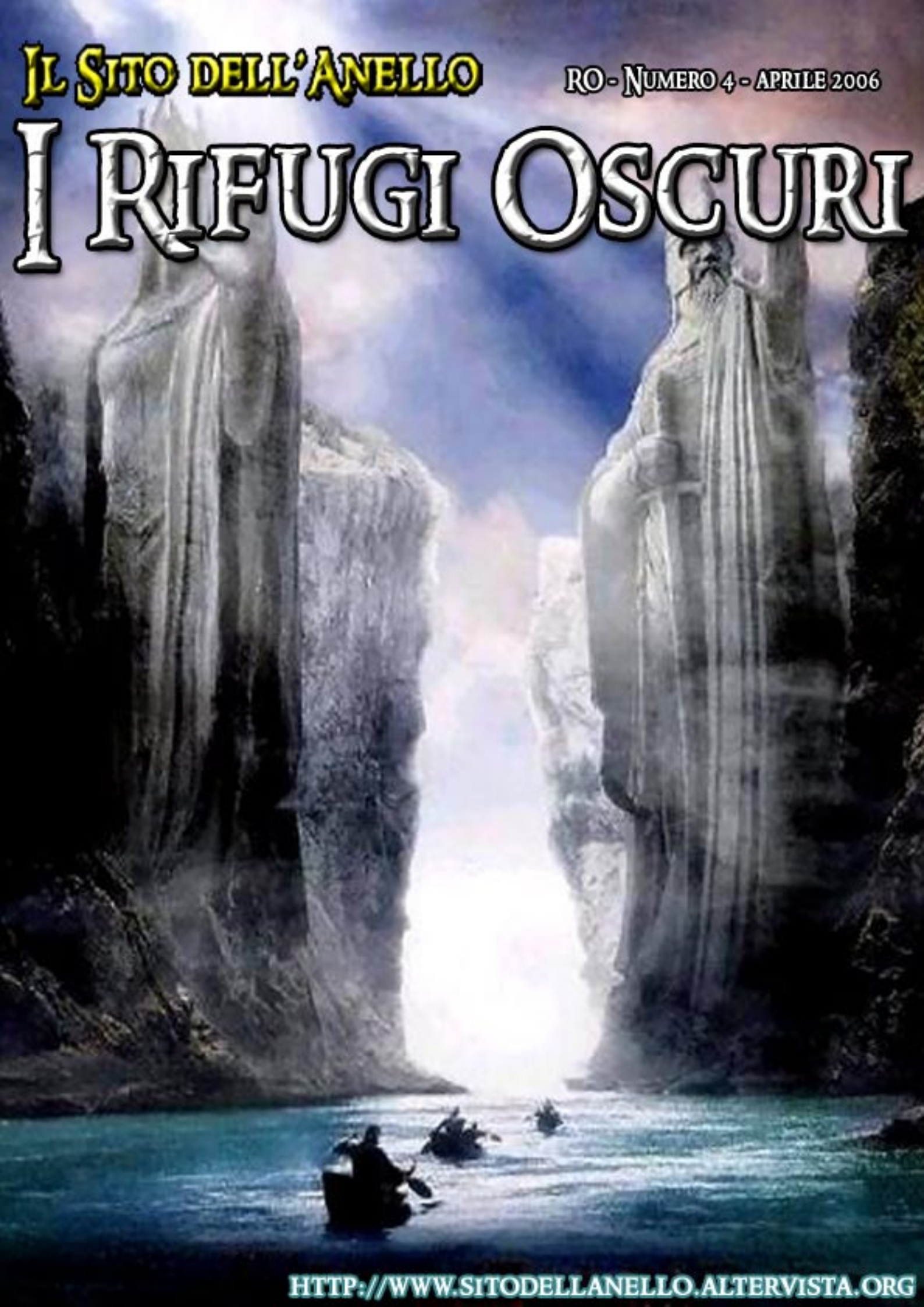
Il Sito dell'Anello

RO - Numero 4 - Aprile 2006

I Rifugi Oscuri



http://www.sitodellanello.altervista.org

Sommario

News ed Eventi

04 Editoriale
05 Scrutando nel Palantir
08 Le Iniziative del Sito dell'Anello
Premiazione concorso Vince più la Penna che la Spada
Resoconto Torneo SDA di Torino -19 Marzo 2006

