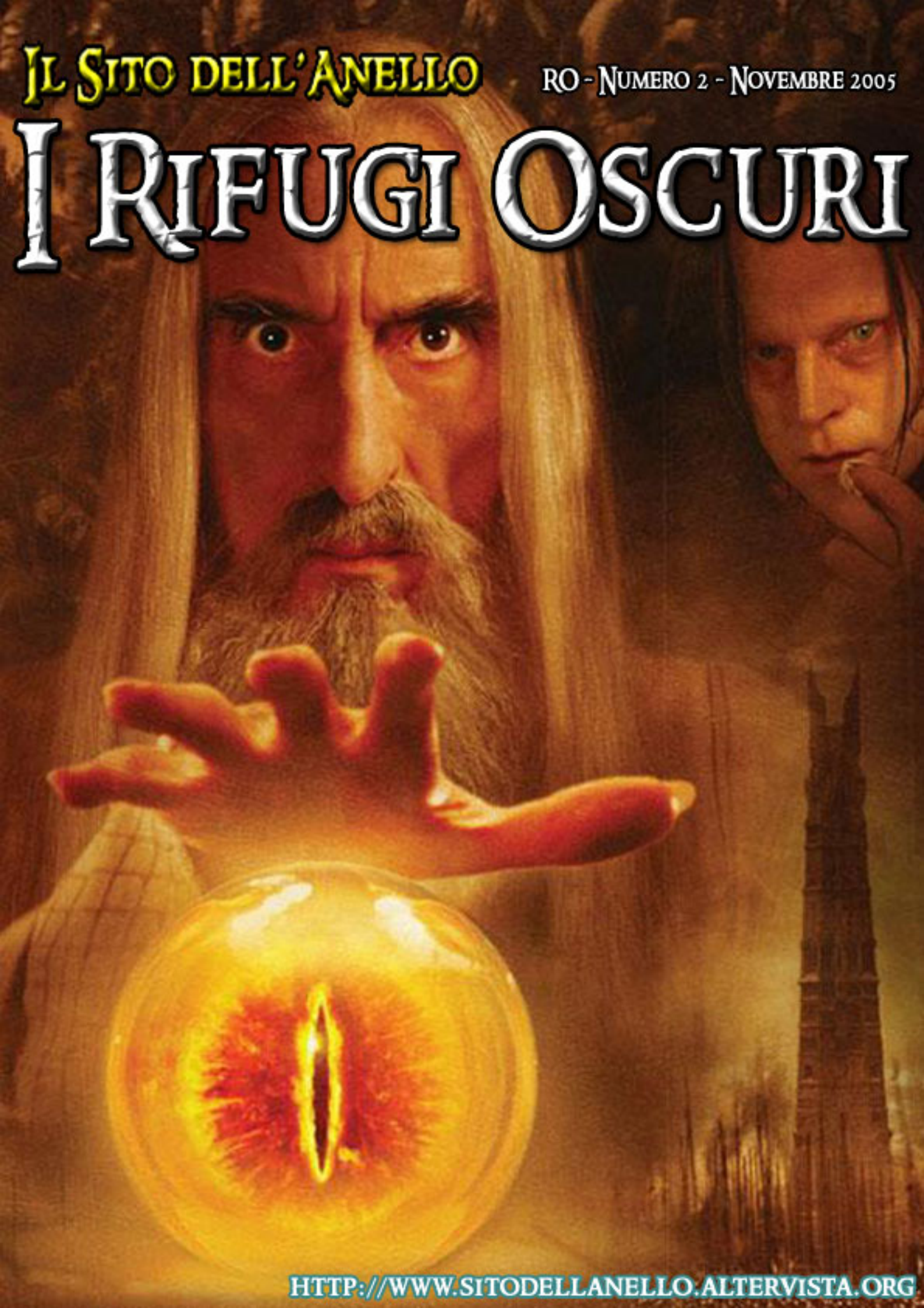


IL SITO DELL'ANELLO

RO - NUMERO 2 - NOVEMBRE 2005

I RIFUGI OSCURI



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

SOMMARIO

NEWS ED EVENTI

- 02 EDITORIALE
- 03 SCRUTANDO NEL PALANTIR: NEWS & RUMORS
- 05 INFO GT 2005
- 06 LE INIZIATIVE DEL SITO DELL'ANELLO: UNO SCENARIO PER CAPITOLO
LA MAGLIETTA DEL SITO DELL'ANELLO
CONCORSO A PREMI

PITTURA E MODELLISMO

- 09 GUIDA DI PITTURA: HOBBIT MILIZIANI
IL CARRETTO DI GANDALF
- 16 MODELLISMO: CAVERNA HOBBIT
FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR
- 24 CONVERSIONI: TROLL DELLA CATAPULTA

TATTICHE E BATTAGLIE

- 27 EROI ED ESERCITI: GANDALF
- 29 TATTICHE DI GUERRA: ISENGARD
- 33 BATTLE REPORT: LA FATTORIA DI MAGGOT - PERCORRENDO LA CONTEA

HOUSE RULES E SCENARI

- 37 SCENARIO: CAMPO GAGGIOLO

RUBRICHE

- 38 IL GIUDIZIO DEL RE: RECENSIONE NUOVO MANUALE
- 40 FAQ NUOVO REGOLAMENTO
- 41 RACCONTI PERDUTI ... E PURTROPPO RITROVATI!

BOARD GAMES

- 43 RECENSIONE: PIRATES OF THE SPANISH MAIN



LA REDAZIONE

LUCA BISSACCO (MEPHYS)
LUCA BUDICIN (BABADILLO)
CARMINE CARNICELLI (THENGEL)
ALESSANDRO MANILII (AKH-RA)
LEVIO MATERA (ZIO NICOLA)

HANNO COLLABORATO:
BARAHIR, ELVENKNIGHT, ENTESSA, SAURON SIGNORE DELLA TERRA.

EDITORIALE

BENVENUTI AL SECONDO NUMERO DEI RIFUGI OSCURI.
MOLTE SONO LE INIZIATIVE CHE "IL SITO DELL'ANELLO" PRESENTERÀ IN QUESTA SECONDA USCITA.

NON VORREI TOGLIERVI LA SORPRESA... MA QUALCHE PICCOLA ANTICIPAZIONE VOGLIO DARVELA COMUNQUE!

INNANZITUTTO A BREVE INIZIERÀ UN FANTASTICO CONCORSO A PREMI, AL QUALE POTRANNO PARTECIPARE TUTTI GLI UTENTI DEL "SITO DELL'ANELLO".

PER VINCERE I FANTASTICI PREMI MESSI IN PALIO DA AKH-RA, BISOGNERÀ MANDARE ARTICOLI PER QUESTA RIVISTA O PER IL SITO, MA SCOPRIRETE TUTTI I PARTICOLARI NELL'ARTICOLO RIGUARDANTE IL CONCORSO. ALTRA NOVITÀ SONO LE MAGLIETTE DEL SITO: ALCUNI DI NOI GIÀ LE HANNO INDOSSATE IN OCCASIONE DEL RADUNO DEL "SITO DELL'ANELLO" AVVENUTO AL LUCCA COMICS&GAMES 2005 RISCOUOTENDO NOTEVOLE SUCCESSO.

ANCHE IN QUESTO CASO VI RIMANDO ALL'ARTICOLO INERENTE.

RESTANDO IN TEMA DI RADUNI, TRA MENO DI UN MESE CI SARÀ IL GRAND TOURNAMENT DEL SIGNORE DEGLI ANELLI, CHE COME OGNI ANNO SI TERRÀ A MILANO PRESSO IL PALAZZO DELLE STELLINE E ABBIAMO PENSATO DI DARVI QUALCHE INFORMAZIONE IN MERITO ALLO SVOLGIMENTO DELLA MANIFESTAZIONE.

E ORA... TUFFIAMOCI NEI CONTENUTI CONCRETI DI QUESTO NUOVO NUMERO!

COME AVETE GIÀ NOTATO DALLA COPERTINA, IL TEMA PRINCIPALE RIGUARDA ISENGARD E LE SUE TEMIBILI ARMATE. MA A "CONTRAPPORSI" ALLE FORZE DELL'OSCURO SIGNORE TROVIAMO I PICCOLI E CORAGGIOSI HOBBIT, CHE TRAMITE LA GUIDA DI PITTURA E IL MASTERCLASS DI MODELLISMO PRENDERANNO VITA. IN QUESTO NUMERO, INOLTRE SI CONCLUDE LA COSTRUZIONE DEL FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR E "ZIONICOLA" CI AIUTERÀ A CONVERTIRE IL TROLL DELLA CATAPULTA.

BENE, DOPO QUALCHE PICCOLA ANTICIPAZIONE NON MI RESTA CHE AUGURARVI BUONA LETTURA.

THENGEL

SCRUTANDO NEL PALANTIR



RIECCOCI QUI CON UN ALTRO APPUNTAMENTO DI SCRUTANDO NEL PALANTIR. NON TUTTI FORSE SANNO CHE LA PIETRA VEGGENTE DEVE ESSERE ORIENTATA

IN UNA DETERMINATA DIREZIONE PER POTER ESSERE USATA ... QUESTA VOLTA HO DECISO DI ORIENTARLA VERSO L'ORIENTE DELLA TERRA DI MEZZO, OLTRE LE MONTAGNE NEBBIOSE, AL DI LÀ DELLA FORESTA DI FANGORN E DELL'ITHILIEN, NELL'ESTREMO EST, NELLA TERRA DEGLI ESTERLING E DEL KHAND.

EBBENE SÌ! FINALMENTE LA GW SI PREPARA A LANCIARE SUL MERCATO LA NUOVA ESPANSIONE PER IL SIGNORE DEGLI ANELLI: OMBRA AD EST (IN USCITA A MARZO) CHE VEDRÀ L'INTRODUZIONE DI NUOVE TRUPPE E DI UN NUOVO POPOLO, QUELLO APPUNTO DEGLI ABITANTI DEL KHAND CHE SECONDO VOCI DI CORRIDOIO ANCORA NON CONFERMATE, POTREBBE FORSE ESSERE USATO SIA DALLO SCHIERAMENTO DEL MALE CHE DA QUELLO DEL BENE. DI SICURO IL MALE POTRÀ COMUNQUE USARE IL FORTE E DISCIPLINATO ESERCITO DEGLI ESTERLING. PER IL BENE ANCORA NON SI SA NULLA DI CERTO, FORSE LA GW HA DECISO DI INCLUDERE IN QUESTA ESPANSIONE NUOVE TRUPPE PER ROHAN, TRA CUI IL PERSONAGGIO DI EORL IL GIOVANE, IL CUI MODELLO È STATO PRESENTATO DI RECENTE CHE HA UN PROFILO QUASI AL LIVELLO DI ARAGORN. QUASI SICURAMENTE SARANNO DISPONIBILI I MODELLI DI MANDRIL E DEL SOVRINTENDENTE CIRION, MENTRE C'È ANCORA QUALCHE DUBBIO RIGUARDANTE I NANI: FORSE USCIRANNO ALCUNI EROI TRA CUI MURIN E DRAR, MA IL TUTTO È AVVOLTO DA MOLTA RISERVATEZZA.

AD OGNI MODO, LA GRANDISSIMA NOVITÀ LUNGAMENTE ATTESA DA TUTTI SARANNO NIENTEPOPODIMENO CHE ... GLI STRAORDINARI MODELLI IN PLASTICA DEGLI ESTERLING CHE NULLA HANNO DA INVIDIARE ALLE PRECEDENTI VERSIONI IN METALLO; DIPINTI SONO, INFATTI, PRATICAMENTE

IRRICONOSCIBILI GLI UNI DAGLI ALTRI. CON L'ESERCITO ESTERLING, INOLTRE, POTREMO USARE NUOVE TRUPPE QUALI ARCIERI E LA NUOVA CAVALLERIA PESANTE CON CAVALLI BARDATI. TRA I VARI MODELLI È STATO ANCHE PRESENTATO QUELLO DELLO SPETTRO DELL'ANELLO DI KHAMUL SIA A PIEDI CHE IN ARCIONE.

PER QUANTO RIGUARDA I GUERRIERI DEL KHAND, DEVO FARE ALCUNE CONSIDERAZIONI. I MODELLI, TUTTI IN METALLO, SONO VERAMENTE BELLI, IPERDETTAGLIATI E CON POSE DINAMICHE. LO STILE PERÒ RICHIAMA TANTISSIMO QUELLO DEI SAMURAI DEL GIAPPONE MEDIOEVALE. L'ESERCITO DEL KHAND È EQUIPAGGIATO CON OGNI TIPO DI GUERRIERI COME FANTI, ARCIERI E CAVALIERI ED ANCHE CON I CARRI DA GUERRA, TIPOLOGIA DI TRUPPA TOTALMENTE NUOVA NEL GIOCO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI. TUTTO CIÒ MI HA PORTATO A PENSARE CHE LA GAMES WORKSHOP ABBAIA CREATO TRUPPE TALI DA FAR GOLA ANCHE AI TANTISSIMI GIOCATORI DI WARHAMMER FANTASY BATTLES CHE DA ANNI CHIEDONO A GRAN VOCE UN ESERCITO DEL CATAI DI CUI GIRANO VARIE VERSIONI DI HOUSE RULES (NON UFFICIALE PER NON UFFICIALE SI POSSONO ANCHE USARE LE MINIATURE DEL SDA NO?).



Easterling Warriors

I CARRI AVRANNO OVVIAMENTE DELLE NUOVE REGOLE E DIVENTERANNO IL TERRORE DELLA CAVALLERIA DEL BENE. SARANNO CONSIDERATI AL PARI DELLE CAVALCATURE MOSTRUOSE, QUINDI IN CARICA GETTERANNO A TERRA ANCHE LA CAVALLERIA AVVERSARIA. NEI TORNEI, VISTO CHE IL CAVALIERE A TERRA È EFFETTIVAMENTE DISARCIONATO PERDERÀ LA SUA CAVALCATURA. PER BILANCIARE UN PÒ IL GIOCO PERÒ I CARRI ED I LORO AURIGHI AVRANNO SOLAMENTE UN VALORE DI DIFESA DI 4. GUARDANDO UN PO' PIÙ IN LÀ NEL TEMPO, ED UN PO' PIÙ AD OVEST, GEOGRAFICAMENTE PARLANDO, INIZIANO A TRAPELARE LE

PRIME INDISCREZIONI SULLA SUCCESSIVA ESPANSIONE DELL'OMBRA DEL NEGROMANTE. SEMBRA, INFATTI, CHE USCIRÀ UN NUOVO MODELLO DEL RE NEGROMANTE SAURON, NUOVE TRUPPE PER IL MALE SPECIFICHE DI DOL GULDUR, PER IL BENE SARANNO PRESENTI GLI ELFI IN PLASTICA DELLA CORTE DI THRANDUIL CON REGOLE SPECIALI CHE PERMETTERANNO AGLI ELFI DI SPARIRE NEL MEZZO DELLA FORESTA...

PURTROPPO, PERÒ, IL MIO PALANTIR NON RIESCE A VEDERE NULL'ALTRO DA COSÌ LONTANO ... PER IL MOMENTO!

AKH-RA



CIRION



MADRIL



DRAR



MURIN



Krieger der Ostlinge



FORL IL GIOVANE



INFO GT 2005

ANCHE QUEST'ANNO IL GT SI TERRÀ A MILANO, PRESSO IL PALAZZO DELLE STELLINE NELL'AMBITO DELLA MANIFESTAZIONE "GIOCHI SFORZESCHI".

LA FORMULA DEL TORNEO UTILIZZATA SARÀ, COME GIÀ SPERIMENTATO LO SCORSO ANNO, QUELLA A COPPIE.

CON UN TOTALE DI 1000 PUNTI A DISPOSIZIONE I GIOCATORI DOVRANNO CREARE UNA LISTA DEL BENE ED UNA DEL MALE, DISTRIBUENDO I PUNTI COME MEGLIO CREDONO.

IN OGNI FAZIONE DOVRÀ ESSER PRESENTE ALMENO UN EROE ED IL NUMERO MASSIMO DEI MODELLI NON DEVE SUPERARE LE 50 UNITÀ.

IL COSTO DI PARTECIPAZIONE È DI 30 EURO A PERSONA E LE PRENOTAZIONI, QUANDO LEGGERETE QUESTE RIGHE, SARANNO GIÀ APERTE.

IL REGOLAMENTO ED I PROFILI UTILIZZATI SARANNO QUELLI PRESENTI NEL MANUALONE 2005, CON L'AGGIUNTA DELL'ARMATA DEI MORTI (DISPONIBILE IL DOWNLOAD DAL SITO GW) ED IL PROFILO DI GILDOR PRESENTE NEL SUPPLEMENTO "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO".

OGNI PARTECIPANTE GIOCHERÀ TRE SCENARI: SOCCORSO, MISSIONE SPECIALE E BATTAGLIA CAMPALE. SOCCORSO E BATTAGLIA CAMPALE SONO GLI SCENARI PRESENTI SUL MANUALONE 2005.

MISSIONE SPECIALE È DISPONIBILE SUL SITO GW ITALIANO: SEGUITE IL LINK POCO PIÙ SOTTO PER SCARICARNE UNA COPIA.

DA NOTIZIE UFFICIALI SEMBRA CHE QUEST'ANNO VERRÀ SEGUITO L'INFOPACK IN TUTTO E PER TUTTO: QUINDI SI DOVRANNO ASSEGNARE I PUNTI PITTURA, BASETTE, PRESENTAZIONE SCHEDA, BACKGROUND, ECC.

PROBABILMENTE CI SARÀ IL QUESTIONARIO DI CONOSCENZA DE "IL SIGNORE DEGLI ANELLI".

PER AVERE TUTTE LE INFORMAZIONI DETTAGLIATE POTETE CONSULTARE IL DOCUMENTO "REGOLAMENTO" PRESENTE SUL SITO UFFICIALE GW.

NEL PARAGRAFO DEDICATO A "IL SIGNORE DEGLI ANELLI" POSSIAMO TROVARE TRE DOCUMENTI:

- L'INFOPACK, DOVE SONO RIPORTATE LE INFORMAZIONI LOGISTICHE (ORARI, LUOGO) DELL'EVENTO
- IL REGOLAMENTO, LE REGOLE SULLA COSTITUZIONE DELLE ARMATE E L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI
- LO SCENARIO MISSIONE SPECIALE E LA DESCRIZIONE DELLO SCENARIO NUMERO 2

[HTTP://IT.GAMES-WORKSHOP.COM/PC/TOURNAMENTS/GT_FINAL.HTM](http://it.games-workshop.com/pc/tournaments/gt_final.htm)

IL REGOLAMENTO CHE POTRETE SCARICARE DAL SITO UFFICIALE NON È AGGIORNATO: PER QUALSIASI DISCREPANZA PRENDETE IN CONSIDERAZIONE L'ULTIMA PUBBLICAZIONE UFFICIALE DISPONIBILE E CIOÈ IL MANUALONE 2005.

OLTRE ALLE RACCOMANDAZIONI CHE POTRETE LEGGERE NELL'INFOPACK, VI CONSIGLIO DI PORTARVI UNA COPIA DELLE DOMANDE&RISPOSTE AGGIORNATA.

POTRETE SCARICARLE IN ITALIANO DAL SITO DELL'ANELLO, WWW.SITODELLANELLO.ALTERVISTA.ORG.

CONSIDERANDO CHE L'INGRESSO È GRATUITO VALE LA PENA FARE UNA VISITINA ALLA FIERA: SI POTRANNO PROVARE SVARIATI GIOCHI, DAI GIOCHI DA TAVOLO AI GDR LIVE.

VI ASPETTO NUMEROSI, PER FAR VEDERE CHE LA COMUNITÀ DEL SDA GODE DI OTTIMA SALUTE, INOLTRE SI POTRANNO AMMIRARE IN ANTEPRIMA ITALIANA LE NOVITÀ DEL PROSSIMO SUPPLEMENTO.

MEPHYS

LE INIZIATIVE DEL SITO DELL'ANELLO

UNO SCENARIO PER CAPITOLO

ECCOCI AL SETTIMO DEI NOSTRI APPUNTAMENTI!

