

IL SITO DELL'ANELLO

RO - NUMERO 1 - SETTEMBRE 2005

I RIFUGI OSCURI

ALL'INTERNO:



CONSIGLI E TATTICHE
PER UTILIZZARE GLI ELFI

[HTTP://WWW.SITODELLANELLO.ALTERVISTA.ORG](http://www.sitodelanello.altervista.org)

SOMMARIO

NEWS ED EVENTI

- 01 EDITORIALE, TORNEI DEL MESE
- 02 SCRUTANDO NEL PALANTIR: NEWS & RUMORS
- 05 LE INIZIATIVE DEL SITO DELL'ANELLO:
UNO SCENARIO PER CAPITOLO

PITTURA E MODELLISMO

- 06 GUIDA DI PITTURA: URUK DI ISENGARD
- 08 GUIDA DI PITTURA: ALFIERE DI MINAS TIRITH
- 11 MODELLISMO: FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR (I^ PARTE)

TATTICHE E BATTAGLIE

- 15 EROI ED ESERCITI: GLI EROI ELFI
- 18 TATTICHE DI GUERRA: GIOCARE GLI ELFI
- 22 BATTLE REPORT: SCENARIO 6 "INTRAPPOLATI" (OMBRA E FIAMMA)

HOUSE RULES E SCENARI

- 26 SCENARIO: GLI OSSERVATORI DI OSGILIATH
- 27 HOUSE RULES: PROFILO DI ARTOHIR

BOARD GAMES

- 28 RECENSIONE: QUEST FOR THE DRAGON LORDS



LA REDAZIONE

LUCA BISACCO (MEPHYS)
LUCA BUDICIN (BABADILLO)
CARMINE CARNICELLI (THENGEL)
LEVIO MATERA (ZIONICOLA)

HANNO COLLABORATO:
AKH-RA, ARTOHIR, DARK ELF, ELVENKNIGHT,
NORMANNO, PEREGRINO TUC



EDITORIALE

BUONGIORNO A TUTTI!

PERCHE' UNA FANZINE DEDICATA AL GIOCO STRATEGICO "IL SIGNORE DEGLI ANELLI" PRODOTTO DALLA GAMES WORKSHOP?

UN MOTIVO SEMPLICISSIMO, CERCARE DI FAR CONOSCERE QUESTO SPENDIDO GIOCO AD UN NUMERO SEMPRE MAGGIORE DI GIOCATORI.

L'IDEA ORIGINARIA DI ZIONICOLA, GRAZIE AL SUPPORTO DEGLI UTENTI DEL FORUM DE "IL SITO DELL'ANELLO" SI E' SVILUPPATA SINO AD ARRIVARE AL PRODOTTO CHE STATE LEGGENDO IN QUESTO MOMENTO.

LA NOSTRA INTENZIONE E' DI POTER CREARE UN PRODOTTO UTILE, SIA A CHI SI AVVICINA PER LA PRIMA VOLTA AL GIOCO SIA AI GIOCATORI PIU' ESPERTI CHE SEGUONO IL PRODOTTO SIN DALL'USCITA DELLA PRIMA SCATOLA "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO".

VORREI SUBITO INIZIARE CON DEI CALOROSI RINGRAZIAMENTI A COLORO I QUALI HANNO RESO POSSIBILE QUESTO PRIMO NUMERO DELLA FANZINE:

BABADILLO, THENGEL, ZIONICOLA

GLI ARTICOLI CHE TROVERETE ALL'INTERNO SONO STATI SCRITTI DAGLI UTENTI DE

"IL SITO DELL'ANELLO", COLGO L'OCCASIONE PER RINGRAZIARE I PRIMI ARTICOLISTI:

AKH-RA, ARTOHIR, DARK ELF, ELVENKNIGHT, NORMANNO, PEREGRINO TUC, ZIONICOLA,

MI SEMBRAVA DOVEROSO CHE IL PRIMO EDITORIALE FOSSE DEDICATO ALLA PRESENTAZIONE ED AI RINGRAZIAMENTI, IN QUESTO MODO SONO ANCHE RIUSCITO A NON SVELARE NULLA SUL CONTENUTO DI QUESTO PRIMO NUMERO...

VI INVITO CALDAMENTE A SPEDIRE I VOSTRI ARTICOLI, LE VOSTRE CRITICHE/SUGGERIMENTI ALL'INDIRIZZO DI POSTA: ARTICOLISITOANELLO@EMAIL.IT

NATURALMENTE NON DIMENTICATE DI VISITARE IL SITO ED IL FORUM A QUESTO INDIRIZZO WWW.SITODELLANELLO.ALTERNVISTA.ORG

MEPHYS



EVENTI DEL MESE

TORNEO DI MODENA

IL TORNEO SI TERRA NELLA GIORNATA DI DOMENICA 25 SETTEMBRE, A PARTIRE DALLE 9,30 (INIZIO ISCRIZIONI ORE 9,00) SARÀ, COME SOLITO, A COPPIE, CON UN COSTO DI ISCRIZIONE DI 5 EURO A GIOCATORE (OVVERO 10 A COPPIA).

REGOLE UTILIZZATE: MANUALE DE "IL RITORNO DEL RE" E SUPPLEMENTI FINO A "PERCORRENDO LA CONTEA". REGOLE, SISTEMI DI PUNTEGGIO E SCENARI SONO GLI STESSI GIÀ UTILIZZATI A MANTOVA E NEI TORNEI PASSATI DI CHIMERA.

LE CATEGORIE DI PREMI SARANNO:

COPPIA 1 ^ CLASSIFICATA,

COPPIA 2 ^ CLASSIFICATA,

COPPIA 3 ^ CLASSIFICATA,

MIGLIOR ARMATA DIPINTA,

MIGLIOR GIOVANE.

PREMI IN MATERIALE GW DA DEFINIRE.

N.B. COME SEMPRE L'ORGANIZZAZIONE METTE A DISPOSIZIONE UN GIOCATORE DI RISERVA O "SPAREGGIATORE" QUINDI SE QUALCUNO DI VOI NON HA UN COMPAGNO, NON SI DEVE PREOCCUPARE, PERCHÉ PUÒ COMUNQUE VENIRE E GIOCARE FACENDO COPPIA CON LA RISERVA.

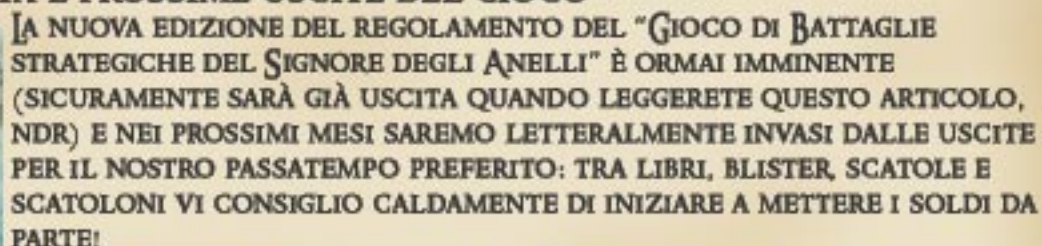
L'INFO PACK AGGIORNATO SARÀ DISPONIBILE SUL SITO WWW.CHIMERA.NET

PER ISCRIZIONI POTETE INVIARE UNA MAIL A CHIMERA@MODENA.NET

PER ULTERIORI INFORMAZIONI POTETE CONSULTARE IL SITO, WWW.SITODELLANELLO.ALTERNVISTA.ORG

CIAO A TUTTI E ARRIVEDERCI A MODENA

VOCI E REALTÀ SU NOVITÀ E PROSSIME USCITE DEL GIOCO

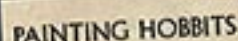
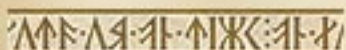


DANDO UN'OCCHIATA AI SUPPORTI CARTACEI, OLTRE AL NUOVO
REGOLAMENTO IN UN LIBRO CON COPERTINA RIGIDA DI CARTONE DI
240 PAGINE, LA GAMES WORKSHOP RILAScerà LA PRIMA ESPANSIONE DAL
TITOLO "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO".

QUESTO SUPPLEMENTO OVVIAMENTE SI RIFÀ AL PRIMO LIBRO/FILM DELLA TRILOGIA, PROPONENDO SCENARI, GUIDE DI MODELLISMO E PITTURA E PROBABILMENTE QUALCHE PROFILO NUOVO.

UNA NOTA NEGATIVA DI QUESTI DUE LIBRI, LA DEVO MUOVERE RIGUARDO ALLA SEZIONE DI MODELLISMO E PITTURA, CHE A PRESCINDERE DA UN LIVELLO NON PROPRIO ELEVATO (I CAMMINAMENTI DI MORIA SONO SEMPLICI PARALLELEPIPEDI DI POLISTIROLO DIPINTI A PENNELLO ASCIUTTO), RIPROPONGONO GLI STESSI IDENTICI ARTICOLI DELLA SERIE "UNA STORIA DI BENE E MALE" APPARSI NEI WHITE DWARF DA PARECCHI MESI A QUESTA PARTE.

AD OTTOBRE INVECE, USCIRÀ IL SET INTRODUTTIVO DE "LE MINIERE DI MORIA" CHE CONTERRÀ UNA VERSIONE RIDOTTA E TASCABILE DEL REGOLAMENTO (MANCANO LA SEZIONE DI MODELLISMO E PITTURA ED I PROFILI DEI PERSONAGGI NON PRESENTI NELLA TRILOGIA CINEMATOGRAFICA) ED UN LIBRICINO CON UNA SERIE DI SCENARI INTRODUTTIVI CHE DESCRIVONO IL VIAGGIO, NEL REGNO NANICO, DELLA COMPAGNIA. NELLA CONFEZIONE INOLTRE SONO PRESENTI PARECCHIE MINIATURE, TUTTE IN PLASTICA: 24 GOBLIN, UN TROLL DI CAVERNA CON TUTTE LE OPZIONI DI ARMA, UN'INTERA COMPAGNIA DELL'ANELLO ED UNA SERIE DI ELEMENTI SCENICI RAFFIGURANTI GLI "ARREDAMENTI" DELLA CAMERA DI MARZABUL.



years of libidinal work, the Hittites have no answer. While this means that they don't need a culture of planning as different, they tend to have a sense of natural order. On their pages, a collection of poems, apparently wrote by Hittites. When you come to painting your own

WHITE IRON



Apply a minimum of

add a touch of
black ink

Finally, note the green with natural

LIGHT BROWN UNDERSHIRT



...and a lot of other things.

geplantes ein

HENCE THAT



...that that is how
...the ...

Results as shown in Figure 10 indicate that the effect of the temperature on the rate of the reaction is as follows:

Keywords: Ethical climate, organizational commitment, turnover, organizational citizenship behaviors

ORANGE H



0

Apple's e-Reader

Copyright © 2001
by John Wiley & Sons, Inc.

KNIGHTS OF MINAS TIRITH



ADDITIONAL COLOR





BOX SET: LA STRADA PER GRAN BURRONE

GUARDANDO UN PO' PIÙ AVANTI, NEL FUTURO, PER IL 2006 DOVREBBERO USCIRE ALTRE DUE ESPANSIONI UFFICIALI RIGUARDANTI "L'OMBRA DELL'EST", CON NUOVE TRUPPE PER GLI ESTERLING E "LA CADUTA DEL NEGROMANTE", FORSE AMBIENTATA IN BOSCO ATRIO, MA DI QUESTI DUE PROGETTI SI SA ANCORA MOLTO POCO, SE NON CHE I MODELLI SARANNO IN PLASTICA E CHE SARANNO PRESENTI GLI ARCIERI ESTERLING. DOPO L'ESTATE 2006 DI SICURO USCIRÀ UN NUOVO LIBRO DI SCENARI ISPIRATO A "LE DUE TORRI". TRA LE ALTRE COSE LA GAMES WORKSHOP STA PENSANDO DI CREARE MINI ESPANSIONI SCARICABILI A PAGAMENTO MA PER ORA QUESTE SONO SOLO IDEE...

PASSIAMO INVECE AL GRANDISSIMO NUMERO DI MODELLI CHE RIEMPIRANNO PRESTO I NOSTRI SCAFFALI, TAVOLI DI PITTURA, CAMPI DA GIOCO E VETRINETTE.

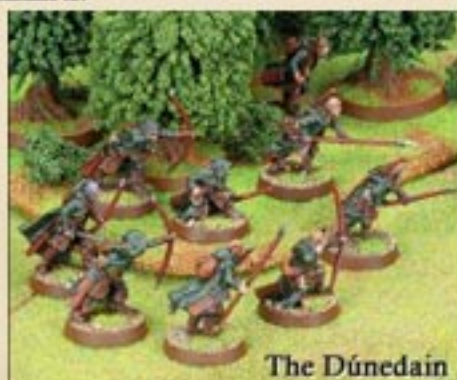
SUBITO, A SETTEMBRE, VERREMO ASSALITI DA NUMEROSE GHIOTTOSISSIME NUOVE MINIATURE. PER I MODELLI DESTINATI PRETTAMENTE ALLA COLLEZIONE TROVIAMO IL MAGNIFICO GANDALF SUL CARRETTO ED IL SIMPATICO PONY DI SAM, BILL.