Pittura e Modellismo

14 Guida di Pittura: Gildor Inglorion
18 Guida di Modellismo: Alberi
20 Conversione di Halbarad Dùnadan a cavallo

Tattiche e Battaglie

24 Comandare le forze del Male
30 Tattiche di Guerra: Arnor ed Angmar
33 Racconto di Guerra: L'ascesa di Angmar
38 Regole: Domande e Risposte

House Rules e Scenari

42 Scenario: La fine del regno di Angmar
45 Scenario: All'inseguimento del Re degli Stregoni
47 La Storia del Regno di Arnor
50 House rules - Arnor ed Angmar
58 Arnor ed Angmar: Guida agli Scenari
60 La Compagnia attraversa Moria: Guida agli Scenari

Rubriche

63 Il Giudizio del Re: Recensione del Supplemento " La Compagnia del l'Anello"
65 Racconti perduti... e purtroppo ritrovati!
66 Recensione: Clout Fantasy

La Redazione

Luca Bissacco (Mephis)
Luca Budicin (babadillo)
Carmine Carnicelli (Thengel)
Alessandro Manilii (Akh-Ra)
Levio Matera (Zio Nicola)

Hanno collaborato:
Albione, Darkelf, Elenai, ElvenKnight, fringuellino, Orophen,Sauron Signore della terra

Nota: I Rifugi Oscuri è una fanzine amatoriale senza scopo di lucro. Tutto il materiale utilizzato è di proprietà dei legittimi proprietari.

News
ed
Eventi

Editoriale

Ciao a tutti!
Questa volta l'editoriale è "toccato" a me … con grandissimo onore!

Il Numero 4 è quasi interamente dedicato ai Reami di Arnor e Angmar, che spesso appaiono di secondo piano nel gioco e che, invece, come ha dimostrato l'entusiasmo di tutti coloro che hanno collaborato a questo numero, hanno un fascino "magnetico!
E così, via tra Stregoni, Spettri e Raminghi vagando tra luoghi che i film di Jackson hanno solo sfiorato.

E come se l'avessimo fatto apposta (ma vi assicuriamo che non è così) sta diventando spasmodica l'attesa per il prossimo supplemento: "L'Ombra del Negromante" sta per avvolgere anche noi… e altre succose novità del Palantir completano la solita frenesia con cui attendiamo ogni volta nuove uscite, sperando sempre in qualcosa di sorprendente … e chissà che nei prossimi mesi qualcosa non la sia veramente.

Lasciatemi dire ora qualche parola sulle iniziative del Sito dell'Anello.
Il mese di marzo ha visto la nascita del primo torneo/raduno del Sito, a Torino. Il sottoscritto era presente solo come fotografo ufficiale, ma ben 12 coppie (in larga maggioranza di utenti del Sito) si sono combattute in un clima di amicizia e lealtà che spesso in altre occasioni non si vede. Non sono mancate risate, prese in giro e via dicendo in un'atmosfera meravigliosa.
Alla fine del torneo è stata fatta anche la premiazione del concorso "Vince più la penna della spada", con sorpresa finale per il terzo premio, non assegnato dalla giuria del concorso (sapete il motivo).

Infine, troverete una bella recensione dell'espansione "La Compagnia dell'Anello" e un fotoromanzo tutto nuovo.

E la prossima uscita, sull'onda di un entusiasmo che sta sfiorando il fanatismo, ci vedrà far rotta a Est!

Ciao!

Babadillo

Scrutando nel Palantir

Bentornati, cari amici, al quarto appuntamento con la nostra rubrica di news. Grandissime sono le novità di questo numero grazie agli amici francesi di Le Palantir ed alle loro foto del GD.
Come forse già sapete nel corso del 2006 la GW rinfrescherà la gamma dei modelli de Le Due Torri, aggiungendo anche nuove truppe. Tantissimi sono, infatti, i nuovi modelli, molti dei quali in plastica (nuovi esploratori Uruk-hai con tanto di Lurtz).
Per lo schieramento del Male i generali di Isengard potranno aggiungere alle proprie armate il nuovissimo Troll di Isengard ipercorazzato, in due versioni.