LE REGOLE RESTANO INVARIATE, E SI POTRANNO SPEDIRE GLI SCENARI DA LUNEDÌ 17 OTTOBRE 2005 SINO A MERCOLEDÌ 30 NOVEMBRE 2005.

POSSIBILMENTE ALLEGATE UNA MAPPA ANCHE "ABBOZZATA" DEL VOSTRO SCENARIO.

BUON DIVERTIMENTO!

CAPITOLO 7 - NELLA CASA DI TOM BOMBADIL

I QUATTRO HOBBIT VARCARONO L'AMPIA SOGLIA DI PIETRA E SI ARRESTARONO, ABBAGLIATI. ERANO IN UNA STANZA LUNGA DAL SOFFITTO BASSO, ILLUMINATA A GIORNO DA LAMPADE CHE OSCILLAVANO APPESE ALLE TRAVI DELLA VOLTA, MENTRE SUL TAVOLO DI LUCIDO LEGNO SCURO UN'INFINITÀ DI CANDELE ALTE E GIALLE ARDEVANO ALLEGRAMENTE.

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

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, NON SEMPLICI MODIFICHE. POSSIBILMENTE SIATE REALISTICI E RISPETTATE IL BACKGROUND DEL SDA.

ALLA FINE DEL PERIODO CONCORDATO PER L'INVIO DELLO SCENARIO INIZIEREMO CON LE VOTAZIONI E CON IL SUCCESSIVO CAPITOLO. 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"



LA MAGLIETTA DEL SITO DELL'ANELLO

GIÀ DA TEMPO SI PENSAVA AD UN MODO PER RICONOSCERCI ALL'INTERNO DI UN TORNEO O DI UNA MANIFESTAZIONE. QUALE MODO MIGLIORE SE NON QUELLO DI CREARE UNA MAGLIETTA APPOSITA PER IL NOSTRO SITO? ... QUESTA IDEA È DIVENUTA REALTÀ, ANCHE SE DOPO UN LUNGO LAVORO DI PROGETTAZIONE SUL LOGO DA ADOTTARE. LE MAGLIETTE SONO DELLE T-SHIRT NERE, LOGICAMENTE DISPONIBILI PER TUTTE LE TAGLIE. IL LOGO, DI COLORE ORO, È POSTO SUL RETRO DELLA MAGLIA E SUBITO SOTTO VIENE STAMPATO L'INDIRIZZO DEL "SITO DELL'ANELLO". SUL LATO SINISTRO DEL PETTO È RIPORTATO IL NICK DELL'UTENTE.

PRESTO SUL FORUM DEL "SITO DELL'ANELLO" POTRETE TROVARE UN TOPIC SUL QUALE POTER PRENOTARE LA MAGLIETTA, CHE VI SARÀ IN SEGUITO SPEDITA DIRETTAMENTE A CASA VOSTRA.

THENGEL



CONCORSO A PREMI: VINCE PIÙ LA PENNA CHE LA SPADA

PER FESTEGGIARE LA NASCITA DELLA FANZINE "I RIFUGI OSCURI", ABBIAMO DECISO DI ORGANIZZARE UN CONCORSO, CON PREMI IN PALIO OFFERTI DA MINIÀKH ([HTTP://WWW.MINIAKH.ALTERVISTA.ORG/](http://www.miniakh.altervista.org/)).

I PREMI, ASSEGNATI AI PRIMI TRE CLASSIFICATI, SARANNO ELEMENTI SCENICI INEDITI ED ISPIRATI ALLA TRILOGIA CINEMATOGRAFICA DEL SIGNORE DEGLI ANELLI DI PETER JACKSON.

DA QUI A QUALCHE SETTIMANA PUBBLICHEREMO SUL SITO DELL'ANELLO E SU MINIÀKH LE IMMAGINI DEI MODELLI.

LE REGOLE DEL CONCORSO SONO SEMPLICI ED ALLA PORTATA DI TUTTI. OGNI UTENTE DEL SITO POTRÀ PARTECIPARE INVIANDO ARTICOLI CHE VERRANNO PUBBLICATI O SULLO STESSO SITO DELL'ANELLO O NELLA FANZINE "I RIFUGI OSCURI". OGNI ARTICOLO OTTERRÀ UN PUNTEGGIO E IL CONCORRENTE DOVRÀ ARRIVARE AD ALMENO 30 PUNTI PER AVERE DIRITTO AD UN PREMIO. I TRE CHE OTTERRANNO PIÙ PUNTI AVRANNO, OVVIAMENTE, VINTO.

LA CLASSIFICA SARÀ COSTANTEMENTE AGGIORNATA IN UN APPOSITO TOPIC SUL FORUM.

IL CONCORSO INIZIERÀ IL 15 NOVEMBRE E TERMINERÀ IL 15 GENNAIO, AVETE PERTANTO BEN DUE MESI DI TEMPO PER PREPARARE GLI ARTICOLI.

IL CRITERIO PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI È IL SEGUENTE:

BATTLE REPORT

4 PUNTI SUL SITO / 8 PUNTI SULLA FANZINE

SI PRENDERANNO IN CONSIDERAZIONE I BATTLE REPORT CHE SEGUONO LO STANDARD GW, CORREDATI DI FOTO E RELATIVA SPIEGAZIONE E CON I COMMENTI PRE E POST PARTITA DEI PARTECIPANTI.

SCENARI

3 PUNTI SUL SITO / 6 PUNTI SULLA FANZINE

GLI SCENARI DOVRANNO ESSERE INEDITI E SEGUIRE I CANONI STANDARD DI UNO SCENARIO UFFICIALE.

DESCRIZIONE, PARTECIPANTI, REGOLE SPECIALI, ECC ...

LA MAPPA È OBBLIGATORIA.

GUIDE PITTURA

3 PUNTI SUL SITO / 6 PUNTI SULLA FANZINE

SI DOVRÀ SEGUIRE UNO SCHEMA STANDARD.

SARANNO NECESSARIE PIÙ FOTO DEL PROCESSO O DEI PARTICOLARI: NON VERRANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE LE GUIDE CON LE SOLE FOTO DEL MODELLO ULTIMATO.

SE INOLTRE LA GUIDA NON SARÀ PRESENTE SUL SITO AL MOMENTO DELL'INVIO DELLA STESSA, CIÒ DARÀ DIRITTO AD UN PUNTO AGGIUNTIVO.

GUIDE MODELLISMO

3 PUNTI SUL SITO / 6 PUNTI SULLA FANZINE

DESCRIZIONE DEI MATERIALI UTILIZZATI E DEL PROCESSO DI COSTRUZIONE CORREDATO DI FOTO.

GUIDE TATTICHE ED ESERCITI

3 PUNTI SUL SITO / 6 PUNTI SULLA FANZINE

LE GUIDE SULLE TATTICHE E GLI ESERCITI DEVONO ESSERE DETTAGLIATE E CORREDATE DI FOTO.

UNO SCENARIO PER CAPITOLO

OGNI SCENARIO INVIATO PER OGNI CAPITOLO DEL CONCORSO, SE CORREDATO DI MAPPA E SEGUENDO TUTTI I PARAMETRI DI UNO SCENARIO UFFICIALE DARÀ DIRITTO A 1 PUNTO.

ALLO SCENARIO VINCITORE DEL CAPITOLO VERRANNO ASSEGNATI 5 PUNTI.

DISCRIMINANTE TRA SITO E FANZINE.

PER LA FANZINE VERRANNO RICHIESTI DEI PARTICOLARI ARTICOLI A TEMA: SEGUITE IL FORUM ED IL SITO PER VERIFICARE LE DATE ED I TEMI SCELTI.

LA SCELTA DELL'ARTICOLO CHE VERRÀ PUBBLICATO SI BASERÀ SUL RISPETTO DI TUTTI I CANONI SOPRA ELENCATI, NELL'EVENTUALITÀ DI PIÙ ARTICOLI ALLO STESSO LIVELLO VERRÀ UTILIZZATO IL CRITERIO CRONOLOGICO (IL PRIMO ARTICOLO INVIATO SARÀ PUBBLICATO).

GLI ALTRI ARTICOLI VERRANNO, COMUNQUE, PUBBLICATI SUL SITO.

ECCO UN ESEMPIO DEGLI SCENARI COSTRUITI DA MINIAKH



PITTURA E MODELLISMO

GUIDA DI PITTURA: GLI HOBBIT MILIZIANI

GLI HOBBIT MILIZIANI NON INDOSSANO CORAZZE O DIVISE, MA SEMPLICI VESTITI DA LAVORO. CIÒ PERMETTE UNA SCELTA DEI COLORI MOLTO PERSONALIZZATA, RENDENDO LA PITTURA VARIA E DIVERTENTE. BUONA PARTE DEL MODELLO HA LE ZONE DELLE BRACCIA, PIEDI E GAMBE SCOPERTI, CHE RICHIEDONO GLI STESSI COLORI E LE STESSA TECNICHE DI PITTURA DEL VISO. PER RIDURRE I TEMPI, CONSIGLIO DI DIPINGERE 3/4 MODELLI ALLA VOLTA.

COLORI UTILIZZATI

CHAOS BLACK

TANNED FLESH

DWARF FLESH

ELF FLESH

SCORCHED BROWN

BESTIAL BROWN

SKULL WHITE

CODEX GREY

BOLT METAL GUN

BLEACHED BONE

KOMMAND KAKI

CATACHAN GREEN

CAMO GREEN



BASE

STENDERE SU TUTTO IL MODELLO UNA BASE DI CHAOS BLACK.

ABITI

A QUESTO PUNTO È POSSIBILE SCEGLIERE I COLORI PER LE VESTI.

IL CONSIGLIO È DI CREARE DEI CONTRASTI TRA I VARI INDUMENTI, ALCUNI ANCHE MOLTO VIVACI (DEL RESTO SONO DEGLI HOBBIT).

SCEGLIENDO VARI COLORI SI ALLUNGERÀ IL TEMPO PER LA PITTURA MA SI OTTERRÀ UNA FORZA VARIA E PIACEVOLE A VEDERSI.

IN QUESTO ARTICOLO SPIEGHEREMO COME ENTESSA HA DIPINTO LE VESTI UTILIZZANDO IL DRYBRUSHING.

PER QUESTA TECNICA SCEGLIERE IL COLORE PIÙ SCURO, CHE COSTITUISCE LA BASE.

COME PRIMO COLORE VIENE SCELTO LO SCORCHED BROWN: SU DUE HOBBIT VIENE STESO SUI PANTALONI MENTRE SU DI UN ALTRO SULLA CAMICIA.

NELLE ZONE D'OMBRA STENDERE UNA LEGGERA LAVATURA DI BROWN INK DILUITO IN ACQUA.

PER GLI EFFETTI DI LUCE È POSSIBILE SCEGLIERE DIVERSI COLORI, COME IL BESTIAL BROWN SULLA CAMICIA,

OPPURE CREARE UN MIX DI SCORCHED BROWN(3/4) E BLEACHED BONE(1/4) SUI PANTALONI



È POSSIBILE PROCEDERE CON LA STESSA TECNICA PER LE PARTI RESTANTI DEGLI ABITI, PER ESEMPIO SULLE GIACCHE STENDERE UNA BASE DI CATACHAN GRENN, UTILIZZANDO PER LE ZONE D'OMBRA LAVATURE DI BROWN INK DILUITO IN ACQUA E PER GLI EFFETTI DI LUCE, SEMPRE CON LA TECNICA DEL PENNELLO ASCIUTTO, IL CAMO GREEN. PER VESTI PARTICOLARI SI POSSONO UTILIZZARE DEI COLORI PIÙ FANTASIOSI, COME L'HOBBIT IN BLU/AZZURRO.



VISO E PELLE

STENDERE UNA BASE UNIFORME DI TANNED FLESH.

PER LA FASE SUCCESSIVA SI UTILIZZA IL DWARF FLESH, CON PENNELATE LEGGERE DIPINGERE VISO E PELLE CERCANDO DI LASCIARE IL COLORE PIÙ SCURO NELLE ZONE D'OMBRA: CAVITÀ DEGLI OCCHI, INTERNO ORECCHIO, BORDI DELLA FRONTE, BORDI CONTATTO DEL NASO, CONTORNI DELLA BOCCA.

STESSA COSA VALE PER LE ZONE D'OMBRA DI BRACCIA, MANI E PIEDI.

PER I TOCCHI FINALI MISCELARE IN UGUALE QUANTITÀ DWARF FLESH ED ELF FLESH.

UTILIZZANDO POCO COLORE, CON DELLE PASSATE MOLTO LEGGERE, DIPINGERE LE PARTI IN RILIEVO CHE SI VOGLIONO EVIDENZIARE MAGGIORMENTE.

NON PREOCCUPATEVI DELLA SBAVATURE SUI PELI SUI PIEDI: VERRANNO RICOPERTI DA UN COLORE PIÙ SCURO.

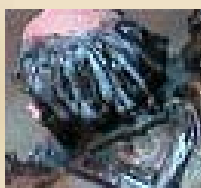


CAPELLI

ANCHE PER I CAPELLI SI POSSONO SCEGLIERE VARIE TONALITÀ.

È OPPORTUNO SCEGLIERE UN COLORE CHE PERMETTA UN BUON CONTRASTO TRA I CAPELLI E L'ABITO A CONTATTO CON ESSI. PER ESEMPIO, SE L'ABITO SUPERIORE È DI COLORE MARRONE, SI POTREBBERO DIPINGERE I CAPELLI DI COLORE NERO, CHAOS BLACK, CON RIFLESSI DI GRIGIO, CODEX GREY.

SE L'ABITO SUPERIORE È DI UN COLORE DIVERSO DAL MARRONE, ALLORA SI PUÒ SCEGLIERE TRA LE VARIE TONALITÀ DI CAPELLI CASTANI.



OPPURE SI POSSONO ALTERNARE TONALITÀ DI LEGNO PIÙ CHIARE, CON UNA BASE DI BESTIAL BROWN.

CON POCO COLORE LIQUIDO, PARTENDO DAL CENTRO VERSO L'ATTACCATURA DELLE MANI E DELLA TESTA DELL'ARMA UTILIZZARE, QUINDI, IL KOMMAND KAKI.

SE SI VUOLE OTTENERE UNA TONALITÀ ANCORA PIÙ CHIARA SI PUÒ UTILIZZARE IL BLEACHED BONE CON DELLE PASSATE LEGGERISSIME SULLE VENATURE MAGGIORMENTE IN RILIEVO.



ARMI

DIPINGERE LE LAME DELLE ARMI CON PENNELATE LEGGERE DI BOLT METAL GUN, CERCANDO DI NON COPRIRE COMPLETAMENTE TUTTA LA SUPERFICIE IN MODO UNIFORME.

PER I MANICI DELLE MAZZE, DEI COLTELLI E DELLE ASCE SI PUÒ SCEGLIERE LA VERSIONE LEGNO TRADIZIONALE: BASE DI SCORCHED BROW, LAVATURA DI BROWN INK ED EFFETTI DI LUCE CON BESTIAL BROWN.

CAPPELLI

PER I CAPPELLI SI PUÒ SCEGLIERE UN COLORE CHE RIPRENDA IL TEMA DI UNO DEGLI ABITI OPPURE UN COLORE COMPLETAMENTE DIVERSO, MAGARI ANCHE IN CONTRASTO CON IL RESTO DEL MODELLO.

APPLICARE LA STESSA SCELTA DI CONTRASTO PRECEDENTEMENTE ILLUSTRATA NELLA SEZIONE DEDICATA AI CAPELLI.



BASETTA

DIPINGERE LA BASETTA DI SCORCHED BROWN, BORDO COMPRESO.

STENDERE UNA BASE DI COLLA VINILICA DILUITA.

UTILIZZARE UN MIX DI ERBA STATICA E SABBIA.

DISPORRE VARI CIUFFI DI FLOCK SULLA BASETTA.

RISULTATO FINALE:



GUIDA DI PITTURA: IL CARRETTO DI GANDALF

COLORI UTILIZZATI:

CHAOS BLACK
SCORCHED BROWN
BESTIAL BROWN
BLEACHED BONE
GRAVEYARD EARTH
BUBONIC BROWN
BROWN INK
DARK FLESH
TANNED FLESH

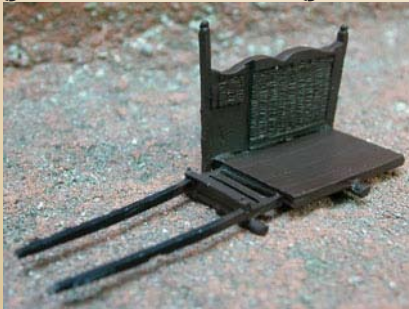
DWARF FLESH
ELF FLESH
FLASH WASH
BLOOD RED
DESERT YELLOW
DARK ANGELS GREEN
FIERY ORANGE
IMPERIAL PURPLE
ICE BLUE

IL MIO PRIMO CONSIGLIO È QUELLO DI VERIFICARE DI AVER LIMATO BENE TUTTE LE PARTI, SOPRATTUTTO IL CARRETTO! SUBITO DOPO È BENE ASSICURARSI CHE LE VARIE PARTI COINCIDANO, IN QUANTO UNA VOLTA COLORATO SI RISCHIA DI ROVINARE TUTTO E... ULTIMA COSA ... AVERE PAZIENZA NELL'ASSEMBLARE IL TUTTO!

PARTIAMO DAL CARRETTO:

PRIMA DI TUTTO CONSIGLIO DI DIPINGERE I PEZZI SEPARATAMENTE, UNA VOLTA DIPINTI SI PROCEDE AD INCOLLARE IL TUTTO.

STENDERE UNA BASE DI SCORCHED BROWN,



SUCCESSIVAMENTE UNA PASSATA DI BROWN INK LEGGERMENTE DILUITO SU TUTTE LE PARTI, UNA VOLTA ASCIUTTO EFFETTUARE UNA PRIMA LUMEGGIATURA SULLE PARTI IN

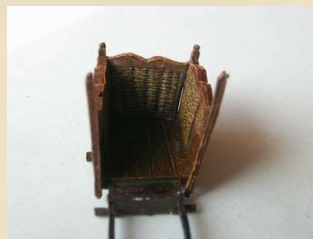
LEGNO DI BESTIAL BROWN, SUBITO DOPO UNA SECONDA LUMEGGIATURA (SEMPRE SULLE MEDESIME PARTI) MISCHIANDO BESTIAL BROWN E UNA PUNTA DI BLEACHED BONE.



PER DARE QUELL'EFFETTO PAGLIA CREARE UN MIX DI GRAVEYARD EARTH (70%) E BUBONIC BROWN (30%). LA TECNICA CHE HO UTILIZZATO È STATA QUELLA

DEL PENNELLO ASCIUTTO, IN QUANTO ALTRIMENTI SI RISCHIA CHE IL COLORE ENTRI NELLE FESSURE.

UNA VOLTA ASCIUTTO IL COLORE HO DATO IL BROWN INK SENZA DILUIRLO NELLE FESSURE DI MODO CHE RISULTASSERO PIÙ SCURE.



PER IL SEDILE ANCHE QUI SONO PARTITA DANDO PRIMA UNA BASE DI SCORCHED BROWN, SEGUITA DA UNA LAVATURA DI BROWN INK LEGGERMENTE DILUITO. UNA VOLTA ASCIUTTO HO PROCEDUTO ALLA LUMEGGIATURA MISCHIANDO, BESTIAL BROWN (70%) E BLEACHED BONE (30%).



HO UTILIZZATO LA STESSA TECNICA ANCHE PER LE RUOTE DEL CARRO.

DOPO AVER FINITO DI COLORARE TUTTO, HO INCOLLATO I VARI PEZZI USANDO LA CLASSICA COLLA PER IL METALLO.



CAVALLO:

PRIMA DI TUTTO HO DATO UNA BASE DI SCORCHED BROWN, POI HO DATO UNA PASSATA SULLE PARTI "SCURE O IN OMBRA" DEL CAVALLO DI DARK FLESH MOLTO ACQUOSO.