A SEGUIRE USCIRÀ UNA NUOVA VERSIONE DELLA COMPAGNIA ISPIRATA PROBABILMENTE ALLA SEZIONE DEL MEGATRAILER DELLA TRILOGIA CINEMATOGRAFICA: "LA COMPAGNIA SI DIVIDE".

TRA LE ALTRE NOVITÀ MENZIONIAMO: I NUOVI RAMINGHI DEL NORD SENZA ARMATURA, VENDUTI IN BLISTER DA 3 ED IN UNA SCATOLINA ASSIEME ALL'EROE ELFICO GILDOR INGLORION; DUE NUOVE STUPENDE VERSIONI DI ARWEN, A PIEDI ED IN ARCIONE; L'ATTESISSIMO NUOVO MODELLO DI GANDALF IL GRIGIO A CAVALLO; UN NUOVO THEODEN A PIEDI; ELENDEL A CAVALLO; L'ALFIERE ALTO ELFO; IL NUOVO HALDIR CON ARCO (NIENT'ALTRO CHE UN RIADATTAMENTO DEL MODELLO DEL FOSSO DI HELM).

SEMPRE A SETTEMBRE PER IL MALE VERRÀ RILASCIATA LA SCATOLA CON I 9 NAZGUL (TUTTI IN POSE DIVERSE) ED ANCHE IL BLISTER DEL RE STREGONE IN ARCIONE.

A TUTTE QUESTE USCITE SI AGGIUNGE QUELLA DEL MEGABOX "LA STRADA PER GRAN BURRONE", CHE ANCORA NON SI SA SE VERRÀ VENDUTO IN ITALIA E/O SOLO AL MAIL ORDER (COSTO ORIENTATIVO 240 EURO). LA SCATOLA CONTERrà UNA SFILZA DI EROI: 18 SPETTRI DELL'ANELLO (9 APPIEDATI E 9 IN ARCIONE), 4 SPETTRI DEI TUMULI, ARWEN E GLORFINDOL (A PIEDI ED A CAVALLO), TOM BOMBADIL E BACCADOR, GANDALF, ARAGORN, FRODO, SAM, MERRY, PIPINO, 9 RAMINGHI DEL NORD E GILDOR. LA NOTA NEGATIVA È CHE TUTTI I MODELLI DELLA CONFEZIONE DOVREBBERO ESSERE NELLE VECCHIE VERSIONI ... SEMBRA PIÙ UN MODO ESCOGITATO DALLA GAMES WORKSHOP PER SVUOTARE I PROPRI MAGAZZINI.



The Dúnedain

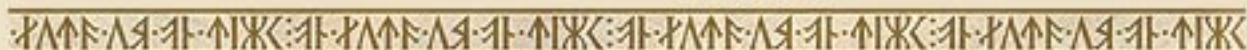




The Balrog

The Balrog

AKH-RA



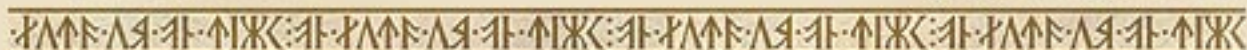
FRODO INVISIBILE



CAPITANO DI ROHAN



IL NUOVO TROLL DI CAVERNA



CAPITANO DEI NANI



Balin's Tomb



CAPITANO ALTO ELFO

LE INIZIATIVE DEL SITO DELL'ANELLO

UNO SCENARIO PER CAPITOLO

DA UN'OTTIMA IDEA DI AKH-RA, "UNO SCENARIO PER CAPITOLO" È UN CONCORSO PER LA REALIZZAZIONE DI SCENARI PER IL GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI. OGNI DUE SETTIMANE VERRÀ PRESO IN CONSIDERAZIONE UN CAPITOLO DEL GRANDE CAPOLAVORO DEL PROFESSOR TOLKIEN, SEGUENDO PEDISSEQUAMENTE L'ORDINE DEL LIBRO.

PER PARTECIPARE BASTERÀ INVIARE ENTRO LA DATA DI SCADENZA UNO SCENARIO ORIGINALE BASATO SUGLI EVENTI NARRATI NEL CAPITOLO IN QUESTIONE A QUESTO INDIRIZZO:

ARTICOLISITOANELLO@EMAIL.IT

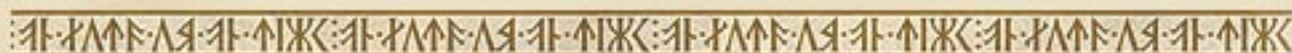
LO SCENARIO DEVE RISPETTARE I CANONI GW, OVVERO DEVE ESSERE COMPLETO DI TUTTO: DESCRIZIONE, PARTECIPANTI, DISPOSIZIONE, PUNTI, MAPPA, EVENTUALI REGOLE AGGIUNTIVE, ECC... UNO STESSO UTENTE PUÒ PRESENTARE ANCHE PIÙ DI UNO SCENARIO: L'IMPORTANTE È CHE SIANO DIVERSI E NON SEMPLICI MODIFICHE. POSSIBILMENTE SIATE REALISTICI E RISPETTATE IL BACKGROUND DEL SDA.

ALLA SCADENZA CONCORDATA: INIZIEREMO CON LE VOTAZIONI E CON IL CAPITOLO SUCCESSIVO. OGNI UTENTE POTRÀ VOTARE UNO ED UN SOLO SCENARIO. LO SCENARIO CHE AVRÀ OTTENUTO PIÙ VOTAZIONI SARÀ OVVIAMENTE IL VINCITORE E VERRÀ PUBBLICATO SU QUESTO SITO IN MANIERA UFFICIALE, IMPAGINATO SECONDO GLI STANDARD GW.

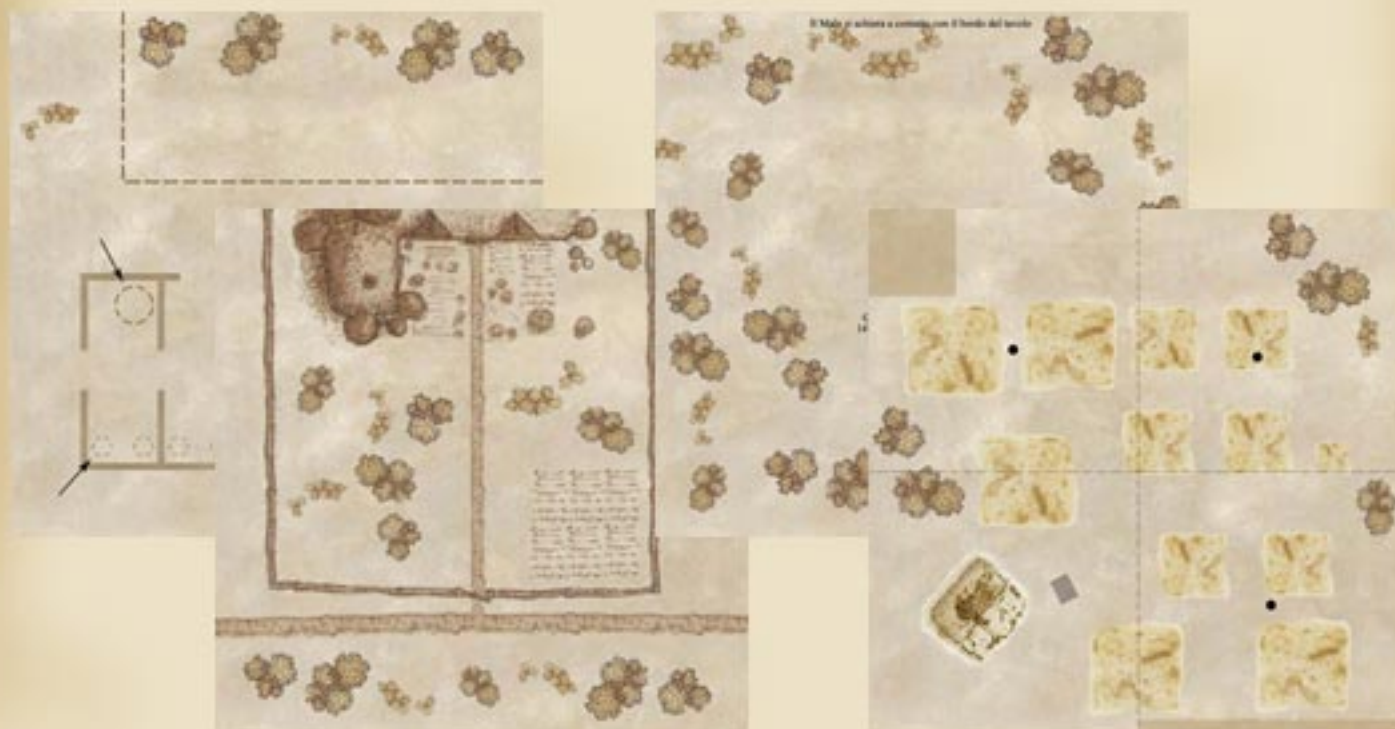
ALLA FINE DI OGNUNO DEI TRE LIBRI VERRÀ RILASCIATA UNA RACCOLTA IN PDF CON TUTTI GLI SCENARI VINCITORI DEI VARI CONCORSI. ULTERIORI INFORMAZIONI NELLA CATEGORIA "UNO SCENARIO PER CAPITOLO".

VISITATE IL SITO DELL'ANELLO PER SAPERE A QUALE CAPITOLO SIAMO ARRIVATI ...

MEPHYS



ECCO ALCUNE MAPPE DEI PRIMI CAPITOLI



PITTURA

GUIDA DI PITTURA PER GLI URUK-HAI

LA PRIMA FASE DELLA PITTURA DI QUESTO MODELLO CONSISTE NELLO STENDERE TUTTI I COLORI DI BASE PER CONSENTIRE IN UN'UNICA FASE LA STESURA DEI DUE INCHIOSTRI. SUCCESSIVAMENTE SI PASSERÀ, SEZIONE PER SEZIONE, A CREARE GLI EFFETTI DI LUCE E A PARTICOLAREGGIARE LA MINIATURA.

COLORI UTILIZZATI

CHAOS BLACK
SCHORCED BROWN
BESTIAL BROWN
ROTTING FLESH
BROWN INK
DARK FLESH
BLEACHED BONE
TIN BITZ
BOLT METAL GUN
CHAINMAIL
CODEX GREY
SKULL WHITE

BASE

STENDERE UNA BASE DI CHAOS BLACK SU TUTTO IL MODELLO.

DIPINGERE LA PELLE CON IL DARK FLESH: COSCE, AVAMBRACCI E VISO.

UTILIZZANDO TIN BITZ, DIPINGERE CORAZZA, SCUDO, ELMO, GAMBALI, COPRI-GUANTI E SPADA.

SULLA COTTA DI MAGLIA UTILIZZARE IL BOLT METAL GUN, CERCANDO DI NON RICOPRIRE I FORI DELLA COTTA STESSA.

CON LA TECNICA DEL DRYBRUSHING ESEGUIRE DELLE PASSATE MOLTO LEGGERE CON IL CHAINMAIL.



EFFETTI LUCE/OMBRA

STENDERE UN MIX DI ACQUA (1/2) E BROWN INK (1/2) SU TUTTO IL MODELLO.

SULLE GAMBE E SULLE BRACCIA SEGUIRE LE LINEE DEI MUSCOLI.

PER GLI EFFETTI DI HIGHLIGHT AGGIUNGERE UNA PICCOLA QUANTITÀ DI BLEACHED BONE AL DARK FLESH QUINDI, CON DELLE PENNELLATE LEGGERE, EVIDENZIARE I TRATTI SPORGENTI DEL VISO, DELLE GAMBE E DELLE BRACCIA.

UTILIZZANDO IL BOLT METAL GUN E DELLE PASSATE LEGGERE, EVIDENZIARE I PARTICOLARI DI CORAZZA, SCUDO E GAMBALI, CERCANDO DI NON DIPINGERE LE ZONE DI CONTATTO.



DETTAGLI

DIPINGERE CON SCHORCED BROWN LA VESTE INFERIORE, L'INTERNO DEI GUANTI ED I LEGACCI DEGLI STIVALI/SCHINIERI.

DIPINGERE LE PARTI IN RILIEVO DELLA VESTE, DEI GUANTI ED I BORDI DELLA CINGHIE CON UN MIX DI SCHORCED BROWN(3/4) E BLEACHED BONE(1/4).



PER I DENTI UTILIZZARE DEL ROTTING FLESH.

PER DARE PROFONDITÀ AI CAPELLI POTETE PASSARE QUALCHE PENNELLATA LEGGERA DI CODEX GREY TRASVERSALMENTE ALLA CHIOMA.

CON UN PENNELLO MOLTO SOTTILE DIPINGERE L'ORBITA DI SKULL WHITE. PER LA PUPILLA BASTA UN PUNTINO DI CHAOS BLACK.

BASETTA

DIPINGERE TUTTA LA BASETTA DI SCHORCED BROWN, ANCHE SUI LATI.