Un modello fuori background ma che di sicuro sarà una marcia in più per le truppe della Mano Bianca. Sempre per il Male verranno rilasciati nuovi modelli di Bellicosi e di Orchi di Mordor.
Passando allo schieramento del Bene, finalmente (per la mia collezione ndr) avremo dei nuovi modelli di Elfi di Lothlorien in armatura. Per adesso sembra che saranno tutti in metallo, ma ancora è troppo presto per avere notizie definitive. Assieme agli Elfi arriveranno ovviamente nuovi modelli ed eroi di Rohan ed una nuova versione dei tre membri della

Compagnia che hanno combattuto al Fosso di Helm. Inoltre la GW rilascierà anche almeno un nuovo aggressivissimo Ent, tutto in metallo; speriamo che più avanti riuscano a crearne anche in plastica.

Cambiando argomento e pensando un pò più al presente, rivolgo ora l'attenzione del mio Palantir alla tetra area geografica situata aldilà delle Montagne Nebbiose ... nel reame di Thranduil, Bosco Atro, e nell'antica roccaforte del Signore Oscuro, Dol Guldur.
Tra poco più di due settimane infatti la GW metterà sul mercato un'espansione a lungo attesa (il Prof. mi perdonerà per il gioco di parole ...) che ci permetterà di giocare con due nuovi eserciti esclusi nella trilogia cinematografica ma molto amati da tutti i lettori.
Nello scorso numero, ricorderete, avevamo parlato dei modelli di questo supplemento.
Ora credo sia giunto il momento di parlare in maniera un po' più approfondita delle nuove regole e dei profili dei modelli.
Partiamo quindi subito dal Male!
La punta di diamante dell'esercito di Dol Guldur è ovviamente il Negromante, l'Oscuro Signore Sauron. Il modello sarà dotato di ben 25 punti di Volontà che potranno essere usati indifferentemente anche come punti Fato. Il nuovo Sauron sarà l'ammazza personaggi per eccellenza, perché se ferisce un avversario rimasto senza punti Fato, quest'ultimo morirà a prescindere dal numero di ferite rimaste.
Probabilmente ci sarà anche una regola che impedirà l'uso dell'Anello del Potere: se qualcuno lo indosserà, morirà istantaneamente.
I Castellani saranno dei "piccoli Nazgul" dotati della regola "scudiero", ma ovviamente sono leggermente più corazzati e saranno tutti dotati di Lama di Morgul ... anche qui saranno dolori per gli Eroi del Bene.
La Regina dei Ragni sarà molto simile a Shelob ma non avrà, però, la regola che la obbliga a testare il Coraggio se le viene inflitta una ferita. Inoltre potrà spendere un punto Volontà per creare uno Sciame di Ragni.
I Pipistrelli avranno il ruolo di disturbare gli avversari nel combattimento; se arrivano a contatto di base con il nemico dimezzeranno infatti il suo valore di Maestria.
Infine troviamo i Ragni, truppa dotata di Veleno e che può ignorare le penalità dovute al terreno di gioco.
Passiamo ora alle regole dei modelli dello schieramento del Bene.
In questa espansione potremo finalmente usare Saruman il Bianco in versione "buona". Nulla si sa riguardo l'eventualità di trovare lo stesso stregone in una partita in tutte e due le fazioni combattenti, però sappiamo che la versione ante Guerra dell'Anello sarà ancora più potente del Saruman che tutti conosciamo: la regola Voce di Comando potrà essere utilizzata anche sugli eroi del Bene per i tiri Resistere!
Galadriel in questa forma terrificante avrà addirittura 3 attacchi e spaventerà il nemico dandogli un malus di -1 al Coraggio.
Erestor sarà un personaggio particolarmente letale grazie ad una regola che gli permetterà

di ripetere i tiri per ferire quando usa i suoi coltelli da lancio. Come si nota dal nuovo modello, anche Glorfindel sarà ancora più potente, con una nuova armatura che innalzerà la sua Difesa e gli darà la regola Resistente alla Magia.
Infine, per le truppe d'elite, troviamo le Sentinelle Elfiche. Questi modelli hanno perso il letale doppio attacco con l'arco che avevano nelle regole provvisorie apparse sul White Dwarf, ma avranno particolari abilità speciali tra cui la possibilità di prendere il controllo di un nemico per la durata di un turno.