UNA VOLTA ASCIUGATO IL COLORE HO DATO UNA PRIMA LUMEGGIATURA MISCHIANDO DARK FLESH (80%) E BLEACHED BONE (20%), CERCANDO DI NON ANDARE SULLE PARTI IN OMBRA DIPINTE PRECEDENTEMENTE. SUBITO DOPO HO PASSATO DEL BROWN INK DILUITO CON ACQUA SULLE PARTI PIÙ SCURE E SULLE PIEGHE DEL CAVAL-

LO, UNA VOLTA ASCIUGATO HO MISCHIATO DI NUOVO DARK FLESH (70%) E BLEACHED BONE (30%).

IL PELO PIÙ CHIARO SOPRA AGLI ZOCCOLI È REALIZZATO CON IL BLEACHED BONE. LA TECNICA CHE HO UTILIZZATO È STATA QUELLA DI PARTIRE DALL'ATTACCATURA DELLO ZOCCO FINO AD ARRIVARE A SFUMARLO UN PO' SOPRA (È COME SE SI DISEGNASSE UNA VIRGOLA MA AL CONTRARIO, CIOÈ PARTENDO DAL BASSO VERSO L'ALTO).



PER IL MUSO, HO DATO UNA BASE DI SCORCHED BROWN, POI HO DATO UNA PRIMA PASSATA CON IL TANNED FLESH SU TUTTO IL MUSO; SUCCESSIVAMENTE L'HO LUMEGGIATO CON IL DWARF FLESH E UNA VOLTA ASCIUTTO IL COLORE HO DATO UNA SECONDA LUMEGGIATURA CON L'ELF FLESH SOLO SULLE PARTI NON IN OMBRA. POI HO PASSATO UN PO' DI BLEACHED BONE SUI CONTORNI (NASO, BOCCA, ECC.) PER DARE UN'EFFETTO "LUCE".

IL PELO PIÙ CHIARO SUL MUSO L'HO DISEGNATO USANDO LO SKULL WHITE.



PER LE REDINI, COME BASE HO USATO IL TERRACOTTA, POI HO PROCEDUTO CON UNA LAVATURA DI BROWN INK POCO DILUITO ED HO EFFETTUATO UNA LUMEGGIATURA MISCHIANDO IL

TERRACOTTA (70%) CON IL BLEACHED BONE (30%).



PER LA CRINIERA E LA CODA, SI PARTE SEMPRE DA UNA BASE DI SCORCHED BROWN POI CON LA TECNICA DEL PENNELLO ASCIUTTO HO PASSATO DEL TERRACOTTA, SUCCESSIVAMENTE HO EFFETTUATO UNA LAVATURA DI BROWN INK POCO DILUITO ED HO EFFETTUATO UNA SECONDA LUMEGGIATURA CON DEL BESTIAL BROWN. PER LA SELLA, HO DATO UNA BASE DI BLEACHED BONE LEGGERMENTE DILUITO E POI UNA LAVATURA DI BROWN INK MOLTO DILUITO PER DARE UN EFFETTO "SPORCO".



GANDALF:

PER LA VESTE, HO DATO UNA BASE DI CODEX GREY (80%) MISCHIATO CON UN PO' DI CHAOS BLACK (20%) UNA VOLTA ASCIUGATO IL COLORE HO PASSATO DEL CODEX GREY SULLE PIEGHE ESTERNE DEL VESTITO EVITANDO DI DARLO ALL'INTERNO DELLE PIEGHE E LASCIANDO LE ZONE OMBRA SUCCESSIVAMENTE HO PASSATO DEL FORTRESS GREY SUGLI STESSI PUNTI DOVE AVEVO GIÀ PASSATO IL CODEX GREY POI HO MISCHIATO



FORTRESS GREY (80%) E SKULL WHITE (20%) SEMPRE SULLE MEDESIME PIEGHE; UN SUGGERIMENTO: SE VEDETE CHE IL COLORE È TROPPO SECCO DILUITELO UN PO' CON L'ACQUA ALTRIMENTI RISCHIATE CHE SULLA MINIATURA IL COLORE RISULTI UNA "CROSTA" (FOTO 25, 26).



PER CAPELLI E BARBA, HO DATO UNA BASE DI CODEX GREY (80%)

CON UN PO' DI CHAOS BLACK (20%), POI HO EFFETTUATO UNA PRIMA LUMEGGIATURA DI FORTRESS GREY A PENNELLO ASCIUTTO, SUCCESSIVAMENTE HO MISCHIATO FORTRESS GREY (70%) E SKULL WHITE (30%) SEMPRE CON LA STESSA TECNICA.

UNA VOLTA ASCIUTTO IL COLORE HO PASSATO UN PO' DI SKULL WHITE SEMPRE A PENNELLO ASCIUTTO.



PER LE SCARPE, HO DATO UNA BASE DI SCORCHED BROWN, POI HO PASSATO IL BROWN INK LEGGERMENTE DILUITO E SUCCESSIVAMENTE HO EFFETTUATO UNA LUMEGGIATURA MI-

SCHIANDO BESTIAL BROWN (80%) E BLEACHED BONE (20%).

PER IL VISO/MANI, HO DATO UNA BASE DI TANNED FLESH (UN CONSIGLIO: VISTO CHE QUESTO COLORE È ABBASTANZA LIQUIDO, NON ESAGERATE CON LA PRIMA PASSATA X COPRIRE IL NERO, PIUTTOSTO DATENE POCO MA IN PIÙ PASSATE COSÌ NON RISCHIATE DI FARE UN "PATTONI").

UNA VOLTA ASCIUTTO IL COLORE DATE UNA MANO DI

DWARF FLESH INSISTENDO SOPRATTUTTO SULLE ZONE OMBRA DELLA FACCIA (LATO DEL NASO, CONTORNO OCCHI, FRONTE..).

POI HO DATO DELL'ELF FLESH SOLO SUI PUNTI "LUCE" (NASO E GUANCE).

PER GLI OCCHI, HO DATO UNA BASE DI SKULL WHITE POI CON UN PENNELLO SOTTILISSIMO HO DISEGNATO LA PUPILLA DI COLORE ICE BLUE.



SUCCESSIVAMENTE LE HO LUMEGGIATI CON DEL BLOOD RED (80%) MISCHIATO CON DELLO SKULL WHITE (20%).

PER GLI ALTRI GLI HO DATO UNA BASE DI DARK ANGELS GREEN E POI LE HO LUMEGGIATI MISCHIANDO DARK ANGELS GREEN (80%) E SKULL WHITE (20%).

LE 2 CAPOCCHIE SONO, UNA DI COLORE FIERY ORANGE E L'ALTRA IMPERIAL PURPLE.

PER IL BAULE, HO DATO UNA BASE DI SCORCHED BROWN CON UNA LAVATURA DI BROWN INK E SUCCESSIVAMENTE L'HO LUMEGGIATO MISCHIANDO BESTIAL BROWN (90%) E BLEACHED BONE (10%).

PER LO ZAINO HO UTILIZZATO IL DESERT YELLOW E SPORCATO CON DEL BROWN INK MOLTO DILUITO.



FUOCHI ARTIFICIALI: HO DATO UNA BASE DI BLOOD RED (90%) MISCHIATO CON UN PO' DI CHAOS BLACK (10%).

RISULTATO FINALE



VISTA LA PECULIARITA' DEL MODELLO, LA BASETTA VERRÀ TRATTATA IN UN ALTRO ARTICOLO. BUON LAVORO!!!

ENTESSA

GUIDA DI MODELLISMO: CAVERNA HOBBIT

IN QUESTA SEMPLICE GUIDA IMPAREREMO A COSTRUIRE UNA CAVERNA HOBBIT PER ABBELLIRE I NOSTRI TAVOLI DA GIOCO DELLA CONTEA. NEL SEGUENTE ARTICOLO NOTERETE CHE HO DESCRITTO IN MANIERA PIÙ MINUZIOSA LA SEZIONE DELLA COSTRUZIONE DEL MODELLO PIUTTOSTO CHE LA SUA PITTURA, IN QUANTO PRESUMO CHE LA PRIMA PARTE SIA LA PIÙ DIFFICILE E QUELLA ALLA QUALE SIAMO MENO ABITUATI.

MATERIALI:

- TAVOLA DI POLISTIRENE DA 2 CM DI SPESSORE
- TAGLIERINO
- COLLA VINILICA O COLLA A CALDO (USATA PER ACCELERARE I TEMPI)
- CARTA VETRATA
- PIROGRAFO
- PENNA A SFERA
- AGO
- BASTONCINO PER GLI SPIEDINI
- BASETTE DA 2,5 E 4 CM
- CARTONE ONDULATO
- STUCCO
- SABBIA
- PENNARELLO
- ERBETTA STATICA
- PENNELLI
- MATERIA VERDE
- COLORI : SCORCHED BROWN, BESTIAL BROWN, VOMIT BROWN, BLEACHED BONE, SUNBRUST YELLOW, RED GORE, BLOOD RED, FIERY ORANGE, DARK ANGELS GREEN, ULTRAMARINE BLUE, SKULL WHITE

PRENDIAMO LA NOSTRA TAVOLA DI POLISTIRENE E DISEGNIAMOCI SOPRA TRE ROZZI OVALI DI DIMENSIONI LEGGERMENTE DIVERSE, IL PIÙ GRANDE DEVE AVERE LE DIMENSIONI DELLA PIANTA DELLA CAVERNA CHE VOGLIAMO COSTRUIRE. TAGLIAMOLI POI CON IL TAGLIERINO, RICORDANDOCI SEMPRE DI NON RIVOLGERE MAI LA LAMA VERSO DI NOI (FIG. 1)!



PRENDIAMO I TRE PEZZI ED IMPILIAMOLI UNO SOPRA ALL'ALTRO DAL PIÙ GRANDE AL PIÙ PICCOLO, INCOLLIAMO TRA LORO LE SEZIONI (FIG. 2).



CON IL TAGLIERINO SCOLPIAMO QUESTA SPECIE DI BASSO CILINDRO CHE ABBIAMO OTTENUTO FORMANDO UNA SORTA DI CUPOLA (FIG. 3).



SMUSSIAMO TUTTI GLI SPIGOLI CON LA CARTA VETRATA AL FINE DI OTTENERE UNA FORMA GROSSOMODO SEMISFERICA (FIG. 4).



PRENDIAMO ORA LA TAVOLA DI POLISTIRENE AVANZATA E, POSIZIONANDOLA DAVANTI ALLA SEZIONE ASPORTATA DELLA CAVERNA HOBBIT, TRACCIAMO IL CONTERNO SUPERIORE DELLA COLLINETTA (FIG. 6).



PRENDIAMO DELLE BASETTE ROTONDE (DA 2.5 CM PER LE FINESTRE E DA 4 CM PER LA PORTA) E, POSANDO LA PARTE SUPERIORE SUL POLISTIRENE, APPLICHIAMO UNA MODERATA PRESSIONE AL FINE DI "FAR RIENTRARE" RISPETTO ALLA SUPERFICIE SIA LA FINESTRA CHE LA PORTA. USANDO ADESSO IL FONDO, ROTONDO E PIATTO, DI UNO STECCHINO PER GLI SPIEDINI DI CARNE ANDIAMO A PREDERE LEGGERMENTE SU TUTTE LE ZONE DEL MURO AL FINE DI CREARE UN EFFETTO "BASSORILIEVO" SULLE RESTANTE SEZIONI (FIG. 9).

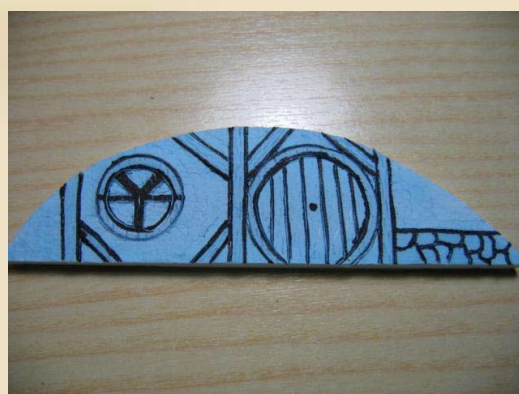


TAGLIAMO CON IL TAGLIERINO UNA SEZIONE DELLA COLLINA PERPENDICOLARMENTE AL TERRENO (FIG. 5), SU QUESTO LATO ANDREMO A COSTRUIRE L'INGRESSO DELLA CASA.

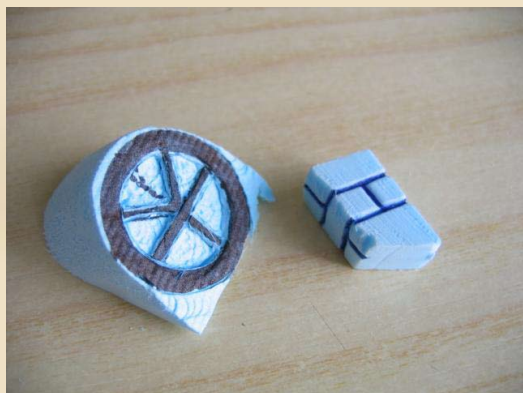


TAGLIAMO POI IL CONTERNO COSÌ OTTENUTO E SCARTAVETRIAMOLO LEGGERMENTE AL FINE DI OTTENERE UNA LEGGERA TEXTURE.

DISEGNIAMO SULLA SAGOMA OTTENUTA LA FACCIATA DELL'INGRESSO DELLA CASA CON UN PENNARELLO E RIPASSIAMO LE LINEE CON IL PIROGRAFO (USARE UN AGO SULLA PUNTA PER OTTENERE SOTTILI SOLCHI). SEMPRE CON IL PIROGRAFO ANDIAMO AD INCIDERE NELLE ZONE CHE RAPPRESENTERANNO IL LEGNO, DELLE LEGGERE VENATURE (FIG. 7-8).



IN MANIERA ANALOGA COSTRUIAMO ORA UN'ALTRA FINESTRA ED IL CAMINO (FIG. 10). INIZIAMO ORA A LAVORARE SULLA BASE DELLA CASA. CON IL POLISTIRENE RICAVIAMO UNA PIATTAFORMA CHE ANDREMO POI A SMUSSARE COME FATTO IN PRECEDENZA. DISEGNIAMOCI UN ACCIOTTOLATO ED UN ORTICELLO CON IL PENNARELLO. RIPASSIAMO IL DISEGNO CON UNA PENNA A SFERA. QUESTA VOLTA NON ABBIAMO USATO IL PIROGRAFO IN QUANTO NON CI SERVONO INCISIONI SOTTILI. SCOLPIAMO DEI GRADINI CON IL TAGLIERINO ED IL LAVORO È FATTO (FIG. 11).



ORA ASSEMBLIAMO IL TUTTO. INCOLLIAMO SULLA BASE IL CORPO PRINCIPALE DELLA CASA E SU DI ESSA METTIAMO L'ALTRA FINESTRA ED IL CAMINO. NELLA PARTE FRONTALE INCOLLIAMO L'INGRESSO. TAGLIAMO IL CARTONE ONDULATO A MÒ DI TETTOIA ED APPLICHIAMOLO SOPRA L'ENTRATA (FIG. 12). STUCCHIAMO TUTTI I BUCHI O LE ZONE TROPPO SPIGOLOSE. UNA VOLTA ASCIUGATO LO STUCCO PASSIAMO SOPRA TUTTO IL LAVORO DELLA COLLA VINILICA MISTA AD ACQUA PER RENDERE IL MODELLO MOLTO PIÙ RESISTENTE (FIG. 13).



DIPINGIAMO LA PORTA A PENNELLO ASCIUTTO CON IL VOMIT BROWN ED UN MISTO DI VOMIT BROWN + SUNBRUST YELLOW. FACCIAMO UNA PALLINA DI MATERIA VERDE CHE COLOREREMO DI BLOOD RED, LUMEGGIANDOLA CON BLOOD RED + FIERY ORANGE. UNA VOLTA ASCIUTTA INCOLLIAMO IL POMELLO SULLA PORTA (FIG. 14-15).



ANDREMO POI A DIPINGERE LA TETTOIA CON IL RED GORE E LA LUMEGGEREMO AGGIUNGENDOCI UN POCO DI BLEACHED BONE (FIG. 15).

SEMPRE A PENNELLO ASCIUTTO RIPASSIAMO IL LEGNO CON BESTIAL BROWN, VOMIT BROWN ED UN'ULTIMA PASSATA DI BLEACHED BONE.

(FIG. 14).

ORA RICOPRIAMO TUTTE LE ZONE ERBOSE CON ERBETTA STATICA, INCOLLATA CON COLLA VINILICA. UNA VOLTA ASCIUTTA "MACCHIAMOLA" CON DEL DARK ANGELS GREEN A PENNELLO ASCIUTTO PER SPEZZARE IL COLORE E RENDERE IL TUTTO PIÙ REALISTICO. PER FINIRE CREIAMO DEI CESPUGLI DI VEGETAZIONE PIÙ ALTA USANDO DEI CIUFFI DI SETOLE DI UN VECCHIO PENNELLO PER DIPINGERE LE PARETI (FIG. 16).



ED ECCO QUI LA CAVERNA HOBBIT COMPLETATA IN TUTTO IL SUO SPLENDORE



GUIDA DI MODELLISMO: FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR

- 2 ^ PARTE -

NELLA PRIMA PARTE ABBIAMO TRASFORMATO UN SCATOLA DI POLISTIROLO IN UN FORTE DI FRONTIERA DI GONDOR.

ORA VEDIAMO COME SIA POSSIBILE AGGIUNGERE PARTICOLARI E INVECCHIARE LA STRUTTURA

MATERIALI UTILIZZATI

FOGLI DI POLISTIROLO 30 MM DI SPESSORE

LEGNO DI Balsa DI 2 MM DI SPESSORE

CARTONCINO DI 1 MM DI SPESSORE

SABBIA DI FIUME, ERBA SINTETICA

FLOCK

GRAFFETTE E STECCHI PER SPIEDINI

VINAVIL

COLTELLO DA MODELLISMO E CUTTER

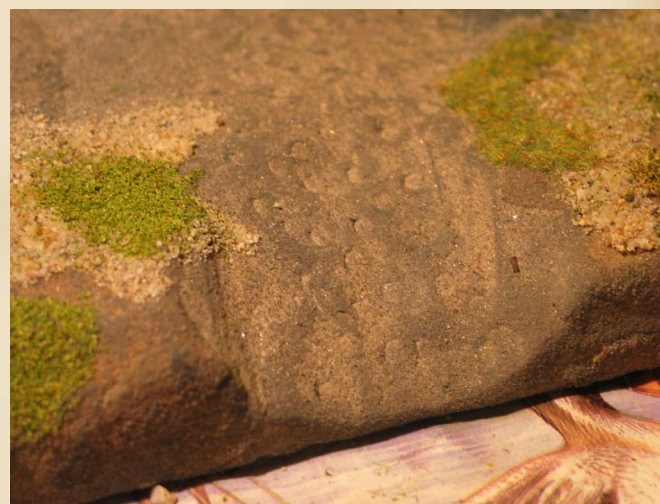
LA BASE



USANDO UN FOGLIO DI POLISTIROLO DI CIRCA 30 MM DI SPESSORE REALIZZATE UNA BASE DI DIMENSIONI SUFFICIENTI AD CONTENERE DEGNAMENTE IL FORTE. IO HO UTILIZZATO ALCUNI PEZZI RIMASTIMI DALLA COSTRUZIONE DEL FORTE (NON SI BUTTA NULLA. . RICORDATE) HO DATO UNA MANO DI CHAOS BLACK A PENNELLO PERCHÉ LA VERNICE SPRAY CORRODE IL POLISTIROLO; QUINDI HO DATO UNA MANO A PENNELLO ASCIUTTO DI CODEX GREY E DI DARK ANGELS GREEN NELLE ZONE CORRISPONDENTI ALLE ROCCE ED ALL'ERBA (AVEVO ANCHE UNA BOMBOLETTA DI SPRAY VERDE PRATO E HO SCHIARITO ALCUNE ZONE).

HO PASSATO DELLA COLLA PVA DILUITA CON ACQUA ED HO SPOLVERATO CON SABBIA BIANCA, SABBIA ROSSASTRA, ERBA SINTETICA E FLOCK VERDE IN DIVERSE ZONE.