STENDERE SU TUTTA LA PARTE SUPERIORE DELLA BASETTA UNA MISTURA DI VINAVIL ED ACQUA. LA SOLUZIONE DEVE ESSERE MOLTO LIQUIDA.

POSIZIONARE ERBA E SABBIA: PROVATE A RIBALTARE IL MODELLO PER VERIFICARE CHE SIANO BEN INCOLLATI. SI POSSONO AGGIUNGERE A PIACIMENTO DEI CIUFFI DI FLOCK.



GUIDA DI PITTURA: ALFIERE DI MINAS TIRITH

PER QUESTO PRIMO NUMERO DE "I RIFUGI OSCURI" HO DECISO DI PRESENTARVI UNA GUIDA DI PITTURA DI UN MODELLO, A MIO PARERE, MOLTO BELLO E ALLO STESSO TEMPO NON TROPPO COMPLESSO PER IL SUO SCHEMA DI COLORI.

UNA DELLE COSE PIÙ DIFFICILI DA FARE QUANDO CI SI APPRESTA A COLORARE UN MODELLO È, SENZA DUBBIO, QUELLO DELLA SCELTA DEI COLORI. IN QUESTO CASO SONO RIMASTO MOLTO FEDELE ALLO SCHEMA PROPOSTO DALLA GAMES WORKSHOP PUR AVENDO USATO GLI OTTIMI COLORI VALLEJO INVECE DI QUELLI CITADEL (PER SEMPLICITÀ DI COMPrensIONE FARÒ

COMUNQUE RIFERIMENTO AI NOMI UTILIZZATI DALLA GAMMA DI COLORI CITADEL).



DOPO AVER ELIMINATO LE IMPERFEZIONI DOVUTE ALLO STAMPO E AVER PRIMERIZZATO DI NERO, LA MINIATURA È PRONTA PER LA PRIMA FASE.

FASE 1 – L' ARMATURA

PER DARE IL COLORE DI FONDO ALL' ARMATURA HO UTILIZZATO UN BRONZO MOLTO SCURO DELLA TAMIYA (EQUIVALENTE AL TIN BITZ DELLA CITADEL) E L' HO DISTRIBUITO IN MANIERA UNIFORME SU TUTTE LE PARTI METALLICHE.

VOLENDO DARLE UN ASPETTO PIÙ CUPO E CONSUMATO HO FATTO UN PRIMO PASSAGGIO A PENNELLO ASCIUTTO CON UNA MISCELA AL 50% DI NERO E MITHRIL SILVER (EQUIVALENTE AL BOLTGUN METAL). UNA SECONDA PASSATA DI DRYBRUSH L' HO EFFETTUATA AGGIUNGENDO DEL MITHRIL SILVER, LEGGERMENTE DILUITO CON ACQUA E PORTANDO LA PERCENTUALE DI ARGENTO AL 70%. PER FINIRE HO EFFETTUATO UNA LEGGERA LUMEGGIATURA DI MITHRIL SILVER PURO

PER METTERE IN RISALTO LE PARTI SPORGENTI DELLA COTTA E DELL' ARMATURA (PER QUESTO ULTIMO PASSAGGIO HO FATTO MOLTA ATTENZIONE A NON LASCIARE TROPPO COLORE SUL PENNELLO PER EVITARE DEGLI ECCESSI INDESIDERATI).



FASE 2 – IL VOLTO

È STATA SICURAMENTE LA PARTE PIÙ DIFFICILE DA REALIZZARE, VISTA LE PREVALENZA DELL' ARMATURA E IL POCO SPAZIO A DISPOSIZIONE!

PER RIUSCIRE A REALIZZARE UN VOLTO ABBASTANZA ACCURATO E PRECISO CONSIGLIO DI UTILIZZARE ALMENO UN PENNELLO "000" (IO NELLO SPECIFICO HO UTILIZZATO UN PENNELLO CON 4 ZERI).

PRIMA DI TUTTO HO DATO UN FONDO UNIFORME SU TUTTO IL VOLTO CON IL SCORCHED BROWN (VALLEJO 873) CERCANDO DI NON USARE TROPPO COLORE PERCHÉ POTREBBE ELIMINARE I PARTICOLARI DEGLI OCCHI.



UN PRIMO PASSAGGIO DI DRYBRUSH L'HO FATTO AGGIUNGENDO AL SCORCHED BROWN DEL DWARF FLESH (VALLEJO 845) AL 40% E DILUENDO IL TUTTO CON UN PO' D'ACQUA IN MODO DA RENDERE IL COLORE MENO "GRUMOSO". POI HO EFFETTUATO UNA LEGGERA LUMEGGIATURA CON UNA MISCELA DI DWARF FLESH E FORTRESS GREY (VALLEJO 990) AL 50% IN MODO TALE DA METTERE IN RILIEVO GLI ZIGOMI, LE LABBRA, IL MENTO E GLI OCCHI. PER FARE GLI OCCHI HO FATTO DELLE LINEETTE ORIZZONTALI BIANCHE IN CORRISPONDENZA DELLE ORBITE E DELLE LINEETTE PIÙ PICCOLE, NERE, PER LE PUPILLE. DOPO QUESTA OPERAZIONE, PER EVITARE CHE LO STENDARDIERE ASSOMIGLI AD UNO CHE SI È APPENA FATTO UNA CANNA, HO FATTO UNA PICCOLA LAVATURA INTORNO AGLI OCCHI CON DEL SCORCHED BROWN MOLTO DILUITO (CON ALMENO 80% DI ACQUA), IN QUESTO MODO GLI OCCHI VERRANNO OMOGENEIZZATI IN MODO NATURALE NEL COMPLESSO DEL VOLTO.



FASE 3 – LA VESTE

FINO ALL'ULTIMO ERO IN DUBBIO SU CHE ASPETTO DARE ALLA VESTE E I GUANTI. ALLA FINE HO OPTATO PER UN MISTO TRA BLU SCURO E GRIGIO. IL COLORE DI FONDO CHE HO SCELTO DI DARE È STATO 70% DI REGAL BLUE, 20% DI NERO E 10% DI FORTRESS GREY, TUTTO LEGGERMENTE DILUITO CON ACQUA IN MODO DA PENETRARE AL MEGLIO IN TUTTE LE CAVITÀ. HO PROSEGUITO CON UN DRYBRUSH AGGIUNGENDO ALLA MISCELA 50% DI FORTRESS GREY E, INFINE, LUMEGGIANDO PORTANDO IL FORTRESS GREY DELLA MISCELA ALL'80%.



PER LE PARTI IN CUOIO E I CAPELLI HO DATO UN FONDO DI BESTIAL BROWN CON UNA LUMEGGIATURA DI SCORCHED BROWN.



FASE 4 – LO STENDARDO

LO STENDARDO È UN CLASSICO DI MINAS TIRITH: IL BIANCO DELL'ALBERO CHE SPICCA SUL FONDO NERO.

PER LUMEGGIARE IL NERO E, QUINDI, EVIDENZIARE LE PIEGHE, HO MESCOLATO FORTRESS GREY AL 30% E IL NERO AL 70% IN MODO DA EVITARE CHE IL GRIGIO DIVENTASSE PREDOMINANTE.

IL RILIEVO DELL'ALBERO INVECE PRIMA LO HO COLORATO CON IL FORTRESS GREY E POI HO HO EFFETTUATO VARI PASSAGGI DI BIANCO BEN DILUITO.



UNA VOLTA CHE IL COLORE SI È PERFETTAMENTE ASCIUGATO, HO PASSATO SULLA MINIATURA UN COLORE TRASPARENTE PROTETTIVO IN MODO DA EVITARE FUTURE SFALDATURE DEL COLORE. IN PARTICOLARE HO USATO IL MATT VARNISH, SEMPRE DELLA VALLEJO, CHE TROVO MOLTO BUONO E COMODO, INOLTRE NON RENDE LA MINIATURA LUCIDA COME MOLTI PROTETTIVI INFATTI È OPACO AL PUNTO DA NON ALTERARE IN NESSUN MODO I COLORI.

FASE 5 – LA BASETTA

QUANDO È ARRIVATO IL MOMENTO DI FARE LA BASETTA NON HO AVUTO ALCUNA ESITAZIONE, AVEVO DECISO SIN DALL'INIZIO CHE LUI SAREBBE STATO UNO DEI PIÙ STRENUI DIFENSORI DELLA CITTÀ BIANCA, PER CUI GLI DOVEVO PER FORZA DARE UNA BASETTA CHE



FOSSE IN TEMA CON L'ASSEDIO DI MINAS TIRITH!

PER FARE CIÒ HO RITAGLIATO DEI RETTANGOLINI DI 1 X 0,5 CM DI CARTONCINO SOTTILE (IL CARTONE DELLE SCATOLE DEI CEREALI TANTO PER INTENDERCI) E, DOPO AVER COSPARSO LA BASETTA DI COLLA VINILICA, HO INIZIATO A COMPORRE LA PAVIMENTAZIONE AFFIANCANDO I CARTONCINI IN MANIERA IRREGOLARE IN MODO DA LASCIARE DEGLI SPAZI LIBERI E AGGIUNGENDO ALCUNI SASSOLINI.



QUANDO LA COLLA SI È ASCIUGATA, HO RICOPERTO TUTTA LA BASETTA CON FORTRESS GREY E NERO AL 50%.

DOPO AVER FATTO UNA LAVATURA DI NERO MOLTO DILUITO E UNA LUMEGGIATURA DI FORTRESS GREY PURO, HO APPLICATO DELLA SABBIA E ALTRI SASSOLINI PER ARRICCHIRE UN PO' DI PIÙ LA BASETTA.



FOTO DELL'ALFIERE COMPLETATO



Costruzione di un forte di frontiera di Gondor – 1^a Parte

QUANTE VOLTE VI SIETE TROVATI CON SCATOLE DI POLISTIROLO CHE CONTENEVANO DOLCI O TORTE GELATO E CHE ALLA FINE SONO FINITE NELLA SPAZZATURA? PER QUANTO MI RIGUARDA PARECCHIE ... E LA FINE INGLOIOSA È STATA NELLA PATTUMIERA, ... DELLA RACCOLTA DIFFERENZIATA OVVIAMENTE!

QUI DESCRIVO UN SEMPLICE MODO PER TRASFORMARE QUELLA CHE UNA VOLTA ERA LA SCATOLA DI UNA TORTA GELATO IN UN FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR.

MATERIALI UTILIZZATI

- UNA SCATOLA DI UNA BUONA TORTA GELATO (MISURE ESTERNE 230 X 230 X H 90, SPESSORE 10 MM)
- FOGLI DI POLISTIROLO DI 30 MM DI SPESSORE
- LEGNO DI Balsa di 2 mm di spessore
- POLISTIROLO DA SOFFITTO
- CARTONCINO DI 1 mm di spessore
- SABBIA DI FIUME
- VINAVIL
- FETTUCCIA
- COLTELLO DA MODELLISMO
- CUTTER
- ARCHETTO TAGLIA POLISTIROLO
- MATITA MORBIDA

IL FORTE COMINCIA A PRENDERE FORMA

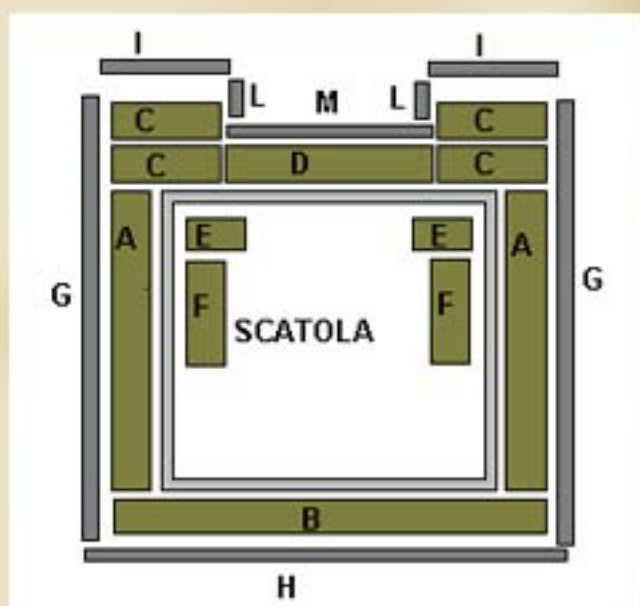
TAGLIATE DUE PEZZI DA 230 X 90 MM (A) E INCOLLATELI A DUE LATI OPPOSTI DELLA SCATOLA DI POLISTIROLO.

TAGLIATE UN PEZZO DA 290 X 90 MM (B) E INCOLLATELO AL RETRO DELLA SCATOLA.

TAGLIATE QUINDI 4 PEZZI DA 90 X 90 MM (C), INCOLLATELI DUE A DUE, INFINE INCOLLATELI AI DUE ESTREMI DEL FRONTE DELLA SCATOLA.

TAGLIATE DUE PEZZI DA 50 X 80 MM (E) E INCOLLATELI NELLA PARTE INTERNA AGLI ESTREMI DEL FRONTE DELLA FORTEZZA: COMPLETANO LE DUE "TORRETTE".