Dando un'occhiata alle vecchie espansioni, la GW ha deciso finalmente di rilasciare molti di quei modelli che mancavano alle numerose armate del gioco. Tra questi dobbiamo assolutamente menzionare il nuovo stupendo gruppo di comando dei Nani, in due versioni, ed il capitano Warg in una posa molto dinamica.

Non tutte le nuove che arrivano al mio Palantir sono però buone, infatti da pochi giorni è giunta la notizia di un ulteriore aumento del prezzo dei blister della GW che, purtroppo continua ad aumentare i prezzi dei suoi prodotti, usando un sistema a rotazione (blister, poi le scatole, poi i colori, ecc...). Per informazioni più precise date un'occhiata al sito ufficiale italiano.

Anche per questa volta è tutto ... al prossimo appuntamento!

AKH-RA

Le Iniziative del Sito dell'Anello
Premiazione concorso Vince più la Penna che la Spada

Ecco le foto della premiazione del concorso "Vince piu' la penna che la spada" tenutasi a Torino il 19 Marzo 2006.

Elvenknight vincitore del concorso, al centro.
Albione alla sua destra si aggiudica il secondo premio.
Van Hooger, a sinistra di Elvenknight, si aggiudica il premio per il giovane venuto da piu' lontano e per la caratterizzazione modellistica della sua armata.

L'ennesimo ringraziamento ad Akh-Ra per aver messo a disposizione questi splendidi elementi scenici e naturalmente a tutti i partecipanti.

Arrivederci al prossimo concorso...

Mephys

Resoconto Torneo SdA Torino - 19 Marzo 2006

Eccoci al resoconto, naturalmente corredato da numerosissime foto, del torneo del Signore degli Anelli che si e' svolto a Torino il 19 Marzo 2006

n data 19 Marzo 2006 presso il negozio Blues Brothers situato in Via del Carmine 11 si e' tenuto un torneo de "Il Signore degli Anelli" a cui il sito dell'anello ha partecipato all'organizzazione.
Sin dalle ore 09:00 sono iniziati ad arrivare i giocatori, la maggior parte dei quali da fuori Torino. Dopo i saluti di rito dei giocatori di vecchia data e la conoscenza delle nuove leve, che si affacciavano al mondo torneistico del SdA, Entessa ha provveduto ha raccogliere le iscrizioni.

Il classico tiro di dado per decidere i contendenti ed i tavoli del primo turno di gioco.
Sono stati giocati gli scenari:
-Soccorso con determinazione casuale della fazione in soccorso ed inversione dei ruoli sul tavolo dell'altra coppia.
-Rappresaglie, scenario modificato da quello presente nel supplemento "Un'Ombra ad Est"
-Battaglia campale ad obiettivi, ormai un classico by Chimera.

Al termine del primo scenario, in concomitanza con la pausa pranzo sono stati valutati i punti pittura/background/ecc.. come da infopack (preso direttamente dal regolamento che verra' utilizzato nel prossimo GT Inglese dell'8/9 Aprile 2006).
Sul forum potete trovare i commenti ed i battle report dei alcuni giocatori, vi consiglio la lettura.

Ecco la classifica del torneo:

1)Zanoli – Angelini 145
2)Richelli – Corradin 131
3)Calogero – Di Chiara 124
4)Melone – Zotti 115
Beccati – Ghiaroni 115
Famigli A. – Famigli C. 115
7)Sabatini – Massola 109
8)Rinaldi – Nava 108
9)Floridi – Capo 104
10)Dosio – Spareggiatori 80
11)Brunello – Regis 53
12)Bortoluzzo – Ruggiero 40

Miglior Giovane: Paolo Corradin
Miglior Armata: Damiano Ghiaroni

In concomitanza del torneo “Il Sito dell’Anello” ha deciso di effettuare la premiazione del concorso “Vince piu’ la penna che la spada”, potete trovare tutte le informazioni e foto sul sito.

Un ringraziamento a Blues Brothers, in particolare ad Andrea Capo (Masterbanfo) per la disponibilita’, dai locali ai premi... insomma per tutto quanto.
Un altro mega ringraziamento a tutti i giocatori, alcuni dei quali si sono propinati un sacco di chilometri per poter partecipare all’evento.

Archiviata anche questa bella esperienza rinnovo l’invito a partecipare ai tornei del SdA dove l’atmosfera e’ rilassata e piacevole, almeno nella magior parte dei casi.

Quindi, arrivederci a Mantova il 1 Maggio 2006, troverete tutte le informazioni sul sito.