PRIMA CHE ASCIUGASSE IL TUTTO HO USATO UN CAVALLO (ERA UN CAVALLO DI ROHAN SE NON ERRO) PER FARE LE IMPRONTE DEGLI ZOCCOLI SULLA SALITA CHE CONDUCE AL FORTE.



HO AGGIUNTO UN PO' LICHENE SINTETICO E ALTRE PIETRUZZE... IL RISULTATO È STATO QUESTO:



PORTE E FERITOIE

HO RITAGLIATO DAL CARTONCINO LA FORMA DELLA FERITOIA (È ALTA 25 MM E LARGA 13 E 23 MM) E ALCUNE PIASTRELLE DI 5X5 MM O 10X5 MM. SI INCOLLANO COME IN FIGURA



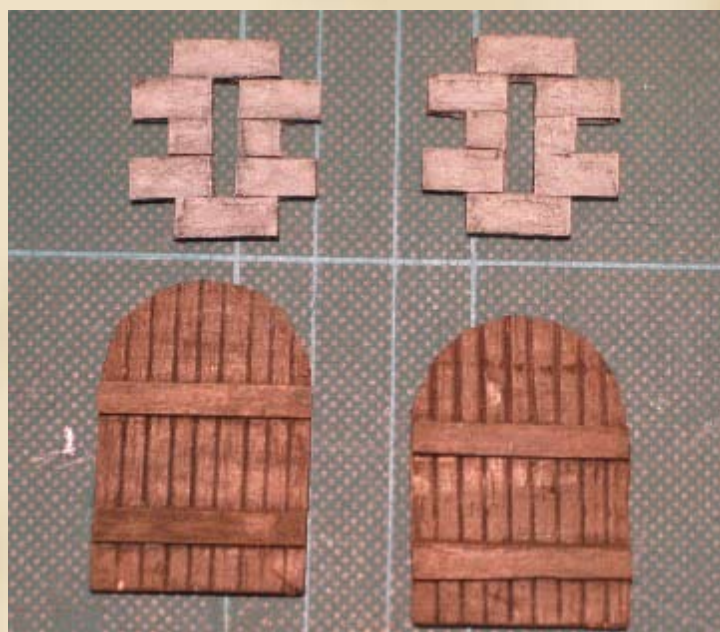
LA PORTA È STATA RICAVATA DA UN FOGLIO DI Balsa ED UTILIZZANDO UNA BASETTA STANDARD COME GUIDA, INCIDENDO CON UNA PENNA LE GIUNZIONI DELLE ASSI E CON DUE LISTELLI DI LEGNO.



PER DIPINGERE LE FERITOIE, DOPO UNA MANO DI CHAOS BLACK, SI PASSA A PENNELLO ASCIUTTO CODEX GREY, FORTRESS GREY E INFINE SKULL WHITE.

LA PORTA È STATA DIPINTA, DOPO UNA MANO DI CHAOS BLACK, CON UNA PASSATA DI GRAVEYARD HEART A PENNELLO ASCIUTTO E LUMEGGIATA CON BESTIAL BROWN.

LA STESSA TECNICA È STATA USATA PER DIPINGERE IL PORTONE PRINCIPALE.



LE TORCE

PRENDETE UN PO' DI FILO DI FERRO DA GIARDINAGGIO (QUELLO RICOPERTO DI PLASTICA VERDE) E TOGLIETE LA PLASTICA. TAGLIATE TANTI PEZZETTI LUNGI CIRCA 15 MM E RIPIEGATELI PER OTTENERE IL SUPPORTO DELLA TORCIA.

PRENDETE UNO STECCO PER SPIEDINI E TAGLIATE TANTI PEZZI LUNGI CIRCA 20 MM. USANDO IL CUTTER E STANDO MOLTO ATTENTI ALLE DITA APPUNTITELI AD UNA ESTREMITÀ. ABBIAMO FATTO LE NOSTRE TORCIE.

DIPINGETE LA PARTE PIÙ GROSSA DI CHAOS BLACK E UN DRY BRUSH DI CODEX GREY MOLTO LEGGERO.



I BARILI

PRENDETE UN TONDINO DI LEGNO E TAGLIATENE UN PEZZO DI CIRCA 20-25 MM. ARROTONDATELO ALLE ESTREMITÀ, INCIDETE I SEGNI DELLE ASSI CHE FORMANO UN BARILE E CERCHIATELO CON DUE STRISCE DI CARTONCINO.



DIPINGETELO TUTTO DI CHAOS BLACK. QUINDI A PENNELLO ASCIUTTO MOLTO GRASSO DI SCHORCHED BROWN, PASSETE QUINDI IL BESTIAL BROWN ED IN SEGUITO DA GRAVEYARD EARTH. TRACCIATE UN CERCHIO NERO E ALL'INTERNO UN CERCHIO MARRONE A SIMULARE LE BASI





INVECCHIAMO IL FORTE
E' IL MOMENTO DI RENDERE VECCHIO ED
ABITATO IL FORTE. MUSCHIO, UMIDITÀ,
SPORCIZIA SI ANNIDANO SOPRATTUTTO
SULLE CADUTE DEGLI SPALTI E NEGLI ANGO-
LI.

DILUITE PARECCHIO DEL GREEN INK E
PASSATELO NEGLI ANGOLI, SULLE CADUTE
DEGLI SPALTI, OVUNQUE UN PO' DI UMIDITÀ
POTREBBE ANNIDARSI.
FATE LO STESSO CON IL BROWN INK PER LA
SPORCIZIA.



IL RISULTATO OTTENUTO È SIMILE A QUE-
STO IN FIGURA.

CON UN PICCOLO PENNELLO PASSATE
NELLE FESSURE UN PO' DI COLLA PVA E POI
SPOLVERATE CON IL FLOCK PER EVIDENZIA-
RE PARTI COPERTE DI MUSCHIO.

QUESTO È UN ANGOLINO DEL FORTE IN
CUI POTETE NOTARE TUTTO QUELLO DI CUI
ABBIAMO PARLATO

CONCLUSIONE

ALL'INIZIO AVEVO UNA SCATOLA DI GELATO IN
POLISTIROLO



ORA È DIVENTATO UN FORTE DI GONDOR



LE TECNICHE PRESENTATE IN QUESTA SECONDA PARTE, COME PURE I "PARTICOLARI" COSTRUITI, SONO
NOTE, MOLTO BEN DOCUMENTATE ANCHE IN ALTRE PUBBLICAZIONI. VOLEVO SOLO MOSTRARE A VOI
CHE LEGGETE CHE È TUTTO MOLTO FACILE E CHE CON UN PO' DI FANTASIA UNA SCATOLA DI GELATO È
DIVENTATA UN FORTE. RESTATE CON NOI!!

ELVENKNIGHT

CONVERSIONE: TROLL DELLA CATAPULTA

CON QUESTA CONVERSIONE HO VOLUTO DARE AL TROLL UNA POSA PIÙ DINAMICA, COME SE STESSE AVANZANDO MENTRE SI APPRESTA A TIRARE LE PIETRE.

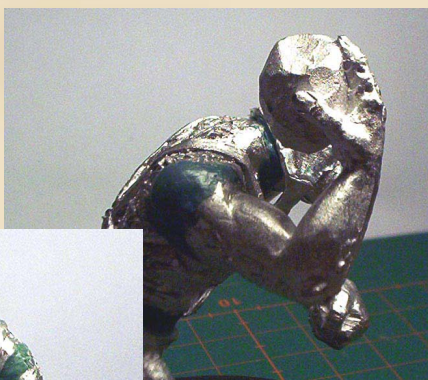
PASSO 1- PRIMA DI TUTTO HO LEGGERMENTE CAMBIATO

L'ANGOLAZIONE DEL BUSTO CHE A MIO PARERE ERA TROPPO INCURVATA VERSO IL BASSO. PER FARE CIÒ HO APPLICATO UN CILINDRETTO DI

MATERIA VERDE TRA IL BUSTO E LE GAMBE AGGIUNGENDO IN PRATICA UN PO' DI PANCIA AL TROLL IN MODO DA FARLO STARE PIÙ DRITTO.



PASSO 2- IL SECONDO PASSO È STATO DISPORRE GLI ARTI SUPERIORI. LA POSIZIONE DELLE BRACCIA È FONDAMENTALE PER FAR CAPIRE L'AZIONE CHE STA COMPIENDO LA MINIATURA. PER RIUSCIRE A REALIZZARE L'IDEA CHE AVEVO, HO PORTATO IL BRACCIO DESTRO VERSO L'ALTO RUOTANDOLO LEGGERMENTE ALL'INDIETRO, MENTRE IL BRACCIO SINISTRO L'HO POSIZIONATO A MEZZ'ALTEZZA CERCANDO DI SEGUIRE L'INCURVATURA DELLE SPALLE E DARGLI UNA POSA IL PIÙ NATURALE POSSIBILE. PER ATTACCARE LE BRACCIA AL BUSTO, HO UTILIZZATO UN MISTO DI SUPERATTACK (SOLO SULLE SUPERFICI DI CONTATTO) E DI MATERIA VERDE PER RIEMPIRE GLI SPAZI VUOTI CREATISI.



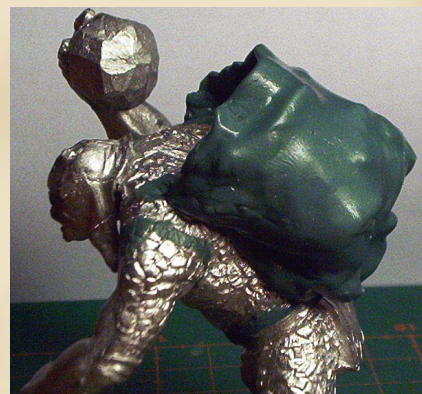
PASSO 3- PASSIAMO ADESSO AD AGGIUNGERE LA TESTA. SE È VERO CHE LE BRACCIA Danno L'IDEA DELL'AZIONE CHE STA COMPIENDO LA MINIATURA, LA POSIZIO-

NE DELLA TESTA È IMPORTANTE PER DARE UN CARATTERE ALLA STESSA. IO HO OPTATO PER UNA POSIZIONE NON PERFETTAMENTE DRITTA RISPETTO AL BUSTO, MA LEGGERMENTE RUOTATA VERSO IL BRACCIO SINISTRO. PER FARLO HO APPLICATO UNA PALLINA DI MATERIA VERDE TRA LA TESTA E IL BUSTO UN MODO DA CREARE UN PO' DI COLLO E ORIENTARE LA TESTA NEL MODO CHE PREFERIVO.

PASSO 4- DOPO AVER ASPETTATO CHE LA SOLIDIFICAZIONE COMPLETA DELLA MATERIA VERDE, SONO PASSATO ALLA PARTE FINALE DELLA CONVERSIONE: LA CREAZIONE DELLA SACCA.

AVEVO INTENZIONE DI CREARE UN QUALCOSA CHE DESSE L'IDEA CHE IL TROLL AVESSO APPENA PRESO UNA PIETRA E CHE FOSSE PRONTO PER SCAGLIARLA CONTRO IL NEMICO.

INIZIALMENTE AVEVO PENSATO AD UNA SPECIE DI CESTA GIGANTE, MA NON AVEVO PROPRIO IDEA DI COME FARLA, PER CUI MI SONO DECISO PER UNA SEMPLICE SACCA (TIPO ZAINO) SFRUTTANDO LE CINGHIE SCOLPITE SUL PETTO DEL TROLL. PER REALIZZARLA HO CREATO PRIMA DI TUTTO UN FOGLIO SOTTILE DI MATERIA VERDE DI FORMA IRREGOLARE. PER POTERLE PERÒ DARE UNA FORMA E FARE IN MODO CHE LA MANTENESSE, HO UTILIZZATO DELLE PALLINE DI CARTA CON LE QUALI HO DATO VOLUME. L'UTILIZZO DELLE PALLINE DI CARTA PUÒ SEMBRARE BANALE, MA HA RESEO AL MEGLIO PER IL MIO SCOPO, INFATTI HA CREATO SULLA SUPERFICIE ESTERNA TANTI PICCOLI BOZZI CHE Danno MOLTO L'IDEA DI TANTE PIETRE E INOLTRE NON HA APPESANTITO LA MINIATURA (COSA CHE AVREBBERO FATTO INVECE DEI SASSOLINI VERI). PER COMPLETARE HO AGGIUNTO QUALCHE SASSOLINO DA PORRE SULLA SOMMITÀ DELLA SACCA IN MODO DA FARLA SEMBRARE STRACOLMA DI PIETRE.



PASSO 5 - LA COLORAZIONE.

- PELLE. HO EFFETTUATO UNA PRIMA PASSATA UNIFORME DI SCORCHED BROWN SU TUTTA LA PELLE, DOPO DI CHE HO PROSEGUITO CON UNA SERIE DI LUMEGGIATURE AGGIUNGENDO UNA QUANTITÀ SEMPRE MAGGIORE DI SNAKEBITE LEATHER FINO AD OTTENERE LA TONALITÀ CHE DESIDERAVO (È IMPORTANTE DILUIRE NELLA GIUSTA MISURA IL COLORE PER LE LUMEGGIATURE IN MODO DA RIUSCIRE A STENDERE BENE IL COLORE). SULLE PARTI SCOPERTE DALLA CORAZZA HO FATTO UNA LUMEGGIATURA IN PIÙ.



- SACCA. SOLITO COLORE DI FONDO SCORCHED BROWN CHE QUESTA VOLTA HO LUMEGGIATO CON UN MISCUGLIO DI SCORCHED BROWN 80% E BLOOD RED 20% AUMENTANDO LEGGERMENTE IL BLOOD RED PER UNA SECONDA LUMEGGIATURA. PER CHIUDERE UN DRYBRUSH MOLTO LEGGERO DI BESTIAL BROWN.

- SASSI. BASE DI CHAOS BLACK 80% E FORTRESS GREY 20% LUMEGGIATO VARIE VOLTE CON QUANTITÀ SEMPRE MAGGIORI DI FORTRESS GREY. DRYBRUSH FINALE MOLTO MOLTO LEGGERO DI FORTRESS GREY PURO PER METTERE IN EVIDENZA GLI SPIGOLI DELLE PIETRE.

- BOCCA. SUI DENTI HO DATO COME COLORE DI FONDO IL SCORCHED BROWN E POI HO LUMEGGIATO PRIMA CON BUBONIC BROWN ED INFINE UNA LUMEGGIATURA PIÙ LEGGERA CON IL BLEACHED BONE. LE GENGIVE, INVECE, LE HO FATTE CON UN FONDO DI SCORCHED BROWN E LUMEGGIANDO CON UN MISCUGLIO DI SCORCHED BROWN/ BLOOD RED/ BLEACHED BONE FINO A RAGGIUNGERE LA TONALITÀ MIGLIORE.

- CAPPUCCIO E GONNELLINO. BASE DI SCORCHED BROWN LUMEGGIANDO UN PAIO DI VOLTE CON QUANTITÀ SEMPRE MAGGIORI DI FORTRESS GREY AGGIUNTE AL COLORE BASE.



PASSO 6- LA BASETTA. SONO STATO IN DUBBIO FINO ALL'ULTIMO SU COME FARE LA BASETTA. NON SAPEVO SE AMBIENTARLA DURANTE L'ASSEDIO DI MINAS THIRIT, E QUINDI METTERE DELLE MATTONELLE E QUALCHE MACERIA, OPPURE DARGLI UN ASPETTO PIÙ "SELVAGGIO" CON TERRA E SASSI. ALLE FINE HO OPTATO PER QUESTA SECONDA SOLUZIONE IPOTIZZANDO CHE IL TROLL ABBA DA POCO FINITO DI RIEMPIRE IL SUO GRANDE SACCO. DOPO AVER APPLICATO 4-5 SASSI ABBASTANZA GRANDI, CI HO SPARSO INTORNO DEI SASSOLINI MOLTO PICCOLI ED INFINE IL RESTO DELLA BASETTA L'HO RICOPERTA DI SABBIA MISTA MOLTO SOTTILE. COME TOCCO FINALE HO PRESO DEI PICCOLI PEZZETTI DI LICHENE E LI HO APPLICATI INTORNO ALLE ROCCE, PER RIEMPIRE GLI SPAZI E RENDERE PIÙ REALISTICO IL TUTTO.



ECCO QUI LO SPAVENTOSO TROLL DELLA CATAPULTA



ZIO NICOLA

TATTICHE E BATTAGLIE

EROI ED ESERCITI: GANDALF

NEL NOSTRO GIOCO DI BATTAGLIE È POSSIBILE SCEGLIERE QUALE VERSIONE DI GANDALF SCHIERARE: IL GRIGIO PELLEGRINO OPPURE IL BIANCO.

LA SCELTA DI UN PROFILO O DELL'ALTRO, OLTRE CHE DETERMINATA DA MOTIVAZIONI STRATEGICHE, DOVRÀ, SE SI VUOLE SEGUIRE IL BACKGROUND, ALLINEARSI AGLI EVENTI CRONOLOGICI.

SI POTRÀ UTILIZZARE GANDALF IL BIANCO SOLO SUCCESSIVAMENTE ALLO SCONTRO CON IL BARLOG A MORIA.

NATURALMENTE NON È POSSIBILE SCHIERARE ENTRAMBI I MODELLI NELLA STESSA FAZIONE.



I GIOCATORI PIÙ ESPERTI NOTERANNO SUBITO CHE IL COSTO IN PUNTI DI GANDALF È AUMENTATO DI 20 UNITÀ SIA PER IL GRIGIO SIA PER IL BIANCO.

PROBABILMENTE QUESTO INCREMENTO È DA ATTRIBUIRE AL NUOVO EQUIPAGGIAMENTO STANDARD: L'ANELLO NARYA E LA SPADA GLAMDRING.

IL PRIMO PERMETTE DI RITIRARE IL TIRO FATO MENTRE LA SECONDA INCREMENTA LA FORZA.

COME EQUIPAGGIAMENTO AGGIUNTIVO È POSSIBILE SCEGLIERE UN CAVALLO STANDARD OPPURE, PER POCHI PUNTI IN PIÙ, LO SPENDIDO OMBROMANTO.

GLI INCANTESIMI NON SONO VARIATI RISPETTO ALLE PRECEDENTI VERSIONI: GANDALF IL BIANCO HA UNA MAGGIORE DIMESTICHEZZA DEL LORO UTILIZZO, ABBASSANDO MEDIAMENTE DI UN PUNTO LA SOGLIA DI LANCIO RISPETTO AL GRIGIO E CON L'INCANTESIMO "IL TUO BASTONE È ROTTO" IN AGGIUNTA. LE DUE MAGIE DIFENSIVE, LUCE MAGICA ACCECANTE E AURA TERRIFICANTE, SONO MOLTO UTILI: GARANTISCONO ALLO STREGONE UNA BUONA PROTEZIONE DALLE FRECCHE E RENDONO DIFFICILE IMPEGNARLO IN CORPO A CORPO.

RINNOVA VOLONTÀ, UTILIZZATA IN COMBINAZIONE CON UN ALTRO EROE, POTRÀ ESSERE MOLTO UTILE NELLE FASI FINALI DELLA BATTAGLIA, PER INCREMENTARE I RISULTATI DEI TEST DI CORAGGIO E RESISTERE MEGLIO AI POTERI DEI TEMIBILI NAZGUL.

LE ALTRE DUE MAGIE COMANDO E IMMOBILIZZAMENTO SONO MAGIE DI ATTACCO CHE NON CREANO DANNO DIRETTO MA METTONO IN CONDIZIONE IL BERSAGLIO DI NON ESSERE OFFENSIVO E DECISAMENTE MENO EFFICIENTE IN BATTAGLIA.

INOLTRE PERMETTONO DI RALLENTARLO ED ALLONTANARLO DALLE FASI CRUCIALI DELLA BATTAGLIA. NATURALMENTE È RIMASTO L'INCANTESIMO FOLATA MAGICA NON



PIÙ DIFFERENZIATA TRA LE DUE VERSIONI DELLO STREGONE.



UN ALTRO DEI VANTAGGI A FAVORE DEL BIANCO È L'ABILITÀ "RESISTERE!" PORTATA A 12".

