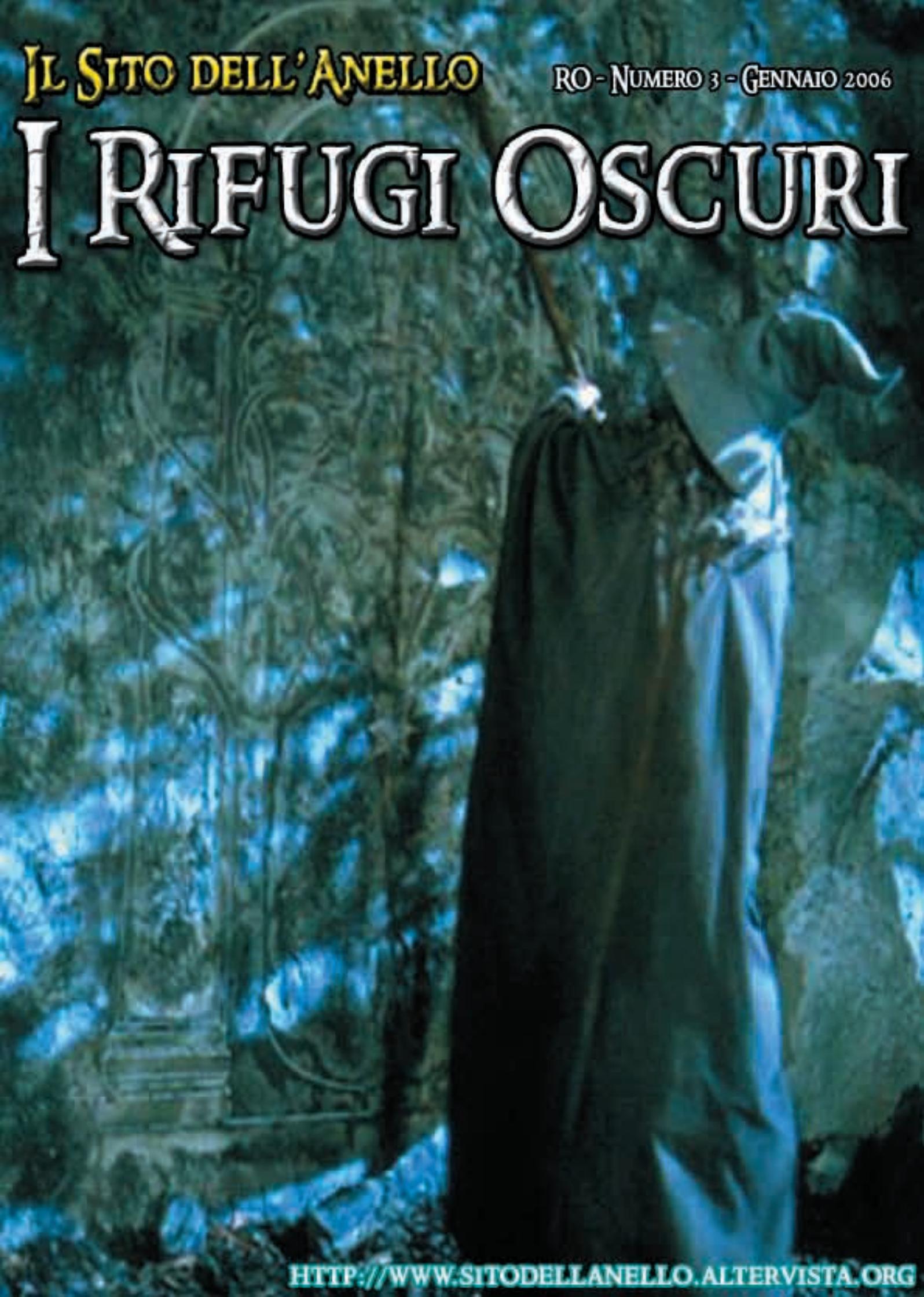


IL SITO DELL'ANELLO

RO - NUMERO 3 - GENNAIO 2006

I RIFUGI OSCURI



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

SOMMARIO

NEWS ED EVENTI

- 02 EDITORIALE
- 03 SCRUTANDO NEL PALANTIR: NEWS E RUMORS
- 05 GT2005
- 07 LE INIZIATIVE DEL SITO DELL'ANELLO: TRADUZIONE SUPPLEMENTI "NON UFFICIALI"
CONCORSO "VINCE PIÙ LA PENNA CHE LA SPADA"

PITTURA E MODELLISMO

- 08 GUIDA DI PITTURA : GIMLI
- 10 GUIDA DI MODELLISMO: CAPANNA DI ROHAN
- 13 CONVERSIONE: PREDONI HARADRIM

TATTICHE E BATTAGLIE

- 16 EROI ED ESERCITI: LISTA DEI PROFILI ESISTENTI
- 21 TATTICHE DI GUERRA: HOBBIT
- 24 BATTLE REPORT: UNA ROSSA GIORNATA AL PELLNOR

HOUSE RULES E SCENARI

- 29 SCENARIO: PERSI NELLE MINIERE
- 30 GLI UOMINI DEL LAMEDON

RUBRICHE

- 33 IL GIUDIZIO DEL RE: RECENSIONE DEL SET INTRODUTTIVO "LE MINIERE DI MORIA"
- 36 FOTOGRAFARE LE MINIATURE
- 40 RACCONTI PERDUTI ... E PURTROPPO RITROVATI!
- 42 MINIERE DI MORIA DI CARTA

BOARD GAMES

- 43 RECENSIONE: LA BATTAGLIA DEI 5 ESERCITI



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



HANNO COLLABORATO:
ALBIONE, BARAHIR, ELVENKNIGHT, ECTHELION, OROPHEN, PIRIFOOL.

EDITORIALE

ECCOMI A SCRIVERE L'EDITORIALE DEL TERZO NUMERO DE "I RIFUGI OSCURI". È TERMINATO DA POCO PIÙ DI UN MESETTO IL GT₂₀₀₅ CHE HA VISTO LA PARTECIPAZIONE DI BEN 60 GENERALI, A TESTIMONIANZA DEL FATTO CHE IL GIOCO GODE DI UN OTTIMO INTERESSE.

IL 2006 SEMBRA INIZIARE SOTTO TUTTI I MIGLIORI AUSPICI PER QUEL CHE RIGUARDA LA COMPONENTE TORNEISTICA: AL MOMENTO IN CUI VI STO SCRIVENDO SI SONO GIÀ DISPUTATI DUE EVENTI (CARPI E BOLOGNA, DI CUI POTETE TROVARNE UN RESOCONTO SU "IL SITO DELL'ANELLO") MENTRE MOLTI ALTRI SONO PREVISTI PER I PROSSIMI MESI.

POSSO SOLO CONSIGLIARVI DI SEGUIRCI PER AVERE TUTTE LE INFORMAZIONI NECESSARIE.

ALTRA NOVITÀ, MOLTO SUCCOSA È STATA L'ANTEPRIMA MONDIALE, PRESENTATA AL GT₂₀₀₅, DI ALCUNE DELLE MINIATURE CHE SARANNO PRESENTI NEL SUPPLEMENTO "LA CADUTA DEL NEGROMANTE" PREVISTO PER L'ESTATE/AUTUNNO 2006.

CASTELLANI, SAURON IL NEGROMANTE, RAGNI ED ELFI SONO SOLO ALCUNE DELLE NOVITÀ CHE CI RISERVA IL FUTURO: CONSULTATE "SCRUTANDO IL PALANTIR" PER AVERE ULTERIORI INFORMAZIONI.

ORMAI IMMINENTE È, INVECE, L'USCITA DE "UN'OMBRA AD EST", ATTESO SUPPLEMENTO CHE PORTERÀ IN GRAN NUMERO ESTERLING E KHAND SUI NOSTRI TAVOLI DA GIOCO.

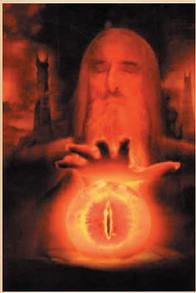
MA ORA VI VOGLIO RACCONTARE QUALCHE INIZIATIVA DEL SITO: CONTINUA IL CONCORSO "VINCE PIÙ LA PENNA CHE LA SPADA" E I PROGETTI DI TRADUZIONE DEI SUPPLEMENTI NON UFFICIALI.

LA TRADUZIONE DE "I COMPAGNI" È TERMINATA E DISPONIBILE SUL SITO: SCOPRITE ALL'INTERNO DELLA FANZINE QUAL'È IL SUPPLEMENTO A CUI STIAMO LAVORANDO ORA!

VI LASCIO ALLA LETTURA, COGLIENDO L'OCCASIONE PER INVITARVI A PARTECIPARE AI VARI PROGETTI DELLA COMUNITÀ DE "IL SIGNORE DEGLI ANELLI".

MEPHYS

SCRUTANDO NEL PALANTIR



Bentornati all'appuntamento fisso con le novità riguardanti il futuro del gioco strategico de Il Signore degli Anelli. Anche questa volta il piatto è decisamente ricco; dall'ultimo nostro incontro si è svolto infatti il più importante evento ludico nel nostro paese, il Grand Tournament che ha visto tra gli ospiti d'onore lo stesso Alessio Cavatore, il papà del nostro gioco. Alessio in Italia non è venuto di certo a mani vuote ma ha portato con sé una copia dell'imminente supplemento Un Ombra ad Est e tantissimi nuovi modelli di questa e della prossima espansione, quella ambientata a Bosco Antro e a Dol Guldur.

Ma partiamo dall'Ombra ad Est. L'uscita di questo volume è imminente e possiamo quindi darvi alcune delle anticipazioni, solo un antipasto, sulle regole dei personaggi e dei guerrieri che siamo riusciti a vedere in quel di Milano.

Patiamo dall'attesissimo unico Nazgul con nome che il Prof. Tolkien ha descritto: Khamul l'Esterling. Questa nuova versione dello spettro rispecchia un Khamul ancora non completamente trasformato dal potere corrotto dell'Unico Anello, e sebbene già soggiogato a Sauron il Re dell'Est potrà essere utilizzato efficacemente anche in combattimento. Infatti, per ogni ferita inflitta, questo personaggio potrà recuperare un punto di Volontà, recuperando così quello perso in combattimento a causa delle regole speciali degli Spettri. Inoltre i punti di Volontà potranno essere utilizzati per modificare alcuni punteggi del proprio profilo, come ad esempio la forza!

Passando invece ai normali soldati, notiamo una particolare regola della fanteria esterling. Le lance di questi guerrieri infatti potranno essere utilizzate anche come picche, dando

quindi un ulteriore attacco al modello supportato, ma anche assieme allo scudo diversamente da quanto succede per gli Uruk-Hai di Isengard.

Sempre a Milano è stata inoltre presentata quasi l'intera gamma di modelli dell'espansione chiamata "La Caduta del Negromante", ed ambientata nel reame boscoso di Thranduil. Tra i nuovi modelli segnaliamo ragni (di due tipi, normali ed eroi), Castellani di Dol Guldur, nuovi elfi dei boschi ed una competa versione del potente Bianco Consiglio con un nuovo Saruman utilizzabile dai giocatori del Bene.

Guardando un pò più avanti, in questi giorni hanno iniziato a circolare in rete i primi bozzetti riguardanti i modelli dei prossimi supplementi (attualmente ne sono in lavorazione ben quattro). Tra le varie miniature possiamo vedere un corazzatissimo troll di Isengard armato di lancia, un altro



troll eroe con nome che assomiglia vagamente ad un bellicoso uruk-hai. Inoltre dagli schizzi, veramente notevoli, si intuisce che verranno esauditi i desideri degli amanti di Rohan in quanto saranno realizzati i modelli di Elfhelm e di Erkenbrand. Una delle quattro espansioni in lavorazione probabilmente sarà ambientata nelle Paludi Morte e verrà fatta una gamma di modelli dei guerrieri (uomini, elfi ed orchi) deceduti nell'antica battaglia.

Come possiamo vedere di carne sul fuoco ce ne sta veramente tanta, tutto ciò oltre a farci piacere smentisce le voci incontrollate (e molto diffuse specialmente qui da noi in Italia) riguardo l'abbandono da parte delle Games Workshop del gioco di battaglie strategiche de Il Signore degli Anelli. Arrivederci al prossimo appuntamento!

AKH-RA



TROLL DI ISENGARD



IL NEGROMANTE



CIRDAN

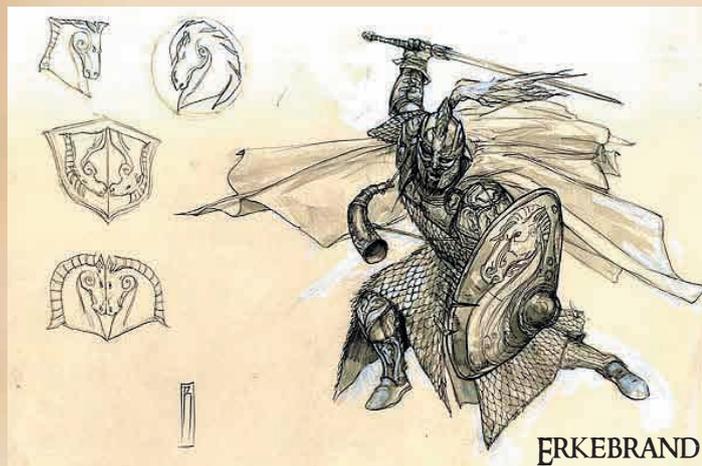
GLORFINDEL



GALADRIEL



TROLL



ERKEBRAND



GT 2005

Anche quest'anno il Grand Tournament dedicato al gioco strategico de "Il Signore degli Anelli" si e' svolto a Milano, al Palazzo delle Stelline all'interno della convention "Giochi Sforzeschi".

Visto il successo di presenze registrato nel 2004, l'organizzazione ha deciso di riproporre la formula a coppie arrivando a contare ben 60 partecipanti.

Probabilmente se ci fossero stati piu' di 60 posti disponibili avremmo potuto raggiungere un numero ancora maggiore,

Questo dimostra che il gioco gode di ottima salute anche da un lato puramente torneistico.