Ed eccovi una carrellata di immagini dell’evento:

MEPHYS

Prima Coppia Classificata

Seconda Coppia Classificata

Terza Coppia Classificata

Premio Ultimi Classificati

Miglior Giovane

Miglior Armata

Pittura
e
Modellismo

Guida di Pittura: Gildor Inglorion

Colori Utilizzati:

Primer Nero

Black (Chaos Black)
Cold Gray (Codex Gray)
Skull White
Magic Blue (Enchanted Blue)
Dark Angels Green
Scorched Brown
Bestial Brown
Cobra Leather (Snakebite Leather)
Vomit Brown
Bleached Bone
Gory Red (Red Gore)
Blood Red
Fiery Orange

Dwarf Flash
Elf Skintone
Tin Biz
Brassy Brass (Brazen Brass)
Shining Gold
Burnished Gold
Boltgun Metal
Chainmail
Mithril Silver
Brown Ink
Chestnuk Ink
Black Ink

Nota sui colori: nella lista dei colori utilizzati, avrete sicuramente notato dei nomi strani che non riconoscete. Si tratta semplicemente di colori della gamma Vallejo Game Colors, a mio parere migliori dei prodotti Games Workshop, nonchè più economici.
Accanto potete trovare l'equivalente tonalità GW.
I colori devono essere applicati sul modello sempre molto diluiti. Meglio 5 passate leggere che una passata sola molto grumosa.
Inoltre come si nota ho adottato per Gildor uno schema di colori differente dallo stile ramingo GW che a mio parere poco si addice a questo personaggio. Mi sono pertanto ispirato un pò agli Elfi che lasciano la Terra di Mezzo visti nella trilogia cinematografica, e un pò ai modelli di Glorfindel e di Elladan ed Elrohir.

Preparazione del modello

Il primo passo da fare è quello, sembrerebbe ovvio, di preparare il modello per la pittura. Usando un coltellino da modellismo ed una piccola lima eliminare le linee di fusione presenti sul modello. Sempre usando lima ed aiutandoci con delle piccole tronchesine, rimuoviamo la linguetta metallica sotto i piedi del modello. Odio le basette in stile GW con solo un pò di sabbia e dell'erba. La basetta è parte integrante del modello e deve essere curata come tutto il resto... vedremo poi come. Incollare quindi con una piccolissima goccia di colla la miniatura su una basetta vuota che ci aiuterà a maneggiare il modello durante la pittura senza rovinarlo.
Usiamo il primer nero su tutto il modello, utilizzando del nero diluito con acqua per raggiungere i punti non coperti dallo spray.

Viso, mani e capelli

Stendiamo una base di bestial brown su tutto il volto. Andiamo subito a lavorare sugli occhi che sono la parte più ostica di questa sezione. Con lo skull white disegniamo due ovali. Usando dello scorched brown tracciamo due puntini al centro della zona bianca. Attenzione a non fare gli occhi strabici. In seguito eventualmente stringiamo, usando delle linee di bestial brown, l'ovale originale per evitare di creare un modello con gli occhi strabuzzati tipo pazzo. Lumeggiamo il volto con bestial brown più dwarf flash, poi con del dwarf flash puro ed infine con un misto di dwarf flash ed elf skintone. Diamo infine dei colpi di elf skintone nelle zone più illuminate del viso, quali naso, zigomi e punte delle orecchie.
Applichiamo lo stesso procedimento per dipingere le mani.
Per i capelli stendiamo una base di snakebite leather. Poi lumeggiamo con snakebite leather più bleached bone e poi con bleached bone da solo. Diamo una lavatura molto molto leggera di brown ink e rilumeggiamo con del bleached bone. Attenzione a non usare assolutamente la tecnica del pennello asciutto per questa zona della miniatura.

Giacca e camicia

Stendiamo una base di cold gray più black sulla giacca di Gildor. Lumeggiamo poi con del cold gray lasciando il colore più scuro nelle zone più profonde. Lumeggiamo ancora con cold gray più skull white diverse volte incrementando sempre più la quantità di bianco. Nelle lumeggiature finali ho usato un bianco quasi puro. Attenzione a stendere un colore estremamente diluito con acqua, solo in questo modo si possono ottenere sfumature graduali e naturali.
Per contrastare con il grigio freddo della giacca dipingiamo la camicia con toni più caldi. Partiamo quindi con una base di cobra leather, poi lumeggiamo con cobra leather più bleached bone aggiungendo sempre più bleached. Poi bleached bone puro, poi bleached bone più bianco. Aggiungiamo sempre più bianco sino ad arrivare ad una percentuale del 90% circa. Diamo una lavatura leggerissima di brown ink e poi, se necessario, una lumeggiatura finale di bleached più bianco al 10%-90%.