POTREBBE NON SEMBRARE UNA GRANDE MIGLIORIA, MA TENENDO CONTO DELLE NUOVE REGOLE SUL CORAGGIO POTREBBE INVECE DIVENTARE MOLTO UTILE.

GANDALF È DIVENTATO UN OTTIMO GENERALE, CHE DIFFICILMENTE ABBANDONERÀ LA BATTAGLIA.

INFATTI, GRAZIE AL SUO ALTO PUNTEGGIO DI CORAGGIO ED AL SUO PUNTO VOLONTÀ EXTRA PER OGNI TURNO, RENDERÀ UNA FORMALITÀ IL PASSAGGIO DEL TEST, GARANTENDO UNA NOTEVOLE SICUREZZA NELLE FASI FINALI, E TIPICAMENTE CRUCIALI, DELLA BATTAGLIA.

PER QUANTO RIGUARDA L'EQUIPAGGIAMENTO AGGIUNTIVO ESISTE LA SOLA POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL CAVALLO, TRADIZIONALE O OMBROMANTO PER GANDALF IL GRIGIO.

INSERIRE LA CAVALCATURA È UNA SCELTA CONSIGLIATISSIMA: OLTRE

ALL'AUMENTO DELLA CAPACITÀ DI MOVIMENTO, SI POTRÀ BENEFICIARE DEI BONUS DELLA CAVALLERIA IN CARICA E DELLA CASUALITÀ SUL TIRO, CHE UNITO A LUCE MAGICA ACCECANTE CONFERISCE UNA OTTIMA POSSIBILITÀ CHE GANDALF NON VENGA FERITO DURANTE LE FASI DI TIRO.

PER POCHI PUNTI IN PIÙ, RISPETTO AL CAVALLO TRADIZIONALE, GANDALF POTRÀ CAVALCARE OMBROMANTO.

I 12" DI MOVIMENTO GLI PERMET-

TERANNO DI MUOVERSI ALLA STESSA VELOCITÀ DELLA BESTIA ALATA, NON CONSENTENDO AI NAZGUL DI PORTARSI A UNA DISTANZA TALE DA EVITARE LA CARICA MA DA CUI RIESCONO COMUNQUE A LANCIARE LE MAGIE.

IN PRATICA, SE DECIDONO DI LANCIARE UNA MAGIA DOVRANNO PORTARSI NECESSARIAMENTE A DISTANZA DI CARICA DI OMBROMANTO.

PER GANDALF IL BIANCO L'OPZIONE DEL CAVALLO NORMALE NON È DISPONIBILE, VIENE INVECE AG-

GIUNTA LA POSSIBILITÀ DI INDOSARE IL MANTELLO ELFICO.

QUESTA OPZIONE SI RIVELA UTILE SE SI DECIDE DI NON EQUIPAGGIARE LO STREGONE CON IL CAVALLO: IL MANTELLO ELFICO NON SVOLGE IL SUO EFFETTO OCCULTANTE SE IL MODELLO È IN ARCIONE.

MEPHYS

SEZIONE HOBBISTICA

GANDALF È SICURAMENTE UNO DEI MODELLI CON PIÙ VERSIONI DISPONIBILI:

- GANDALF IL GRIGIO, VERSIONE COMPAGNIA DELL'ANELLO, SIA COME MODELLO SINGOLO CHE NELLA SCATOLA "LA COMPAGNIA DELL'ANELLO"
- GANDALF IL GRIGIO, VERSIONE ORTHANC, NELLA SCATOLA "FUGA DA ORTHANC"
- GANDALF IL GRIGIO, VERSIONE KHAZAD-DUM, SIA COME MODELLO SINGOLO CHE NELLA SCATOLA "BATTAGLIA A KHAZAD-DUM"
- GANDALF IL GRIGIO, VERSIONE COMPAGNIA DELL'ANELLO, A PIEDI E SU CAVALLO IN UN UNICO BLISTER
- GANDALF IL GRIGIO IN PLASTICA, NELLA SCATOLA "LE MINIERE DI MORIA"
- GANDALF IL GRIGIO, NELLA SCATOLA "LA COMPAGNIA SI DIVIDE"
- GANDALF IL BIANCO, VERSIONE EROI DELL'OVEST, SIA COME MODELLO SINGOLO CHE NELLA SCATOLA "EROI DELL'OVEST"
- GANDALF IL BIANCO A PIEDI IN BLISTER
- GANDALF IL BIANCO SU OMBROMANTO IN BLISTER
- GANDALF IL BIANCO A PIEDI E SU OMBROMANTO NELLO STESSO BLISTER
- GANDALF IL GRIGIO SU CARRETTO, SPLENDIDA VERSIONE DA COLLEZIONE, CON I FUOCHI ARTIFICIALI PER LA FESTA DI COMPLEANNO DI BILBO

PER QUEST'ULTIMO MODELLO È STATO PUBBLICATO UNO SCENARIO SU WHITE DWARF IN CUI SI POSSONO UTILIZZARE I FUOCHI ARTIFICIALI COME ARMI PER RESPINGERE L'ASSALTO DI UN GRUPPO DI GOBLIN.

PURTROPPO NON ESISTE UN VERO E PROPRIO PROFILO DEL CARRETTO.

TATTICHE DI GUERRA: ISENGARD

CHE TU SIA A CAPO DI BELLICOSI URUK-HAI DELLA MANO BIANCA, O UN BRUTALE SIGNORE DELLA GUERRA ESTERLING, OPPURE UN INFIDO CAPITANO GOBLIN O UN MAHUD DELL' HARAD, QUESTA GUIDA SU COME UTILIZZARE AL MEGLIO LE FORZE DEL MALE SINORA DISPONIBILI NEL GIOCO "IL SIGNORE DEGLI ANELLI" BY GAMES WORKSHOP, TI SARÀ UTILE.

ISENGARD

ALLE PENDICI MERIDIONALI DELLE MONTAGNE NEBBIOSE, A NORD DELLA BRECCIA DI ROHAN, VICINO AL FIUME ISEN E CONFINANTE CON IL REAME DI FANGORN VI È ISENGARD.

CREATA SECOLI PRIMA DELLA GUERRA DELL' ANELLO DAGLI UOMINI DI NUMENOR COME FORTEZZA, ISENGARD È UN BASTIONE INASSEDIBILE... DA UMANI...

LA TORRE CHE SPUNTA COME UNA SPINA NERA DAL CERCHIO DI ISENGARD, È LA TORRE DI ORTHANC.

ORTHANC È STATA A LUNGO SEDE DI NUMENOREANI E CUSTODE DI UNO DEI PALANTIR. IN SEGUITO LA FORTEZZA FU ABBANDONATA E DATA IN DONO AL CAPO DEL BIANCO CONSIGLIO: SARUMAN IL BIANCO, LO STREGONE. VOLTATOSI AL MALE, IRRETITO DALLE VISIONI DI POTERE INVIATOGGI DA SAURON, L'OSCURO SIGNORE, ATTRAVERSO LA PIETRA VEGGENTE, SARUMAN È UN TRADITORE FRA I TRADITORI.

INFATTI PRIMA VOLTA LE SPALLE ALLA LUCE E AL SUO ORDINE, DICHIARANDOSI PIÙ POTENTE, RINNEGANDO IL POTERE CONFERITOGGI DALL' OVEST, NOMINANDOSI SARUMAN IL MULTICOLORE. POI CERCA DI IMPOSSESARSI DELL' UNICO, TRADENDO COSÌ ANCHE SAURON, DOPO CHE LO STREGONE ERA DIVENUTO SUO VASSALLO. SARUMAN SI TROVA COSÌ FRA DUE FUOCHI, SOLO CONTRO TUTTI: AD EST IL POTERE DI MORDOR STAVA CRESCENDO VORTICOSAMENTE, LA SUA OMBRA ARRIVAVA A TOCCARE ISENGARD, AD OVEST I SIGNORI DEGLI UOMINI E DEGLI ELFI ERANO PRONTI A MARCIARGLI CONTRO. A SARUMAN SI PRESENTÒ SOLO UNA OPPORTUNITÀ: IMPOSSESARSI DELL' UNICO ANELLO E DIVENIRE LUI STESSO IL NUOVO OSCURO SIGNORE, ZUPPO DI UN POTERE INIMMAGINABILE.

INIZIÒ COSÌ A FORTIFICARE ISENGARD, A CREARE ARMI CON LA SUA SCIENZA AVANZATA E GENERARE UN ESERCITO DI BELVE TERRIBILI. COSÌ EBBE INIZIO L' ERA DELLA MANO BIANCA.

COME GENERALE AL SERVIZIO DELLA BIANCA MANO, HAI A TUA DISPOSIZIONE UNA GAMMA VERAMENTE UNICA E PREZIOSA DI GUERRIERI AL TUO SERVIZIO. INIZIAMO PERÒ COME DA CONSUETO A PARLARE DEGLI EROI, POI DELLE TRUPPE ED INFINE DELLE TATTICHE CHE PUOI USARE CON UN ESERCITO DI ISENGARD.

EROI SPECIALI

-SARUMAN: SARUMAN IL SAGGIO, SARUMAN IL BIANCO, SARUMAN CREATORE D'ANELLI, SARUMAN IL MULTICOLORE. NON VI È LIMITE AI TITOLI CHE IL SIGNORE DI ORTHANC SI È DATO. LUI È LA MANO BIANCA FATTA UOMO (PARDON! STREGONE...), ED UN ESERCITO DI ISENGARD PUÒ RITENERSI FORTUNATO AD AVERLO CON SÈ SUL CAMPO. ESSENDO IL CAPO DELL' ORDINE DEGLI STREGONI SARUMAN È UN INDIVIDUO DOTATO DI INEGUAGLIABILI POTERI MAGICI ANCHE SE PIUTTOSTO LIMITATI IN CONFRONTO AL SUO ALTER EGO GANDALF IL BIANCO. SA DARE UN GRANDE SUPPORTO ALLE TUE TRUPPE SPECIE CONTRO EROI E MODELLI ISOLATI. LE PIÙ UTILI FRA LE SUE MAGIE SONO SENZA DUBBIO FOLATA MAGICA E IMMOBILIZZAMENTO. CON LA PRIMA PUOI SPEDIRE

LONTANO E A GAMBE ALL' ARIA PARECCHI NEMICI SCOMODI, CON LA SECONDA PUOI DARE PRECCHIO FASTIDIO AL NEMICO IN MOMENTI CRUCIALI DEL GIOCO. INOLTRE ANCHE SE NON È UN VERO E PROPRIO COMBATTENTE, SARUMAN È PIUTTOSTO RESISTENTE E PUÒ RESISTERE E RESTITUIRE I COLPI A PIÙ DI UN NEMICO.



-LURTZ: FRA I CAPITANI DEGLI URUK-HAI, I SUPER ORCHETTI



CREATI DALLA SCIENZA OSCURA MISTA ALLA MAGIA DI SARUMAN, LURTZ È SENZA DUBBIO IL PIÙ FEROCO E TEMIBILE IN BATTAGLIA. NON SOLO TI CONSENTE UN PUNTO POSSANZA EXTRA COME TUTTI I PERSONAGGI SPECIALI, MA È UN PERSONAGGIO FLESSIBILISSIMO, PUÒ AVERE INFATTI LO SCUDO E ANCHE L'ARCO. PUOI QUINDI SCHIERALO CON LE TRUPPE DA TIRO PRIMA DI PIOMBARE NELLA MISCHIA O PUOI FARGLI GUIDARE IL TUOI FEROCI URUK IN CAMPO APERTO. SINCERAMENTE IO LO SCHIERO QUASI SEMPRE IN UNA ARMATA DI ISENGARD NON SOLO PERCHÈ È UN OTTIMO MODELLO MA ANCHE PER LO STUPENDO MODELLO CHE LO RAPPRESENTA NEL GIOCO. VI CONSIGLIO VIVAMENTE DI SCHIERALO IN PRIMA FILA IN UNA ROBUSTA FALANGE URUK, CON DELLE PICCHE A SUPPORTARLO.

- **UGLUK**: IL SECONDO IN COMANDO FRA GLI URUK-HAI DELLA MANO BIANCA È SENZA DUBBIO IL BRUTALE UGLUK. L'HO USATO SOLO UNA VOLTA, MA CONVIENE USARLO IN PARTITE RIGOROSAMENTE DA BG E PREFERIBILMENTE IN UN'ARMATA DI SOLI URUK.... PER VIA DELLA SUA REGOLA "FECCIA DI MORDOR": "....

- **GRIMA VERMILINGUO**: IL PERFIDO CONSIGLIERE DI RE THEODEN, È UN PEZZO DIVERTENTE DA GIOCARE. INNANZITUTTO NON È UN PERSONAGGIO DA COMBATTIMENTO È BENE CHE LO SAPPIATE E PUÒ ESSERE SCHIERATO SOLO SE ANCHE IL SUO PADRONE SARUMAN È IN CAMPO. INOLTRE NON PUÒ ESSERE UCCISO DAL NEMICO FINCHÉ SARUMAN È IN VITA, CIÒ PORTERÀ IL TUO AVVERSARIO AD ESCLAMAZIONI PIÙ O MENO DI QUESTO TIPO. "POFFARBACCO! ACCIDERBOLINA! PERDINDIRINDINA!!" ECCETERA. E SÌ, PERCHÉ IL PICCOLO E MALEFICO GRIMA È UNA VERA SPINA NEL FIANCO PER GLI EROI NEMICI, PERCHÉ COSTRETTI AD USARE IL DOPPIO DELLA POSSANZA SE IL VERME È A 6 " DA LORO !! UNA BELLA SECCATURA....



- **SHARKU**: INFINE FRA I PERSONAGGI SPECIALI ABBIAMO SHARKU.



BENCHÉ NON SIA PRESENTE NEL LIBRO, SHARKU NEL FILM RICOPRE IL RUOLO DI CAPITANO FRA I CAPITANI DEI CAVALIERI SU LUPI SELVAGGI. NON SOLO ANCHE LUI

DA BUON PERSONAGGIO SPECIALE TI DONA UN PUNTO POSSANZA IN PIÙ MA È L'IDEALE PER GUIDARE I TUOI CAGNACCI VERSO IL NEMICO. PERSONALMENTE USO SHARKU MOLTO SPESSO COSÌ COME LURTZ.

EROI GENERICI

VENIAMO DUNQUE AI PERSONAGGI GENERICI E CIOÈ:

- **CAPITANI URUK-HAI DELLA MANO BIANCA**:

SONO ALCUNI FRA I PIÙ TEMIBILI FRA I CAPITANI GENERICI DI TUTTO IL GIOCO.

CAPACI DI SVENTRARE MOLTI SOLDATI NEMICI E DI SFIDARE E MASSACRARE I "COLLEGHI" DEL BENE, NON C'È NIENTE DI MEGLIO CHE VEDERE SUL CAMPO UN TIZIO ALTO GROSSO E PER NIENTE DEBOLE FARSÌ STRADA TRA I DEBOLI UOMINI. DI PER SÈ, ESSENDO UN URUK-HAI È NATURALMENTE PORTATO A SUBIRE I DANNI MA DATEGLI UNO SCUDO, UNA FALANGE DA GUIDARE E SAPETE FAR TREMARE IL NEMICO !!



- **SCIAMANI URUK-HAI**: ALCUNI

URUK-HAI SONO PORTATI ALLA MAGIA. ESSI VENGO-NO ISTRUITI IN MANIERA ELEMENTARE DAL LORO MAESTRO SARUMAN NELLA MAGIA OSCURA. SPES- SO SI MUOVONO SOLO CON GRANDI ARMATE URUK-HAI ED È QUELLO CHE VI CONSIGLIO, IN PARTITE DA 500 O MENO PUNTI NON È CONVENIENTE SCHIERALI,

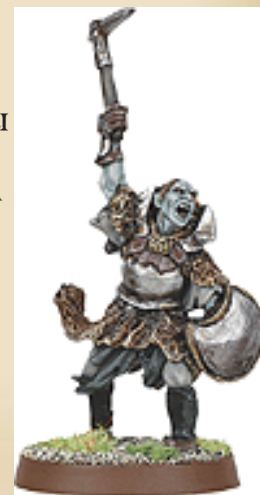


PER IL SEMPLICE FATTO CHE È SEMPRE MEGLIO SCHIERARE 5 URUK-HAI CHE UNO SOLO ANCHE SE POTENTE (RICORDATE IL NUMERO È TUTTO). IN PARTITE CON PIÙ PUNTI POTETE USARLO OTTIMAMENTE. AVRETE COSÌ UNO SCIAMANO CHE INCITA LE VOSTRE TRUPPE AL MASSACRO E UN SACCO DI URUK CHE ESEGUONO. NEL GIOCO FUNZIONA COME UNO SCIAMANO GOBLIN, SOLO CHE È PIÙ RESISTENTE. METTETELO NELLE ULTIME FILE PER I PRIMI TURNI OPPURE FRA LE TRUPPE DA TIRO.

- **CAPITANI ORCHETTI**: MOLTI ORCHETTI SERVONO SARUMAN COME MANOVALI, SCHIAVI, COSTRUTTORI MA ANCHE COME SOLDATI. I CAPITANI ORCHETTI ESSENDO I LORO CAPI SONO PERFETTI COME CONDOTTIERI DEI CUGINI PIÙ PICCOLI DEGLI URUK-HAI. ANCHE SE GENERAL-

MENTE, IO PREFERISCO NON METTERLI IN CAMPO CON UN'ARMA TA DI SARUMAN, MEGLIO IN UNA DI MORDOR ANCHE SE È TOTALMENTE LECITO E GIUSTO SE

QUALCUNO DI VOI VUOLE AGGIUNGERE UN CAPITANO ORCHETTO, MAGARI PER GUIDARE LA MARMAGLIA AI FIANCHI DEGLI URUK. E' PUR SEMPRE UN CAPITANO, MENO DURO DI CAPT. URUK MA COMUNQUE SI SA DIFENDERE ED È OTTIMO PER UN BUON UTILIZZO DI PTI POSSANZA. INOLTRE RICORDATEVI CHE POTE- TE DARGLI UN LUPO SELVAGGIO DA CAVALCARE...



- **CAPO DUNLANDIANO**: BE' CHE DIRE... SONO CIÒ CHE PIÙ ASSOMIGLIA AD UN CAPITANO PER I SELVAGGI UOMINI DEL DUNLAND.

L'IDEALE È COME SEMPRE METTERLI ALLA GUIDA DI UNA DELEGAZIONE DELLE LORO GENTI. ANCHE SE PIÙ DEBOLI DI UN CAPT. ORCHETTO POSSONO AVERE UNA ARMA A DUE MANI COME ARMA E CIÒ COMUNQUE NON È POCO. PARLEREMO PIÙ AVANTI IN MANIERA APPROFONDATA DEI DUNLANDIANI.

- **SHARKEY E VERME:** SARUMAN E VERMILINGUO AGLI ULTIMI GIORNI, DOPO ESSERE STATI PRIVATI DEL POTERE E SCACCIATI DA ORTHANCH, SI RIFUGIARONO NELLA CONTEA DOVE SARUMAN AVEVA IMPOSTO IL SUO POTERE TRAMITE ALCUNI UOMINI CHIAMATI RUFFIANI. USATELI IN PARTITE DA BACKGROUND IN ALTRE PARTITE A MIO AVVISO, LI TROVETE POCO UTILI.

DOPO AVER DATO UN'OCCHIATA AI CONDOTTIERI È GIUSTO GUARDARE LE TRUPPE A DISPOSIZIONE PER ISENGARD.