ALLA FINE DI QUESTA FASE IL FORTE HA PIÙ O MENO LA FORMA IN FIGURA:



IL PORTONE

TAGLIATE UN PEZZO DA 11 X 90 MM (D), DISEGNATE IL PORTONE SIA SULLA SCATOLA CHE SUL PEZZO (D) UTILIZZANDO COME GUIDA UNA BASETTA DA 90 MM. FATE IN MODO CHE UN CAVALIERE POSSA PASSARE ATTRAVERSO.

RITAGLIATE IL PORTONE E INCOLLATE.



USANDO IL LEGNO DI BALSA RITAGLIATE IL PORTONE ED I SUOI RINFORZI DISEGNATE CON UNA PENNA BIRO DEI SOLCHI A RAPPRESENTARE LE TRAVI.



LE PIASTRELLE

RITAGLIATE TANTE PIASTRELLE DI 25X12 MM DI LATO DAL CARTONCINO ED UTILIZZATELE PER REALIZZARE LA PAVIMENTAZIONE DEGLI SPALTI COME IN FIGURA.

DIVERTITEVI A DISPORRE LE PIASTRELLE A VOSTRO PIACIMENTO MA FATE ATTENZIONE CHE SIANO SEMPRE SFALSATE TRA LORO.



GLI SPALTI

E' IL MOMENTO DI MODELLARE GLI SPALTI. PRENDETE IL POLISTIROLO DA SOFFITTO E RITAGLIATE I PEZZI:

- G** - 2 PEZZI 315 X 120 MM
- H** - 1 PEZZO 340 X 120 MM
- I** - 2 PEZZI 110 X 120 MM
- L** - 2 PEZZI 30 X 120 MM
- M** - 1 PEZZO 110 X 120 MM

DISEGNATE SUGLI SPALTI DELLE MERLATURE DI 15 MM DI ALTEZZA E 20 O 25 MM DI LARGHEZZA AD INTERVALLI REGOLARI DI 10 MM CIRCA E TAGLIATELE CON IL COLTELLO DA MODELLISMO. FATE ATTENZIONE ALLE DITA!!

LA FIGURA VI PRESENTA UN ESEMPIO.



CON L'ARCHETTO TAGLIA POLISTIROLO DOVETE QUINDI RITAGLIARE UNA PARTE DEGLI SPALTI COME IN FIGURA. FATEVI AIUTARE DA UNA LINEA TRACCIATA A MATITA CIRCA 20 MM SOTTO GLI SPALTI STESSI (35 MM DALL'ALTO)
IL RISULTATO È SIMILE A QUELLO IN FIGURA.



ARMATEVI DI SANTA PAZIENZA PERCHÉ A QUESTO PUNTO NON SI PUÒ PIÙ SBAGLIARE: RITAGLIATE I LATI DEGLI SPALTI A 45° IN MODO TALE CHE SI INCASTRINO TRA LORO QUANDO SARANNO INCOLLATI AL FORTE.

ATTENZIONE: PRIMA DI INCOLLARE IL PEZZO M DOVETE INCOLLARE TRA LORO IL PORTONE ED IL RINFORZO LASCIANDO TRA I DUE UNA FETTUCIA IN MODO TALE CHE SI IL PORTONE POSSA ESSERE INCOLLATO TRA IL PEZZO M E ED IL FORTE.



IL RISULTATO FINALE, AIUTATO DA UN PO' DI STUCCO È QUESTO

LE SCALE INTERNE

TAGLIATE UN PEZZO DI POLISTIROLO DI 110X80 MM E DISEGNATE UNA SCALA CON UN PIANEROTTOLO A METÀ CIRCA.

ORA VIENE LA PARTE DIFFICILE: BISOGNA AVERE MANO FERMA E NON TREMARE, RITAGLIATE CON L'ARCHETTO TAGLIA POLISTIROLO SEGUENDO LA LINEA DELLA SCALA E INCOLLATE IL TUTTO AI LATI IN MODO TALE CHE LA SCALA PORTI DALLA CORTE INTERNA SUGLI SPALTI.



I CONTRAFFORTI

PRENDETE 3 PEZZI DA 60X30 MM E, DOPO AVER DISEGNATO UNA LINEA SULLA DIAGONALE MAGGIORE DEL RETTANGOLO, RITAGLIATELI CON IL CUTTER O CON IL COLTELLO DA MODELLISMO E INCOLLATELI SULLE MURA ESTERNE.

RITAGLIATE TANTI RETTANGOLI DI CARTONCINO DI 40X10MM E 20X10MM PIEGATELI A METÀ LUNGO IL LATO LUNGO ED INCOLLATELI NEGLI ANGOLI ESTERNI IN MODO TALE DA FAR RISALTARE ED IRROBUSTIRE LA COSTRUZIONE DI PIETRA.



DIPINGERE IL FORTE

PRIMA DI TUTTO PASSIAMO UNA BELLA MANO DI FORTRESS GREY CON AGGIUNTA DI SABBIA DI FIUME SU TUTTA LA FORTEZZA COME BASE.

LA VERNICE ACRILICA NON DEVE ESSERE TROPPO DENSA E L'EFFETTO PIETRA OTTENUTO È VERAMENTE NOTEVOLE. NON PREOCCUPATEVI PER I PARTICOLARI, NON SE NE PERDE NESSUNO, ANZI ... DOVREMO AGGIUNGERNE UN PO'.



ALCUNI PARTICOLARI

RICAPITOLIAMO UN PO'. ABBIAMO USATO LE PIASTRELLE SUGLI SPALTI, IL POLISTIROLO DA SOFFITTO E IL CARTONCINO AGLI ANGOLI PER RENDERE L'EFFETTO PIETRA, LASTRONI E BLOCCHI ... MANCANO I BLOCCHI SULLE PARETI INTERNE E L'ACCIOTTOLATO DEL FORTE.

ESISTONO IN COMMERCIO FOGLI DI CARTONCINO CHE PRESENTANO DIVERSI TIPI DI MURO O ACCIOTTOLATO MA IL COSTO, SECONDO ME ESAGERATO, (SI PARLA DI 3-7 ? PER FOGLIETTO) MI HA FATTO PROVARE UN'ALTRA SEMPLICE TECNICA.

LA TECNICA DELLA "MATITA MORBIDA": DOPO AVER DATO LA PRIMA MANO DI **FORTRESS GREY** E AVER FATTO ASCIUGARE BENE SI DISEGNANO CON LA MATITA LE PIETRE E L'ACCIOTTOLATO CALCANDO UN PO' LA MANO IN MODO TALE CHE IL POLISTIROLO SI PIEGHI UN PO'. LE SUCCESSIVE MANI A PENNELLO ASCIUTTO EVIDENZIERANNO IL "SOLCO".



SONO SEGUITE LE SEGUENTI MANI A PENNELLO ASCIUTTO:

- PASSO 1: **FORTRESS GREY** MISCHIATO CON **SKULL WHITE** AL 75-25 %
- PASSO 2: MISCELA DEL PASSO 1 PER IL 75% CON L'AGGIUNTA DI **SKULL WHITE** PER IL RESTANTE 25%
- PASSO 3: MISCELA DEL PASSO 2 PER IL 75% CON L'AGGIUNTA DI **SKULL WHITE** PER IL RESTANTE 25%

CONCLUSIONE

SPERO CHE QUESTE ISTRUZIONI SIANO SEMPLICI DA SEGUIRE, MA NON VOGLIONO E NON DEVONO ESSERE SEGUITE ALLA LETTERA: FATE CORRERE LA FANTASIA E PROVATE ANCHE VOI!

NATURALMENTE IL FORTE NON È ANCORA COMPLETO: IL PORTONE NON È STATO DIPINTO, SONO DA AGGIUNGERE MOLTISSIMI PARTICOLARI E DEVE ESSERE OPPORTUNAMENTE INVECCHIATO.

IN UNO DEI PROSSIMI NUMERI VERRÀ PRESENTATO
"COSTRUZIONE DI UN FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR - 2 ^ PARTE" ...
RESTATE CON NOI

TATTICHE E BATTAGLIE

GLI EROI ELFI

NEL MONDO FANTASY PROBABILMENTE QUELLA DEGLI ELFI È LA RAZZA CHE DA SEMPRE HA SUSCITATO PIÙ FASCINO DI OGNI ALTRA. SARÀ PER IL LORO ASPETTO NOBILE E FIERO, OPPURE PER LE LORO STRAORDINARIE DOTI FISICHE ED INTELLETTIVE, STA DI FATTO CHE NEL MONDO CREATO DA TOLKIEN I PRIMINATI NON FANNO ECCEZIONE. È PUR VERO CHE DURANTE I FATTI DELLA GUERRA DELL'ANELLO SONO UNA RAZZA IN DECADENZA, CHE STA ABBANDONANDO LA TERRA DI MEZZO, MA È ALTRETTANTO VERO CHE IL LORO IMPATTO NELL'IMMAGINARIO RIMANE COMUNE MOLTO FORTE: ESERCITANO UN FORTE ASCENDENTE SU CHIUNQUE!

IN ATTESA DEL NUOVO REGOLAMENTO, CHE PORTERÀ PROBABILMENTE AD UNA REVISIONE DI TUTTI I PROFILI, ANDIAMO AD ANALIZZARE UNO AD UNO GLI EROI DI QUESTA GRANDE RAZZA E VEDIAMO COME STRUTTURARE ED UTILIZZARE AL MEGLIO UN ESERCITO CHE, PROBABILMENTE, È TRA I PIÙ BELLI DELL'INTERO GIOCO DELLA GAMES WORKSHOP.

EROI DEGLI ALTI ELFI

GIL-GALAD

ALTO RE DEI NOLDOR, GIL-GALAD È UN AUTENTICO CARRO ARMATO, FORIERO DI MORTE E DISTRUZIONE TRA LE LINEE NEMICHE. LA SUA DIFESA ALTISSIMA, LA POSSIBILITÀ DI DOTARLO DI SCUDO, LA MAESTRIA PRATICAMENTE IMPAREGGIABILE, I SUOI NUMEROSI ATTACCHI E LA CAPACITÀ DI INCUTERE TERRORE NEI NEMICI, RENDONO QUESTO EROE UNA VERA MACCHINA DA GUERRA, CHE OLTRETUTTO NON NECESSITA DI TEST DI CORAGGIO, NEPPURE NELLE SITUAZIONI PIÙ DISPERATE GRAZIE ALLA REGOLA "SENZA PAURA". TUTTAVIA, GIL-GALAD HA DELLE CONTROINDICAZIONI CHE TENDONO A LIMITARNE L'UTILIZZO.

INNANZITUTTO L'ELEVATO COSTO IN PUNTI, E IN PIÙ POSSIEDE UN UNICO PUNTO FATO, IL CHE SIGNIFICA CHE, UNA VOLTA FERITO, RISCHIA DI ESSERE ELIMINATO. CERTO È CHE PER FERIRLO, UN NORMALE GUERRIERO CON F3 DEVE OTTENERE UN 6 (O UN 6/4, SE GIL-GALAD È DOTATO DI SCUDO), MA È ANCHE VERO CHE LA SFORTUNA CI INSEGNA A NON SOTTOVALUTARE NEANCHE UN GOBLIN. A CIÒ VA AGGIUNTO CHE GIL-GALAD, COME TUTTI GLI EROI, È MOLTO SUSCETTIBILE AGLI INCANTESIMI, E SE VENISSE IMMOBILIZZATO DIVENTEREBBE UN BERSAGLIO MOLTO APPETIBILE, PROPRIO PER IL SUO SINGOLO PUNTO FATO.

DUNQUE, PER UN ESERCITO DA 500 PUNTI, DIREI CHE È SCONSIGLIABILE, MENTRE DIVENTA PIÙ RAGIONEVOLE UTILIZZARLO IN UNO DA 1.000 PUNTI, MAGARI INSIEME AD ELROND E CELEBORN, CHE INSIEME FORMEREBBERO UN TRIO DI TUTTO RISPETTO.

VOTO FINALE: 7



ELROND



ALFIERE DI GIL-GALAD, È L'IDEALE DA ABBINARE AL RE DEI NOLDOR IN UN ESERCITO DA 1.000 PUNTI. ANCHE ELROND, COME GIL-GALAD, È UN GUERRIERO ECCEZIONALE, ANCHE SE DOTATO DI MAESTRIA INFERIORE. A DIFFERENZA DEL RE DEGLI ELFI, ELROND NON PUÒ ESSERE DOTATO DI SCUDO NÉ TANTO MENO INCUTE TERRORE MA È COMUNQUE UNA BUONA SCELTA, AVENDO A DISPOSIZIONE MOLTI PUNTI FATO, POSSANZA A VOLONTÀ E UN ALTO NUMERO DI ATTACCHI. INOLTRE, ELROND HA UNA LAMA ELFICA CHE GLI PERMETTE DI USARE LA SPADA SIA AD UNA CHE A DUE MANI. PURTROPPO, ANCH'EGLI HA UN COSTO IN PUNTI PIUTTOSTO ELEVATO, IL CHE LO RENDE CONSIGLIABILE SOPRATTUTTO NEGLI ESERCITI DA 1.000 PUNTI

VOTO FINALE: 7-

GLORFINDEL

GLORFINDEL È LA PUNTA DI DIAMANTE DI UN ESERCITO DI ALTI ELFI. NON HA LA STESSA DIFESA DI ELROND O GIL-GALAD, MA LA POSSIBILITÀ DI METTERLO SUL DESTRIERO ASFALOTH, INSIEME ALLA SUA AURA DI TERRORE E ALLA LAMA ELFICA, LO RENDONO UN AVVERSARIO TEMIBILE.