Prima di iniziare a giocare e' stato possibile ammirare le nuove miniature del supplemento "Un'Ombra ad Est" ma soprattutto quelle in anteprima mondiale dell'espansione "La Caduta del Negromante" prevista per fine 2006.

Per consultare le numerose foto potete visitare il sito dell'anello, www.sitodellanello.altervista.org.



Gli scenari giocati sono stati:

Soccorso, Salvate i Prigionieri e Battaglia Campale

Il primo ed il terzo sono riportati nel manuale de "Il Signore degli Anelli" entrambi della durata di 2 ore.

Il secondo e' stato scritto per il torneo, la durata e' stata di 1h30m.



I punti pittura, background, lista, ecc. sono stati assegnati dagli arbitri durante la pausa pranzo. Durante queste assegnazioni hanno valutato le armate per scegliere “l’armata meglio dipinta” e “l’armata caratteristica”.

Ai giocatori rimaneva da valutare la sportività di ogni partita tra deludente, buona e splendida.

Prima dell’inizio della terza partita e’ stato proposto un questionario di 10 domande per il bene e 10 domande del male da compilare in 5 minuti.



Potete consultare la classifica a questo link del sito GW Italia:

http://it.games-workshop.com/pc/tournaments/gt_final.htm

Al termine del torneo e’ stato distribuito un questionario per esprimere giudizi e commenti sull’evento.

Arrivederci ai prossimi tornei e naturalmente al GT2006.

MEPHYS



...ALTRE FOTO DELL'EVENTO...



LE INIZIATIVE DEL SITO DELL'ANELLO

PROGETTO TRADUZIONE SUPPLEMENTI "NON UFFICIALI"



Nella sezione download del Sito dell'Anello è disponibile la traduzione del supplemento "I Compagni" prodotto da "The Last Alliance".

Con "I Compagni" è partito un progetto di traduzione dei supplementi non ufficiali dedicati a "Il Signore degli Anelli".

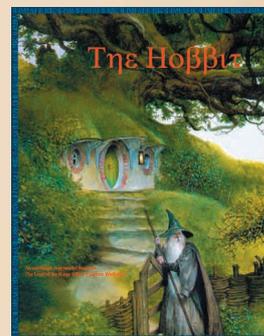
Questa prima fatica è terminata, ed è già disponibile la versione scaricabile su: www.sitodellanello.altervista.org

Nota: Un doveroso ringraziamento agli utenti che hanno contribuito alla traduzione: Akh.Ra, Elvenknight, Melkor77, Imhrahil, LithiumJ, Mephys, Barahir.. Ad Elvenknight che ha tenuto i contatti con Hithero(TLA) ed a ZioNicola per l'impaginazione

Questo mese inoltre è già iniziata la traduzione del prossimo supplemento : The Hobbit.

Le informazioni su come poter partecipare alla traduzione le troverai tutte su "Il Sito dell'Anello" e sul forum.

Inoltre per la partecipazione alle traduzioni verranno assegnati punti per il concorso "Vince più la penna che la spada"!



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 MiniAkh.

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 MiniAkh le immagini dei modelli. Le regole del concorso sono semplici ed alla portata di tutti.

Ogni utente iscritto al Sito dell'Anello 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 saranno i vincitori.

La classifica sarà costantemente aggiornata in un apposito topic sul forum e sul sito.

Il concorso inizierà il 15 Novembre e terminerà il 15 Marzo.

Per il regolamento completo vai all'indirizzo: www.sitodellanello.altervista.org



ECCO LE IMMAGINI DEL TERZO PREMIO E

..... QUELLE DEL SECONDO!

A BREVE SUL SITO SARANNO DISPONIBILI ANCHE LE FOTO DEL PREMIO PER IL PRIMO CLASSIFICATO!

PITTURA E MODELLISMO

GUIDA DI PITTURA : GIMLI

COLORI UTILIZZATI

CHAOS BLACK
TANNED FLESH
DWARF FLESH
ELF FLESH
SCAB RED
SCHORCED BROWN
BOLT METAL GUN
DWARF BRONZE
BROWN INK
SKULL WHITE
CODEX GREY



Base

Stendere su tutto il modello una base di chaos black.

Viso, barba e capelli

Per non sbavare successivamente ho deciso di dipingere prima il volto.

Stendere una base di tanned flesh.

Utilizzando il dwarf flesh dipingere le zone maggiormente in rilievo del viso, naso, fronte, zigomi e bocca

Con il brown ink ed un pennello sottile dipingere i contorni del naso ed i bordi di contatto tra viso ed elmo.

Dipingere le orbite di skull white.

Realizzare la pupilla con un puntino di chaos black o schorced brown.

Sulla barba ed i capelli stendere una base di schorced brown(1/4) mischiato con scab red(3/4).

All'interno delle fessure stendere del brown ink diluito.

Eseguire il primo effetto di luce, cercando di lasciare le parti interne a contatto con il viso piu' scure, con scab red puro.

Per i tocchi finali aggiungere del bleached bone, utilizzando un pennello sottile creare delle linee sottili sui peli/capelli che si vogliono far risaltare maggiormente.



Base veste ed armatura

Preparare un mix di scab red(1/4) e schorced brown (3/4) da stendere su tutta la veste e la corazza.

Con lo stesso colore dipingere i pantaloni e il manico dell'ascia con dei tratti diagonali alternati.

Stendere una velatura di brown ink diluito nelle zone d'ombra.

Aumentando la quantita' di scab red nel mix precedente procedere con delle pennellate diluite molto leggere sulle parti maggiormente in rilievo.

Eseguire l'ultimo effetto di luce, utilizzando scab red puro, con delle sottili pennellate al centro delle pieghe cercando di non coprire i precedenti passaggi.

Dipingere la cotta di maglia di bolt metal gun cercando di non colorare l'interno degli anelli.

Dipingere la cotta di maglia di dwarf bronze, stando attenti a non colorare l'interno degli anelli.

Stivali, Guanti

Base di schorced brown.

Stendere una velatura di brown ink diluito.

Per gli effetti di luce su guanti e stivali, dipingere con un mix di schorced brown(3/4) e bleached bone(1/4) le parti maggiormente in rilievo

Elmo, Ascia

Stendere una base di bolt metal gun

Dipingere l'interno dell'elmo con scab red.

Utilizzando il brown ink, con un pennello piccolo, dipingere i bordi di contatto per scurire le parte parte esterna lasciando la parte piu' chiara e sfumata verso l'interno.

Con il dwarf bronze dipingere i contorni dell'elmo, sono ben segnati e non dovrebbe essere difficile seguirli.

Dipingere la parte internda dell'ascia con il dwarf bronze.

Zaino

Utilizzare il codex grey per gli effetti di luce sullo zaino.



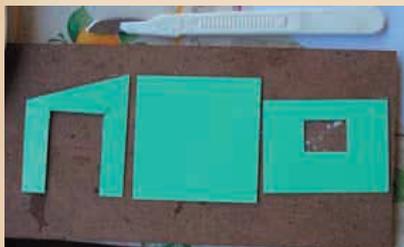
MEPHYS

GUIDA DI MODELLISMO: CAPANNA DI ROHAN

MATERIALE NECESSARIO

- 1 PANNELLO DI LEGNO DI BALSA (10X50X0,3)
- 2 LISTELLI DI LEGNO DI TIGLIO (0,5X1X0,2)
- PEZZI DI POLISTIRENE
- SABBIA
- 1 PEZZO DI PELLICCIA SINTETICA
- COLLA VINILICA, NASTRO ADESIVO O COLLA CIANOACRILICA
- GOMMA PIUMA

Stampare su di un foglio il progetto



Ritagliare le sagome e applicarle al pannello di legno di balsa. Tagliare con un taglierino il legno di balsa



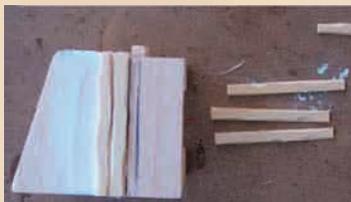
Assemblare le pareti aiutandosi con del nastro adesivo o con della colla cianoacrilica. Una volta assemblato iniziare la preparazione dei materiali necessari per la texture del capanno



Tagliare i listelli di taglio delle dimensioni appropriate per coprire la parte superiore del capanno per avere un aspetto più realistico rovinato con il taglierino i bordi dei listelli in modo da renderli più simili a dei legni rovinati che non a delle assi perfette.



Applicare un velo di colla vinilica sulle pareti in seguito applicate le assi che avete precedentemente tagliato



Tagliate il polistirene a pezzettini con forme varie e di 2 mm di spessore.



Applicate nella parte bassa i pezzi di polistirene dopo aver messo un velo di colla vinilica



A questo punto mettete qualche goccia di colla vinilica in modo casuale sui pezzi di polistirene e cospargete con della sabbia.



Passate ora alla preparazione del tetto.

Prendete la pelliccia sintetica. Ritagliatela leggermente più grande del tetto.



Incollatela sul cartoncino (tetto) ovviamente dalla parte senza il pelo e dopo aver preparato un mix di colla e acqua iniziate ad incollarla dalla parte del pelo.



Incollate prima i bordi in modo che il pelo non si stacchi a questo punto incollate il resto e aiutandovi con un pennello cercate di incollare andando contro il verso del pelo.



Lasciate asciugare per una decina di ore.

COLORI NECESSARI
SORCHED BROWN
GOLDEN YELLOW
CODEX GREY
SCORPION GREEN
CHAOS BLACK
SKULL WHITE
BLACK INK

Colorare in modo uniforme il capanno Pareti con Sorched Brown e pietre con Codex Grey con ¼ di scorpion green.



La porta è stata incollata con due pezzi di cartoncino (vedi riquadro)

In seguito si è passata una leggera mano di black ink diluito su tutto il capanno. Lumezzare aggiungendo sempre più skull white al colore di base



Per il tetto si è usata la stessa tecnica usando come base del golden yellow. Una volta finito aggiungere qualche goccia di colla tra le pietre e attaccare della gommapiuma tritata e colorata (reperibile in qualsiasi negozio di modellismo)



Ecco il capanno finito



ECTHELION



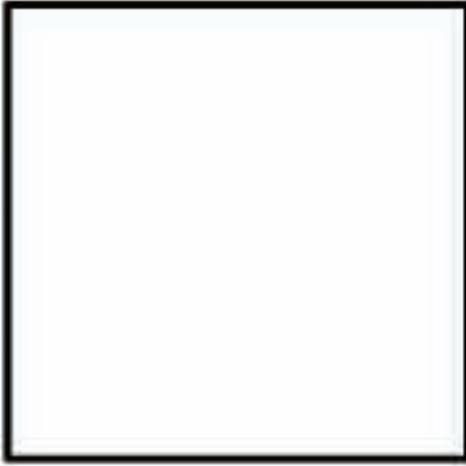
CON LA STESSA TECNICA SI POSSONO REALIZZARE COSTRUZIONI PIÙ COMPLESSE.



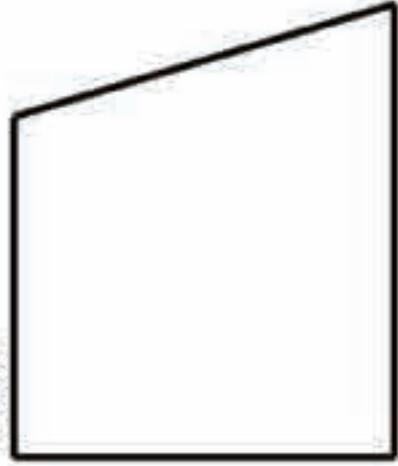
PER INFO MAILTO: KAMASUTRA@TORNAGHI.IT

Capanno di Rohan

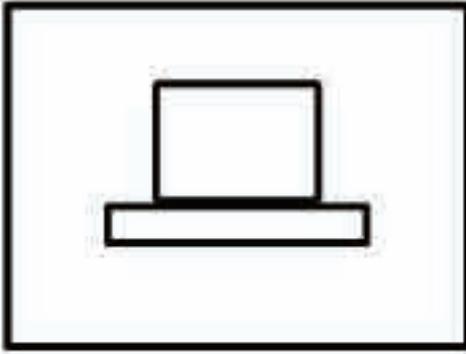
muro posteriore



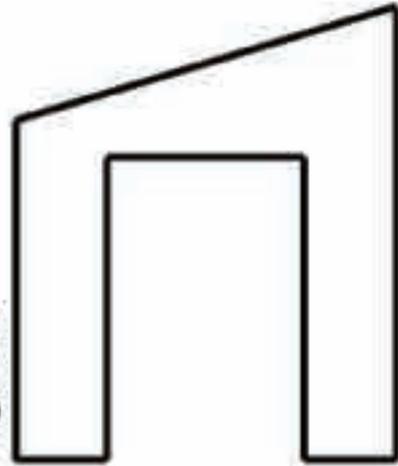
dietro



muro



ingresso



ffitto



CONVERSIONE: PREDONI HARADRIM



MATERIALI UTILIZZATI

3 PREDONI HARADRIM CON ARCO
3 HARADRIM CON LANCIA
COLTELLO DA MODELLISMO
TRAPANO DA MODELLISMO
TRAPANO MULTUSO TIPO DREMEL
GRAFFETTE
SUPER COLLA
MATERIA VERDE

Preparando il mio esercito di Harad mi sono trovato nella situazione di avere bisogno di un certo numero di (costosissimi) Predoni Haradrim, immaginate la spiacevole sensazione che sale dallo stomaco quando guardate i vostri bellissimoi Arcieri Haradrim a Cavallo e vi domandate che farne.

Accantonarli ? Non sia mai! Fonderli e recuperare il metallo ? Uhm, interessante soluzione, se poi non ci fosse il problema di cosa farsene di pochi grammi di metallo... Pensandoci su e facendo qualche prova virtuale, cioè con una buona dose di immaginazione, mi convinco a convertirli.

Quello che segue è il procedimento che mi ha permesso di convertire 3 arcieri a cavallo in 3 Predoni con Lancia... e dal momento che non mi piace buttare via nulla... ho recuperato anche tre bellissimoi Arcieri a Piedi!