TRUPPE

- **GLI URUK-HAI DELLA MANO**

BIANCA: SENZA DUBBIO IL NERBO DEGLI ESERCITI DI SARUMAN. ALL' ASSEDIO DEL FOSCO DI HELM, FURONO INVIATI PIÙ DI DICIMILA FRA QUESTI PERFIDI GUERRIERI. GLI URUK-HAI SONO LA PERFEZIONE DELLA RAZZA ORCHESCA: ALTI COME UOMINI, FORTI E CAPACI DI SORBIRE COLPI DEVASTANTI GLI URUK HANNO UNA DIFESA FRA LE PIÙ ALTE TRA LE TRUPPE DEL GIOCO. MISCHIATE QUESTO FATTORE ALLE PERFETTE ARMI DA GUERRA DI SARUMAN E FORMERETE UNA FORZA CHE POCHI NELLA TERRA DI MEZZO POSSONO FERMARE SENZA PRIMA ESSERE DISTRUTTI. GLI URUK HANNO A DISPOSIZIONE MOLTE ARMI CREATE DALLE FUCINE DEGLI ORCHETTI AD ISENGARD: ARCHI FALCATI DI TASSO, AMPI ED IMPONENTI SCUDI, LAME AFFILATE,



ARMATURE ROBUSTE E PER FINIRE DUE ARMI CHE SOLO LORO IN TUTTO IL GIOCO POSSONO PERMETTERSI: LA BALESTRA E LA PICCA.

I BALESTRIERI SONO DEI CECCHINI ECCEZZIONALI (BE' SECONDI AGLI ELFI..) E CON QUESTE VIOLENTE ARMI POSSONO FARE DAVVERO MALE. ANCHE SE LA BALESTRA RECA MAGGIORI DANNI DI UN ARCO, HA UNA PIÙ AMPIA GITTATA PERDE NEL MOVIMENTO. I BALESTRIERI INFATTI DEVONO RIMANERE IMMOBILI PER QUEL TURNO IN CUI DEVONO TIRARE... NON PREOCCUPATEVI, CI PENSERÀ L'AMPIA GITTATA A FAR FUORI I NEMICI IN AVVICINAMENTO. TENETELI O AI LATI, O IN PRIMA FILA DI UNA FALANGE O DIETRO LE TRUPPE SU UNA COLLINA (QUESTA È A MIO PARERE LA MIGLIORE). I BALESTRIERI PERÒ COSTANO PIÙ DI OGNI ALTRO URUK, QUINDI USATELI CON CAUTELA !



GIÀ PERCHÈ LA PECCA DEGLI URUK È CHE COSTANO E BENE ARMATI PARECCHIO, MA BASTA LA LORO FEROCIA E IL LORO EQUIPAGGIAMENTO PER METTERE IN FUGA I PIÙ. TORNANDO AI TIPI DI GUERRIERI URUK ABBIAMO GLI ARCIERI. COSTANO DI MENO DEI BALESTRIERI, È VERO, MA LA BALESTRA È MOLTO ISENGARD... INSOMMA GLI ARCHI CE LI HANNO PROPRIO TUTTI !! LA MAGGIOR PARTE DEGLI URUK È ARMATO SOLO CON ARMA BIANCA E SCUDO. NIENTE DI PIÙ RESISTENTE !! SE GIOCATE IL MALE, E SE VOLETE UN DURO MURO DI SCUDI ECCO A VOI I GUERRIERI URUK-HAI CON SCUDI !! POCHI POSSONO SFONDARE VE LO ASSICURO ... USATELI NELLA PRIMA LINEA E NEI FIANCHI DELLA FALANGE O USATELI PER FARE GRUPPETTI PER PROTEGGERE I LATI DELLO SCHIERAMENTO PRINCIPALE. ARRIVIAMO DUNQUE ALLA CREMA DELLA CREMA DEGLI URUK. I PICCHIERI !! DISCIPLINATI E RINGHIANTE GUERRIERI ARMATI DI

LANCE IL DOPPIO PIÙ DELLA LORO ALTEZZA!! LE PICCHE FORMANO LA FALANGE VERA E PROPRIA E DONANO UN ATTACCO ANCHE AL GUERRIERO DI SECONDA FILA DOPO DI LORO !! NATURALMENTE ANCHE LORO HANNO UNO STENDARDO, IDEALE AL CENTRO DI UNA FALANGE.



- **GLI URUK-HAI BELLICOSI:**



POTREMMO PARAGONARLI PURTROPPO AI MODERNI KAMIKAZE. SÌ, CREDO CHE IL PARAGONE SIA ESATTO, PERCHÈ QUESTI PAZZI MEZZI NUDI, ARMATI CON UN ENORME SPADONE ED UNA INESAURIBILE SETE DI SANGUE NON VEDONO L'ORA DI BUTTARSI IN MEZZO AL NEMICO O DI FARSI ESPLODERE PER ACCENDERE UNA BOMBA !! HANNO DUE ATTACCHI, UNA RESISTENZA BELLINA (PER ESSERE NUDI...). CREDO CHE BASTI QUESTO PER CONVINCERVI...

- **I CAVALIERI SU LUPI SELVAGGI E I LUPI SELVAGGI:** È LA VERA E PROPRIA CAVALLERIA DEL MALE ORCHESCO. IN GROPPA A QUESTI CUCCIOLONI SI TROVANO DEGLI ORCHETTI IDEALI PER ASSALTARE I FIANCHI PIOMBARE SULLA CAVALLERIA NEMICA O ISOLARE EROI PER POI PAPPARSEL. POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATI CON SCUDI, GIAVELLOTTI ED ARCHI, STENDARDI. BE IO DIREI UNA COMBINAZIONE DEL TUTTO. I CAVALIERI " PESANTI " POSSONO SFONDARE O ANDARE I COMBATTIMENTO CONTRO ALTRI

CAVALIERI, I CAVALIERI CON ARCO POSSONO USARE LA MAGNIFICA TATTICA MORDI E FUGGI CONTRO IL NEMICO... MOLTO STILE ORCHETTO VIGLIACCO.

TROVO POSSIBILISSIMO CHE DEI LUPI SELVAGGI COMBATTANO DA SOLI PER SARUMAN, O TROPPO SELVAGGI O TROPPO ORGOGLIOSI PER AVERE UN COMPAGNO. POTETE BENISSIMO USARE IL PROFILO DEI LUPI BIANCHI PER RAPPRESENTARE I MANNARI. CIÒ CONSENTE ANCHE L'INTODUZIONE DI UN CAPOBRANCO FRA GLI EROI DI ISENGARD.... INUTILE CHE VI DICA DI USARLO POSSIBILMENTE CON I SUOI COMPAGNI IN UN BRANCO VERO ?

- *GLI ORCHETTI*: GLI ORCHETTI DI SARUMAN SONO PERLOPIÙ OPERAI, GUARDIANI, BANDITI. MA IL LORO BASSO COSTO CONSENTE LORO DI SCHIERARNE PARECCHI. MEGLIO SE LI USATE CON LANCE O ARMI A DUE MANI. I PRIMI POSSONO ESSERE MESSI IN SECONDA FILA IN UNA FALANGE (COSTANO LA METÀ DI UN URUK !), GLI ULTIMI METTETELI NELLE RETROVIE E USATELI POI NEI COMBATTIMENTI INOLTRATI. INOLTRE FANNO MOLTO STILE BOSCAIOLO...

- *I DUNLANDIANI*: I SELVAGGI ABITANTI DEL DUNLAND SI MISERO AL SERVIZIO DI SARUMAN IN CAMBIO DELLA PROMESSA CHE I TESTA PAGLIA, OVVERO GLI UOMINI DI ROHAN, FOSSERO STERMINATI E I RICCHI PASCOLI DI ROHAN RITOENASERO IN LORO DOMINIO COME UN TEMPO PRIMA CHE I RE DI ROHAN LI SCACCIASSERO. SONO PRESSOPIÙ PASTORI, MONTANARI, BOSCAIOLI GENTE INDURITA DALLE TERRE BRULLE E SASSOSE DALLE QUALI È COMPOSTO IL DUNLAND, E NON HANNO UN ARMAMENTO PROPRIO, INFATTI È SARUMAN CHE LI ARMO. SONO ALCUNI DEI



GUERRIERI PIÙ SCARSI IN TUTTO IL GIOCO, NON HANNO ARMATURE QUINDI È LOGICO CHE ABBIANO UNA BASSISSIMA DIFESA. POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATI SOLO CON ARMI BIANCHE O ARMI A DUE MANI. COME DICEVO SONO PIÙ DEBOLI DI UN ORCHETTO E ANCHE I LORO CAPI NON BRILLANO NEI CAMBATTIMENTI, MA SE VOI METTETE DEI DUNLANDIANI DIETRO LA VOSTRA FALANGE DI URUK-HAI POSSONO ESSERVI UTILI, BUTTATANDOLI DURANTE I COMBATTIMENTI A DAR MAN FORTE AGLI URUK CON LE LORO ARMI A DUE MANI, OPPURE POTRESTE METTERLI INSIEME A DEGLI ORCHETTI, IN UNA GRANDE BANDA DI DEBOSCIATI, AI LATI. MA MI RACCOMANDO: NON METTETELI MAI IN PRIMA FILA... NON DURANO MOLTO CONTRO IL TIRO E VOI RISCHIERESTE DI TROVARVI SENZA QUESTI SCARSI MA UTILI GUERRIERI NEI MOMENTI CRUCIALI !

- *I RUFFIANI DI SHARKEY*: UBRIACONI E BRIGANTI RACCATTATI DA SARUMAN NEL TRAMONTO DELLA SUA ERA, QUANDO NON ERA PIÙ SARUMAN IL MULTICOLORE MA IL PIÙ MALVAGIO E DEBOLE SHARKEY. POSSONO ESSERE EQUIPAGGIATI CON FRUSTE, ARCHI O ARMI BIANCHE. VI CONSIGLIO DI USARLI IN PARTITA DOVE IL BACKGROUND REGNA SOVRANO, SPECIE SE GIOCATE CONTRO GLI HOBBIT, ALTRIMENTI LI TROVERETE DI SCARSO AIUTO.

TATTICHE DI ISENGARD

COME GENERALI DI ISENGARD AVETE VISTO CHE POTETE SCHIERARE UNA VARIETÀ DI TRUPPE MOLTO BUONA, E QUINDI MI SEMBRA LOGICO ILLUSTRARVI QUALCHE TATTICA DA APPLICARE CON QUESTE. COME VI DICEVO, LE ARMATE DI SARUMAN SONO COMPOSTE PER LA MAGGIOR PARTE DAI TEMIBILI URUK-HAI. NELLA FALANGE DI PICCHE E SCUDI TROVERETE UN MURO INCROLLABILE ANCHE CONTRO LE CAVALLERIE. METTETE IN PRIMA FILA DEGLI URUK CON SCUDI PER LA ALTA DIFESA, A CAPO DI QUESTI UN CAPITANO URUK-HAI CON

SCUDO. DIETRO DI ESSI AVETE DUE POSSIBILITÀ: O METTETE DUE O TRE FILE DI PICCHE OPPURE POTRESTE METTERE DIETRO AGLI URUK, DEGLI ORCHETTI CON LANCE (POTETE COSÌ RISPARMIARE DEI PUNTI) E DIETRO I PICCHIERI URUK-HAI. FATTOSTÀ CHE SE METTETE ANCORA ALTRI URUK-HAI CON SCUDI AI LATI DELLA FALANGE PER PROTEGGERE I PIÙ DEBOLI ORCHETTI E PICCHIERI, LA FORMAZIONE DURERÀ MOLTO PIÙ A LUNGO E MIETERETE MOLTE PIÙ VITTIME !

INFINE METTETE DEI DUNLANDIANI (RIGOROSAMENTE CON ARMI A DUE MANI !) DA SOLI O CON ORCHETTI (IDEM PER I DUNLANDIANI) DIETRO LA FALANGE E SCATENATELI DURANTE I COMBATTIMENTI.

AI LATI AVETE SOLO DA SCEGLIERE : ALTRI URUK-HAI STILE SCOUT (TROVO CHE I MODELLI DEGLI URUK-HAI NELLA COMPAGNIA DELL' ANELLO SIANO PERFETTI !) , ALTRI ORCHETTI E DUNLANDIANI CON UN VARIO NUMERO DI ARMAMENTI (STILE BANDA DI PREDONI) , OPPURE POTETE SCHIERARE I TEMUTI CAVALIERI SU LUPI SELVAGGI IN MODO TALE DA DAR FASTIDIO ALLE FANTERIE NEMICHE, BUTTARLI NELLA MISCIA AI LATI DEL NEMICO, BLOCCARE E DISTRUGGERE LA CAVALLERIA NEMICA. POTETE FARLO ANCHE CON I SINGOLI MANNARI SE VOLETE.

DIETRO LE TRUPPE DA MISCHIA, NATURALMENTE SU UNA COLLINA LE TRUPPE DA TIRO (ANCHE SE POTETE METTERLE AI LATI SE VOLETE). RIBADISCO CHE I BALESTRIERI SONO MIGLIORI DA USARE. POETE USARLI ANCHE NELLA FORMAZIONE FALANGE CON BALESTRIERI CHE GIÀ VI HO CITATO.

BENE, SIAMO ARRIVATI INFINE ALLA CONCLUSIONE. RICORDA : ANCHE SE COME ACCADE A TUTTI, IL TUO ESERCITO PERDERÀ IN ALCUNE PARTITE NON TI ARRENDERE E IMPARA DAI TUOI ERRORI, COSÌ LA PROSSIMA VOLTA POTRAI PORTARE AI NEMICI DAGLI OCCHI AZZURRI, UNA MORTE ROSSO SANGUE !

SAURON SIGNORE
DELLA TERRA

BATTLE REPORT: LA FATTORIA DI MAGGOT PERCORRENDO LA CONTEA

CON QUESTO SCENARIO INIZIA LA CAMPAGNA PRESENTATA NEL SUPPLEMENTO "PERCORRENDO LA CONTEA". I NOSTRI GIOCATORI SARANNO MEPHYS, CON LE FORZE DEL MALE ED ENTESSA, CON LE FORZE DEL BENE.

ANDIAMO A VEDERE INSIEME STRATEGIE PRE-PARTITA DEI DUE GIOCATORI:

MEPHYS:

SCENARIO CON POCHI MODELLI SIA PER IL BENE CHE PER IL MALE, CON UNA SUPERIORITÀ NUMERICA PER IL MALE.

INFATTI PARTIRÒ CON 5 FURFANTI CONTRO I 3 CANI, SPERANDO NELL'ARRIVO RITARDATO DI MAGGOT. PRESUMO CHE ENTESSA DISPORRÀ I CANI IN MODO DA OCCUPARE TRASVERSALMENTE PIÙ SPAZIO POSSIBILE. PENSO DI MANTENERE IL GRUPPO DEI FURFANTI UNITO, PARTENDO DA UN BORDO DEL TAVOLO.

PRIMO TURNO:

MALE.

I 5 FURFANTI VENGONO SCHIERATI TUTTI VICINI, SUL BORDO DEL TAVOLO LATO OVEST, NASCOSTI DAGLI ALBERI.

BENE.

COME DA REGOLE DELLO SCENARIO NESSUN MOVIMENTO PER IL BENE NEL PRIMO TURNO.

CANI E FURFANTI HANNO LA STESSA MAESTRIA, STESSA DIFESA E STESSA FORZA.

FERENDO ENTRAMBI CON 4+ DIVENTA MOLTO PERICOLOSO PERDERE UN COMBATTIMENTO, MANTENERE IL GRUPPO UNITO MI DOVREBBE CONSENTIRE QUALCHE COMBATTIMENTO IN SUPERIORITÀ NUMERICA ... SE I FURFANTI SARANNO COSÌ CORAGGIOSI DA RIUSCIRE A CARICARE I FEROCI ANIMALI.

ENTESSA:

OSSERVANDO LE DIFFERENZE DI MODELLI A FAVORE DEL MALE, 5 CONTRO 3 (ALMENO INIZIALMENTE), HO DECISO DI SCHIERARE I CANI CERCANDO DI COPRIRE QUASI TUTTO IL TAVOLO, IN MODO ARGINARE QUALCHE MOVIMENTO CASUALE DOVUTO ALLA PERDITA DELL'INIZIATIVA NELLE PRIME FASI DELLO SCENARIO. INOLTRE IL BUON MOVIMENTO DEI CANI MI PERMETTERÀ DI RECUPERARE TUTTI GLI ANIMALI ABBASTANZA IN FRETTA NELLA DIREZIONE DEI BRIGANTI. SPERANDO NELL'ARRIVO DI MAGGOT ...

SECONDO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL BENE, RISULTATO 6 BENE.

I TRE CANI SI MUOVONO DI 6", PARI AL RISULTATO DEL DADO DELL'INIZIATIVA, VERSO IL BORDO IN CUI HANNO INIZIATO A MUOVERSI I FURFANTI, SENZA OLTREPASSARE LE LINEE DI FILARI.

MALE.

I 5 FURFANTI AVANZANO PIÙ VELOCEMENTE POSSIBILE PER CERCARE DI TROVARE RIPARO DAL TEMPORALE E FINALMENTE BERE UNA BUONA BIRRA.



TERZO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL MALE, RISULTATO 4 MALE.

I 5 FURFANTI AVANZANO SEMPRE VELOCEMENTE NASCONDENDOSI TRA GLI ALBERI ED INIZIANDO AD INTRAVEDERE I PRIMI FILARI DEL CAMPO DI MAGGOT.

BENE.

I CANI VENGONO MOSSI DAL GIOCATORE DEL MALE DI 4" NELLA DIREZIONE OPPOSTA AI FURFANTI.



QUARTO TURNO:

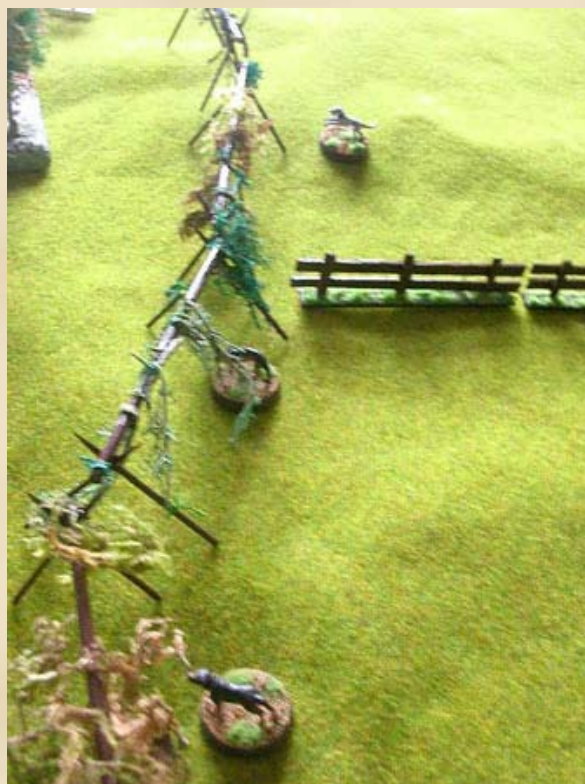
INIZIATIVA VINTA DAL BENE, RISULTATO 6 BENE.

I CANI SI MUOVONO DI 6" VERSO I FILARI CERCANDO DI RIDURRE LA DISTANZA DAGLI INTRUSI.

MALE.

IL FURFANTE CON L'ARCO INDIVIDUA UN CANE E DECIDE DI PROVARE A COLPIRLO, QUINDI SI MUOVE DI METÀ MOVIMENTO CERCANDO UNA POSIZIONE FAVOROLE.

IL TIRO NON HA SUCCESSO, LA FRECCIA SI PERDE NELL'OSCURITÀ DEL BOSCO.



QUINTO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL MALE, RISULTATO 1 MALE.

I FURFANTI SI MUOVONO SEMPRE PIÙ VELOCEMENTE POSSIBILE, MENTRE IL BANDITO DESISTE DAL TIRARE ALTRE FRECCIE. ORMAI I CANI SONO VICINI.

BENE.

I CANI VENGONO MOSSI DAL GIOCATORE DEL MALE DI 1" NELLA DIREZIONE OPPOSTA AI FURFANTI.

SESTO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL MALE

MALE.

ORMAI I CANI SONO A MENO DI 6", INIZIANO AD ABBAIARE CERCANDO DI AVVISARE MAGGOT.

I FURFANTI SI MUOVONO VERSO HOBBYVILLE, E UNO DI LORO, PRESO DA UN IMPETO DI CORAGGIO, CARICA RAFFA.

BENE.

ZANNA SI AVVICINA CORRENDO.