Spada, fodero e cinta

Partiamo dal fodero della spada. Stendiamo una base di black più cold gray con una percentuale del 60%-40%. Lumeggiamo i bordi aggiungendo sempre più cold gray. Usando del mithril silver possiamo aggiungere un motivo decorativo sul fodero.
Per la lama diamo una base di boltgun metal, poi lumeggiamo i bordi aggiungendo sempre più chainmail fino a darlo puro. In seguito lumeggiamo con un mix di chainmail e mithril silver fino a mithril

silver puro. Diamo una lavatura molto diluita di black ink e di brown ink. Rilumeggiamo con del mithril silver.
Per le parti in oro diamo una base di tin biz, poi brassy brass, poi shining gold poi burnished gold. Passiamo una leggiera lavatura di chestnut ink e lumeggiamo le zone in rilievo con del mithirl silver più burnished gold.

Stivali

Qui useremo lo stesso metodo utilizzato per dipingere il fodero della spada.

Mantello

Partiamo dalla zona esterna. Anche qui useremo un metodo simile a quello del fodero ma partendo da una tonalità più scura (aggiungere più nero) passando per un cold gray puro e poi lumeggiando con cold gray più skull white in minima parte. Anche qui attenzione a passare il colore ben diluito per non fare vedere gli stacchi cromatici tra due lumeggiature diverse.
Per l'interno partiamo da una base di magic blue più skull white (90%-10%). Poi lumeggiamo le zone più illuminate aggiungendo via via sempre più bianco fino ad arrivare ad una miscela con l'80-90% di bianco. Anche qui colori sempre ben diluiti. Attenzione a lasciare un bordino di grigio all'interno del mantello per rappresentare la piega e cucitura del rivestimento esterno.
All'inizio ero dell'idea di aggiungere un motivo ornamentale anche alla sezione interna del mantello, ma poi l'ho abbandonato in quanto ho immaginato che Gildor non indossasse abiti eccessivamente ricchi ed elaborati per questo genere di missioni.
Infine ho dipinto il bottone del mantello. Le parti metalliche sono state lavorate come la lama della spada, mentre al centro aggiungiamo una gemma rossa. Base di gory red. Poi disegnamo delle mezzelune con la gobba rivolta verso il basso di blood red prima e di fiery orange più blood red poi. Nella parte alta della gemma segniamo un puntino piccolissimo di skull white per simulare il riflesso della luce.

Basetta

Prendiamo una basetta nuova. Prendendo del sughero (anche quello dei tappi delle bottiglie va bene) tagliamo e scolpiamo una forma che sia grossomodo simile ad una pietra rotonda e piatta. Incolliamola alla basetta assieme a della sabbia. Passiamo il primer nero e poi del cold gray a pennello asciutto. Sempre con questa tecnica usiamo un mix di cold gray e di skull white. Passiamo poi qualche lavatura molto diluita di scorched brown più dark angels

green. Ripassiamo a pennello asciutto le rocce con cold gray e skull white.
Dipingiamo la sabbia con dello scorched, poi a pennello asciutto passiamo solo sulla sabbia bestial brown, poi vomit brown ed infine bleached bone. Coloriamo il bordo della basetta con più mani di bestial brown.
Aggiungiamo quindi in punti "strategici" dei ciuffi di erbetta da modellismo che andremo ad enfatizzare e un pò di dark angels green a pennello asciutto.

Stacchiamo Gildor dalla basetta su cui è stato dipinto ed incolliamolo sulla nuova base.

Ed ecco il modello completato:

AKH-RA

Guida di Modellismo: Alberi

In questa semplice guida spiegheremo come costruire in maniera rapida ed efficace degli alberi per abbellire i nostri tavoli da gioco.