La foto vi mostra i Lancieri risultato della conversione con altri "originali", a mio parere sono molto belle le pose che sono riuscito ad ottenere, meglio dell'unica posa del Predone originale.



ECCO COME!

Ho iniziato prendendo questi tre Haradrim a Piedie tre Predoni con Arco. Erano già dipinti, ma questo mi ha aiutato a decidere la linea di taglio.



Ho tagliato con un coltello da modellismo i lancieri Haradrim tra la fine della loro corazza e la fascia in vita cercando, e per fortuna con successo, di non danneggiare la lancia in mano ad uno di questi.

Con il Dremel, ho tagliato gli Arceri partendo dalla parte frontale e salvando con un taglio preciso la faretra che quindi si è trovata completamente attaccata al busto.



Con il trapano da modellismo ho poi fatto un foro in tutte le miniature per poter inserire un perno fatto con una graffetta e regolare così con tutta calma l'altezza delle singole miniature con la SuperColla una volta unite .



LA RICOSTRUZIONE

Bene, ero soddisfatto il del risultato mio lavoro, ma dovevo ancora superare l'ultimo scoglio: la ricostruzione delle parti mancanti o danneggiate. L'operazione, non certo semplice per uno come me che tutto può essere ma sicuramente non uno scultore, si è rivelata tutto sommato semplice: un po' di materia verde (MV) e l'attrezzino per scolpire.

Qualche consiglio d'uso per la materia verde. Preparatene sempre molto poca; innanzitutto perché è meglio lavorarla in piccole parti, e poi rischiate di averne troppa o che si indurisca mentre lavorate.

Si lavora benissimo se mantenete bagnate le dita o gli attrezzi che state usando, ma attenzione, come tutti i composti chimici non fa molto bene alla salute per cui non umettatevi le dita con la saliva... tenete a portata di mano un bicchiere d'acqua pulita.

Alla fine delle mie fatiche il risultato è questo: un fantastico Predone con Lancia e un Arciere in più a piedi .

ELVENKNIGHT



TATTICHE E BATTAGLIE

EROI ED ESERCITI: LISTA DEI PROFILI ESISTENTI

Siete nuovi e volete avere una idea di tutti i profili esistenti per Il Signore degli Anelli? Oppure avete necessità di sapere dove trovare i profili relativi ad una regione specifica della Terra di Mezzo? Ecco ciò che fa per voi...

*Ecco la lista **COMPLETA** di tutti i profili della GW!*

L'abbreviazione NU indica un profilo Non Ufficiale che è possibile trovare su passati WD italiani o, in qualche caso, anche nel sito inglese o spagnolo.

In alcuni casi alcuni profili fanno invece parte di scenari specifici e sono indicati con "(scenario)" e con di seguito il link allo scenario.

Altri sono presenti nei fascicoli DeAgostini "Battle Games in Middle Earth", usciti in edicola. Sono indicati con "(Edicola)" e con il numero del fascicolo in cui il profilo si può trovare.

I profili rimanenti sono invece tutti ufficiali e usabili in torneo (a parte rare eccezioni come Gollum).



Questi profili sono tutti presenti aggiornati nel Manualone 2005, a parte Gildor e i dunedain di Arnor, presenti nel manuale "La Compagnia dell'anello" uscito a Settembre 2005, Golfimbul, presente nel manuale "Percorrendo la Contea", e dei morti di Erech, presenti nel manuale pocket de Le Miniere di Moria o all'indirizzo:

http://it.games-workshop.com/pc/lord_of_the_rings/return_of_the_king/armyofthedeath.htm



MALE

Gollum
Golfimbul

MORDOR

Sauron
Bocca di Sauron
Re dei Nazgul
Nazgul generico
Gothmog
Shelob
Capo Troll di Mordor
Troll di Mordor
Sciamano Orco
Shagrat
Cap Uruk di Mordor
Uruk di Mordor
Arco d'assedio degli uruk di Mordor (NU
– vedi WD65 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/regles/mordor_warmachines.asp)



Guerriero Durghaz-nar (NU – vedi WD71 o uk.games-workshop.com/mordor/legions/1/)
Grishnakh
Gorbag
Cap Orco
Guerriero Orco
Orco Morannon
Orco Battitore
Orco Gorgoroth (NU – vedi WD71 o uk.games-workshop.com/mordor/legions/1/)
Guardia di Morgul (NU – vedi WD71 o uk.games-workshop.com/mordor/legions/1/)
Guardiano di Nurn (NU – vedi WD71 o uk.games-workshop.com/mordor/legions/1/)
Cavalcawarg
Arco d'assedio di Mordor
Catapulta da guerra di Mordor



DOL GUNDUR

Sciamano di Dol Gundur (NU - vedi WD71 o uk.games-workshop.com/mordor/legions/1/)
Grande Uruk di Dol Gundur (NU - vedi WD71 o uk.games-workshop.com/mordor/legions/1/)

MORIA

Balrog
Durburz
Cap Goblin di Moria
Sciamano Goblin di Moria
Guerriero Goblin di Moria
Goblin di Moria Sciacallo (NU - vedi WD82)
Goblin di Moria Distruttore (NU - vedi WD82)
Troll di Caverna
Tamburo dei Goblin di Moria
Osservatore nell'Acqua (scenario – vedi lo scenario corrispondente del manuale La Compagnia dell'Anello per il profilo dell'Osservatore solo coi tentacoli. Per il profilo completo vedi lo scenario presente al seguente url www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario16.asp)

ISENGARD

Saruman
Grima Vermilinguo
Sharkey e Verme
Sciamano Uruk
Lurtz
Ugluk (Edicola – vedi fascicolo 16)
Cap Uruk
Guerriero Uruk
Uruk Esploratore
Uruk Berserker
Sharku
Squadra di demolizione degli Uruk Hai
Balista degli Uruk di Isengard
Capo degli Uomini Selvaggi
Uomo Selvaggio del Dunland
Ruffiano



CONTEA

(per i profili NU vedi WD76 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/regles/hobbits.asp)

Lotho Sackville-Baggins (NU)
Ted Sabbioso (NU)

TUMULILANDE
Spettro dei Tumuli



HARAD

Suladan

Hasharin

Re Haradrim

Capo Haradrim

Mumak

Predone Haradrim

Guerriero Haradrim

Guardia dei mercanti (NU - vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)

Osservatore (NU - vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)

Cavaliere del Serpente (NU - vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)

Mardat (NU - vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)



UMBAR

Lord Numenoreano (NU - vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)

Guardiano di Umbar (NU - vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)

Cap Corsaro (NU – vedi WD73 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/acuatico/barcos_04.asp)

Corsaro di Umbar (NU - vedi WD73 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/acuatico/barcos_04.asp)

CONTEA

(per i profili NU vedi WD76 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/regles/hobbits.asp)

Frodo Baggins

Frodo dalle nove dita

Bilbo Baggins

Lobelia Sackville Baggins

Lotho Sackville-Baggins (NU)

Bill il pony (scenario – vedi www.games-workshop.es/lotr/luz/comarca06.asp)

Samvise Gamgee

Samvise l'impavido

Meriadoc Brandibuck

Meriadoc cav del Mark

Peregrino Tuc

Peregrino Guardia della Cittadella

Fredogario Bolgeri

Fattore Maggot

Paladino Tuc

Geronzio Tuc (NU)



RHUN

Cap Esterling

Guerriero Esterling

Arco d'assedio degli Esterling (NU – vedi WD65 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/regles/mordor_warmachines.asp)

KHAND

Mercenario del Khand (NU – vedi WD72 o uk.games-workshop.com/harad/tribes/1/)

ANGMAR

(vedi WD74 o uk.games-workshop.com/heraldsofdarkness/witchking-vassals/1/)

Signore della guerra di Carn Dum (NU)

Guerriero di Carn Dum (NU)

Spettro del Tramonto (NU)

Ombra (NU)

Spettro (NU)

Warg spettrale (NU)



FOROCHEL

Cap warg bianchi

Warg bianco



BENE

Ted Sabbioso (NU)

Will Biancopiede (NU)

Il Gaffiere (NU)

Baldo Tulpenny (NU)

Brandobras Tuc

Miliziano

Confiniere

Sceriffo

"ISTARI"

Gandalf il Grigio

Gandalf il Bianco

Saruman il Bianco (NU – vedi WD74)

Radagast il Bruno



ARNOR

Arador (NU – vedi WD74)

Arathorn (NU – vedi WD74)

Aragorn

Halbarad

Dunedain

Ramingo del Nord

GONDOR

(per i profili NU vedi WD67 o uk.games-workshop.com/gondor/fiefdoms/1/, tranne per i marinai presenti nel WD73 o a www.games-workshop.es/lotr/ayudas/acuatico/barcos_04.asp)

Aragorn Elessar
Denethor
Faramir
Cap di Minas Tirith
Beregond
Boromir di Gondor
Guerriero di Minas Tirith
Ramingo di Gondor
Boromir Cap della Torre Bianca
Cap dei Raminghi di Gondor (Edicola – vedi fascicolo 26)



Guardia della Cittadella
Guardia del Cortile della Fontana
Cav di Minas Tirith
Balista vendicatrice
Trabocco Grido di Battaglia
Angbor di Lamedon (NU)
Uomo del Clan del Lamedon (NU)
Corinir di Pelargir (NU)
Guardiano di Pelargir (NU)
Guerriero della valle del Ringlò (NU)
Arciere del Morthond (NU)
Guerriero di Pinnath Gelin (NU)
Cacciatore di Anfalas (NU)
Fante con ascia del Lossarnach (NU)
Capitano della Nave (NU)
Marinaio (NU)
Imrahil
Cap di Dol Amroth
Uomo d'arme di Dol Amroth (NU)
Cav di Dol Amroth
Earnur (NU – vedi WD74)

ROHAN

TheOden
Theodred (Edicola - vedi fascicolo 53)
Eomer
Eowyn
Hama (Edicola – vedi fascicolo 53)
Gamling
Cap Rohan
Cav di Rohan
Guardia Reale
Guerriero di Rohan



GRAN BURRONE

Elrond
Glorfindel
Arwen
Elladan e Elrohir
Gildor



LOTHLORIEN

Galadriel
Celeborn
Haldir
Cap degli Elfi
Guerriero Elfo

REAME BOSCOLO

(per i profili NU vedi WD65 o uk.games-workshop.com/elves/mirkwood%2Delves/1/)

Thranduil (NU)
Legolas
Cap di Bosco Atro (NU)
Sentinella (NU)
Taurdirim (NU)
Guerriero di Bosco Atro (NU)



LINDON

Cirdan (NU – vedi WD74)
Cap della nave (NU – vedi WD73 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/acuatico/barcos_04.asp)
Marinaio Elfo (NU – vedi WD73 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/acuatico/barcos_04.asp)

KHAND

Mercenario del Khand (NU – vedi WD72 o <http://uk.games-workshop.com/harad/tribes/1>)

PINNACOLO DELLE AQUILE

Gwaihir
Landroval (scenario – vedi www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario26.asp)
Meneldor (scenario – vedi www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario26.asp)
Aquila Gigante

TUMULILANDE

Tom Bombadil
Baccadoro



EREBOR

Dain
Balin
Gimli
Re dei Nani
Cap Nano
Guerr Nano
Guardia di Khazad



FANGORN

(per i profili NU vedi WD55 o uk.games-workshop.com/heraldsofthefree/ent-rules/1/)

Barbalbero
Ent generico (NU)
Betulla (NU)
Biancospino (NU)
Abete (NU)
Salice (NU)
Faggio (NU)
Quercia (NU)
Frassino (NU)

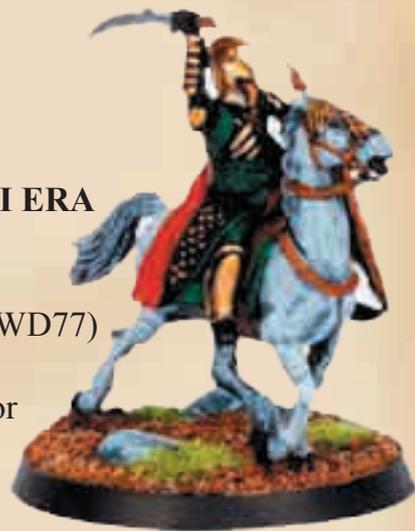


ERECH

Re dei morti
Armata dei morti

NUMENOREANI II ERA

Elendil
Isildur
Anarion (NU – vedi WD77)
Cap di Numenor
Guerriero di Numenor
Re degli Uomini



ALTI ELFI II ERA

Gil Galad
Cap degli Alti Elfi
Guerriero Alto Elfo
Elnaith (NU – vedi WD 57 o www.games-workshop.es/lotr/ayudas/regles/elnaith.asp)

ALBIONE



TATTICHE DI GUERRA: HOBBIT



L'ESERCITO DELLA CONTEA (SE COSÌ SI PUÒ CHIAMARE...)

Fin dalle prime informazioni riguardo l'espansione "Percorrendo la Contea", ci si chiedeva come fosse possibile usare gli hobbit in un torneo, tanto che alcuni ritenevano questa espansione incentrata proprio su di loro, come di puro background e nient'altro.

Anch'io ero di questa opinione.

Ma la comparsa delle prime immagini sulle miniature della contea, mi ha fatto sempre più innamorare dei piccoli mezzuomini di Tolkien, tanto da portarli in un torneo senza mai aver fatto con loro una partita o un minimo test.

Sinceramente credevo se la sarebbero potuta cavare abbastanza bene, ma alla fine gli hobbit hanno stupito anche me con i loro risultati nelle partite torneistiche.

I PUNTI DI FORZA E I PUNTI DEBOLI DEGLI HOBBIT

Il basso costo in punti di un singolo hobbit (che sia miliziano, sceriffo o arciere) è naturalmente il primo punto di forza che salta agli occhi. Questo rende molto facile in un esercito da torneo arrivare a quota 50 modelli (il numero massimo ammissibile), permettendo nella maggior parte dei casi di far valere la superiorità numerica sull'esercito del Male.