IL SUO COSTO È MOLTO ALTO, SOPRATTUTTO SE LO SI UTILIZZA A CAVALLO, MA È PROPRIO IN ARCIONE CHE GLORFINDEL DIMOSTRA TUTTO IL SUO VALORE. LANCIATO ALLA CARICA INFATTI, PUÒ ARRIVARE A SFERRARE 8 ATTACCHI PER FERIRE UN QUALUNQUE GUERRIERO APPIEDATO, IL CHE SIGNIFICA MORTE QUASI SICURA.

L'AURA DI TERRORE, COME DICEVO, COMPENSA LA SUA DIFESA, CHE È COMUNQUE PIÙ CHE BUONA, SEPPURE NON ECCEZIONALE COME QUELLA DI GIL-GALAD. L'IDEALE SAREBBE SCHIERARE GLORFINDEL IN UN ESERCITO DA 1.000 PUNTI INSIEME AD UN NUTRITO NUMERO DI ELNAITH, UTILIZZANDO LA SUA POSSANZA PER CHIAMARE MOVIMENTI EROICI, AVENDO COSÌ GIOCO FACILE SU QUALSIASI UNITÀ DI FANTERIA AVVERSARIA.

POTREBBE ESSERE INTERESSANTE ANCHE IN UN ESERCITO DA 500 PUNTI, SEMPRE INSIEME A QUALCHE CAVALIERE, CON IL PROBLEMA DI AVERE, PERÒ, POCHI PEZZI IN CAMPO, OPPURE SOLTANTO GLORFINDEL COME CAPITANO.

VOTO FINALE: 7,5

GALADRIEL E CELEBORN



I DUE SIGNORI DI IOHTLORIEN SONO MAGHI DI GRANDE TALENTO, MA ANCHE QUI VI SONO ALCUNE CONTROINDICAZIONI.

INNANZITUTTO, LA BASSISSIMA DIFESA DI ENTRAMBI (SEBBENE CELEBORN POSSA ESSERE EQUIPAGGIATO CON UNA ARMATURA PESANTE) ED IL LORO SINGOLO ATTACCO, LI RENDONO MOLTO VULNERABILI IN COMBATTIMENTO, DAL CHE NE DERIVA CHE DEVONO ESSERE SEMPRE GUARDATI A VISTA E DIFESI DA UN MURO DI SCUDI. SINGOLARMENTE, IL LORO COSTO NON È PROIBITIVO E POTREBBERO ESSERE SCHIERATI ANCHE IN UN ESERCITO DA 500 PUNTI, COADIUVATI MAGARI DA UN CAPITANO.



GALADRIEL HA BEN 6 PUNTI DI VOLONTÀ PIÙ 1 GRATIS PER TURNO IL CHE LA RENDE UNA MAGA ECCEZIONALE, MENTRE CELEBORN NE HA 3 + 1; PER POCHI PUNTI IN PIÙ, TRA I DUE CONVERREBBE UTILIZZARE GALADRIEL CHE HA DALLA SUA ANCHE L'INCANTESIMO DI "IMMOBILIZZAMENTO AGEVOLATO", OLTRE ALL'AURA DI TERRORE CHE CONTRADDISTINGUE ENTRAMBI I SIGNORI DI IOHTLORIEN. VI È ANCHE LA POSSIBILITÀ DI UTILIZZARE LO SPECCHIO DI GALADRIEL, AD UN COSTO ULTERIORE, PER RIPRISTINARE I PUNTI FATO GIÀ SPESI DA ALTRI EROI, MA SE SI CONSIDERA CHE LO SPECCHIO NON PUÒ ESSERE SPOSTATO, LA SUA UTILITÀ DIVENTA LIMITATA.

SE SAPETE DI DOVER AFFRONTARE UN SARUMAN, O UN RE DEGLI STREGONI, SAPPIATE CHE LA SCELTA DI UNO DI QUESTI DUE EROI È A DIR POCO OBBLIGATA.

VOTO FINALE: 6,5

ARWEN STELLA DEL VESPRO



LA MAGA PIÙ A BUON MERCATO CHE POTETE TROVARE NELL'ESERCITO DEGLI ELFI, TUTTAVIA È PERÒ UN PEZZO RISCHIOSISSIMO DA UTILIZZARE. MOLTI DIFETTI E POCHI PREGI, PER LA DAMA DI GRAN BURRONE: UNA DIFESA PRATICAMENTE NESISTENTE, POCHI PUNTI VOLONTÀ ED UN SOLO INCANTESIMO DA LANCIARE CHE RICHIEDE UN 4+ PER RIUSCIRE. L'INCANTESIMO È PER SUA NATURA DEVASTANTE, TUTTAVIA CAPITA SPESSO DI NON RIUSCIRE A LANCIARLO NEPPURE UNA VOLTA IN TUTTA LA PARTITA. IL SUO UNICO ATTACCO, INSIEME AL SUO MISERO PUNTO FATO LA RENDONO ASSOLUTAMENTE INUTILIZZABILE PER IL COMBATTIMENTO ED ANCHE SE PUÒ ESSERE DOTATA DI CAVALL, CONSIGLIEREI DI USARLO PER FUGGIRE E SPOSTARSI VELOCEMENTE PIUTTOSTO CHE PER ATTACCARE.

TIRANDO LE SOMME: PESSIMA COMBATTENTE, MAGA MEDIOCRE, POCA POSSANZA ... INSOMMA, DA LASCIARE A CASA.

VOTO FINALE: 4

EROI ELFI DEI BOSCHI

ELLADAN ED ELROHIR

I DUE FIGLI DI ELROND SONO LA SCELTA MIGLIORE PER UN ESERCITO DI ELFI DEI BOSCHI (A DIRE IL VERO, POTREBBERO ANCHE ESSERE UTILIZZATI CON GLI ALTI ELFI, SIMULANDO UN ESERCITO DI GRAN BURRONE). PER UN PREZZO STRACCIATO, POTETE INCLUDERE TRA LE VOSTRE FILE QUESTI DUE ECCEZIONALI EROI CHE CON IL LORO TALENTO COMBATTIVO (GRAZIE AL QUALE POSSONO UTILIZZARE ADDIRITTURA 3 DADI PER ATTACCARE E 4 PER DIFENDERSI) E LA LORO ALTA POSSANZA POSSONO ESSERE DETERMINANTI IN BATTAGLIA.

SE SCHIERATI UNO ACCANTO ALL'ALTRO, SONO CAPACI DI APRIRE DEI VERI E PROPRI VARCHI TRA LE PRIME FILE NEMICHE, MENTRE SEPARATAMENTE PRENDONO AGEVOLMENTE LE REDINI DELL'ESERCITO E POSSONO GESTIRE ALLA MEGLIO I NUMEROSI PUNTI POSSANZA IN LORO POSSESSO. IN AGGIUNTA, POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATI CON ARCHI E MANTI ELFICI, CHE LI RENDONO LETALI ANCHE DALLA LUNGA DISTANZA.

AHIMÈ, PER LA SERIE "NON SI PUÒ AVERE TUTTO", ENTRAMBI HANNO UNA DIFESA ALQUANTO BASSA CHE PUÒ INFLUIRE NEGATIVAMENTE SE NON SONO ENTRAMBI ADEGUATAMENTE DIFESI. ATTENZIONE ANCHE ALLA REGOLA "LEGAME INDISSOLUBILE", CHE SE DA UN LATO PUÒ ESSERE DEVASTANTE, DALL'ALTRA FA PERDERE IL CONTROLLO DELLE AZIONI DEL GEMELLO SOPRAVVISSUTO. AD OGNI MODO, SIA UN ESERCITO DA 500 CHE IN UNO DA 1.000, I DUE GEMELLI ELFICI SONO LA MIA PRIMISSIMA SCELTA.

VOTO FINALE: 9-

HALDIR

UN OTTIMO CONDOTTIERO PER UN MANIPOLO DI ELFI DEI BOSCHI. COSTO CONTENUTO, ALTA POSSANZA, BUON NUMERO DI ATTACCHI E LA POSSIBILITÀ DI TIRARE 2 FRECCHE A TURNO LO RENDONO UN OTTIMO CANDIDATO PER LA GUIDA DEL VOSTRO ESERCITO. PURTROPPO IL SUO UNICO PUNTO FATO E LA DIFESA NON ECCEZIONALE LO RENDONO UN PO' VULNERABILE IN CORPO A CORPO, MA SI PUÒ OVVIARE A CIÒ DOTANDOLO DI MANTO ELFICO ED EVITANDO DI GETTARLO A TESTA BASSA NELLA MISCHIA.

VOTO FINALE: 6-

LEGOLAS

NON MOLTO DIVERSO DA HALDIR, ANCHE LEGOLAS PUÒ ESSERE UNA VALIDA GUIDA PER UN GRUPPO DI ELFI DEI BOSCHI. HA UN COSTO, IN PUNTI, ACCESSIBILE, E, A DIFFERENZA HALDIR, HA ANCHE UN PUNTO FATO IN PIÙ CHE PERÒ NON DEVE PORTARVI A GETTARLO A CAPOFITTO NELLA MISCHIA, IN QUANTO LA DIFESA È COMUNQUE IL SUO PUNTO DEBOLE. IN PIÙ È CAPACE DI TIRARE BEN 3 FRECCHE PER TURNO, UN VERO E PROPRIO CECCHINO.

IL MODO PIÙ CORRETTO DI UTILIZZARE SIA LEGOLAS CHE HALDIR, È QUELLO DI TENERLI IL PIÙ LONTANI POSSIBILE DAL CORPO A CORPO.

VOTO FINALE: 7-



TATTICHE DI GUERRA PER GLI ELFI

UTILIZZO DEGLI EROI

NELLA SCELTA DELLA LISTA, UN GIOCATORE DEGLI ELFI DEVE SEMPRE TENERE CONTO DELL'ELEVATISSIMO COSTO IN PUNTI DI TUTTE LE TRUPPE E DEGLI EROI ELFICI. FACENDO UN PAIO DI CALCOLI RAPIDISSIMI, ONDE EVITARE DI RIMANERE IN CAMPO CON POCHISSIMI PEZZI, LE SCELTE IDEALI SONO LE SEGUENTI:

- EROE ACCOMPAGNATO DA UN CAPITANO (POCA TRUPPA DA SCHIERARE, MA UN EROE DI QUALITÀ)
- DUE CAPITANI SENZA NOME (BUON NUMERO DI TRUPPE, MA SENZA EROI A SOSTENERLE)
- ELLADAN ED ELROHIR (MEDIO NUMERO DI TRUPPE, MA CON DUE EROI A SOSTEGNO)

NELLA SCELTA DI EROI E CAPITANI, TENETE SEMPRE CONTO DEI PUNTI POSSANZA A VOSTRA DISPOSIZIONE, IN QUANTO FONDAMENTALI NEL CAC PER DETERMINARE LA VOSTRA VITTORIA O SCONFITTA; ECCO PERCHÉ CAPITANI ED EROI DEVONO SEMPRE TROVARSI DIETRO ALL'ESERCITO, BEN PROTETTI E TUTTAVIA IN GRADO DI POTER RAGGIUNGERE AGEVOLMENTE LE PRIME LINEE O DI MUOVERSI ORIZZONTALMENTE, COSÌ DA POTER RAGGIUNGERE UN'ALA O L'ALTRA DELL'ESERCITO IN QUALSIASI MOMENTO.

SE POI IL VOSTRO EROE O CAPITANO HA A DISPOSIZIONE ANCHE UN RAPIDO DESTRIERO, LE COSE DIVENTANO ANCORA PIÙ SEMPLICI GRAZIE ALLA ESTREMA MANOVRABILITÀ DI CUI

DISPORRE ... PECCATO PERÒ CHE, CONVERSIONI A PARTE, GLI UNICI EROI SCHIERABILI A CAVALLO SIANO GLORFINDEL E ARWEN, UNO MOLTO COSTOSO E L'ALTRA PIUTTOSTO INUTILE. CHE IL VOSTRO EROE SIA UN ABILE SPADACCINO (GLORFINDEL, GIL-GALAD, ELROND O I GEMELLI), UN ESPERTO ARCIERE (LEGOLAS O HALDIR) OPPURE UN POTENTE MAGO (GALADRIEL, CELEBORN O ARWEN), IN OGNI CASO NON DOVREBBE MAI ESSERE TENUTO LONTANO DALLA VOSTRA SCHIERA PRINCIPALE. ANCHE NEL CASO DI HALDIR E LEGOLAS, EVITATE DI TENERLI IN DISPARTE E LEGATI AGLI ARCIERI. PRIVERESTE INFATTI LA VOSTRA PRIMA LINEA DI UTILISSIMI PUNTI POSSANZA CHE POTREBBERO SALVARE IL VOSTRO ESERCITO DALLA DISFATTA TOTALE.



