



Gentili Clienti

Dopo una piccola pausa vi proponiamo un riassunto dei recenti arrivi nel caso vi fosse sfuggito qualcosa. Inoltre prossimamente in arrivo le prime due espansioni per il gioco di carte di Warhammer Invasion.

Prossimamente in Arrivo

Warhammer Living Card Game: Minaccia da Skarogna da Nexus Editrice



NEX113 WLCG: MINACCIA DA SKAROGNA
Prezzo consigliato € 9,90

Il Ciclo della Corruzione è la prima serie di espansioni per il gioco di carte Warhammer: Invasion. Ogni espansione aggiunge 40 carte al gioco base e tutta l'espansione è incentrata sulla minaccia rappresentata dalla insidiosa razza degli Skaven.

MINACCIA DA SKAROGNA

Gli eserciti dell'Ordine lottano in eterno contro le forze della Distruzione. Adesso però c'è una nuova minaccia, gli Skaven, che si sta insinuando nelle viscere del gioco di carte Warhammer: Invasion. Minaccia da Skarogna è il primo dei Battlepack del Ciclo della Corruzione, una serie di espansioni per Warhammer: Invasion, un gioco di guerre intense, astuta gestione di reami e cerche epiche, legate fra loro. Questi pacchi di 40 carte contengono 20 nuove carte, mai viste, pensate per potenziare i mazzi già esistenti e aggiungere varietà a Warhammer: Invasion. Contiene le Carte 1-20 del "CICLO DELLA CORRUZIONE" Non è un gioco a se stante, per giocare serve il set base di Warhammer: Invasion.

Warhammer Living Card Game: Il Sentiero dello Zelota da Nexus Editrice



NEX114 WLCG: IL SENTIERO DELLO ZELOTA
Prezzo consigliato € 9,90

Il Ciclo della Corruzione è la prima serie di espansioni per il gioco di carte Warhammer: Invasion. Ogni espansione aggiunge 40 carte al gioco base e tutta l'espansione è incentrata sulla minaccia rappresentata dalla insidiosa razza degli Skaven.

IL SENTIERO DELLO ZELOTA

Le forze della Distruzione appestano il Vecchio Mondo mentre la minaccia che viene da Skarogna si insinua in ogni terra, ma gli eroi e gli zeloti dell'Ordine sono da sempre pronti a rispondere alla chiamata alle armi. Che la battaglia abbia inizio!

Il Sentiero dello Zelota è il secondo dei Battlepack del Ciclo della Corruzione, una serie di espansioni per Warhammer: Invasion, un gioco di guerre intense, astuta gestione di reami e cerche epiche, legate fra loro. Questi pacchi di 40 carte contengono 20 nuove carte, mai viste, pensate per potenziare i mazzi già esistenti e aggiungere varietà a Warhammer: Invasion. Contiene le Carte 21-40 del "CICLO DELLA CORRUZIONE" Non è un gioco a se stante, per giocare serve il set base di Warhammer: Invasion.

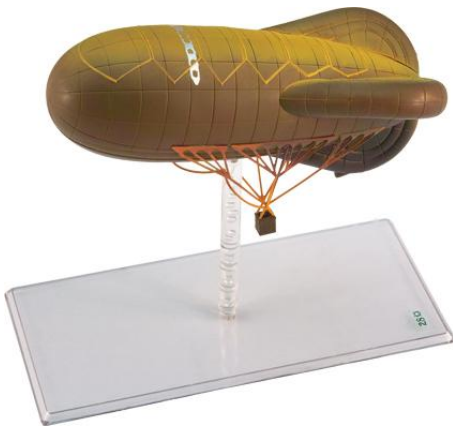
Adesso Disponibile

Wings of War Miniatures: Balloon Buster di Andea Angiolino e Piergiorgio Paglia da Ng International



NGWOW135B WOWM: BALLOON BUSTER-JOHNSON/PRICE

Prezzo consigliato € 39,90



NGWOW135A WOWM: BALLOON BUSTER-DE GUIBERT

Prezzo consigliato € 39,90

Balloon Busters è il primo set di espansione della linea Wings of War Miniatures WWI che aggiunge al gioco nuovi elementi, come i palloni, che furono usati come palloni da osservazione o come sbarramenti, e i razzi Le Prieur, che furono introdotti nell'aprile del 1916 e furono spesso usati contro i palloni. Durante la I Guerra Mondiale, i palloni erano difficili da distruggere, e di conseguenza i "balloon busters" (cacciatori di palloni) entrarono nel mito. I "Drachens" erano enormi bersagli, ma dovevano essere attaccati da molto vicino, alla stessa altezza o dall'alto. L'interruttore elettrico impiegava alcuni istanti per far partire i razzi, e il pilota doveva continuare a restare puntato sul pallone. Se i razzi perforavano la tela e incendiavano il gas, una volta entrato in contatto con l'aria, il pallone poteva esplodere: ma l'aereo poteva essere talmente vicino da essere in pericolo. Una volta l'asso Giannino Ancillotto era così concentrato sul bersaglio, che si ritrovò ad attraversare il pallone che stava esplodendo: tornò al suo campo d'aviazione con delle strisce di tela che pendevano dalle sue ali e fu premiato con una medaglia d'oro! *Balloon Busters*, sarà distribuito in duplice versione, con il pallone in versione gialla e in versione marrone, entrambe accoppiate a un modello del Nieuport 16, anch'esso presentato in duplice versione. Le decalcomanie incluse in ogni confezione vi permetteranno di personalizzarlo con i simboli nazionali di una determinata nazione; potrete anche usarlo così com'è, dato che non tutti i palloni ne erano forniti ed alcune nazioni, come l'Italia, non li hanno mai usati. Potrete così realizzare sia un Caquot M Alleato che un Achthundert English Ae 800 Tedesco/Austriaco (questo era il nome dei palloni tedeschi, prodotti dopo aver catturato e copiato un English 820 cubic meter Caquot M). Oltre ai due modelli, troverete nella confezione un fascicolo di 20 pagine che introduce le regole per poter usare tutti i nuovi componenti introdotti, come i palloni, i razzi Le Prieur, oltre ovviamente a una serie di scenari che ne prevedono l'utilizzo. Per poter utilizzare questa espansione, dovrete possedere *Wings of War Miniatures Deluxe Set*, o un qualsiasi altro set in scatola che includa le regole base, come *Famous Aces* o *Watch Your Back!*. Potrete aumentare il divertimento di giocare con questo set aggiungendo uno o più *Airplane Packs* da una qualsiasi delle serie di *Wings of War Miniatures*, dato che gli scenari avanzati potranno essere giocati solo se li avrete a disposizione.