Il secondo punto di forza è l'ottima maestria nel tiro (3+), tanto che alcuni li ritengono, e a ragione, degli elfi in miniatura. Trovarsi in campo aperto di fronte a 16 arcieri hobbit (il 33% dei 50 modelli di un esercito) con archi a forza 2 rende critica la situazione per ogni esercito del Male.

Non è da trascurare neppure la possibilità, per ogni hobbit, di tirare le pietre. Stando fermo nella fase di movimento, un qualunque hobbit può tirare una pietra a forza 1 ad un bersaglio entro 8". Escludendo gli arcieri, in un tipico esercito hobbit, si può arrivare anche a ben 34 modelli che tirano pietre contro lo schieramento

avversario. Nonostante la forza 1, la percentuale di modelli uccisi può risultare, dato il numero elevato di tiratori, assai rilevante, specie contro modelli a difesa massima 5.



Il tiro delle pietre avviene naturalmente quando ormai i due schieramenti sono prossimi allo scontro e il combattimento corpo a corpo è inevitabile.

L'altro punto di forza riguarda il basso costo degli eroi. Questo permette, unitamente all'elevata possibilità di scelta, lo schieramento di un numero elevato di eroi in un'esercito hobbit.

Nelle partite da torneo, la sopravvivenza di almeno un eroe è spesso fondamentale per la vittoria finale: un loro elevato numero aumenta quindi le possibilità di vittoria.

Molti eroi gioveranno anche al coraggio delle truppe, specie se inserite eroi con un valore di coraggio elevato come Frodo, Bilbo o Lobelia. Il coraggio, infatti, è un altro punto forte della Contea. Anche senza essere un eroe, un hobbit è più coraggioso di un orchetto o un goblin!

C'è la possibilità di inserire anche un Corno di Segnalazione nella vostra lista, ma a mio parere, è meglio inserire un eroe in più per i tiri "Resistere!".

Tutti gli hobbit sono resistenti alla magia. Anche un normale guerriero quindi (e questo vale soprattutto per le folate di Saruman) ha un dado per resistere ad una magia avversaria come se avesse volontà. Gli eroi possono farlo anche se la loro volontà è scesa a zero.

Questo può essere utile quando la volontà di un eroe è terminata a causa di un suo uso per i tiri “Resistere!”.

Veniamo ai punti deboli.

Primo fra tutti, il basso valore di difesa che rende gli hobbit “fragili” soprattutto nel corpo a corpo. A peggiorare la situazione vi è il basso valore di maestria in CaC. Consiglio di mettere in un esercito insieme ai normali miliziani a maestria 1, anche un nutrito numero di sceriffi a maestria 3, capaci di tenere testa a eserciti di orchetti e, soprattutto, di goblin.

L'altro punto debole è lo scarso movimento. E ciò è, soprattutto, un problema in scenari che richiedono una elevata mobilità delle truppe.

GLI ALLEATI DELLA CONTEA

L'unico personaggio esterno alla Contea che ritengo possibile inserire in un esercito hobbit, per il pieno rispetto del background, è Gandalf il Grigio.

È un validissimo aiuto, sia per superare test di coraggio di gruppo, sia, soprattutto, per i suoi poteri magici, e lo consiglio in ogni lista hobbit.

È indispensabile lanciare la sua luce magica al primo turno: proteggerà tutti i modelli entro 6” dal tiro nemico (consiglio di mettere Gandalf in mezzo agli arcieri). Poi al secondo turno lanciate Aura Terrificante.

Potete anche decidere di mandare Gandalf in campo aperto da solo e protetto dalla sua luce. Mentre il fronte hobbit attende l'avanzata del Nemico, cercate di prenderne il fianco con Gandalf. Il lancio delle sue folate ne stravolgerà completamente la formazione.

È una mia tattica, che ha funzionato assai spesso e che, se unita al tiro, riduce di molto la compattezza dell'esercito avversario, facilitando di molto il CaC per gli hobbit.

Potreste anche essere tentati di inserire dei Dunedain o dei Raminghi di Arnor in una lista hobbit. Siete liberi di farlo naturalmente, ma, come sapete, i Dunedain di Aragorn avevano il divieto di farsi

ASPETTATE A GIOCARE LE VOSTRE CARTE!

La migliore tattica hobbit è attendere il Nemico. Non mandate mai gli hobbit all'attacco! Non sono degli uruk-hai berserker! Attendete. E tirate tutto ciò che avete contro il fronte avversario: frecce, ma se ce n'è la possibilità, anche pietre. Indietreggiate di 2” se il nemico rimane sempre entro la gittata degli archi corti degli hobbit. Coprite l'esercito hobbit con la luce di Gandalf o mandatelo avanti da solo, come descritto sopra.

Vedrete che l'esercito avversario, una volta giunto in CaC, sarà calato di numero e gli handicap della bassa maestria e della bassa difesa non saranno più un problema come prima. Tentate comunque l'accerchiamento delle miniature avversarie con i vostri modelli hobbit, cercando di intrappolarle.



ULTERIORI CONSIGLI E SUGGERIMENTI

La possanza. È una caratteristica fondamentale. Cercate di scegliere eroi hobbit con buona possanza. Per gli hobbit è vitale usare punti possanza soprattutto per movimenti eroici, per indietreggiare e allontanarsi dalla carica nemica (e tirare con gli archi), o per caricare la cavalleria nemica, prima che questa carichi gli hobbit.



La Esca Hobbit. Spesso è utile che l'avversario muova le truppe in un certo modo a voi favorevole. Oppure volete che il tiro venga deviato su un modello piuttosto che su un altro.

Cosa c'è di meglio che muovere un hobbit "insignificante" in un certo punto del campo (facendolo così risaltare rispetto allo schieramento in generale) per renderlo così appetibile e distrarre l'avversario (per la carica in CaC o per il tiro) da un modello o una zona ben più fondamentale?

Evitare le salve. Cercare di arrivare il prima possibile a gittata per il tiro diretto. Se questo richiede di muovere durante i primi turni gli arcieri di un movimento completo, fatelo.

Attenti agli arcieri haradrim e alle balestre uruk. Il loro arco/balestra tira ad una gittata maggiore del vostro arco. In questi casi per i primi turni la luce di Gandalf è fondamentale.

Attenti alla cavalleria nemica. Cercate di uccidere con le frecce i cavalcawarg e i predoni prima che arrivino in CaC, altrimenti per gli hobbit è la fine.

PALADINO TUC. Consiglio l'inserimento del Conte nelle liste. È utilissimo per superare i tiri "Resistere!".

BRANDOBRASTUC. È un ottimo investimento. Ha un solo problema: il background. È l'unico eroe hobbit della sua epoca e può quindi essere accompagnato solo da Gandalf.



FATTORE MAGGOT. Utilissimo per la presenza dei suoi tre cani. Oltre a gradire immensamente la carne di bestia alata tipica di Mordor, i cani di Maggot saranno gli unici modelli "hobbit" a muoversi di 8" in un esercito che si muove tutto di 4". Possono arrivare velocemente dove gli hobbit ci impiegherebbero una intera Era. Molto utili per accaparrarsi degli obiettivi in torneo.



L'UNICO ANELLO. Può essere utile inserire eroi con l'anello (Bilbo e Frodo) nelle liste. Sono eroi spesso con una buona possanza, possono indossare l'anello se caricati (togliendosi da CaC difficili) e possono poi sorpassare facilmente il fronte nemico grazie all'invisibilità.

EROI HOBBIT CON EQUIPAGGIAMENTI ADDIZIONALI (ARMATURA/PUNGOLO/MANTELLINO ELFICO). Credo sia meglio evitare, a meno che non lo renda necessario il background, di aggiungere punti per rafforzare un eroe hobbit. Meglio usare i punti per aumentarne il numero (perché non includere Grassotto?): un eroe in più fa sempre bene.

PER VINCERE CONTRO GLI HOBBIT

Cercate di arrivare il prima possibile in CaC e, se questo richiede di non tirare, fatelo, soprattutto se avete Gandalf con la sua luce che protegge gli hobbit.

Protegete la cavalleria e muovetevi il prima possibile contro gli hobbit per scompagnarne le fila. Evitate l'accerchiamento.

Se tirate, prendete come obiettivi gli arcieri e gli sceriffi.

Ricordate comunque una cosa: Un hobbit è riuscito in un'impresa (la distruzione dell'Unico nelle fiamme del Monte Fato) in cui altri, all'apparenza ben più forti, avrebbero di certo fallito. Perciò non sedetevi sugli allori quando ve li trovate contro, perché in parte le loro vittorie sono dovute anche a questo. Del resto fu per primo l'Oscuro Sire a sottovalutarli.

BATTLE REPORT: UNA ROSSA GIORNATA AL PELENNOR

Vi siete mai chiesti cosa possa venire fuori se ad un tavolo da gioco di dimensioni doppie aggiungete 1500 punti di esercito del bene ed altrettanti del male, e ci giocate per 5 ore ininterrotte?

Degli intrepidi giocatori hanno provato l'esperienza, e qui riportiamo le loro gesta svolte nella battaglia, chiaramente nel rispetto del BackGround!

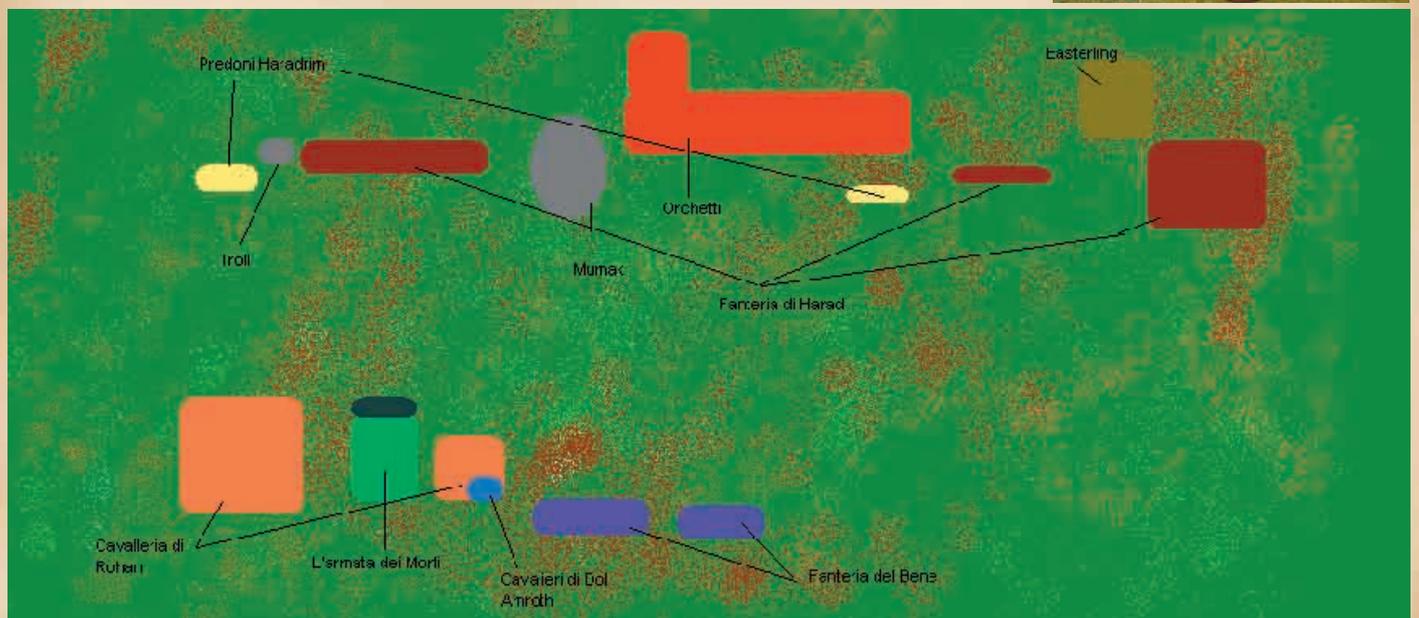


BENE
ARAGORN
IMRAHIL
EOMER IN ARCIONE
GIMLI
LEGOLAS



CAPITANO DI MINAS TIRITH
4 CAVALIERI DI DOL AMROTH IN ARCIONE
3 CAVALIERI DI DOL AMROTH
1 STENDARDIERE DI MINAS TIRITH
18 CAVALIERI DI ROHAN (10 CON ARCHI)
6 GUARDIE REALI DI ROHAN A PIEDI (5 CON GIACCELLOTTA)
1 GUARDIA REALE DI ROHAN IN ARCIONE CON STENDARDO
9 GUERRIERI DELL'ARMATA DEI MORTI
8 FANTI DI MINAS TIRITH CON SPADA E SCUDO
8 FANTI DI MINAS TIRITH CON LANCIA E SCUDO
6 RAMINGHI DI CONDOR
7 GUERRIERI DI ROHAN A PIEDI

MALE
MUMAKIL DI HARAD CON ARMI SULLE ZANNE E CAPO MAHUD
SULADAN IN ARCIONE
GRISHNAK
RE DI HARAD IN ARCIONE
HASHARIN
CAPITANO EASTERLING
CAPITANO ORCHETTO
CAPITANO DI HARAD CON LANCIA ED ARCO
1 TROLL DI MORDOR
6 EASTERLING CON LANCIA
3 EASTERLING CON SPADA
10 ORCHETTI CON LANCIA E SCUDO
15 ORCHETTI CON SPADA E SCUDO
11 ORCHETTI CON ARCO
7 PREDONI HARADRIM ON LANCIA
17 ARCIERI DI HARAD
25 LANCIERI DI HARAD



Considerazioni prepartita

Male – ElvenKnight e Gambit

Esercito dei morti, Imrahil e tantissima cavalleria...ma noi abbiamo un Mumak con Capo Mahud.

Peccato che si debba schierare per primi... loro schiereranno la cavalleria ed i morti solo alla fine.

Cerchiamo di coprire il più possibile il campo di battaglia con Arcieri su due colline e una falange di Orchi ed una di Haradrim... La cavalleria, poca d'altronde, ed il Mumak li schieriamo dopo aver visto come schiererà la fanteria.

I due eserciti, composti da circa 1500 punti l'uno si sono scontrati in una classica battaglia campale.