ASSICURATEVI CHE I VOSTRI EROI SIANO PROTETTI!



CONSIDERIAMO ORA I VANTAGGI E GLI SVANTAGGI SULLE POSIZIONI DEI DUE EROI/CAPITANI. DA UN LATO, DUE PERSONAGGI CON UN BUON NUMERO DI ATTACCHI A TESTA, MESSI FIANCO A FIANCO SIGNIFICANO UNA BELLA SFIDA PER QUALUNQUE UNITÀ NEMICA ... ANCHE PER UN TROLL!

CON LORO, POTETE FACILMENTE SPEZZARE LE PRIME LINEE NEMICHE E CREARE DEI GROSSI SQUARCI NELLE SCHIERE AVVERSARIE. ATTENZIONE PERÒ DI NON SPINGERE I DUE EROI TROPPO IN AVANTI, POICHÉ IL RISCHIO DI RIMANERE ACCERCHIATI È SEMPRE PRESENTE, ED UNA VOLTA MORTO UNO DEI DUE EROI LE COSE POTREBBERO DIVENTARE DIFFICILI.

[NOLTRE TENERLI SEMPRE FIANCO A FIANCO, VI PRECLUDE LA POSSIBILITÀ DI DISTRIBUIRE AZIONI EROICHE LUNGO TUTTA LA LINEA DEL VOSTRO ESERCITO, COL RISULTATO CHE UNO DEI FIANCHI POTREBBE PRESTO O TARDI SFALDARSI ED ESSERE SOVERCHIATO.

D'ALTRA PARTE, SE TENETE I DUE EROI AI LATI OPPOSTI DELL'ESERCITO, POTRETE COPRIRE UN MAGGIOR NUMERO DI MINIATURE ED UNA MAGGIORE PORZIONE DI TERRITORIO. INOLTRE, IN QUESTA POSIZIONE I DUE EROI DOVREBBERO ESSERE FACILMENTE CAPACI DI RAGGIUNGERE UN QUALSIASI PUNTO DELL'ESERCITO IN CASO DI ROTTURA DELLE PRIME LINEE, AIUTANDO COSÌ A RIEMPIRE GLI SPAZI CHE POTREBBERO APRIRSI NELLO SCHIERAMENTO.

SE INVECE IL VOSTRO EROE È UN VALOROSO E NON VEDE L'ORA DI AFFONDARE LA SUA SPADA NEL PETTO DEL NEMICO, ALLORA POTETE SEMPRE FARLO SEGUIRE DA QUALCHE LANCIERE CHE GLI ASSICURI UNA BUONA COPERTURA. L'ALTA MAESTRIA DEGLI ELFI FARÀ IL RESTO, E QUANDO I DADI VI SARANNO OSTILI ... AVRETE SEMPRE I PUNTI POSSANZA DA UTILIZZARE.



TENERE I VOSTRI DUE EROI AI LATI OPPOSTI DELL'ESERCITO, VI PERMETTERÀ DI OTTIMIZZARE LE AZIONI EROICHE

LA FALANGE ALTO-ELFICA

CONSIDERANDO CHE IL PUNTO DI FORZA DEGLI ELFI SONO SICURAMENTE GLI ARCIERI, MENTRE LA LORO DEBOLEZZA È TUTTA NEL NUMERO, È BENE NON SOTTOVALUTARE LO SCHIERAMENTO DELL'ESERCITO SUL CAMPO.

LA PRIMA LINEA DI UN ESERCITO DI ALTI ELFI, DOVREBBE ESSERE PREFERIBILMENTE COMPOSTA DA LANCIERI ARMATI CON SCUDO, SUPPORTATI A LORO VOLTA DA ALTRI LANCIERI: UNA SORTA DI "FALANGE POLITICA", PER INTENDERCI. LA DIFESA MOLTO ALTA, INSIEME ALLA REGOLA "FARSI SCUDO", RENDEREBBERO LA PRIMA FILA MOLTO DIFFICILE DA SCALFIRE, ED I LANCIERI DI SUPPORTO DOVREBBERO GARANTIRE ALMENO DUE DADI AD OGNI ATTACCO: GRAZIE ANCHE



ALLA M6, I GUERRIERI ELFICI DOVREBBERO FACILMENTE FARE STRAGE DEI NEMICI CON MAESTRIA INFERIORE ANCHE SE PIÙ NUMEROSI. OVVIAMENTE, UNA TATTICA SIMILE, RICHIEDE MOLTA ACCORTEZZA. COME GIÀ SAPIAMO IL COSTO DEI GUERRIERI ELFICI NE DETERMINA IL BASSO NUMERO IN CAMPO, CON IL RISCHIO DI ESSERE SPESSO CIRCONDATI.

A QUESTO PUNTO I VOSTRI EROI E CAPITANI DEVONO GIOCARE LA LORO PARTE TENENDOSI ALLE SPALLE DELLA FALANGE E DIRIGERSI LÌ DOVE IL NEMICO RISCHIA DI SOPRAFFARE IL VOSTRO ESERCITO. RICORDATE DUNQUE DI CHIAMARE QUANTI PIÙ MOVIMENTI EROICI POTETE, ONDE POSIZIONARE I VOSTRI GUERRIERI IN MODO DA NON ESSERE CIRCONDATI. ANCHE GLI ALTI ELFI SPADACCINI SONO UNA BUONA ALTERNATIVA AI LANCIERI IN PRIMA FILA, NATURALMENTE CON LO SVANTAGGIO DI NON AVERE UNO SCUDO E RENDENDO LA PRIMA LINEA PIÙ DEBOLE; D'ALTRO CANTO PERÒ UTILIZZARE DEGLI SPADACCINI IN LUOGO DEI LANCIERI DOVREBBE DARVI LA POSSIBILITÀ DI SCHIERARE QUALCHE PEZZO IN PIÙ. LA MIA PRIMA SCELTA, SONO COMUNQUE I LANCIERI DOTATI DI SCUDO.

CONSIDERANDO DUNQUE QUESTA FALANGE COME LA VOSTRA FORZA PRINCIPALE, NON DIMENTICHIAMOCI DEGLI ARCIERI, VERO PUNTO DI FORZA DELL'ESERCITO ELFICO.

AVENDO UNA PRIMA LINEA MOLTO ROBUSTA E BEN SUPPORTATA, GLI ARCIERI DOVREBBERO SCHIERARSI IN UN UNICO GRUPPO A LATO DELLA FALANGE, INIZIANDO SIN DAL PRIMO TURNO A BERSAGLIARE DA LONTANO CON LE SALVE DI FRECCHE E MUOVENDOSI IL MENO POSSIBILE; UNA VOLTA CHE È POSSIBILE UTILIZZARE IL TIRO DIRETTO, DIVIDETE LE FRECCHE A VOSTRA DISPOSIZIONI QUANTO MEGLIO POTETE E RICORDATEVI DI MIRARE, DOVE POSSIBILE, ALLA TRUPPA INVECE CHE AGLI EROI NEMICI; INFATTI, CONSIDERANDO L'INFERIORITÀ NUMERICA DEGLI ELFI LA COSA CHE VI PREME DI PIÙ È QUELLA DI SFOLTIRE IL NUMERO DI TRUPPE NEMICHE PRIMA DEL CONTATTO CORPO A CORPO.



APPENA LE FORZE NEMICHE SARANNO ABBASTANZA VICINE ALLA FALANGE PER INGAGGIARE BATTAGLIA, AVETE DUE SCELTE: FAR AVANZARE GLI ARCIERI IN MODO DA POTER DECIMARE COL TIRO DIRETTO LE ORDE NEMICHE CHE TENTANO DI GETTARSI SULLA PRIMA LINEA DELLA FALANGE OPPURE, SE AVETE DECISO DI FORNIRE AI VOSTRI ARCIERI UNA LAMA ELFICA O UNA LANCIA, METTERE DA PARTE GLI ARCHI E FAR GETTARE NELLA MISCHIA ANCHE I VOSTRI PREZIOSI ARCIERI. [IL MIO CONSIGLIO È QUELLO DI DOTARE IN OGNI CASO GLI ARCIERI DI LAMA ELFICA O LANCIA, MA DI TENERLI LONTANI DALLA MISCHIA A MENO CHE NON SIA DAVVERO NECESSARIO, AD ESEMPIO SE LA PRIMA LINEA DELLA FALANGE STESSE INIZIANDO A CEDERE.

ACCERTATEVI SEMPRE, AL MOMENTO DI SCHIERARE I VOSTRI PEZZI, DI AVERE UNA BUONA VISUALE DEL CAMPO DI BATTAGLIA CON I VOSTRI ARCIERI ED APPROFITTATE DEGLI ELEMENTI SCENICI PER PROTEGGERLI DAL TIRO NEMICO. IN LINEA DI MASSIMA, LE COLLINE SONO OTTIME PER POTER AVERE UN'AMPIA VISUALE DEL CAMPO DI BATTAGLIA, MA RICORDATE CHE COSÌ FACENDO GLI ARCIERI SONO MOLTO ESPOSTI AL TIRO DEGLI AVVERSARI.



FERRO DI CAVALLO

SE INVECE VOLETE SACRIFICARE LA FASE DI TIRO IN FAVORE DI UN MAGGIORE IMPATTO IN CORPO A CORPO, AVETE UNA SECONDA POSSIBILITÀ: DOTARE TUTTI GLI ARCIERI DI LANCIA E SCHIERARLI ALLE SPALLE DEI LANCIERI DOTATI DI SCUDO, IN MODO DA SUPPORTARLI QUANDO SI ARRIVA AL CORPO A CORPO. STANDO A CONTATTO DI BASETTA CON I LANCIERI, GLI ARCIERI POSSONO FACILMENTE MIRARE ALLE TRUPPE NEMICHE SENZA TEMA DI ESSERE COLPITI DAL TIRO DIRETTO NEMICO, ESSENDO PROTETTI DA UN MURO DI SCUDI. COSÌ, FINO ALLA FASE DI CORPO A CORPO I VOSTRI ARCIERI HANNO IL COMPITO DI TIRARE DA DIETRO LE PRIME FILE PER POI METTERE NECESSARIAMENTE DA PARTE GLI ARCHI UNA VOLTA GIUNTI ALLA RISSA. CON QUESTO METODO, POTRETE AVVALERVI SICURAMENTE DI MAGGIORI PEZZI PER IL COMBATTIMENTO CORPO A CORPO, POICHÉ OLTRE AGLI SPADACCINI ED AI LANCIERI CORAZZATI, AVETE A DISPOSIZIONE ANCHE GLI ARCIERI.

TUTTAVIA GLI ARCHI DIVENTANO POI INUTILIZZABILE PER IL RESTO DELLO SCONTRO E SARETE IMPOSSIBILITATI NEL TIRARE UN 'ALTRA SINGOLA FRECCIA, POICHÉ TUTTI I VOSTRI ARCIERI SARANNO IMPEGNATI IN CORPO A CORPO.

DUNQUE, MUOVETEVI QUANTO MENO POSSIBILE, ANZI, MEGLIO ANCORA SE RIMANETE IMMOBILI, PRENDENDO TEMPO PER TIRARE CON GLI ARCHI QUANTO PIÙ POSSIBILE. E NON ASCOLTATE CHI DICE CHE È UNA TATTICA DA VIGLIACCHI, PERCHÉ ALLA FINE IL VINCITORE SARÀ QUELLO CHE RIMARRÀ IN PIEDI.



GLI ARCIERI ELFICI SI PREPARANO A SCOCCARE LE LORO FRECCIE, COPERTI DAI COMPAGNI DOTATI DI SCUDO.

NATURALMENTE, STA ALLA VOSTRA ASTUZIA SFRUTTARE A DOVERE L'ALTO NUMERO DI TRUPPE A DISPOSIZIONE PER IL COMBATTIMENTO RAVVICINATO. È CONVENIENTE SCHIERARE IL PLOTONE PRINCIPALE SU DUE FILE: LA PRIMA CON LANCIERI DOTATI DI SCUDO, E LA SECONDA CON GLI ARCIERI/LANCIERI.

CON UNA SIMILE SISTEMAZIONE, IL VOSTRO PROBLEMA POTREBBE ESSERE QUELLO DI VENIRE ATTACCATI SUI I FIANCHI E DI SEGUITO CIRCONDATI; PER EVITARE CIÒ, INCLUDETE NEL VOSTRO ESERCITO ANCHE DEGLI SPADACCINI CHE ANDRETE A POSIZIONARE IN DUE PLOTONI DA SCHIERARE AI DUE LATI DELLA VOSTRA FALANGE PRINCIPALE. IN TAL MODO, RIDURRETE AI MINIMI TERMINI LE POSSIBILITÀ DI ESSERE CIRCONDATI SEMPRE A PATTO CHE UTILIZZATE BENE GLI EROI ED I LORO PUNTI POSSANZA.