MATERIALI:
Polistirolo
Rametti di legno
CD
Colla vinilica
Erbetta da modellismo
Sabbia
Colla Spray
Taglierino
Carta vetrata

Prima di tutto prendete un blocco di polistirolo dello spessore di 5cm e, con il taglierino, ritagliate una forma che sia pressappoco simile ad un parallelepipedo (non è importante essere geometri e farne uno molto preciso). Non è strettamente necessario utilizzare un blocco di polistirolo spesso 5cm, infatti si può facilmente raggiungere lo stesso risultato anche utilizzandone uno più sottile a aggiungendo vari strati fino a raggiungere l'altezza desiderata. [foto 01]
Una volta ritagliato il pezzo smussategli gli angoli e levigatelo con la carta vetrata fino ad ottenere una forma arrotondata, come una campana. Ovviamente tramite questa operazione si possono dare diverse forme al polistirolo in base al tipo di albero che si vuole realizzare.[foto 02] e [foto 03]

Successivamente si colora il tutto di verde senza lasciare alcuna zona bianca. [foto 04]
A questo punto passiamo ad aggiungere il tronco e la chioma al nostro albero.
Per il tronco ho utilizzato dei rametti di circa 4-5cm di lunghezza e dell'erbetta da modellismo statico della Bosch che si può facilmente trovare nei negozi di modellismo. [foto 05]

Una volta fatto un forellino del diametro del ramo sulla base dalla “campana” di polistirolo fissatelo con un poco di colla vinilica, dopo di che fate una bella passata della stessa colla, senza diluirla, sulla superficie esterna del polistirolo e applicate piccoli ciuffetti di erba. [foto 06] e [foto 07]
Procedete con molta pazienza ed accuratezza fino a quando non avrete ricoperto bene tutta la superficie. [foto 08]

A questo punto l’erbetta è attaccata in modo precario fino a quando la colla vinilica non sarà del tutto asciutta quindi sistemate l’albero in posizione verticale e in un posto sicuro in attesa che si asciughi la colla. Una volta asciutto per fissare bene e in maniera definitiva l’erbetta date una spruzzata esterna con della colla spray (anche in questo caso ho utilizzato quella della Bosch ma ci sono tante altri tipi di colla spray che vanno bene per questa operazione).

Passiamo ora alla creazione della base.
I Cd o Dvd sono la base perfetta per creare dei piccoli elementi scenici facilmente adattabili a qualsiasi tipo di tavolo.
Ritagliate dal foglio di polistirolo(questa volta ne ho utilizzato uno con spessore 1cm) un cerchio con diametro pari a quello di un cd in modo da ricoprirne l’intera superficie ed incollatecelo sopra. [foto 09]
Ora levigate gli spigoli e, se volete, create delle irregolarità sul polistirolo aggiungendo anche pietre, rametti e quant’altro volete per arricchirne la superficie. Aggiungete l’albero o gli alberi che volete (consiglio non più di 3 a meno che non vogliate fare una bosco molto fitto ed intransitabile) facendo dei buchi nel polistirolo, ricoprite tutto con della sabbia e colorate il tutto con un marrone molto diluito. Appena asciutto il colore aggiungete il flock e l’erbetta per creare zone di verde e i cespugli.
A questo punto il lavoro è completo e pronto ad aggiungersi agli scenari per le nostre battaglie! [foto 10]

ZioNicola

Conversione di Halbarad Dùnadan a cavallo

È un po' di tempo che penso alla realizzazione della Grigia Compagnia, quella che Aragorn e soci incontrano sulla strada per il Fosso di Helm di ritorno da Isengard.
Per intenderci quella che nel capolavoro di Tolkien libro viene descritta nel capitolo: "La Cavalcata della Grigia Compagnia".
Purtroppo non esistono modelli a cavallo di Halbarad, dei Raminghi del Nord e dei Gemelli Elfici… ma questo non è un problema se ci si arma di tanta pazienza, di un po' di inventiva e non ci si fa spaventare dall'impresa!

I modelli di partenza
L'idea di base è quella di utilizzare le gambe di un cavaliere ed il torso di Halbarad, ma bisogna prestare un pò di attenzione ai particolari: Halbarad porta una cotta di maglia ed esiste un solo modello che potrebbe essere usato, quello del cavaliere di Rohan che impugna l'ascia. Le miniature di partenza, insieme alle linee di taglio, sono indicate in figura.