MAGGOT SENTE I LATRATI DEI SUOI CANI E DECIDE DI ANDARE A CONTROLLARE, ENTESSE SCHIERA IL FATTORE DAL LATO DI HOBBYVILLE, MUOVENDOLO IN DIREZIONE DEI FURFANTI.

NELLA FASE DI CORPO A CORPO IL FURFANTE VINCE IL COMBATTIMENTO MA NON RIESCE A FERIRE RAFFA.



SETTIMO TURNO:
INIZIATIVA VINTA DAL MALE
MALE.

I FURFANTI PROVANO AD ALLONTANARSI DAI CANI, AVVICINANDOSI AL BORDO DEL TAVOLO DI HOBBYVILLE.

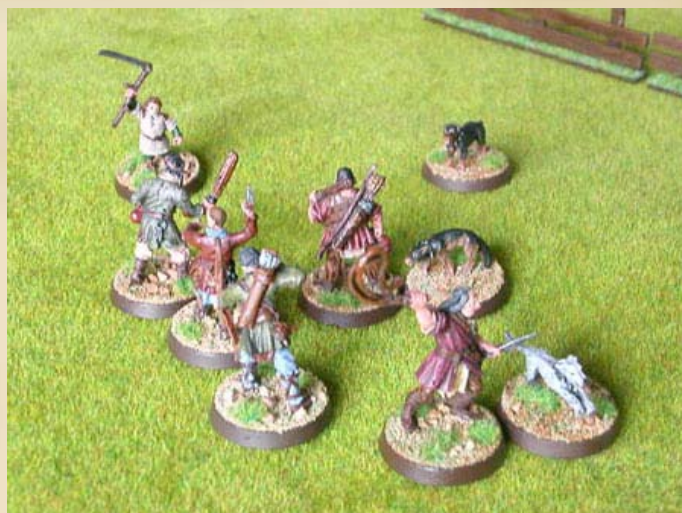
BENE.

MAGGOT CONTINUA AD AVVICINARSI AI FURFANTI PER DARE SUPPORTO AI PROPRI CANI.

LUPU E RAFFA CARICANO UN FURFANTE A TESTA.

ZANNA ORMAI È VICINO ALLA MISCHIA.

NELLA FASE DI CORPO A CORPO RAFFA ED UN FURFANTE VENGONO UCCISI.



OTTAVO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL BENE

BENE

MAGGOT FURIOSO PER LA MORTE DEL SUO CANE CARICA IL FURFANTE PIÙ VICINO.

LUPU E ZANNA CARICANO UN FURFANTE A TESTA.

MALE.

L'ULTIMO FURFANTE LIBERO VEDENDO I COMPAGNI IN DIFFICOLTÀ RIESCE A SUPERARE LA PAURA CAUSATA DALL'ANIMALE E CARICA ZANNA.

ZANNA SOCCOMBE AI DUE FURFANTI CHE VINCONO IL COMBATTIMENTO E RIESCONO A FERIRLO.

NEL FRATTEMPO LUPU RIESCE AD UCCIDERE IL SUO AVVERSARIO.

MAGGOT VINCE IL COMBATTIMENTO MA NON RIESCE A PORTARE UN COLPO MORTALE.



NONO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL BENE

BENE

LUPO CARICA UN FURFANTE.

MAGGOT CARICA UN FURFANTE.

MALE

IL FURFANTE NON COINVOLTO NEI COMBATTIMENTI PROVA AD ALLONTANARSI PER CERCARE DI SCAPPARE.

LUPO PERDE IL COMBATTIMENTO E PERISCE SOTTO LE COLTELLATE INFLITTE DAL BRIGANTE.

ANCHE MAGGOT DISPERATO PER LA PERDITA DEI SUOI ADORATI ANIMALI PERDE LO SCONTRO, E SOLO IL DESTINO EVITA CHE IL PUGNALE PENETRI NELLE SUE CARNI.



DECIMO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL BENE

BENE

MAGGOT IN UN DISPERATO TENTATIVO CARICA UN FURFANTE.

MALE

L'ALTRO FURFANTE CORRE IN AIUTO DEL COMPAGNO CHE COMBATTE CONTRO IL FATTORE.

IL TERZO FURFANTE VEDENDO CHE LA SITUAZIONE SI STA METTENDO PER IL VERSO GIUSTO DECIDE DI TORNARE INDIETRO ED AIUTARE I COMPAGNI, MA NON RIESCE A RAGGIUNGERE LA MISCHIA.

MAGGOT CON LE ULTIME FORZE RIMASTE RIESCE A VINCERE IL COMBATTIMENTO, MA NON RIESCE A COLPIRE I BRIGANTI.

UNDICESIMO TURNO:

INIZIATIVA VINTA DAL MALE

MALE

TUTTI I TRE BRIGANTI CARICANO MAGGOT INTRAPPOLANDOLO.

IL COMBATTIMENTO È IMPARI, MAGGOT ACCERCHIATO NON RIESCE A DIFENDERSI.

LE COLTELLATE DEI FURFANTI, 3 FERITE, RAGGIUNGONO IL POVERO FATTORE CHE PERISCE SOTTO I COLPI DEGLI INVASORI.

I BRIGANTI RIESCONO A FUGGIRE LASCIANDO DUE COMPAGNI RIVERSI SUL CAMPO INSIEME ALLO SFOR-

TUNATO MAGGOT ED I SUOI FEDELI AMICI.



CONCLUSIONE

MEPHYS:

"PARTITA MOLTO DIVERTENTE, DEVO DIRE CHE È ANDATA MEGLIO DEL PREVISTO.

IN ALTRE OCCASIONI IN CUI AVEVAMO GIOCATO QUESTO SCENARIO IL MALE ERA STATO SEMPRE SCONFITTO.

DEVO DIRE CHE LA FORTUNA MI HA AIUTATO VERAMENTE MOLTO, SOPRATTUTTO NEI PRIMI COMBATTIMENTI CONTRO I CANI, PERMETTENDOMI DI MANTENERE LA SUPERIORITÀ NUMERICA SIN DAI PRIMI TURNI. 3 FURFANTI SONO RIUSCITI A PROSEGUIRE PER HOB-BYVILLE, SARANNO MOLTO UTILI NEL PROSSIMO SCENARIO PER CERCARE DI SCAPPARE DALLE TRAPPOLE DI QUEGLI ODIOSI MEZZ'UOMINI."

ENTESSA:

"PUR PERDENDO QUALCHE INIZIATIVA NELLE FASI INIZIALI I CANI NON SONO RIMASTI MOLTO DISTANTI, ANCHE SE UNA MAGGIORE VICINANZA DI ZANNA ALLA MISCHIA SIN DA SUBITO MI AVREBBE CONSENTITO QUALCHE COMBATTIMENTO IN SUPERIORITÀ NUMERICA.

PURTROPPO MEPHYS NON HA INSISTITO CON IL FURFANTE CON L'ARCO AVANZANDO CON TUTTO IL GRUPPETTO COMPATTO.

I FURFANTI SONO STATI MOLTO CORAGGIOSI E SOLO UNA VOLTA NON SONO RIUSCITI A CARICARE UNO DEI CANI.

MAGGOT È RIUSCITO AD ENTRARE SUBITO IN SCENA, MA LE PERDITE HANNO CONSENTITO AL GIOCATORE DEL MALE DI ESSERE SEMPRE IN SUPERIORITÀ NUMERICA. UNA VOLTA RIMASTO DA SOLO NON È PIÙ STATO POSSIBILE FAR NULLA.

PECCATO, SIA MAGGOT CHE I SUOI TRE CANI NON SARANNO PIÙ DISPONIBILI NEGLI SCENARI SUCCESSIVI DELLA CAMPAGNA.

SARANNO LE TRAPPOLE A FERMARE QUESTI CATTIVONI."

MEPHYS & ENTESSA

HOUSE RULES E SCENARI

LA BATTAGLIA DI CAMPO GAGGIOLO

DESCRIZIONE

DOPO ALCUNI ANNI DALLA FINE DELL'ASSEDIO DI BARAD-DUR, IL RE ISILDUR LASCIÒ IL TRONO DEL REGNO DI GONDOR AL FIGLIO DI ANARION, SUO DEFUNTO FRATELLO, E PARTÌ VERSO IL REGNO DI ARNOR, AL NORD, PER SALIRE SUL TRONO AL POSTO DEL PADRE ELENLIL. AL SUO SEGUITO I TRE FIGLI E UN NUTRITO GRUPPO DI GUERRIERI DI SCORTA CON IL COMPITO DI PROTEGGERE IL RE, IL QUALE PORTAVA AL COLLO UN OGGETTO IL CUI VALORE SUPERAVA QUELLO DELLE VITE DI TUTTI GLI UOMINI DELLA SPEDIZIONE: L'UNICO ANELLO, STRAPPATO DALLE MANI DI SAURON STESSO ALLE PENDICI DEL MONTE FATO.

GLI SPOSTAMENTI DEL RE TUTTAVIA NON RESTARONO INOSSERVATI. AVIDI OCCHI SEGUIVANO I SUOI MOVIMENTI E PERFIDE MENTI PROGETTAVANO UNA TRAPPOLA. QUANDO LA SPEDIZIONE GIUNSE IN PROSSIMITÀ DEL FIUME GAGGIOLO, ORMAI IN PROCINTO DI INTRAPRENDERE LA TRAVERSATA DELLE MONTAGNE NEBBIOSE, I SOLDATI SUBIRONO L'IMBOSCATA DI UN NUTRITO CONTINGENTE DI ORCHI, ATTIRATI DAL POTERE DELL'ANELLO CHE PERPETUATA LA VOLONTÀ DI SAURON STESSO.

MAPPA

AGGIUNGERE QUANTI PIÙ CESPUGLI POSSIBILE SUL PENDIO DELLA COLLINA CHE DÀ VERSO LA STRADA

SCHIERAMENTI

SE VOLETE RIVIVERE LA BATTAGLIA CON GLI STESSI PARTECIPANTI ORIGINALI ALLORA DALLA PARTE DEL BENE SI SCHIERANO OBBLIGATORIAMENTE ISILDUR (HA CON SÉ L'ANELLO), I SUOI TRE FIGLI ELENLIL, ARATAN E CIRYON (PROFILI DI CAPITANI DI GONDOR) E UN GUERRIERO CON STENDARDO. IL RESTO DELLA SPEDIZIONE È FORMATO DA GUERRIERI DI GONDOR CON EQUIPAGGIAMENTI DI VOSTRA SCELTA.

DALLA PARTE DEL MALE SI SCHIERANO ORCHETTI E CAVALIERI SU LUPI SELVAGGI, CHE DEVONO ESSERE GUIDATI DA ALMENO 2 CAPITANI, CON EQUIPAGGIAMENTI DI VOSTRA SCELTA.

IL VALORE IN PUNTI DELLE DUE ARMATE DEVE ESSERE UGUALE.

DISPOSIZIONE

IL BENE SCHIERA SULLA STRADA IN UN RETTANGOLO DI 20 X 8 CM, ISILDUR DEVE ESSERE IN TESTA ALLA COLONNA CON LO STENDARDIERE.

IL MALE SCHIERA IN UN RETTANGOLO DI 25 X 8 CM DISTANTE 27 CM DAL BORDO SUPERIORE E 60 CM DA QUELLO INFERIORE.

OBIETTIVI

IL BENE DEVE FAR FUGGIRE ISILDUR DAL LATO OPPOSTO DEL TAVOLO E RIDURRE AL 50% LO SCHIERAMENTO DEL MALE

IL MALE DEVE UCCIDERE ISILDUR E RIDURRE AL 50% LO SCHIERAMENTO DEL BENE.

OGNI ALTRO RISULTATO VIENE CONSIDERATO COME UN PAREGGIO. LA PARTITA TERMINA NON APPENA UNO DEI DUE SCHIERAMENTI VIENE RIDOTTO AL 50% DELLA FORZA INIZIALE.

REGOLE SPECIALI

AGGUATO

ISILDUR E IL SUO SEGUITO SONO IGNARI DEL FATTO CHE GLI ORCHI GLI

HANNO TESO UNA TRAPPOLA E CREDONO CHE LA STRADA SIA SICURA. PER RAPPRESENTARE QUESTA CONDIZIONE, I MODELLI DEL BENE NON POSSONO ABBANDONARE LA STRADA FINCHÉ GLI ORCHI NON MANIFESTANO LA LORO PRESENZA O FINO A QUANDO QUESTI ULTIMI NON VENGONO AVVISTATI DA UN SOLDATO. PER AVVISTARE UN ORCO, UN MODELLO DEL BENE DEVE VEDERE COMPLETAMENTE E CHIARAMENTE UN MODELLO AVVERSARIO; A QUEL PUNTO VERRÀ DATO L'ALLARME E I MODELLI DEL BENE POTRANNO ANCHE ABBANDONARE LA STRADA.

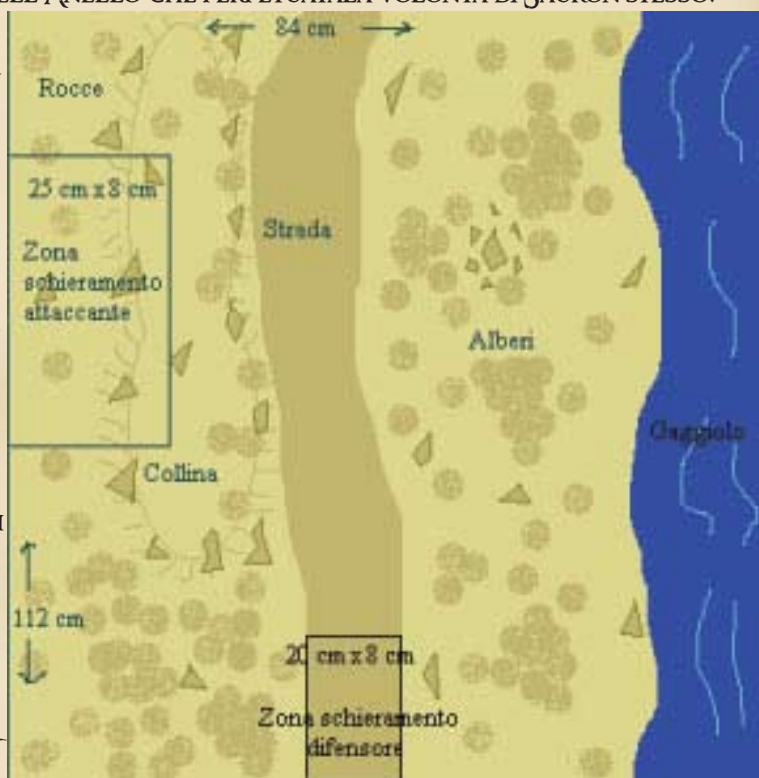
FIUME GAGGIOLO

ISILDUR, NEL DISPERATO TENTATIVO DI SALVARSI LA VITA, PUÒ ANCHE TENTARE LA SORTE TUFFANDOSI NEL FIUME GAGGIOLO. A 7 CM DALLA RIVA LA CORRENTE LO TRASPORTERÀ DI 20 CM IN LINEA RETTA A TURNO NELLA

FASE DI MOVIMENTO MA RISCHIERÀ DI ANNEGARE PER IL PESO DELL'ARMATURA; PRIMA DI MUOVERE TIRATE UN DADO: CON 1-2 ISILDUR ANNEGA, CON 3-6 RIMANE A GALLA.

SENSI DI ORCO

DOPO CHE GLI ORCHI SONO STATI SCOPERTI, ISILDUR PUÒ INDOSSARE L'ANELLO. TUTTAVIA IL RUMORE DELLA SUA FUGA PRECIPITOSA PUÒ ESSERE PERCEPITO DAI SENSI FERINI DEGLI ORCHI; TIRATE UN DADO PER OGNI MODELLO DEL MALE (LUPI SELVAGGI COMPRESI) CHE SI TROVI ENTRO 14 CM DA ISILDUR: CON 1-4 PERCEPISCE LA SUA PRESENZA E LO PUÒ CARICARE, CON 5-6 IL RUMORE DELLA BATTAGLIA LO CONFONDE E QUINDI NON RIESCE A INDIVIDUARE IL RE.



RUBRICHE

IL GIUDIZIO DEL RE:

RECENSIONE DEL NUOVO MANUALE DEL SIGNORE DEGLI ANELLI

LA PRIMA IMPRESSIONE DEL MANUALE È DECISAMENTE BUONA.

COPERTINA RIGIDA (HARDBACK PER LA GW :O)) DI COLORE BLU, IN STILE "IL RITORNO DEL RE", CON L'UNICO ANELLO CHE DOMINA A CENTRO PAGINA.

SUL RETRO, ALCUNE FOTO DI MOMENTI DI GIOCO ED UN SOMMARIO CON I MACRO CONTENUTI DEL MANUALE.

SFOGLIANDO LE PRIME PAGINE L'IMPRESSIONE RIMANE PIÙ CHE POSITIVA, LO SFONDO STILE PERGAMENA DELIMITATA DA SCRITTE IN ELFICO CONFERISCE UN ASPETTO UN PO' ANTICHIZZATO E SICURAMENTE "PREZIOSO".

CONTENUTO

POSSIAMO DIVIDERE IL MANUALE IN DUE MACRO SEZIONI: LA PRIMA DEDICATA A REGOLE E PROFILI E LA SECONDA ALL'HOBBY.

LA SEZIONE DELLE "REGOLE BASE" È STATA SNELLITA PER FACILITARE L'APPRENDIMENTO DELLE VARIE FASI DI GIOCO: MOVIMENTO, TIRO E COM-

BATTIMENTO.

TUTTE LE ALTRE REGOLE SONO STATE INSERITE NELLA SEZIONE "REGOLE AVANZATE" SONO STATI INSERITI TUTTI GLI ALTRI ARGOMENTI: CORAGGIO, CAVALLERIA, EROI, ARMI ED ALTRI EQUIPAGGIAMENTI, MUMAKIL, ASSEDI.

QUESTA PARTE PRESENTA LE MODIFICHE PIÙ IMPORTANTI PER QUANTO RIGUARDA LE MECCANICHE DI GIOCO.

SICURAMENTE IL TEST DI CORAGGIO, AL RAGGIUNGIMENTO DEL BREAK POINT, ERA L'ARGOMENTO PIÙ DISCUSO NEI VARI FORUM PRIMA DELL'USCITA DEL MANUALE. IL FALLIMENTO DEL TEST ORA COMPORTA LA PERDITA IMMEDIATA DEL MODELLO, PER QUESTO MOTIVO GLI EROI CON LA LORO ABILITÀ "RESISTERE" DIVENTANO ANCORA PIÙ IMPORTANTI. INOLTRE QUESTO TIRO PUÒ ESSERE MODIFICATO UTILIZZANDO I PUNTI VOLONTÀ COME SE FOSSERO PUNTI POSSANZA.

ANCHE NELLA PARTE DEDICATA ALLA CAVALLERIA TROVIAMO UNA BELLA NOVITÀ: SI PUÒ DECIDERE



IN FASE DI COMBATTIMENTO SE COMBATTERE CON LA MAESTRIA/ATTACCHI/FORZA DEL CAVALIERE OPPURE DELLA CAVALCATURA, A SECONDA DI CIÒ CHE MEGLIO CONVIENE.

SICURAMENTE È UNA MODIFICA MOLTO UTILE PER GLI ORCHETTI SU LUPI SELVAGGI: ADESSO POTRANNO UTILIZZARE LA FORZA DEL LUPO PER FERIRE! QUESTO AUMENTO DI COMPETITIVITÀ DEL MODELLO HA COME CONSEGUENZA UN COSTO MAGGIORE DELLO STESSO: 12 PUNTI AL POSTO DEI PRECEDENTI 10.

UN'ALTRA IMPORTANTE NOVITÀ È CHE LA SALVA DI FRECCHE SI POTRÀ EFFETTUARE CON UN MINIMO DI 10 MODELLI.

NATURALMENTE DI NOVITÀ CE NE SONO MOLTE ALTRE, MA VI INVITO A SCOPRIRE ACQUISTANDO IL MANUALE.

LA SEZIONE DEI PROFILI È UN'ALTRA DI QUELLE MAGGIORMENTE ATTESE.