SE INVECE SIETE DEI TEMERARI E VOLETE PROVARE UNA TATTICA PIÙ AGGRESSIVA E RISCHIOSA, QUESTA FORMAZIONE, DETTA "A FERRO DI CAVALLO" FA AL CASO VOSTRO.

INFATTI, ANZICHÉ USARE I DUE GRUPPI DI SPADACCINI PER DIFENDERE I FIANCHI DELL'ESERCITO, POTETE UTILIZZARLI PER TENTARE DI CIRCONDARE IL NEMICO CHE HA INGAGGIATO IN CORPO A CORPO IL PLOTONE PRINCIPALE DI LANCIERI ED ARCIERI. MENTRE IL VOSTRO AVVERSAIO CERCA INFATTI IL COMBATTIMENTO CONTRO IL PLOTONE CENTRALE, VOI INVECE FATELO LENTAMENTE ARRETRARE, TENENDO INVECE LE DUE ALI DI SPADACCINI FERMI. ASPETTATE A GETTARLI IN MISCHIA FINO A CHE IL VOSTRO AVVERSAIO NON ABBAIA IMPIEGATO LA MAGGIOR PARTE DELLE SUE SCHIERE CONTRO IL VOSTRO PLOTONE CENTRALE; UNA VOLTA CHE IL NEMICO È ABBASTANZA "COMPATTATO", ECCO CHE I DUE GRUPPI DI SPADACCINO SI GETTERANNO IN AVANTI, E PROCEDERANNO A COLPIRE IL NEMICO SUL FIANCO ESPOSTO. CON UN PO' DI FORTUNA RIUSCIRETE A PROVOCARE GROSSI DANNI ALLE SCHIERE AVVERSARIE, E A QUEL PUNTO IL NEMICO AVRÀ DIFFICOLTÀ PERSINO A RITIRARSI.

BATTLE REPORT

UN DIVERTENTE BATTLE REPORT DELLO SCENARIO 6 "INTRAPPOLATI" INCLUSO NEL SUPPLEMENTO "OMBRA E FIAMMA". QUESTO SCENARIO AGGIUNGE UNA PIACEVOLE NOVITA', INFATTI OGNI FAZIONE HA IL SUO DADO INIZIATIVA E LE FORZE DEL MALE SI MUOVONO INDIPENDENTEMENTE UNA DALL'ALTRA.

I NOSTRI BALDI GIOCATORI SONO:
ENTESSA CON GOBLIN E TROLL
MEPHYS CON GLI ORCHETTI DI MORDOR
GP_To CON GLI ELFI

SIA GLI ORCHETTI SIA I GOBLIN SI DIRIGONO VERSO LA TORRE DIROCCATA ALLA MASSIMA VELOCITA', CERCANDO DI TROVARE QUALCHE RIPARO TRA I BOSCHI. I MICIDIALI ARCIERI ELFICI SI SONO GIA' APPOSTATI SULLA SOMMITA' DELLA TORRE PER FAR VALERE LA LORO LETALE ABILITA' CON L'ARCO. GLI EROI SI DISPONGONO AL CENTRO DELLA TORRE ASPETTANDO CON TRANQUILLITA' L'ASSALTO DEL NEMICO.



GLI ORCHETTI SU LUPO ORMAI HANNO ACCORCIATO LE DISTANZE, RIUSCENDO A LIMITARE LE

PERDITE... I GEMELLI SI DISPONGONO SUL BORDO DELLA COLLINA PER DIFENDERE MEGLIO LA POSIZIONE, COL LORO I LORO MIGLIORI GUERRIERI. GLORFINDEL PROTEGGERA' L'ALTRO LATO DELLA TORRE DAGLI ATTACCHI DEI GOBLIN. ARWEN RIMARRA' DI SUPPORTO AL CENTRO DELLE ROVINE.



DALLA PARTE OPPOSTA I TROLL CON I GOBLIN A PROTEZIONE CERCANO DI RIDURRA LA DISTANZA PER ENTRARE PRIMA POSSIBILE IN COMBATTIMENTO. SIBILANO LE PRECISE FRECCHE ELFICHE, QUATTRO DI QUESTE COLPISCO UN TROLL CAUSANDOGLI DUE FERITE. DALL'ALTRO LATO DELLA TORRE CADONO DEGLI ORCHETTI E QUALCHE WARG.



ALTRE FRECCHE SI ABBATTONO SUL LATO DEI GOBLIN INFLIGGENDO UN'ULTERIORE FERITA AL TROLL CHE SI ACCASCIA AL SUOLO MORENTE.

ORMAI LA CARICA DEI LUPI SELVAGGI E DEGLI ORCHETTI A PIEDI SI ABBATE SUGLI ELFI CHE RESISTONO CON ABILITA' E CORAGGIO CAUSANDO PARECCHIE PERDITE.

SULL'ALTRO LATO DELLA TORRE, GLORFINDEL NON ASCOLTA ARWEN CHE LO PREGA DI RIMANERE AL COPERTO, ED A CAUSA DEL SUO FOCOSO TEMPERAMENTO DECIDE DI SCENDERE PER AFFRONTARE UN TROLL ED ALCUNI GOBLIN ORMAI VICINI ALLE ROVINE.



LE FRECCHE CONTINUANO A COLPIRE ED ABBATTERE ORCHETTI E GOBLIN.

SIA GLI ELFI CADUTI SIA QUELLI NON INFLUENZATI DALL'INCANTESIMO CARICANO GLI ORCHETTI A TERRA, INFLIGGENDO NUMEROSE PERDITE.



GLI ORCHETTI, INCITATI DALLE URLA DEI LORO CAPITANI, CARICANO TUTTI GLI ELFI DISPOSTI SULLA PRIMA FILA A DIFESA DELLA COLLINA.

ARWEN, DOPO UN'OCCHIATA DI INTESA CON I GEMELLI, DECIDE DI SCATENARE LA PROPRIA MAGIA.

SI PORTA DIETRO I SUOI VALOROSI GUERRIERI E CON TUTTA LA VOLONTÀ A DISPOSIZIONE ESEGUE LA MAGIA.

IL CAPITANO ORCHETTO PIU' VICINO PROVA A RESISTERGLI, MA L'ONDA D'URTO È TROPPO FORTE E VIENE SCARAVENTATO A TERRA INSIEME A TUTTI I SUOI GUERRIERI NEL RAGGIO DI 6" DI ARWEN.

ANCHE GLI ELFI IMPEGNATI IN CORPO A CORPO E NEL RAGGIO DELL'INCANTESIMO CADONO A TERRA.



IL TROLL RIMASTO PROVA A CARICARE GLORFINDEL, MA L'AURA DELL'ELFO INCUTE UN TREMENDO TIMORE CHE COSTRINGE LA BESTIA A FUGGIRE IL PIU' LONTANO POSSIBILE. I GOBLIN, ANCHE SE STUPITI DA QUELLA INASPETTATA REAZIONE, SI DIRIGONO VERSO LA TORRE. GLORFINDEL RICOMPATTA LE TRUPPE E RITORNA SULLA COLLINA DELLA TORRE PERMETTENDO AGLI ARCIERI DI INFLIGGERE NUMEROSE PERDITE.



IL CAPITANO GOBLIN INSIEME AD ALCUNI SUOI GUERRIERI ASSALTA LA BASE DELLA COLLINA, TUTTI EVITANDO DI CARICARE IL SIGNORE ELFICO. LA BATTAGLIA E' CRUENTA E DUE GOBLIN RIESCONO A SALIRE SULLA COLLINA.



DALL'ALTRO LATO I GEMELLI SPENDONO LE LORO ENERGIE RESIDUE PER INCITARE I PROPRI GUERRIERI ED INFLIGGONO NUMEROSE PERDITE AGLI ORCHETTI, COMPRESO UN CAPITANO.



IL TROLL RICONQUISTA IL CORAGGIO PER RITORNARE IN BATTAGLIA E SUPPORTATO DA ALTRI GOBLIN PROVA A RAGGIUNGERE LA BASE DELLA COLLINA. QUI IL FIERO GLORFINDEL, INSIEME A POCHI VALOROSI ELFI, ASPETTA CON IMPAZIENZA IL NUOVO SCONTRO IMMINENTE.

LE FRECCHE CONTINUANO A MIETERE VITTIME TRA I GOBLIN, ANCHE IL TROLL VIENE FERITO.



ARWEN PROTETTA DAI SUOI GUERRIERI RIMANE VICINO AI GEMELLI, CHE ORMAI IN PREDA ALL'ESTASI DELLA BATTAGLIA CONTINUANO A TRAFIGGERE I POCHI ORCHETTI RIMASTI.



GLORFINDEL RESPINGE L'ULTIMA ASSALTO DEI GOBLIN.



ENTRAMBI GLI SCHIERAMENTI DEL MALE VEDENDO COME STA VOLGENDO LA BATTAGLIA DECIDONO DI FUGGIRE E DI LASCIARE LA TORRE AGLI ODIOSI ELFI. MA UN GIORNO TORNERANNO PIU' NUMEROSI CHE MAI...

MEPHYS, ENTESSA, GP_TO

GLI OSSERVATORI DI OSGILIATH

IL MALE MARCIA SU GONDOR, UN AVANGUARDIA FORMATA DA UN INSIEME DI ORCHI, URUK, GUIDATI DAI LORO CAPITANI E DAL LUOGOTENENTE DEL RE STREGONE, NAVIGA VERSO OSGILIATH PER UN ASSALTO IN GRAN SEGRETO CERCANDO COSÌ DI IMPOSSESSARSI DELLE ROVINE, IMPORTANTISSIMO NODO STRADALE E AVAMPOSTO PER TENERE IN ASSEDIO MINAS-TIRITH.

PURTROPPO LUNGO IL FIUME ESSO VIENE AVVISTATO DA UN GRUPPO DI RAMINGHI CHE CORRE SUBITO AD AVVERTIRE FARAMIR. IL CAPITANO DELL'ESERCITO DECIDE QUINDI DI SCHIERARE UN RETICOLATO DI APPOSTAMENTI IN MODO TALE DA POTER SBARAGLIARE CON UNA PIOGGIA DI FRECCHE L'OFFENSIVA DEL MALE; PER QUESTO COMPITO SI AFFIDA ALL'INGEGNO UMANO E AGLI OCCHI DEI SUOI FEDELI RAMINGHI PROTETTI DA UN ELITE DI GUERRIERI. LA BATTAGLIA HA ORA INIZIO; RIUSCIRANNO GLI OSSERVATORI A SCOVARE GLI ORCHETTI FACENDOLI DIVENTARE COSÌ FACILI PREDE PER LE BALISTE? OPPURE IL MALE RIUSCIRÀ A NON FARSI SCOVARE?

BENE

EROI

- 01 FARAMIR + CAVALLO + ARMATURA
- 01 CAP. DI MINAS TIRITH + SCUDO + ARMATURA
- 01 CAP. DEI RAMINGHI

ARMI D'ASSEDIO

- 03 BALISTE + RICARICA RAPIDA

TRUPPE

- 7 UOMINI DI MINAS TIRITH + LANCIA + SCUDO
- 7 UOMINI DI MINAS TIRITH + SCUDO
- 25 RAMINGHI (FINO A 15 DI ESSI POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATI CON ARCO)

TERRENO

LA PARTITA VA GIOCATO IN UN CAMPO 180 CM PER 120 CM; IL TERRENO DEVE ESSERE COSPARSO DI ROVINE, DEVE AVERE UNA PIAZZA AL CENTRO E CINQUE TORRI DI LEGNO CHE FUNGONO DA OSSERVATORI; I PRIMI ORCHETTI SBARCANO DAL ANDUIN (LARGO 120 CM E PROFONDO 20 CM) IL PORTONE È PIÙ ALTO DI TUTTI GLI ALTRI EDIFICI

REGOLE SPECIALI

VANTAGGI DELLE BALISTE LE BALISTE OLTRE AL LORO RAGGIO DI AZIONE POSSONO SPARARE UN SOLO COLPO CIASCUNA PER TURNO FINO A 90 CM DALL'OSSERVATORE SEMPRE CHE IL BERSAGLIO SIA TOTALMENTE VISIBILE ALL'OSSERVATORE E ALMENO PARZIALMENTE CELATO ALLE BALISTE

OSSERVATORI

10 DEI 25 RAMINGHI SONO APPOSTATI A COPPIE SULLE 5 TORRI DI LEGNO (OSSERVATORI)

CONDIZIONI DI VITTORIA

LA FAZIONE CHE RIDUCE AL 25% LA FAZIONE AVVERSAIA SI AGGIUDICA 1 PUNTO
SE IL MALE RIESCE A PASSARE LA PORTA CON IL 25% DELL'ESERCITO SI AGGIUDICA 1 PUNTO
LA FAZIONE CHE UCCIDE PIÙ DELLA METÀ DEGLI EROI AVVERSARI (2 SU TRE) SI AGGIUDICA 1 PUNTO
SENO SE LO AGGIUDICA IL BENE
SE IL MALE DISTRUGGE 3 OSSERVATORI SU 5 SI AGGIUDICA 1 PUNTO; 4 SU 5 DUE PUNTI, 5 SU 5 TRE PUNTI,
VICEVERSA SE IL BENE SALVA 5, 4, 3 OSSERVATORI SI PRENDE RISPETTIVAMENTE 3, 2, 1 PUNTI
LA SQUADRA CHE SI AGGIUDICA PIÙ PUNTI VINCE

