** 11:00 Torneo Open.

G22h **Wings of War** 11:00 Primo Campionato Open.

G22h **Francesco Mattioli** 11:00 Sessione di disegni e firme.

G22e **Reiner Knizia** 12:30 Sessione di firme.

G22b **Lupus in Tabula** 17:00 Popolosa partita del party game dove chiunque può essere un villico o... un lupo mannaro.