Il male ha schierato per primo a 18", mentre il bene ha schierato per secondo a 12"



1° Turno:

Il tiro per l'iniziativa viene vinto dal bene, che sfruttando la disposizione scentrata del male prova ad aggirare la fazione maligna dal lato sinistro, sfruttando la mobilità della cavalleria di Rohan.

Intanto i poveri fanti di Minas Tirith ed i loro alleati di Rohan si allontanano il più possibile dalla intimoriente figura del Mumak, che marcia pericolosamente nella loro direzione.

Il male carica frontalmente, mentre gli Easterling ed il Grosso della fanteria di Harad prova a tornare il partita convergendo verso la fanteria del bene, verso la quale marcia poderoso il Mumak.

Durante la fase di tiro si registra una casualità per parte, causata da una freccia scagliata da un Ramingo di Gondor (che abbatte un predone haradrim) e da un'altra freccia tirata da un arciere Haradrim che ha preso parte alla salva tirata dai suoi simili, che manda a morte un Ramingo di Gondor.

2° Turno:

La terra trema sotto la possente avanzata dei due eserciti, che caricano frontalmente, tranne per alcuni pavidotti fanti del bene (vincitore dell'iniziativa) che cercano rifugio dietro alla linea dei Raminghi di Gondor per evitare la prospettiva terrificante di una carica pachidermia.

La cavalleria del bene, fissata sui lancieri Haradrim si scaglia loro addosso, mancando la carica solo per l'indietreggiamento delle legioni di Sudroni.

Il Colossale Mumakil si fa pericolosamente vicino alla fanteria del bene ed ai raminghi di Gondor.

Il tiro indiretto del male non sortisce alcun effetto, stessa sorte capita alle frecce che arrivano dai raminghi di Condor e dagli Arcieri del sommo signore dei cavalli di Rohan.



3° Turno:

Con un tiro di dado finalmente favorevole il male conquista l'iniziativa, ma il bene chiama movimenti eroici con il Principe di Dol Amroth e con Gimli figlio di Gloin, che vengono contro chiamati dal capo Mahud, forte della sua postazione in groppa al suo fiero pachiderma.

Il Mahud, primo a compiere il suo movimento eroico compie un'azione di calpestamento sugli impauriti fanti del bene, trinciando, sventrando, schiantando 5 Ramingi di Gondor, 12 Fanti di Minas Tirith con relativo stendardiere e 2 cavalieri di Dol Amroth appiedati.

Imrahil, grazie all'utilizzo di tutti i suoi punti fato e di un punto possanza recupera 2 delle 3 ferite inflitigli dal Mumak lanciato in Carica.

Gimli riesce a portare 4 morti con se in carica verso il Troll, mentre il resto della forza del Male di avvicina a quel poco rimasto della fanteria del Bene, entrando in Corpo A Corpo



Nella fase di tiro gli arcieri del bene rimasti (Legolas ed Aragorn) infliggono 2 ferite al capo Mahud, e i cavalieri di Rohan muniti di Arco provano invano a ferire il Mumak; mentre la loro controparte maligna fa cadere due Guardie Reali di Rohan.

Nel corpo a corpo due predoni Haradrim soccombono ai colpi dei pochi fanti rimasti dalla parte del bene, risolti a vendicare i loro compagni travolti dalla passeggiata del Mumakil. Sull'altro fronte di Carica Gimli ed i morti infliggono una ferita al Troll.



4° Turno:

Dopo l'ennesimo tiro per l'iniziativa vinto dal bene, Imrahil si ritrova a dover usare il suo ultimo punto possanza per caricare il Mumak assieme all'ultimo prode cavaliere di Dol Amroth rimasto .

Sul fronte destro della battaglia i cavalieri Haradrim con relativo Re vengono in contatto con il capitano di Minas Tirith che comanda un piccolo contingenti di superstiti per un'ultima disperata carica.

Sul fronte opposto Suladan arriva a dar man forte al Troll ed ai prodi lancieri Haradrim, che coraggiosamente di fanno avanti malgrado l'intimorente linea di cavalleria benigna che li assalta.

Gli arcieri del Male riescono ad azzoppare la guardia reale di Rohan con stendardo, che si ritrova appiedata nel bel mezzo di una massa di cavalieri.

Legolas e Aragorn, aiutati dal punto possanza gratis di Aragorn accoppiano il capo Mauhd, e la fine del Mumak si fa vicina...

...e diventa realtà quando Imrahil ed il cavaliere di Dol Amroth gli infliggono 3 ferite, ed il bestione supera solo uno del test di coraggio e nel successivo turno si lancia in fuga rovinosa...

Nelle altre cariche il Troll subisce un'altra ferita, mentre cadono numerosi Haradim con lancia, 1 predone e un cavaliere di Rohan.

A destra viene messa fine alla vita dei pochi cavalieri dell'Harad, tranne il Re, che sopravvive, aspettando i rinforzi dell'Est.

Il bene, sotto il 50%, sarà costretto ad un test di rotta nel prossimo turno.

5° Turno:

Il mumak si dirige impazzito per le ferite verso il bordo del tavolo che, purtroppo per i giocatori del male (non per quelli del bene, che sghignazzano allegramente) si trova a soli 7" dal Pachiderma...

Tutti gli eroi del bene superano i test di rotta, coprendo anche i guerrieri.



Il male, per la seconda volta vince il tiro iniziativa, che gli permetterebbe di caricare per primo se non fosse per un movimento eroico del Successore di Re Theoden sul trono di Rohan, che permette ai suoi cavalieri di accerchiare i modelli avversari, condannandone molti (tra cui il valoroso Suladan) a morte. Gli orchi a destra convergono verso la cavalleria, assetati di sangue per la loro inattività durante il resto della battaglia. Gli Easterling arrivano in contatto con la fanteria del bene.

Le poche frecce che vengono scagliate fanno cilecca per il male, mentre Aragorn e Legolas fanno cadere Suladan sotto i loro colpi a distanza, che si rivelano fatali per il Lord Serpente.



In corpo a corpo il Troll lascia la terra di Mezzo sotto i colpi di Gimli e dei Morti, mentre lo scontro principale tra cavalleria del bene e predoni e lancieri Haradrim per il male sortiscono perdite da entrambi i lati. Lo stendardiere Haradrim al centro viene ucciso, ma un prode guerriero recupera immediatamente lo stendardo con il simbolo del Serpente mentre a sinistra gli Easterling, insieme al Re di Harad, hanno ragione della poca fanteria nemica rimasta.



6° e ultimo turno:

I test di rotta si concludono come prima, senza fallimenti.

Non vengono effettuati movimenti perché il tempo finisce (e la stanchezza si fa sentire) e si decide che è meglio concludere la partita a questo punto con un bel pareggio.



COMMENTO FINALE

ElvenKnight – Gambit (per il Male)

Peccato, se la stanchezza ed il tempo volato via, non avessero decretato il pareggio, con oltre il 65% abbondante delle nostre forze rimaste ancora in gioco avremmo potuto facilmente avere la meglio sui pochi modelli nemici rimasti e quindi il bene sarebbe sceso sotto il fatidico 25% con solo Aragorn Legolas Gimli ed i morti ...

Erano infatti ancora in campo 23 arcieri tra haradrim e orchi, 25 tra lancieri haradrim e Esterling e tutti gli eroi meno Suladan.

Sicuramente avremmo potuto fare scelte differenti:

- Il Mumak non doveva caricare la fanteria, portandosi così a 7" dal bordo del tavolo, ma doveva andare sulla cavalleria, portandosi al centro del combattimento, ma così si avvicinava pericolosamente ad Aragorn & C.

- Gli Easterling e gli Orchetti andavano schierati più verso il centro in modo da poter arrivare da subito in CaC, facendo sentire il maggior numero.

Ma d'altro canto volevamo testare il comportamento del Mumak in una battaglia campale, da un parte, e dall'altra speravamo in uno scontro Morti – Orchetti di Mordor (che hanno il coraggio più basso) che invece non è avvenuto... l'Hasharin e gli arcieri Haradrim ha spaventato e non poco i condottieri del Bene!

Fringuellino, Echtelion, Kamasutra (per il Bene)

Eh sì, per fortuna il Mumak ci ha lasciato...ma troppo tardi... parecchi uomini sono stati calpestati !

Il Principe Imrahil si è rivelato essere la chiave di volta della partita essendo riuscito a bloccare il Mumak per ben 3 turni finchè la leggendaria precisione delle frecce di Legolas ed Aragorn non ha eliminato il Capo Mahud. E che dire di Gimli che insieme ai morti ha rispedito all'inferno da cui era stato sputato il Troll di Mordor...

CONCLUSIONI

Gli eroi del bene, quasi tutti con meno possanza di quella che avevano in partenza (o addirittura senza più punti Possanza e Fato) ed alcuni con ferite a loro carico erano in condizioni peggiori degli eroi del male, che contavano un Hasharin in piena forma, ed un altrettanto in forma capitano di Harad, un re di Harad indebolito, i due leader degli Orchetti come nuovi ed un capitano Easterling anche lui nel pieno della sua possanza.

Probabilmente in 2/3 turni, al bene sarebbero rimasti solo Legolas, Gimli, Aragorn e forse alcuni morti, che non sarebbero mai bastati ad arginare la massa di guerrieri del male che si stava riversando sui campi del Pelennor...

ELVENKNIGHT



HOUSE RULES E SCENARI

PERSI NELLE MINIERE

DESCRIZIONE

RE BALIN, APPENA INSEDIATOSI SUL TRONO DI MORIA, ORDINA AD UNA COMPAGNIA DEI SUOI VALENTI GUERRIERI DI ESPLORARE GLI OSCURI CUNICOLI DELLE MINIERE DA CUI I GOBLIN SEMBRANO ESSERSI APPARENTEMENTE RITIRATI. MA PURTROPPO PER BALIN NON È COSÌ: I GOBLIN NASCOSTI NELLE TENEBRE TENDONO UN'IMBOSCATA AI NANI CHE RIMANGONO DIVISI PER LA FOGA DELLO SCONTRO, AL SUO TERMINE. SOLI E ISOLATI, I NANI HANNO COME UNICA SPERANZA DI SALVEZZA QUELLA DI RIUNIRSI E DI RAGGIUNGERE L'USCITA DELLE MINIERE MA I GOBLIN SCIAMANTI NEI CUNICOLI NON PERMETTERANNO LORO TANTO FACILMENTE DI FUGGIRE E RIFERIRE IL PERICOLO AL RESTO DELLA SPEDIZIONE.

PARTECIPANTI

Bene

2 Nani con scudo, 2 Nani con arco, 2 Nani con ascia a due mani

Male

6 Goblin con scudo, 6 Goblin con lancia, 6 Goblin con arco

DISPOSIZIONE

La partita viene giocata su un tavolo di 90 cm x 90 cm. Creare la ragnatela di cunicoli come mostrato nella mappa. Come elementi scenici aggiuntivi usare piccole rocce, scale a pioli in rovina e qualche piattaforma.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene dispone casualmente i Nani nelle posizioni da 1 a 6.

Il giocatore del Male posiziona poi 6 Goblin a sua scelta in un cerchio di 5 cm di raggio al centro del tavolo. I restanti Goblin entrano in gioco secondo la regola speciale "Orda infinita".

OBIETTIVI

Per vincere il Bene deve riuscire a far fuggire almeno un Nano in modo che riesca ad avvertire Balin del pericolo.

Per vincere il Male deve eliminare tutti i Nani in modo che a Balin non giunga notizia dell'imminente attacco che i Goblin stanno organizzando.

REGOLE SPECIALI

Orda infinita. I Goblin infestano completamente i cunicoli delle miniere e stanno accorrendo da ogni direzione per sterminare gli invasori Nani. All'inizio di ogni turno, ad eccezione del primo, un nuovo Goblin tra quelli rimasti fuori dal gioco può fare il suo ingresso da uno dei tre cunicoli al bordo del tavolo, come segnato nella mappa. Inoltre ogni Goblin caduto in battaglia può rientrare in gioco con le stesse modalità quando il gruppo di Goblin di riserva sarà esaurito. Ogni modello che entra in gioco non può caricare ma per il resto può agire normalmente.

Testardi e determinati. I Nani sono fortemente determinati a uscire vivi con ogni mezzo da questa situazione disperata per avvertire il loro re del pericolo costituito dai Goblin. La forza del Bene non deve fare il test di Coraggio se viene ridotta al 50%.



GLI UOMINI DEL LAMEDON

"...ARRIVARONO POI GLI UOMINI DEL LAMEDON, POCHI MONTANARI TRUCI E SENZA CAPITANO."

Peregrino Tuc, Guardia della Torre Bianca, da: Il Signore degli Anelli.



REALIZZARE GLI UOMINI DEL LAMEDON.

Per prima cosa prendete i vostri bei uomini del Dunland dal loro blister e ricordate che l'obiettivo è armarli in modo più pesante, mantenendo l'aspetto rude da montanari che già possiedono.

Decidete quali parti di armatura volete aggiungere e dove: è un lavoro molto libero che dà moltissime possibilità. Il risultato sarà migliore se ogni modello sarà lavorato in modo particolare: prendiamo, per esempio, in considerazione il lanciere e l'uomo con la spada da Uruk-hai.

Iniziamo con il lanciere: per prima cosa direi di coprire con uno spallaccio la spalla destra, che è molto in vista; basterà stendere uno strato di materia verde abbastanza spesso e poi modellarlo, soprattutto sui lati, anche se nel mio caso non ce n'è stato bisogno. Un altro passo importante è coprire le gambe: sotto le brache, gli stinchi hanno una classico restringimento che ho coperto con la materia verde più o meno come ho fatto con lo spallaccio. Usate uno strato più sottile di materia verde in modo che alla fine non sembri fatto di gommapiuma.

Un ultimo passo è la realizzazione di una piccola cotta di maglia, per coprire l'avambraccio sinistro, in modo che sembri spuntare da sotto la veste. Poi c'è bisogno di qualcosa che indichi l'appartenenza di questi uomini alla stessa compagnia: ho scelto di scolpire un bracciale metallico che poi avrei fatto anche sugli altri.