PER FACILITARE E PROMUOVERE L'UTILIZZO DI ESERCITI A TEMA, I VARI MODELLI SONO STATI DIVISI PER REGIONE DI APPARTENENZA, MORDOR, HARAD, GONDOR, LA CONTEA, ISENGARD, ECC ... ALCUNI PERSONAGGI HANNO SUBITO DELLE MODIFICHE CONSISTENTI: ELROND, GALADRIEL, I NAZGUL, ECC ...

LA MAGGIOR PARTE NON È STATA MODIFICATA E PER ALTRI CI SONO STATI SEMPLICI RITOCCHI (ES. I BELLICOSI).

SONO RAGGRUPPATI INSIEME VERAMENTE TANTI PROFILI ED È MOLTO COMODO AVERLI ORDINATI E DISPONIBILI IN UN SOLO MANUALE.

PURTROPPO NELLA PRIMA EDIZIONE NON È PRESENTE L'ESERCITO DEI MORTI, MA È POSSIBILE SCARICARE I PROFILI CORRISPONDENTI DAL SITO GW ITALIANO.

MANCA ANCHE GOLFIMBUL E CI SONO ALCUNI ERRORI DI STAMPA: CONSIGLIO DI CONSULTARE IL SITO DELL'ANELLO PER AVERE LE CORREZIONI AGGIORNATE.

LA SEZIONE DEDICATA ALL'HOBBY È MOLTO CORPOSA MA PURTROPPO LA QUALITÀ NON È PARAGONABILE ALLA PRIMA PARTE DEL MANUALE: ANZI, AI GIOCATORI PIÙ ESPERTI POTREBBE SEMBRARE ADDIRITTURA DELUDENTE.

INFATTI MOLTI DEGLI ARTICOLI SONO GIÀ STATI PUBBLICATI NEI VARI MANUALI/SUPPLEMENTI E SULLA RIVISTA WHITE DWARF.

NUMEROSE LE GUIDE PITTURA, DI QUALITÀ E DETTAGLIO MOLTO VARIABILE DA UNA ALL'ALTRA.

MANCA UNO SCHEMA COMUNE CHE AVREBBE SEMPLIFICATO L'ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO.

SONO PRESENTI 3 GUIDE DEDICATE ALLA COSTRUZIONE DEGLI ELEMENTI SCENICI: TAVOLO DA GIOCO, MURA E PORTONE DI UNA FORTEZZA E TERRENO COSTIERO.

AL TERMINE DI QUESTA SEZIONE SONO PRESENTI I 4 SCENARI CLASSICI DA TORNEO E LE REGOLE/SCENARI DELLE INCURSIONI COSTIERE.

CONCLUSIONE

IN DEFINITIVA IL MANUALE È UN BUON PRODOTTO, MA CON ALCUNE NOTE NEGATIVE: QUALCHE DIMENTICANZA DI TROPPO ED ALCUNI ERRORI NEI PROFILI.

LA SEZIONE DELL'HOBBY POTRÀ LASCIARE UN PO' DI AMARO IN BOCCA AI VECCHI GIOCATORI CHE AVEVANO ACQUISTATO TUTTI I MANUALI/SUPPLEMENTI E SEGUONO REGOLARMENTE LA RIVISTA WHITE DWARF.

QUESTE OSSERVAZIONI TENGONO PRESENTE IL PREZZO DI VENDITA DEL MANUALE, 50 EURO, CHE NON È PROPRIO POCHISSIMO PER UN PRODOTTO DEL GENERE.

PER CHI INIZIA A GIOCARE CONSIGLIO DI ACQUISTARE LA SCATOLA "LE MINIERE DI MORIA": PER LO STESSO PREZZO SI ACQUISTA UN MANUALE CON TUTTE LE REGOLE ED I PROFILI DEI PERSONAGGI PRESENTI NEL PRIMO FILM, ELEMENTI SCENICI PER ARRICCHIRE LA TOMBA DI BALIN ED UN BUON NUMERO DI MINIATURE, COMPRESA LA COMPAGNIA AL COMPLETO IN PLASTICA.

QUESTO SET CONSENTE DI GIOCARE UN BUON NUMERO DI SCENARI SIN DA SUBITO.

PER CHI VUOLE DEDICARSI A RICOSTRUIRE IL PERCORSO DELLA COMPAGNIA DELL'ANELLO, CONSIGLIO DI ACQUISTARE IL MANUALE CORRISPONDENTE (RECENSIONE SUL PROSSIMO NUMERO), RICCO DI SCENARI, GUIDE DI PITTURA E GUIDE ALLA COSTRUZIONE DEGLI ELEMENTI SCENICI. CON L'AGGIUNTA DEL PROFILO DI GILDOR.

IL MANUALE, RINOMINATO AMICHEVOLMENTE IN "MANUALONE", È PIÙ ADATTO AI VETERANI DEL SDA, CHE MAGARI POSSIEDONO GIÀ TUTTE LE MINIATURE DE "LE MINIERE DI MORIA" ED HANNO BISOGNO DI UN PRODOTTO COMPLETO CHE CONTENGA TUTTE LE REGOLE E I PROFILI USCITI SINO AD OGGI.

DIVENTA UN "MUST" PER CHI VUOLE CIMENTARSI NEI TORNEI UFFICIALI GAMES WORKSHOP.

MEPHYS

FAQ (AGGIORNATO AL 3 NOVEMBRE)

EQUIPAGGIAMENTO

D- IL PUGNALE CONTA COME ARMA BIANCA AD UNA MANO?

R- SÌ.

D- ALCUNI PROFILI NON RIPORTANO NELL'EQUIPAGGIAMENTO L'ARMA AD UNA MANO, ES. I GUERRIERI ELFI "NESSUN EQUIPAGGIAMENTO" NEL LORO PROFILO DI BASE. QUESTO SIGNIFICA CHE SONO DISARMATI?

R- TUTTI I MODELLI HANNO UN'ARMA AD UNA MANO SE NON E' ESPRESSAMENTE SPECIFICATO CHE SONO DISARMATI.

COSÌ I GUERRIERI ELFI POSSIEDONO UN'ARMA AD UNA MANO.

REGOLE AVANZATE

D- NELLE REGOLE DEI PASSEGGERI, IL TESTO RIPORTA: "SE IL CAVALIERE E' UCCISO O SMONTA, IL PASSEGGERO AUTOMATICAMENTE SARA' DISARCIONATO". NON DOVREBBE ESSERE: "SE IL CAVALIERE E' UCCISO O DISARCIONATO"?

R- DOVREBBE ESSERE: "SE IL CAVALIERE E' UCCISO, SMONTA O E' DISARCIONATO, IL PASSEGGERO E' AUTOMATICAMENTE DISARCIONATO".

SEZIONE DELLE FORZE

D- IL PROFILO PER IL MODELLO ***** NON E' PRESENTE NEL MANUALE. SI POSSONO UTILIZZARE I PROFILI PRESENTATI NEI LIBRI PRECEDENTI?

R- SÌ, MA CONTROLLARE IL SITO WEB, SARANNO DISPONIBILI VARI PDF PER I PROFILI. ([HTTP://UK.GAMES-WORKSHOP.COM/THELORDOFTHERINGS/GAMING/](http://uk.games-workshop.com/thelordoftherings/gaming/))

RIFUGI DEGLI ELFI

D- QUAL'E' IL RAGGIO DEL POTERE "RINNOVAMENTO" DI ELROND?

R- 12"/28CM.

D- IL MODELLO DELL'ELFO CAPITANO, A PAG. 96, APPARE CON UNA LANCIA, IL PROFILO DELL'ELFO CAPITANO NON HA LA LANCIA NELLE OPZIONI DELL'EQUIPAGGIAMENTO. POSSONO AVERE LA LANCIA?

R- NO.

MORIA

D- QUAL'E' IL VALORE DI MOVIMENTO DEL BARLOG?

R- IL BARLOG RIENTRA NELLA CATEGORIA DEGLI SPIRITI, IL SUO MOVIMENTO E' RIFERITO A QUESTA CATEGORIA.

REAME BOSCOLO

D- LA REGOLA SPECIALE DEL COLPO MIRATO DI LEGOLAS RIPORTA CHE PUO' TIRARE IN COMBATTIMENTO. QUESTO VUOL DIRE CHE PUO' TIRARE IN UN CORPO A CORPO IN CUI E' IMPEGNATO ANCHE UN MODELLO

DEL BENE?

R- SÌ, SE USA QUESTA PARTICOLARE ABILITA' USUFUIRA' DI UN COLPO AUTOMATICO SUL MODELLO BERSAGLIO DEL MALE.

ISENGARD

D- NELLA SQUADRA DI DEMOLIZIONE, IL CORAGGIO DEI BELLICOSI E' 8, MENTRE NEL PROFILO STANDARD DEL BELLICOSO E' 7. QUAL'E' CORRETTO?

R- IL CORAGGIO DEI BELLICOSI E' 7.

D- NELLA DESCRIZIONE DELLA SQUADRA DI DEMOLIZIONE, RIPORTA CHE I BELLICOSI CON LA TORCIA NON POSSONO USARE LA SPADA A DUE MANI. COSA SIGNIFICA?

R- UN BELLICOSO CON LA TORCIA NON PUO' UTILIZZARE LA SPADA A DUE MANI, IN CORPO A CORPO USERA' IL PUGNALE.

GONDOR

D- CAVALIERI DI DOL AMROTH, LA LORO REGOLA SPECIALE RIPORTA "DOL AMROTH PER GONDOR!" RIFERITA AI CAPITANI DI DOL AMROTH. E' UN ERRORE?

R- SÌ, DOVREBBE ESSERE "CAVALIERI DI DOL AMROTH".

D- NEL MANUALE NON SONO PRESENTI I PROFILI DELL'ARMATA DEI MORTI, POSSO UTILIZZARE QUELLI DEL MANUALE "IL RITORNO DEL RE"? OPPURE DOVE POSSO TROVARE QUELLI AGGIORNATI?

R- I NUOVI PROFILI SONO STATI ERRONEAMENTE OMESSI DAL NUOVO MANUALE.

LA NUOVA VERSIONE E' DISPONIBILE A QUESTO LINK: [HTTP://IT.GAMES-WORKSHOP.COM/PC/LORD_OF_THE_RINGS/RETURN_OF_THE_KING/ARMYOFTHEDeATH.HTM](http://it.games-workshop.com/PC/LORD_OF_THE_RINGS/RETURN_OF_THE_KING/ARMYOFTHEDeATH.HTM)

MORDOR

D- NEL PROFILO DEGLI SPETTRI DELL'ANELLO COMPARE UNA REGOLA SPECIALE "SPETTRI DELL'ANELLO E L'ANELLO". QUAL'E' QUESTA REGOLA?

R- E' UN ERRORE, NON C'E' NESSUNA REGOLA SPECIALE, E' COMPRESA NELLA REGOLA "LA VOLONTA' DEL MALE".

RACCONTI PERDUTI ... E PURTROPPO RITROVATI!

In un luogo non precisato di un tavolo di gioco qualsiasi, si sta consumando la solita carneficina di orchi...

Capitano ci stanno massacrando! Abbiamo quasi raggiunto il 50% !! Siamo spacciati!!!



Cribbio! Con le nuove regole e con la schifezza di Coraggio che ci ritroviamo, veniamo eliminati con troppa facilità!

Uccidete senza pietà questi luridi orchi! Saccheggiate le loro case, violentate le loro donne e mangiate i loro bambini!



Perché gli orchi hanno figli?!?!

Voglio morte e distruzione, stasera banchetteremo con carne di orco!

... il massacro continua...



Sai che schifo...

E' arrivato il momento!...

Non vorrà mica dire... ?

... non ho altra scelta, il momento è disperato ed è la nostra unica speranza!



Perdindirindina!

PRESTO! CHIAMATELO SUBITO!!!



Ma che cacchio è quello?...



... non sarà mica....????



Sì! E' proprio lui!!!



E' IL TROLL DI MORDOR!!!

Vai Agenore...ATTACCA!!!

???

Agenore???

NGO...

FUOCO!!!

Fuggi pure vigliacco!
Tanto prima o poi ti ritrovooooooooooooo!!!...

NGO...

To be
Continued...

BOARD GAMES

PIRATES OF THE SPANISH MAIN

DA BAMBINO (MOLTI, MA MOLTI ANNI FA), LEGGENDO I LIBRI DI SALGARI, SOGNAVO LE AVVENTURE DI PIRATI, CORSARI E BUCANIERI. A QUELL'EPOCA (ANNI '70) MINIATURE NE ESISTEVANO POCHE ED ERANO SOPRATTUTTO PER GIOCHI D'ELITE, COME LE RICOSTRUZIONI DELLE BATTAGLIE NAPOLEONICHE E VIA DICENDO. I SOLDATINI DI PLASTICA DELL'ATLANTIC, INVECE, FACEVANO FURORE, MA ERANO LIMITATI ALLA SECONDA GUERRA MONDIALE, AL FAR WEST E SOLO IN UN SECONDO TEMPO AD AMBIENTAZIONI STORICHE... DI PIRATI E CORSARI NEMMENO A PARLARNE. L'AIRFIX SI CIMENTÒ (E TUTTORA SI CIMENTA) CON SOGGETTI STORICI, MA SENZA OSARE TROPPO...

NEPPURE EVENTI MEDIATICI COME LE FICTION (ALL'EPOCA TELEROMANZI...) A PUNTATE DI SANDOKAN E I FILM DEL CORSARO NERO CONTRIBUIRONO A DARE UNA SCOSSA AL MERCATO, E COSÌ DA GRAN SOGNATORE E GIOCATORE DI SOLDATINI "IN SOLITARIO" INIZIAI AD INVENTARE... CASA MIA SI RIEMPÌ VELOCEMENTE DI UNA MAREA DI NAVI E SOLDATINI DISEGNATI SU CARTA E CARTONCINO: OVVIAMENTE TUTTI PIRATI E CORSARI...

...E DOPO 30 ANNI ECCO CHE ESCE LA WIZKIDS GAMES CON QUESTO COLPO DI GENIO CHE GIUDICO VERAMENTE UNICO E SENSAZIONALE: PIRATES OF THE SPANISH MAIN, IL PRIMO (COME DICONO LORO) GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILE E COSTRUIBILE.



L'IDEA È VERAMENTE SEMPLICE MA GENIALE: IL GIOCO RIEVOCA GLI SCONTRI TRA I CORSARI, I PIRATI E LE NAZIONI CHE ALLORA AVEVANO INTERESSI ECONOMICI E COMMERCIALI NEL MAR DEI CARAIBI. PER FAR RIVIVERE LA CORSA AI TESORI, GLI ABBORDAGGI, I CANNONEGGIAMENTI E VIA DICENDO, LA WIZKIDS HA INVENTATO NAVI A 1, 2, 3, 4 O 5 ALBERI STAMPATE SU CARD PLASTICHE (DI STIRENE) PREFUSTELLATE, FACILISSIME

DA MONTARE E DOTATE PROPRIO DI TUTTO, BANDIERA E NASTRO DI COMBATTIMENTO COMPRESI: E TUTTO IN POCHI CENTIMETRI! OGNI NAVE HA UNA CARATTERISTICA PARTICOLARE CHE LA DISTINGUE DALLE ALTRE. PER COMPLETARE L'OPERA, C'È TUTTA UNA SERIE DI PERSONAGGI E MEMBRI DI EQUIPAGGIO CHE CONFERISCONO ALLE NAVI CARATTERISTICHE VARIABILI, COME UNA MAGGIOR CAPACITÀ DI MOVIMENTO, DI FUOCO, ECC.

OGNI BUSTA, AL MODICO (SI FA PER DIRE) COSTO DI 4 EURO, CONTIENE UN PAIO DI NAVI, CARD PERSONAGGIO O EQUIPAGGIO, UNA CARD CON GETTONI DEL TESORO (O TESORI UNICI CON VARIABILI ED IMPREVISTI), UN'ISOLA, UN MINIDADO E IL REGOLAMENTO COMPLETO.



LE FLOTTE (PIRATA, INGLESE E SPAGNOLA) VENGONO COSTRUITE CON IL CRITERIO, A NOI FAMILIARE, DEI PUNTI: OGNI NAVE, PERSONAGGIO O MEMBRO DELL'EQUIPAGGIO HA UN DETERMINATO COSTO IN PUNTI. CARTE SPECIALI E RARITÀ (COME LE NAVI FANTASMA) OFFRONO MOLTEPLICI POSSIBILITÀ DI DIMINUIRE IL COSTO IN PUNTI OPPURE DI POTER INSERIRE EQUIPAGGI GRATUITAMENTE, OPPURE, ANCORA, DI AUMENTARE A DISMISURA LA POTENZA DELLA FLOTTA. MOVIMENTO E GITTATA DEI CANNONI SI MISURANO UTILIZZANDO LATO LUNGO E CORTO DELLA CARD, SENZA ALTRI VINCOLI E OGNI NAVE, È CARATTERIZZATA DA SPECIFICHE CAPACITÀ DI MOVIMENTO E DI CARICO E UN NUMERO DI ALBERI CHE COINCIDE CON QUELLO DEI CANNONI. I CANNONI POSSONO AVERE GITTATA DIVERSA, MODIFICABILE CON LE CARTE PERSONAGGIO O EQUIPAGGIO. L'USCITA DELLE DUE ESPANSIONI "PIRATES OF THE CRIMSON COAST" E "PIRATES OF REVOLUTION" HA AGGIUNTO UNA GRANDISSIMA VARIABILITÀ AL GIOCO, INSERENDO FRANCESI E AMERICANI, MA ANCHE NUOVE TIPOLOGIE DI NAVI (GLI SCHOONER), I FORTI DA PIAZZARE SULLE ISOLE, I "TERRENI" (REEF CORALLINI,

BANCHI DI NEBBIA E BANCHI DI ALGHE), EQUIPAGGI NUOVI (COME SPECIALISTI VARI DI TIRO) E UNA MAREA DI NUOVI PERSONAGGI CHE POSSONO ESSERE LINKATI TRA LORO O ALLE NAVI. NELL'ULTIMA ESPANSIONE SONO COMPARI ANCHE I SEGNALINI EVENTO, PER DARE UN'ULTERIORE VARIABILITÀ AL GIOCO.

A FINE OTTOBRE USCIRÀ LA TERZA ESPANSIONE, "PIRATES OF THE BARBARIAN COAST", DI CUI ESISTE GIÀ UNA SPECIE DI ANTEPRIMA INSERITA COME RARITÀ NELL'ULTIMA ESPANSIONE: I PROTAGONISTI STAVOLTA SARANNO I PIRATI CHE VENGONO DALLE COSTE AFRICANE DEL MEDITERRANEO E UN'ALTRA TIPOLOGIA DI NAVE HA FATTO LA SUA COMPARSА, LA GALEA!

AL DI LÀ DELLA SEMPLICE CORSA ALL'ORO, COMUNQUE DIVERTENTE SE CI SI RIESCE A COSTRUIRE UNA FLOTTA IN GRADO DI CORRERE E, NELLO STESSO TEMPO, BLOCCARE L'AVVERSAIO, A MIO PARERE CI SI PUÒ DIVERTIRE MOLTISSIMO CREANDO SCENARI PARTICOLARI (NE HO INVENTATI E TESTATI UNA DECINA E FUNZIONANO BENISSIMO).

A QUESTO PUNTO ... TUTTI A BORDO E SPIEGATE AL VENTO IL JOLLY ROGER: BASTA UNA SUPERFICIE LISCIA (IO MI SONO FATTO FARE DA UN AMICO UN TAVOLO DI GIOCO IN FOREX DI 80X80 CM CON STAMPATO IL RIFLESSO DELL'ACQUA!) E TANTA IMMAGINAZIONE. PER AVERE MAGGIORI INFORMAZIONI ECCO IL LINK DEL SITO UFFICIALE DEL GIOCO: [HTTP://WWW.WIZKID-SGAMES.COM/PIRATES/DEFAULT.ASP](http://www.wizkid-sgames.com/pirates/default.asp)



BABADILLO

ECCO ALCUNI ESEMPI DI NAVI CHE SI POSSONO TROVARE ALL'INTERNO DELLE BUSTINE