Arkham Horror: Il Capro Nero dei Boschi da Nexus Editrice



NEX110 ARKHAM HORROR: IL CAPRO NERO DEI BOSCHI

Prezzo consigliato € 24,00

Un pericoloso culto si è installato ad Arkham! Incontrandosi segretamente, questi eretici e pazzi trafficano con i poteri oscuri e offrono sacrifici all'Antico, mentre orde di mostruose creature calano in città. Spetta ad una piccola banda di investigatori infiltrarsi nel culto e scoprire questi oscuri rituali, ma anche il più puro di cuore può ritrovarsi corrotto da questa pericolosa missione. Saranno sufficienti i loro sacrifici per impedire che l'Antico si risvegli, o saranno gli investigatori a soccombere, uno per volta, alla blasfema seduzione del suo Araldo, il Capro Nero dei Boschi?

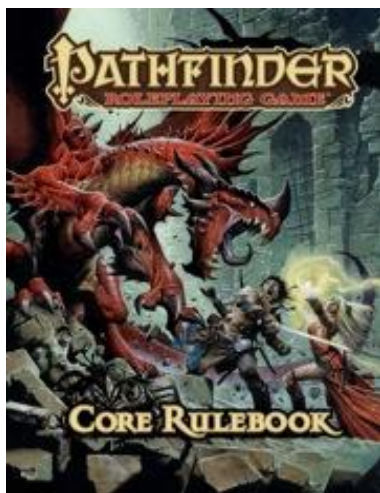
Il Capro Nero dei Boschi è un'espansione minore per il gioco da tavolo *Arkham Horror*. Questo supplemento presenta 88 nuove carte Antico, 9 nuovi segnalini mostri, un foglio dell'Araldo e 76 nuove carte Investigatore che comprendono nuovi oggetti, nuovi incantesimi e il fascino pericoloso della dannazione...

Sede Legale:
Via S. Anna dei Lombardi 36
80134 Napoli (NA)

Ufficio Commerciale Napoli
Via Bellini 54
80134 NAPOLI (NA)
tel. 081-19323393 fax. 081-19323391

Ufficio Commerciale, Amministrazione e Magazzino:
Via Dei Metalmeccanici, 16
55040 CAPEZZANO PIANORE (LU)
tel. 0584-438501 fax 0584-969483

Pathfinder: Il Gioco di Ruolo da Wyrd Edizioni



PATHFINDER: IL GIOCO DI RUOLO

Prezzo consigliato € 49,90

Pathfinder il Gioco di Ruolo è l'inizio di una nuova era di avventure per gli eroi più temerari che lottano per sopravvivere in un mondo dominato dalla magia e dove il male si annida in ogni anfratto. Vi farete largo fra rovine infestate da ogni sorta di pericoli sgominando terribili legioni di mostri o fra gli intrighi politici in città la cui unica legge è l'inganno e la sete di potere. Emergerete come eroi e con favolosi tesori, o cadrete vittime di insidiose trappole e mostri immondi in un sotterraneo dimenticato da tutti? Sarete voi gli artefici del vostro destino con il fantastico Manuale di Gioco che comprende tutto quello di cui avete bisogno per avventurarvi in mondi immaginari e divertirvi come mai prima d'ora! Costruito su un sistema testato in 10 anni e sviluppato da un team delle menti creative più autorevoli del settore e da oltre 50.000 giocatori, Pathfinder vi darà in assoluto la miglior esperienza di gioco di ruolo possibile e porta il gioco stesso ad una nuova era. Il Manuale di Gioco del GdR Pathfinder contiene:

- Tutte le regole per giocatori e Game Master in un unico volume
- Regole complete per interpretare razze mitiche come elfi, nani, gnomi, halfling e mezzorchi
- Entusiasmanti nuove opzioni per le classi del personaggio come guerrieri, maghi, ladri, chierici e stregoni
- Miglioramento delle regole per abilità e talenti che aumentano le possibilità del vostro eroe
- Un nuovo sistema di combattimento con regole semplici e dirette per gli attacchi e le speciali manovre di attacco e difesa
- Nuova linfa per gli incantatori come domini magici, famigli, oggetti legati, scuole di specializzazione e altro ancora
- Centinaia di nuovi e aggiornati incantesimi ed oggetti magici
- Linee guida semplificate per la creazione di PNG
- Nuove regole per maledizioni, malattie e veleni
- Un sistema adatto a qualsiasi tipo di avanzamento: lento, medio o veloce
- e tanto altro ancora!

Copie a tiratura limitata