Per l'uomo con la spada da Uruk-hai ho optato per una cotta di maglia sulla schiena, appoggiata come se fosse uno scialle, per rappresentare che questi non sono veri e propri guerrieri e raramente ne vestono i panni. Ho dovuto limare i panni sottostanti e il cappuccio perché creavano troppo volume. Consiglio vivamente di fare molta attenzione a questa fase per non avere complicazioni in seguito. In una seconda fase ho aggiunto una corta maglia anche sul gonnellino, come se spuntasse da sotto la pelliccia, e alla fine ho poi aggiunto il solito bracciale, uguale a quello del lanciere.

DIPINGERE GLI UOMINI DEL LAMEDON.

Per lo schema di base ho optato per dei colori naturali: una gamma di marroni abbastanza scuri, con uno scorched brown di base e sulla pelliccia; le fasce sono state dipinte con bestial brown, mentre per la pelle ho utilizzato un classico misto di elf flesh e dwarf flesh sempre su base di scorched brown. Per l'armatura, una base di tin bitz e poi, a pennello asciutto, del boltgun metal e altro tin bitz molto leggero.

Queste sono solo alcune idee che si possono sviluppare e cambiare per ottenere una compagnia abbastanza omogenea di montanari del Lamedon, fieri alleati di Minas Tirith accorsi a difendere la città nel momento del bisogno.

I PROFILI PER USARE GLI UOMINI DEL LAMEDON.

UOMO DEL LAMEDON: 9 P.TI

| | | | | | |
|---|----|---|---|----|---|
| M | FO | D | A | FE | C |
| 3 | 4 | 5 | 1 | 1 | 4 |

Equipaggiamento: lancia 1 p.to

Movimento: 14 cm.

Regole speciali: uomini delle montagne, truci, aggiramento (1 p.to a modello)



BRIGANTE DEL LAMEDON: 11 P.TI

| | | | | | |
|---|----|---|---|----|---|
| M | FO | D | A | FE | C |
| 4 | 4 | 5 | 1 | 1 | 3 |

Equipaggiamento: lancia 1 p.to
arma della vendetta 3 p.ti

Arma della vendetta: è un'arma forgiata nel Lamedon quando gli abitanti di questa terra sono costretti a fronteggiare un'invasione. In essa vengono riversate tutte le benedizioni e le speranze della gente del Lamedon. Il modello che la porta ottiene sempre un numero di attacchi pari a quello dei nemici che affronta nella fase di combattimento.

Movimento: 14 cm.

Regole speciali: uomini delle montagne, truci, aggiramento (1 p.to a modello)

CONDOTTIERO DEL LAMEDON: 75 P.TI

| | | | | | | | | |
|---|----|---|---|----|---|---|---|---|
| M | FO | D | A | FE | C | P | V | F |
| 3 | 4 | 6 | 2 | 2 | 5 | 2 | 2 | 0 |

Equipaggiamento: lancia 1 p.to
spada della furia 15 p.ti
spada del comando 10 p.ti

Spada della furia: aggiunge +1 alla forza del condottiero del Lamedon. La regola non è valida se il condottiero usa la lancia in quel turno.

Spada del comando: fa in modo che il condottiero possa sfruttare il suo tiro

Resistere anche con modelli che non sono uomini del Lamedon. La regola non è valida se il condottiero usa la lancia in quel turno.

Movimento: 14 cm.

Regole speciali: uomo delle montagne, truce, aggiramento (5 p.ti a modello), furia dei giusti.



REGOLE SPECIALI.

Furia dei giusti: i condottieri del Lamedon sono uomini solitari e feroci che non sopportano di dover abbandonare le loro terre per combattere una guerra che non vogliono fare. Per rappresentare ciò ogni volta che un condottiero del Lamedon perde la sua ultima ferita tira un D6: con un risultato di 5 o 6 resta in campo con una sola ferita.

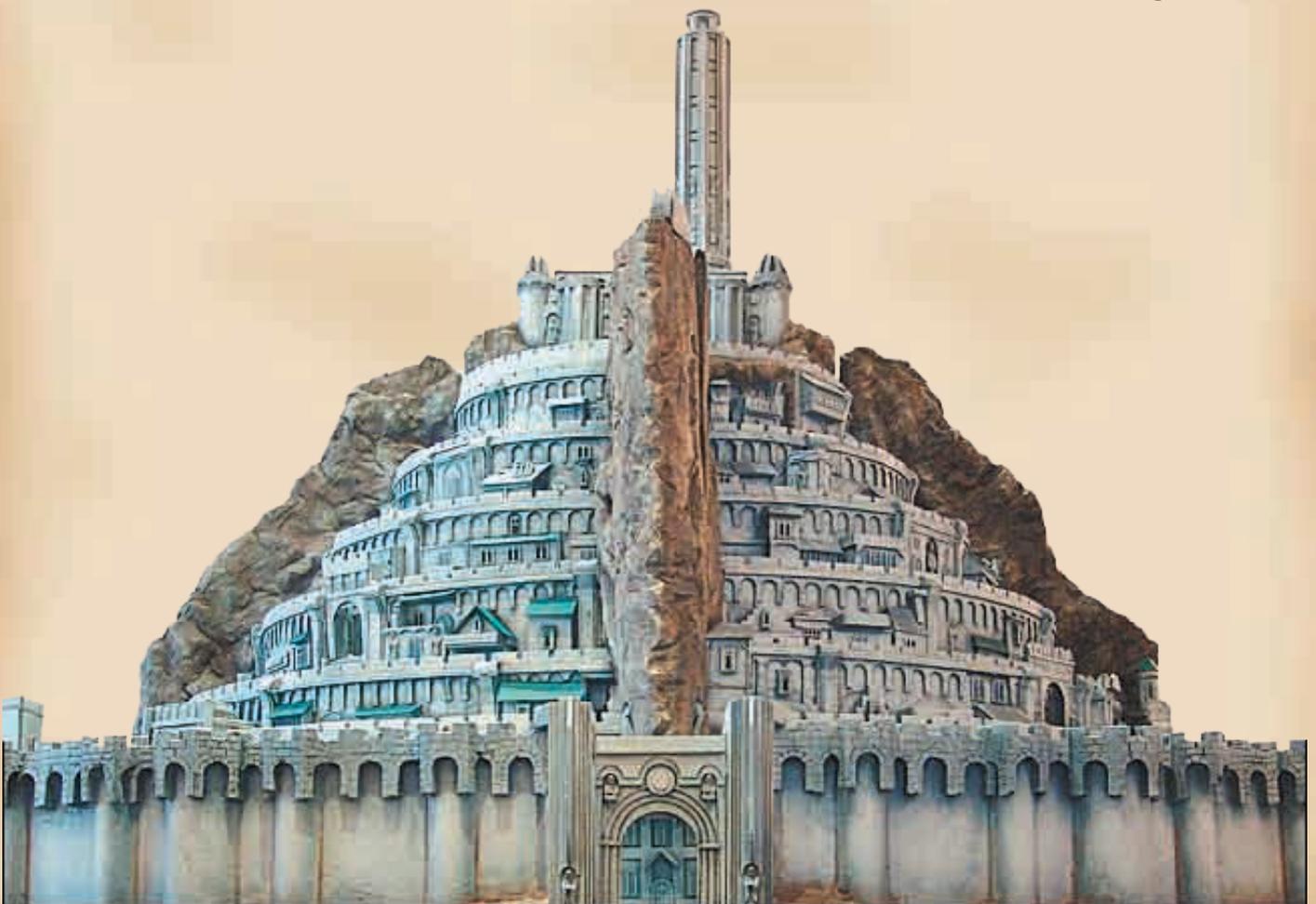
Uomini delle montagne: i montanari del Lamedon sono esperti delle terre intorno a Gondor e più in generale delle montagne, quindi ignorano i terreni accidentati; se all'inizio della partita vengono schierati in una zona boscosa non possono essere visti finché non si muovono, quindi non possono essere caricati o colpiti da attacchi a distanza. Dopo essersi mossi tornano a seguire le normali regole poiché vengono avvistati.

Truci: i montanari del Lamedon sono guerrieri rudi, violenti e tutt'altro che misericordiosi verso i loro nemici. Ogni volta che si muovono a gruppi di cinque o più modelli (con la basetta a contatto tra loro) incutono terrore finché non si separano.

Aggiramento: se lo desiderano i montanari sono capaci di schierarsi in modo da cogliere i loro nemici di sorpresa. Se applichi questa regola devi farlo a tutti i tuoi montanari sul campo: essi schiereranno sempre per ultimi, e potranno muovere solo dal secondo turno. Finché non muovono contano come essere invisibili per la loro abilità di nascondersi.

Gli uomini del Lamedon sono un'aggiunta molto interessante a un classico esercito di Gondor e sono anche ottimi guerrieri in grado di cacciare tutte le bestie del male che si trovano davanti.

OROPHEN



RUBRICHE

IL GIUDIZIO DEL RE

RECENSIONE DEL SET INTRODUTTIVO "LE MINIERE DI MORIA"

Il primo impatto con la scatola è decisamente molto positivo. Ci si trova davanti tutto il necessario per poter iniziare subito a giocare: dadi, misuratori in plastica, elementi scenici e una grande quantità di miniature in plastica.

La cosa che ha catturato subito la mia attenzione è stato, senza alcun dubbio, lo sprue degli elementi scenici, non solo per le sue grandi dimensioni (circa 40 x 27 cm), ma anche, e soprattutto, per la qualità degli elementi contenuti in esso. I pezzi proposti sono molto ben rifiniti e riproducono egregiamente vari particolari scenici facilmente riconoscibili nella prima pellicola di Peter Jackson.

In dettaglio, gli elementi che si possono assemblare sono: 4 colonne, una porta (con i battenti che si possono aprire e chiudere), un'ottima riproduzione della Tomba di Balin (con tanto di nano morto che stringe tra le braccia il libro), 2 botole, il pozzo in cui Pipino fa cadere lo scheletro e 4 mucchi di macerie che rappresentano vari oggetti (asce, libri, casse).



Passando invece alle miniature contenute nella scatola (una volta archiviati i due sprue di goblin che sono l'unica cosa già vista e ben nota a tutti) ci sono due sprue decisamente interessanti e soprattutto inediti, ovvero quello della Compagnia e quello del Troll di caverna.





Quest'ultimo devo dire che non è per niente male. Innanzitutto è ben dettagliato (anche se non siamo ancora ai livelli di dettaglio raggiunti con le miniature in plastica di Warhammer 40k) e inoltre c'è la possibilità di armarlo come meglio si crede con lancia o martello. La posa non è proprio il massimo, ma essendo totalmente in plastica lo si può convertire molto facilmente.

La Compagnia invece, che per la prima volta è rappresentata con delle miniature in plastica, ha superato le mie aspettative.

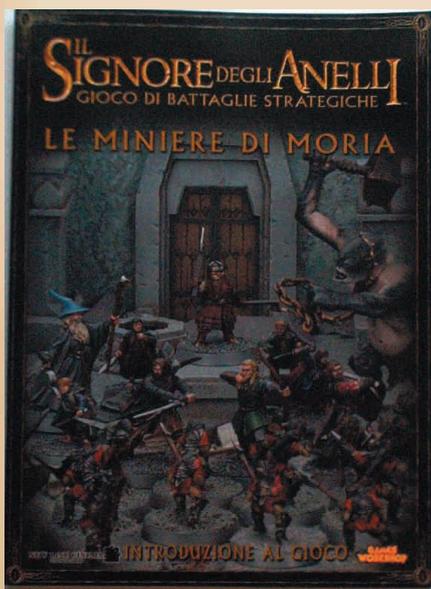
A parte alcune pose discutibili (come hanno fatto a fare Legolas che mentre tira con l'arco guarda da tutt'altra parte?) e un livello di dettaglio che non si discosta dalla media, le miniature sono nel complesso buone, scolpite in posizioni molto dinamiche e con equipaggiamenti diversi dalle versioni precedenti.

Ho apprezzato il particolar modo Gimli (armato con doppia ascia) e Boromir (bella la posa col braccio all'indietro pronto a decapitare il malcapitato goblin di turno), ma sono apprezzabili anche le originali pose degli Hobbit e Gandalf (forse è la sua migliore versione col cappello).



Una volta finito di valutare la parte "modellistica" della scatola, passiamo a fare alcune considerazioni sui due volumetti in essa contenuti.

IL LIBRO INTRODUTTIVO "LE MINIERE DI MORIA" È UNA VERA E PROPRIA INTRODUZIONE AL GIOCO (IN FONDO C'È ANCHE SCRITTO SULLA COPERTINA ...). Al suo interno è spiegato in maniera semplice un po'



tutto: una piccola introduzione al mondo del modellismo; come assemblare i modelli forniti all'interno della scatola; come preparare una partita (indicazioni sul tavolo, gli elementi scenici, bene e male, i modelli); fondamentali per iniziare a giocare (divisione dei turni e fasi di gioco, tabelle e profili). Dopo un'infarinatura generale si passa alla pratica con 4 piccoli scenari che passo passo spiegano come giocare:

Scenario 1: Nelle tenebre. In cui si spiega: Iniziativa, Movimento e Tiro

Scenario 2: Agguato! In cui si spiega: Zona di controllo, Carica e Corpo a Corpo

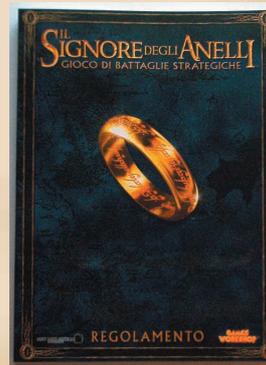
Scenario 3: Circondati! In cui si spiega: Come suddividere i combattimenti, Magia e alcune Regole Speciali

Scenario 4: Lo scontro nella tomba di Balin. Scenario con Regole Speciali per mettere in pratica quanto imparato.

Nella parte finale del volumetto c'è, poi, una sezione dedicata alla pittura dove vengono illustrati gli schemi di colori utilizzati per tutti i modelli contenuti nella scatola e viene spiegato come dipingere (in maniera orrenda) i propri goblin di Moria.

La vera chicca che si trova all'interno del set è, a mio parere, il mini libro delle regole.