MALE

EROI

- 01 GOTHMOG SU LUPO SELVAGGIO
- 01 CAP. URUK-HAI
- 01 CAP. ORCHETTO

ARMI D'ASSEDIO

- 02 BALISTE

TRUPPE SPECIALI

- 10 URUK-HAI DI MORDOR
- 10 ORCHI DI MORANNOR + LANCIA + SCUDO

TRUPPE

- 08 ORCHETTI CON LANCIA
- 02 ORCHETTI CON SCUDO
- 04 CON ARMA A DUE MANI
- 10 CON ARCO

DISPOSIZIONI

IL BENE SCHIERA LE TRE BALISTE SOPRA AL CANCELLO E TUTTE LE ALTRE TRUPPE OVUNQUE SUL CAMPO
IL MALE SCHIERA SULLE BARCHE E PUÒ SBARCARO OVUNQUE



HOUSE RULES

ARTOHIR

PROFILO

M	F	D	A	F	C	P	V	F	PUNTI
6/3+	4	4	2	2	6	2	3	4	110

ARTOHIR È L'APPRENDISTA DI JEGOLAS, CON CUI SI ADDESTRÒ DA QUANDO ERANO RAGAZZINI. DOPO MOLTISSIMI ANNI TRASCORSI INSIEME, JEGOLAS DOVETTE PARTIRE CON LA COMPAGNIA DELL'ANELLO E PER RIMANERE SEMPRE CARISSIMI AMICI JEGOLAS REGALÒ AD ARTOHIR L'ARCO CHE LO AVEVA ACCOMPAGNATO DURANTE TUTTE LE SUE PRECEDENTI AVVENTURE: JOTH. QUESTO ARCO AVEVA UNA FATTURA PRESSOCHÉ PERFETTA ED UNA GITTATA CHE NESSUN ALTRO ARCO ELFICO RAGGIUNGEVA, MA NON SOLO: L'ARCO ERA DOTATO DI UNA FORZA MAGICA IN GRADO DI TIRARE FRECCHE SPECIALI CON UNA FORZA DEVASTANTE.

DOPO LA PARTENZA DI JEGOLAS, ARTOHIR CONTINUÒ AD ALLENARSI E DIVENTÒ SEMPRE PIÙ FORTE: IMPARÒ A COMBATTERE CON DUE LAME ELFICHE INVECE CHE CON UNA SOLA.

DURANTE LA GUERRA DELL'ANELLO AIUTÒ LA GRIGIA COMPAGNIA NEL SUO VIAGGIO DI RITORNO VERSO I CAMPI DEL PELENNOR, DA DOVE SI PERDETTERO SUE TRACCE.

EQUIPAGGIAMENTO

- LAMA ELFICA
- JOTH

AD UN COSTO AGGIUNTIVO PUÒ AVERE:

ARMATURA	5 PUNTI
MANTELLINO ELFICO	10 PUNTI
LAMA ELFICA ADDIZIONALE	10 PUNTI (+1A)
CAVALLO	10 PUNTI

JOTH

JOTH È L'ARCO DONATO DA JEGOLAS AD ARTOHIR. QUESTO ARCO HA UNA FATTURA PRESSOCHÉ PERFETTA, INFATTI HA UNA GITTATA DI 62 CM/28" INVECE DEI NORMALI 56 CM, E SE COLPISCE AD UNA DISTANZA PARI OD INFERIORE ALLA METÀ DELLA SUA GITTATA HA UN BONUS DI +1 NEL TIRO PER COLPIRE E NEL TIRO PER FERIRE.

REGOLE SPECIALI

ARCIERE PROVETTO

COME JEGOLAS, ARTOHIR È CAPACE DI TIRARE 3 VOLTE CON IL SUO ARCO NELLA MEDESIMA FASE DI TIRO.

ODIO

SE ARTOHIR GIOCA UNA PARTITA IN CUI È PRESENTE ANCHE JEGOLAS E SE QUEST'ULTIMO VIENE UCCISO, ARTOHIR SARÀ ACCECATO DALL'ODIO NEI CONFRONTI DI TUTTI I NEMICI; PERTANTO EGLI PER TUTTO IL RESTO DELLA PARTITA AVRÀ FO+1, D-1, A+1 E SE SARÀ FERITO NON POTRÀ USUFRUIRE DEI PUNTI FATTO.



BOARD GAME

QUEST FOR THE DRAGONLORDS

IO SONO UN FAN (NONCHÉ, AMMETTO PER ONESTÀ, UN PLAYTESTER) DI QUESTO GIOCO FANTASY CHIAMATO "QUEST FOR THE DRAGONLORDS" (QFTDL IN BREVE), CHE STA OTTENENDO UN DISCRETO SUCCESSO OLTREOCEANO. RECENTEMENTE ABBIAMO AVUTO OCCASIONE DI PROVARE LE REGOLE AVANZATE E, FINALMENTE, MI È ARRIVATA LA SCATOLA DEFINITIVA (PERALTRO GIÀ IN VENDITA) DELL'ADVANCED GAME. DEVO DIRE CHE ALL'EPOCA DEL PLAYTEST ERO RIMASTO ESTREMAMENTE COLPITO DA COSA FOSSE DIVENTATO IL GIOCO. DA SEMPLICE GIOCO TIPO "RISIKO", COME MOLTI AVEVANO DETTO (ED IO SONO D'ACCORDO SOLO IN PARTE), È DIVENTATO UN GIOCO STRATEGICO, SEMPLICE DA IMPARARE MA MOLTO DIVERTENTE DA GIOCARE.

MA ANDIAMO A VEDERE COSA CONTIENE LA SCATOLA.



QFTDL: THE ADVANCED GAME È UN'ESPANSIONE COMPATIBILE COL GIOCO BASE, (E ANCHE CON L'ESPANSIONE A 6) TUTTAVIA SUPPORTANDO SOLO LE 4 RAZZE ORIGINALI (NIENTE ADVANCED UNITS PER NECROMANCER E AMAZZONI PER ORA ...), CHE AGGIUNGE PARECCHIA PROFONDITÀ E MOLTE SCELTE STRATEGICHE AL GIOCO ORIGINALE. NELLA SCATOLA SI TROVANO: DUE FOGLI DI PEDINE, TRE SPRUE DI MINIATURE IN PLASTICA NERA (FORTIFICAZIONI, TORRI DI GUARDIA E CATAPULTE), UNA MAPPA DA COMBATTIMENTO IN CARTONCINO RIGIDO, LE ISTRUZIONI (STAVOLTA IN BIANCO E NERO ...) E, SOPRATTUTTO, 45 MINIATURE IN METALLO, CHE RAPPRESENTANO LE NUOVE UNITÀ DISPONIBILI PER I GIOCATORI.

LE REGOLE BASE SONO SEMPRE LE STESSA, COME IDENTICO È LO SCOPO DEL GIOCO; TUTTAVIA QUESTA VOLTA I GIOCATORI HANNO A DISPOSIZIONE NUOVE OPZIONI PER SPENDERE I LORO SOLDI.

INNANZI TUTTO, OGNI GIOCATORE PUÒ, ADESSO, COSTRUIRE STRUTTURE NEL SUO REGNO. LE STRUTTURE A DISPOSIZIONE SONO: FORTIFICAZIONI (DI DUE TIPI), TORRI DI GUARDIA, MULINI, FABBRI, STALLE E TEMPLI (I NANI AL POSTO DELLE STALLE POSSONO COSTRUIRE I LABORATORI DI ALCIMIA). CIASCUNA DI QUESTE STRUTTURE PERMETTE A SUA VOLTA L'ACQUISTO DI NUOVE UNITÀ: FANTERIA PESANTE, ARCIERI, CAVALLERIA E CATAPULTE (I NANI POSSONO COSTRUIRE CANNONI INVECE DEI CAVALIERI).

LE NUOVE UNITÀ SI DIFFERENZIANO DALLE UNITÀ BASE NEL FATTO CHE HANNO MIGLIORI CAPACITÀ DI DIFESA O DI ATTACCO, POSSONO COLPIRE NELLA FASE DI COMBATTIMENTO A DISTANZA (GLI ARCIERI ED I CANNONI), POSSONO ATTACCARE LE FORTIFICAZIONI (CANNONI E CATAPULTE), TRAVOLGERE IL NEMICO (CAVALIERI) ED EFFETTUARE RAID NEI TERRITORI NEMICI. IN PIÙ COSTRUIENDO E CONTROLLANDO UN TEMPIO, I GIOCATORI POSSONO ACQUISTARE CARTE INCANTESIMO E ADDESTRARE NUOVI MAGHI, O INSEGNARE LORO NUOVI INCANTESIMI.



NATURALMENTE QUESTO COMPORTA CHE I COMBATTIMENTI DIVENTANO PIÙ VARIABILI E MENO SEMPLICI DA GESTIRE SULLA MAPPA DI GIOCO. ECCO CHE ENTRA QUINDI IN GIOCO LA MAPPA TATTICA, SULLA QUALE SI POSSONO SCHIERARE LE UNITÀ IMPEGNATE NEL COMBATTIMENTO PER GESTIRE LA BATTAGLIA IN MODO MIGLIORE. LA MAPPA TATTICA PRESENTA DIVERSI RIQUADRI A SECONDA DEL DADO DI DIFESA DELL'UNITÀ; I MAGHI NON POSSONO PARTECIPARE ALLA BATTAGLIA SE NON LANCIANDO INCANTESIMI, INOLTRE È POSSIBILE SCHIERARE UNITÀ FORTI IN POSIZIONI PIÙ DEBOLI. PER ESEMPIO I DRAGONLORDS HANNO UNA DIFESA DI 12 E QUINDI DOVREBBERO ESSERE SCHIERATE NEL RIQUADRO 12, CIOÈ IL PRIMO DELLA MAPPA, MA SI POSSONO SCHIERARE ANCHE NEL

RIQUADRO 4. QUESTO PERCHÉ PIÙ È ALTO IL VALORE DEL RIQUADRO, PRIMA ESSO VIENE ATTACCATO. CERTO, È PIÙ DIFFICILE COLPIRE UN'UNITÀ CHE HA DIFESA 10 RISPETTO AD UNA CHE HA DIFESA 6, MA PERDERE UN'UNITÀ POTENTE (E COSTOSA) PUÒ ESSERE UN DANNO NOTEVOLE! PERDERE UN DRAGONLORD POI ... LE FORTIFICAZIONI ORA INFLUENZANO IL GIOCO, PERCHÉ OGNI LIVELLO DI FORTIFICAZIONE INFLIGGE PENALITÀ AL TIRO DEGLI ARCIERI E LIMITA IL NUMERO DI FANTI E CAVALIERI CHE UN ATTACCANTE PUÒ

LE FORTIFICAZIONI ORA INFLUENZANO IL GIOCO, PERCHÉ OGNI LIVELLO DI FORTIFICAZIONE INFLIGGE PENALITÀ AL TIRO DEGLI ARCIERI E LIMITA IL NUMERO DI FANTI E CAVALIERI CHE UN ATTACCANTE PUÒ IMPIEGARE IN CIASCUN ROUND DI COMBATTIMENTO. PERÒ LE FORTIFICAZIONI POSSONO ESSERE ATTACCATE DALLE CATAPULTE E DAI CANNONI: OGNI COLPO ANDATO A SEGNO ELIMINA UN LIVELLO DI FORTIFICAZIONE. IN PIÙ, È POSSIBILE CATTURARE LE FORTIFICAZIONI AVVERSARIE E RIPARARLE (SE NON SONO STATE RIDOTTE A ZERO ...).

(IL DRAGON[ORD DEGLI ORCHI, INCLUSO NELLA SCATOLA, È FORMIDABILE), CON DETTAGLI VERAMENTE BEN FATTI. L'UNICA PECCA È RAPPRESENTATA DAL MANUALE DI GIOCO, IN BIANCO E NERO E CERTAMENTE DIVERSO DA QUELLI A CUI ERAVAMO ABITUATI IN QUESTA SERIE, MA BISOGNA DIRE CHE UNA DELLE CRITICHE MOSSE A QUESTO GIOCO, CIOÈ LA POCA CHIAREZZA DELLE REGOLE, È STATA ORA MESSA A TACERE. CERTO, QUALCUNO SI È LAMENTATO CHE NELL'ESPANSIONE NON SONO PRESENTI AMAZZONI E NEGROMANTI MA NON TUTTI HANNO LA PRIMA ESPANSIONE A DISPOSIZIONE.

A collection of the Dragon Lords board game components. The box is black with a red dragon logo and the title "Quest for the Dragon Lords". The map is a colorful illustration of a fantasy landscape with a river, mountains, and various dragon and knight pieces. Several cards are fanned out in the foreground, showing different dragon and knight types with their stats. A small black card with a red dragon logo is also visible.

29



Prossimamente...