Mini solo nelle dimensioni in quanto è una vera e propria versione in scala della prima parte del nuovo "Manualone" che credo ormai tutti conosceranno. Quindi ci troviamo di fronte ad un manuale completo scremato delle parti relative al modellismo (costruzione scenari, pittura etc.), ma comprensivo di tutto il resto, dalle regole per gli assedi alle regole del Mumak e con tutti i profili dei personaggi apparsi nei tre film (ci sono anche i Morti erroneamente dimenticati nel suddetto "Librone"!!!). Le sue dimensioni ridotte lo rendono un vero e proprio manuale tascabile, comodo e di rapida consultazione con praticamente tutto l'indispensabile.



COMMENTO FINALE



Il set delle Miniere di Moria è sicuramente un buon prodotto, ma fortemente condizionato dal fatto di essere stato creato appositamente per attirare nuovi giocatori e quindi il suo acquisto è, a mio parere, da valutare bene a seconda di cosa si cerca in questo prodotto e in base all'esperienza del giocatore.

Infatti, anche se le guide di pittura sono decisamente scadenti pure per chi è alle prime armi e la sezione dedicata al modellismo è praticamente assente, grazie ad un'ottima guida introduttiva al gioco e una buona quantità di modelli per le prime

partite, è un vero e proprio "must" per chi inizia a giocare.

I veterani del gioco, invece, potrebbero rimanere insoddisfatti visto che in fin dei conti, oltre ai pregevoli elementi scenici, non c'è niente di nuovo: credo che chiunque giochi da un po' di tempo abbia sicuramente numerosi goblin di Moria e almeno una versione di ogni componente della Compagnia. È altresì vero che chi non ha ancora acquistato il "Manualone" potrebbe trovare (a ragione) più conveniente l'acquisto di questo set dato che allo stesso prezzo (50 € prezzo ufficiale Games Workshop) non solo fa proprio il nuovo regolamento, ma anche una nuova Compagnia, un nuovo Troll e degli ottimi elementi scenici tutti in plastica e quindi ottimi anche per conversioni e diorami (senza considerare il fatto che GW Italia allega ad ogni scatola la miniatura di Frodo Invisibile).

ZIONICOLA

VOTI

ELEMENTI SCENICI: Molto belli e dettagliati. Speriamo che la GW in futuro produca più materiale di questo livello!

VOTO: 10

TROLL: Abbastanza dettagliato e facilmente convertibile. La posa poteva essere migliore.

VOTO: 8

COMPAGNIA: Qualità delle miniature nella media. Alcune pose veramente belle altre decisamente discutibili.

VOTO: 7

GOBLIN: I soliti goblin di Moria, niente di nuovo ... non ci sarebbe dispiaciuta qualche novità al riguardo!

VOTO: 4

LIBRO INTRODUTTIVO: Ottimo per chi inizia a giocare. Decisamente inutile per i veterani del gioco. Stendiamo un velo pietoso sulle guide di pittura!

VOTO: 7 (per i neofiti)

VOTO: 1 (per i giocatori esperti)

REGOLAMENTO: C'è praticamente tutto, senza gli errori presenti nel regolamento in formato normale. Peccato solo per la mancanza dei profili dei personaggi non apparsi nei film.

VOTO: 9

FRODO INVISIBILE: Trovata originale e buona fattura della miniatura. Un "regalo" decisamente ben accetto. A caval donato ...

VOTO: 7

VOTO GLOBALE: 7.5

Un "MUST" per chi inizia a giocare.

Una buona alternativa per chi non ha ancora il nuovo regolamento.

FOTOGRAFARE LE MINIATURE

...:LO SCATTO:...:



La macchina digitale che uso è una Fujifilm FinePix S304 ed ha una risoluzione di 3.2 Megapixels.

Qualsiasi macchina si usi va settata in modalità macro e con la massima risoluzione; niente altro.

Il cavalletto è un piccolo treppiede non più alto di 20cm, molto snodabile mi permette di scattare foto dall'alto verso il basso ossia facendo in modo che la macchina non si trovi sullo stesso piano della miniatura ma leggermente più in alto...lo stesso discorso però non vale per i dettagli: se voglio inquadrare al meglio un particolare la macchina si deve trovare alla sua altezza.

Il set varia a seconda dei gusti; noi preferiamo usare uno sfondo bianco (più luminoso): posizionando semplicemente due fogli da disegno ad angolo retto ed appoggiando la miniatura su di una piccola scatola coperta da un foglio altrettanto bianco.

Le luci sono fondamentali, da quanto e come illumineremo la miniatura dipende la riuscita della foto.

Io uso tre lampade da 100watt a luce solare (lampadine blu suggerite dal nostro stimato Nebuchadnezzar), ma ben posizionate ne possono essere utilizzate anche due soltanto.

Non utilizzare mai il flash.

Durante la ripresa due vanno posizionate ai lati, a non meno di 20cm, ed in modo tale che l'ombra prodotta da una neutralizzi l'altra; la terza invece va posizionata di fronte. Si deve avere cura che anche i recessi della miniatura siano, quanto più possibile, raggiunti dalla luce.

A questo punto non resta che trovare l'inquadratura giusta e scattare!

...:L' ELABORAZIONE:...:

Con Photoshop miglioreremo al massimo la ripresa della nostra miniatura, non ritoccandola per trasformarla in un bel lavoro di grafica digitale ma piuttosto facendo sì che il nostro duro lavoro di pittura risalti il più possibile!

Il primo ridimensionamento



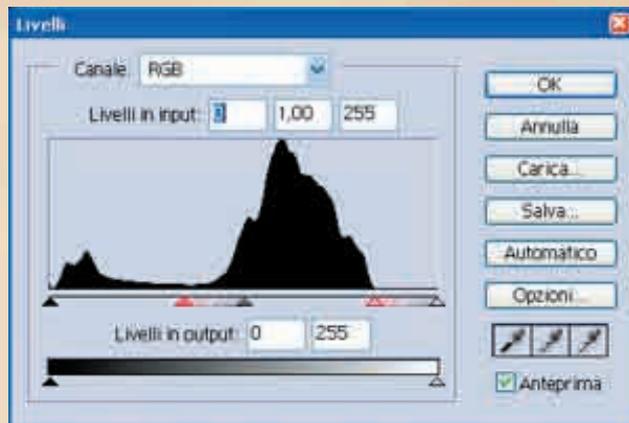
Per prima cosa ritagliamo con l'apposito strumento  la miniatura e poi ridimensioniamo [*immagine* » *dimensione immagine...*] in maniera tale che entri comodamente nel nostro schermo.

Regolazione dei livelli (necessaria)

Questo passaggio è fondamentale.

Recandoci in: *[immagine » regolazioni » livelli...]* usiamo le tre frecce per equilibrare la foto.

Come nell'immagine accanto in genere sarà necessario spostare la terza freccia al paro con l'istogramma così da illuminare; la seconda freccia verso sinistra per schiarire il soggetto (attenzione a non esagerare). Non resta che sperimentare per trovare il bilanciamento migliore...

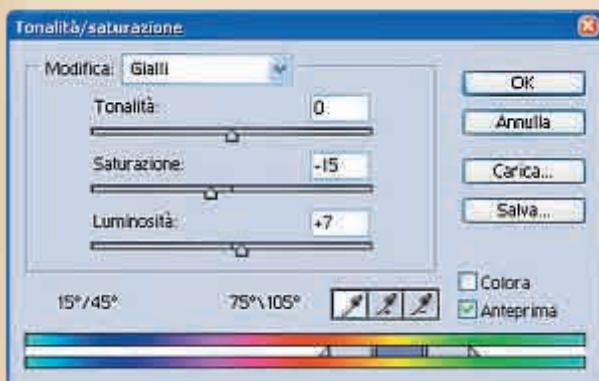


Regolazione dei toni (eventuale)

Questo tipo di regolazione non è sempre necessaria ma capita spesso che le foto risultino giallognole: *[immagine » regolazioni » tonalità/saturazione]*

Selezioniamo il canale 'Gialli' in "Modifica" (all'occorenza potremo sfruttare il canale 'Rossi' o 'Magenta' casomai la tonalità predominante fosse sui suddetti toni).

Regoliamo la saturazione diminuendola e se necessario aumentiamo la luminosità. E' necessario fare davvero attenzione a non sbiadire la miniatura, specie se dipinta con colori come il giallo, il marrone o il verde.



Regolare la luminosità ed il contrasto (eventuale)

Casomai il nostro fosse uno scatto particolarmente fortunato possiamo regolare la visibilità da: *[immagine » regolazioni » luminosità/contrasto...]*.

E' un'operazione che non esclude mai la precedente regolazione dei livelli ma può essere utile se la foto è buia in maniera "omogenea".



Correzione selettiva del colore (eccezionale)

Questa operazione è da eseguirsi raramente poichè si rischia di alterare i colori. Si può utilizzare con molta cautela se schiarendo la foto (a causa di una cattiva ripresa oppure perchè la nostra macchina non era abbastanza potente) i colori si sono opacizzati.

Come nell'immagine a fianco il "Metodo" deve essere sempre 'Relativo'.

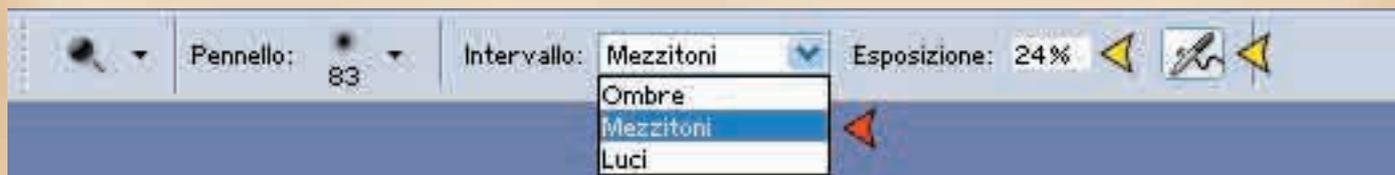
Scegliendo da menù in alto il colore da modificare regoliamolo utilizzando soprattutto la percentuale del "Nero". La maggior parte delle volte comunque è necessario scurire soltanto i 'Neutri' rendendo in generale più vivaci i colori.



Non è necessario eseguire tutte quante le operazioni di regolazione sopra descritte ma con un po' d'esperienza imparare a combinarle a seconda delle esigenze.

Qui di seguito utilizzeremo gli *strumenti* al fine di esaltare i particolari...

LO STRUMENTO 'SCHERMA'



E' utile per schiarire le zone d'ombra, esaltare le luci e mettere in evidenza recessi bui.

- ▶ Selezionare la funzionalità 'aerografo' che rende il tratto più etereo e regolare l'esposizione ad una bassa percentuale (per non chiazzare l'immagine).
- ▶ L'intervallo ci indica dove lo strumento sortirà i suoi effetti: le parti scure, l'intera zona e quella più luminosa.

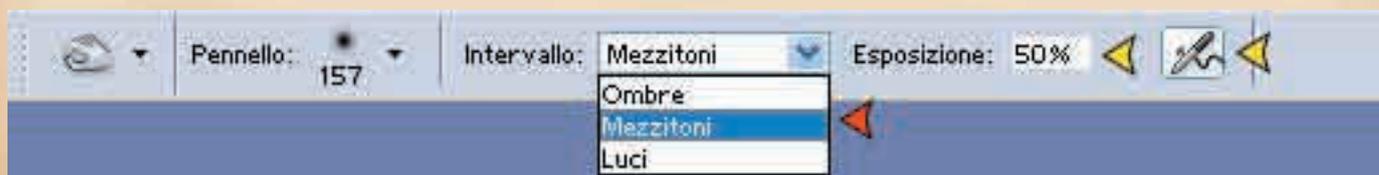


Esempio:

Nell'immagine a fianco ho cerchiato con vari colori le zone dove agire con i diversi intervalli:

- giallo: Luce
- bianco: Mezzitoni
- viola: Ombre

LO STRUMENTO 'BRUCIA'



Al contrario del precedente questo strumento (da usare con parsimonia) è utile per scurire le zone dove la luce si riflette appiattendole sfumature, oppure brillando eccessivamente sui colori metallici.

- ▶ Selezionare la funzionalità 'aerografo' che rende il tratto più etereo e regolare l'esposizione ad una media percentuale (per non chiazzare l'immagine).
- ▶ L'intervallo ci indica dove lo strumento sortirà i suoi effetti: le parti scure, l'intera zona e quella più luminosa.

Esempio:

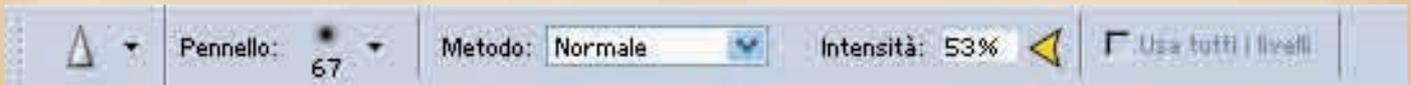
Per lavorare la foto accanto ho settato l'intervallo 'Ombre' al fine di marcare le delicatissime ombreggiature del viso, quello 'Luci' per smorzare il riflesso delle lampade sul corno e sull'accetta della quale altrimenti non si vedrebbe affatto il lavoro di invecchiamento (ruggine e scrostature) del metallo.

Infine ho settato l'intervallo su i 'Mezzitoni' per dare più profondità alla veste sulla quale purtroppo la luce si è riflessa in maniera tale da cancellare anche i ricami.

Con un po di pratica non sarà difficile intuire come regolare lo strumento e dove elaborare la foto.



LO STRUMENTO 'CONTRASTA'



► L'intensità non deve mai superare il 60% altrimenti c'è il rischio di sgranare la foto o renderla troppo vivida.

Questo strumento è davvero utile per aumentare la definizione di tutte quelle zone non messe bene a fuoco, usandolo con un pennello di grandi dimensioni, e con una bassa intensità, possiamo tamponare tutta l'area intorno al fulcro della foto; ed il bordo della miniatura.

Il suo utilizzo è comunque da evitare in presenza di sfumature nette, di particolari dipinti con colori metallici e MNM (metallo non metallo)...si rende però quasi indispensabile nell'esaltare le gemme e gli occhi.



Il secondo ridimensionamento

A questo punto non ci resta che dare le dimensioni definitive all'immagine...facendo sì, ad esempio, che dopo averla accuratamente ritagliata, la foto di una miniatura singola non superi la larghezza di 500pixel, massimo 550pixel.

PIRIFOOL



RACCONTI PERDUTI ... E PURTROPPO RITROVATI!

AGENORE, FUGGITO DALL'ULTIMA BATTAGLIA, SI È PERSO NEL BOSCO E IGNARO DEI PERICOLI CHE POTREBBE CORRERE, RIFLETTE SULL'ESISTENZA E IL SIGNIFICATO DELLA VITA...



... QUANDO AD UN TRATTO INCONTRA DUE HOBBIT DALL'ASPETTO SMARRITO E CONFUSO...



... QUANDO AD UN TRATTO ...



Anche tu qui?

Certo che la vita è ingiusta! Mio zio è mezzo rincoglionito dall'età, e parla solo di morte e sangue, mio fratello è sempre in giro con i suoi amici a cavallo ad uccidere Uruk-Hai e io invece sono qui da sola a subire le avance di quel Verme puzzone di consigliere ... come potrebbe andare peggio?

NGO...

AGENORE OFFESO E DERUBATO DAGLI HOBBIT PIANGE E SI RATTRISTA, DECISO A VOLER PORRE FINE ALLA SUA VITA PIENA DI INSULTI E SOPPRUSI ...



I DUE PICCIONCINI SI ALLONTANANO FELICI, SICURI CHE DA QUESTO MOMENTO IN POI LA LORO VITA SAREBBE CAMBIATA PER IL MEGLIO, MA ...

Certo che tu mi capisci ...



... UNA FRECCIA VAGANTE COLPISCE MORTALMENTE FOWYN ALLA SCHIENA!

Sto morendo, ma tu non dimenticarti di me e dei bei momenti passati insieme...



NGO...

UNA RISATA MALEFICA SI STAGLIA-DA LONTANO ...

AH - AH - AH
- AH - AH -
AH - AH - AH
- AH

... IL MALVAGIO HALDIR È RIUSCITO A TROVARE AGENORE!



Finirò ciò che ho iniziato l'altra volta e dopo banchetterò con le tue interiora!



AGENORE FERITO NELL'ORGOGGIO E COL CUORE SPEZZATO, SI RICORDA DI ESSERE UN TROLL DI MORDOR E CHE PUÒ LANCIARE LE PIETRE A FORZA 8! E COSÌ DOPO AVER PRESO UNA PIETRA DA 729,3 KG LA GETTA CONTRO HALDIR CHE SUBISCE UNA FERITA...

NGO..



Sono rimasto incastrato, ma non sono morto, ho ancora una ferita! Appena esco giuro che ti mangio il fegato!!!

Dove vai infame! Vieni qui che ti rompo!



O la borsa o la vita vile marrano!!!



Ma vedete dove ve ne dovete andare piedi pelosi brutti e puzzolenti! Non vi darò nemmeno un cent ... ahhhhh!

AGENORE VEDENDO ORMAI SCONFITTO IL NEMICO E NON VOLENDO INFIERIRE, SI ALLONTANA MALINCONICAMENTE DALL'ELFO, RISPARMIANDOGLI LA VITA E ABBANDONANDOLO AL PROPRIO DESTINO...

TO BE CONTINUED????

MINIERE DI MORIA DI CARTA

Avete sempre desiderato un tavolo da gioco ricco di elementi scenici ma non lo avete mai potuto realizzare per vari motivi (poca esperienza nel costruirli, difficoltà nel reperire i materiali, ecc ...)?

Beh ... i vostri problemi sono finiti!

Nel vastissimo mondo di Internet c'è chi per ha risolto i vostri problemi a costo zero! Girando in rete, infatti, abbiamo trovato il sito di un certo Christopher Michael Nahler, un ragazzo austriaco che si diverte a costruire scenari per il Signore degli Anelli interamente in carta, ed in maniera totalmente gratuita.

Neanche a farlo apposta Christopher ha da poco ultimato il suo set di Rovine di Moria e pertanto è stato doveroso segnalarlo in questa fanzine.

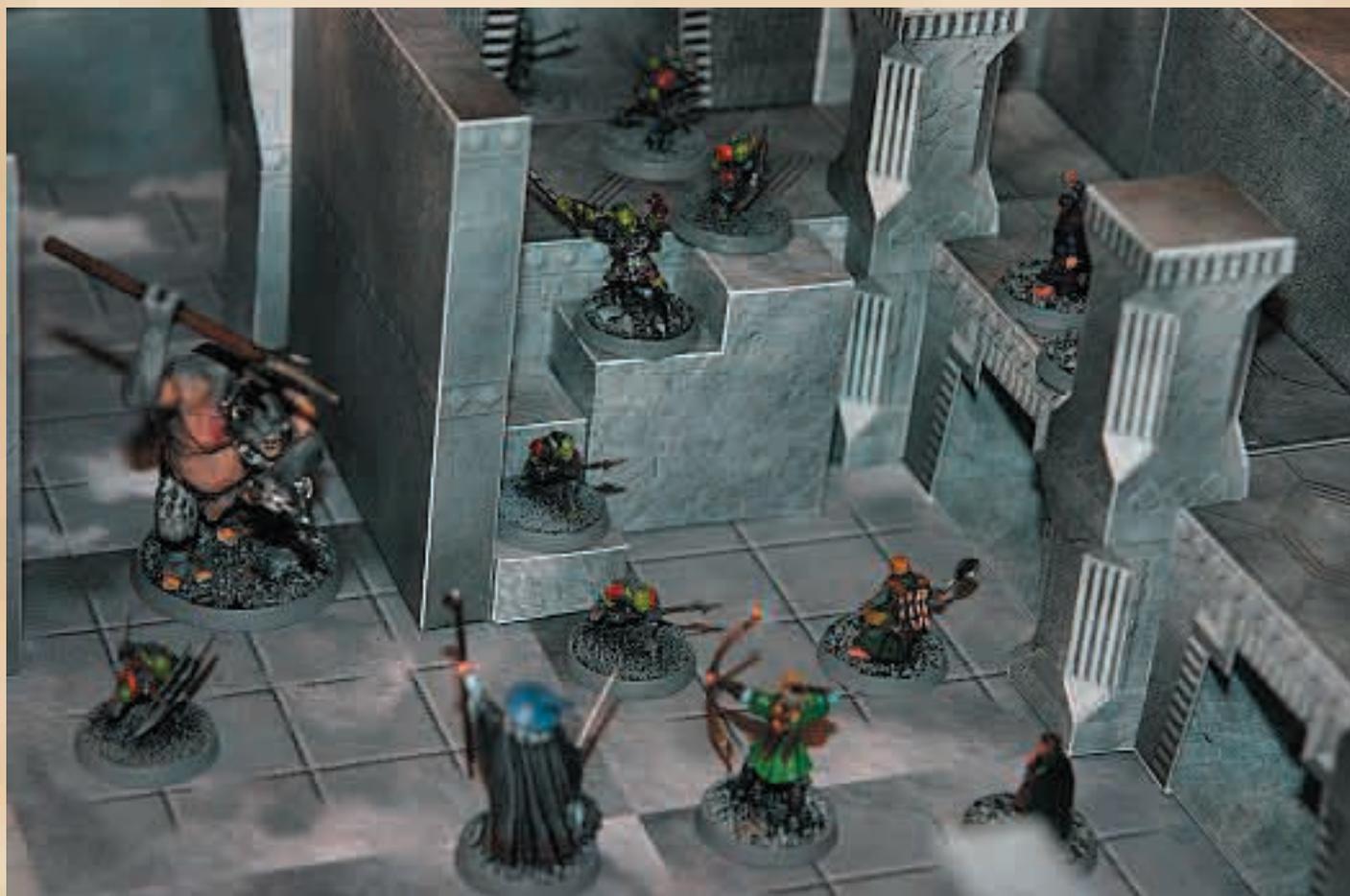
Al seguente link, potrete trovare tutti i pdf da scaricare per costruire le varie sezioni: <http://www.papermodels.at/content.php?l=0&c=5&s=1>

Le istruzioni sono molto intuitive essendo ricche di immagini passo passo.

Traduciamo solamente la leggenda di taglio e piegatura, per chi ha meno dimestichezza con la lingua inglese.

- _____ = Taglia
- = Piegà
- = Piegà al contrario

Bene, ora non avete più scuse, armatevi di forbici, carta e colla e realizzate una splendida miniera di Moria!



RECENSIONE: LA BATTAGLIA DEI 5 ESERCITI

La Games Workshop ha prodotto un altro gioco dedicato al mondo di Tolkien. Questo gioco è specificamente dedicato a “La Battaglia dei 5 Eserciti” narrata nel libro “Lo Hobbit”.

Le miniature utilizzate sono alte 10 mm, le stesse del gioco Warmaster (sempre prodotto dalla GW). La creazione e lo sviluppo del gioco è stata assegnata agli Specialist: per ulteriori informazioni www.specialist-games.com.

Contenuto della scatola:

Manuale in inglese, tutto a colori, di 96 pagine

9 personaggi & Beorn

24 basette di fanteria Goblin

12 basette di Goblin Cavalcalupi

12 basette di Warg

3 basette di Uomini con lancia

3 basette di Uomini con arco

6 basette di Nani

6 basette di Elfi con lancia

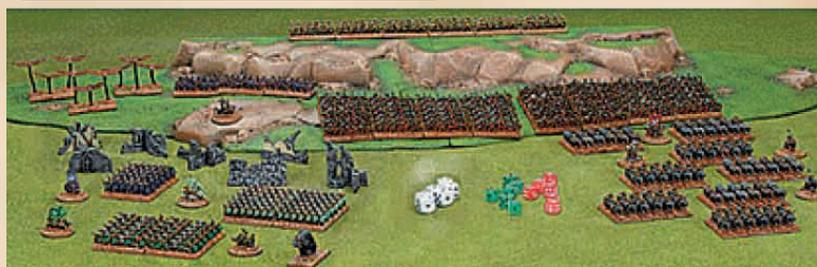
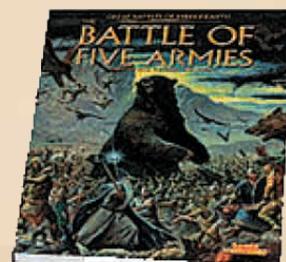
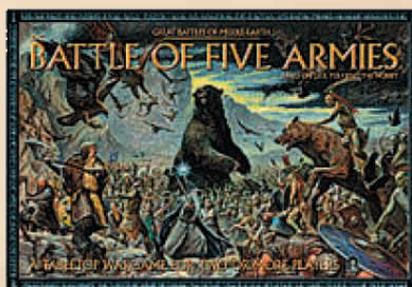
6 basette di Elfi con archi

3 basette di Aquile

2 sezioni di colline in plastica

rovine in plastica

una sezione di fiume in cartone
dadi e sagome assortiti.



Le miniature, considerando la scala, sono realizzate ottimamente e presentano numerosi dettagli, sia per quanto riguarda le truppe sia per gli eroi.

Stessa pregevole fattura per le rovine e le colline: queste ultime, inoltre, possono essere unite per creare una collina più grande.

Con un altro set, composto da due sezioni, si può assemblare una collina completa di dimensioni notevoli.

Il manuale, con copertina morbida è anch'esso ottimamente realizzato: le varie sezioni delle regole sono ben chiare, con numerosi schemi e disegni per spiegare dettagliatamente le varie situazioni di gioco.

Sono presenti tutti i profili e le regole delle miniature ufficiali presenti in commercio.

La sezione dedicata alla pittura/modellismo si trova alla fine del manuale: non sono state scritte molte pagine ma quelle strettamente necessarie ad illustrare come dipingere le miniature presenti nella scatola e qualche guida per creare degli elementi scenici.

Lo scenario dedicato a “La Battaglia dei 5 Eserciti” è descritto minuziosamente con una mappa ben realizzata.

Buoni i suggerimenti per la creazione di ulteriori scenari anche se, personalmente, avrei preferito che fossero tutti dettagliati come la battaglia principale.

Non mancano le regole per giocare degli scontri tra le due armate, Bene e Male, senza seguire particolari condizioni inerenti lo scenario.

Le regole del gioco sono molto simili a quelle di Warmaster: differiscono in qualche sezione ma la struttura portante è la stessa, e questo è sicuramente uno dei punti di forza del gioco.

Potete trovare il regolamento di Warmaster, in Inglese, sul sito www.specialist-games.com. Da Marzo, comunque, dovrebbe essere disponibile la traduzione sul sito italiano della GW.

Oltre alle miniature presenti nelle confezione principale, vengono proposti separatamente anche: Smaug il Drago, il Gigante delle Tempeste, i Troll di collina, la cavalleria Elfica, i Nani con arco, la Guardia Goblin, i Ragni di Bosco Atro e i Pipistrelli.

In definitiva, il gioco è ben realizzato e con un ottimo regolamento.

La confezione base contiene tutto il necessario per giocare svariati scenari, e sicuramente l'acquisto dei blister aggiuntivi è consigliato per espandere le proprie liste e le possibili alternative. Sicuramente non ha la varietà di razze e truppe presenti in Warmaster.

Probabilmente uno dei problemi di questo gioco sarà la sua disponibilità: infatti sia la scatola sia le miniature extra in blister saranno ordinabili solo tramite mail-order.

Difficilmente lo troverete in qualsiasi negozio: dovrete andare dal vostro negoziante di fiducia ed effettuare un ordine specifico.

Prossimamente sul "Sito dell'Anello" saranno disponibili degli articoli inerenti questo gioco, guide pittura, guide modellismo e soprattutto nuovi scenari.

MEPHYS



... DELLE ROVINE, CHE PAREVANO QUELLE DI
MURA ED ARGINI RICOPERTI DI VEGETAZIONE E,
NELLE FESSURE, I RESTI DI ANTICHE COSTRUZIONI
DI PIETRA...



Prossimamente