Modellare gli stivali
Per prima cosa occorre modellare gli stivali particolari di Halbarad su quelli del cavaliere di Rohan, tagliate con un taglierino le parti dei parastinchi e poi modellate con un pò di materia verde il risvolto degli stivali di Halbarad.

Il taglio del cavaliere di Rohan
Dovete quindi tagliare il cavaliere facendo molta attenzione che il taglio avvenga SOPRA la cintura ed eliminando con cura quello che rimane del braccio e della mano che impugnano le redini.

Il taglio di Halbarad
Utilizzando un coltellino da modellismo iniziate ad incidere il taglio su tutto il modello. Il taglio deve essere fatto 3-4 millimetri sotto la cintura in modo tale da preservare il cappuccio del mantello e la borsa alla cintola, ma passando comunque al di sopra della faretra, che staccherete poi.

La sagomatura
Lavorate con una lima entrambi i pezzi, eliminando soprattutto il materiale in eccesso sulla miniatura di Halbarad mantenendo però la cintura e la borsa. Quindi con un trapano da modellismo praticate un foro nei due pezzi in modo da usare un perno per posizionarli correttamente. Consiglio a questo punto di provare a mettere a cavallo la miniatura per decidere la posizione che più vi aggrada.

La materia verde
Dopo aver incollato con la colla per metallo la miniatura nella posizione che volete procedete a modellare il mantello con la materia verde. Esempio: piegate leggermente in avanti il mantello dalla parte dello stendardo, vi permetterà di ottenere una piega molto dolce.
Sagomate la cotta di maglia con uno stuzzicadenti ed il gioco è fatto.
Incollate a questo punto la faretra, che avete precedentemente staccato dalle gambe della miniatura con tantissima pazienza, sul lato destro della miniatura, proprio come la porta Halbarad a piedi. Halbarad è pronto a cavalcare insieme ad Aragorn e compagni verso la Strada dei Morti.

E questa è l'immagine del modello ultimato:

Ora che la Grigia Compagnia ha iniziato la sua lunga cavalcata nulla la può più fermare, prossimamente proverò la conversione dei Gemelli a Cavallo, e finalmente toglierò loro quelle orrende spade fumettose (IMHO) e li doterò di lame elfiche degne di loro…
E se il tempo lo permette, anche qualche altro Ramingo del Nord.

ELVENKNIGHT

Tattiche
e
Battaglie

Comandare le Forze del Male

Che tu sia un 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" della Games Workshop, ti sarà utile.

Mordor

Nessuno sa esattamente come Mordor sia comparsa nella Terrra di Mezzo, probabilmente dopo la caduta di Utumno e Angamandi, nella Guerra dell' Ira e a causa dei cataclismi che ne seguirono e modificarono il volto del mondo.
Il fatto è che iniziamo a sentire parlare di Mordor, per la prima volta, quando il Maiar Sauron, sfuggito alla caduta di Melkor, vi si insediò, nascondendosi dall'ira dei Signori dell' Ovest.
E lì attese…
Mordor è una terra simile ad una enorme e crudele fortezza, circondata a nord, ovest e sud da alte montagne rocciose e inscalabili che fungono da bastioni naturali. Una perenne nube nera avvolge l'altopiano del Gorgoroth e le terre limitrofe, una nube di cenere e polvere scaturita dalle esalazioni velenose dell'Orodruin, la Montagna di Fuoco, il Monte Fato.
Anche a causa di questa continua pioggia di cenere, la parte nord di Mordor, Udun e Gorgoroth, è un deserto crudele, dove sete e polvere fanno impazzire le creature e dove un vento caldo e sferzante brucia gli occhi, mentre le rocce aguzze tormentano i piedi.

Un luogo ideale per tenere lontani i curiosi e tornare ad essere grandi… e fu così che Sauron l'Ingannatore creò la Fortezza di Barad-dur, insulsa copia della potenza di Angamandi, creò l' Unico Anello, conquistò le terre vicine e fece di Mordor il suo regno.
Ora, con questo articolo, analizzeremo le forze armate della Terra Nera, in tutto il loro tetro splendore.

" ... No, no ! Sete, cenere e polvere trovi lì ! E burroni, burroni, burroni ! E orchi, migliaia di orchi... e sempre il Grande Occhio che guarda, che guarda!" Gollum, Le Due Torri.

Gli Eroi di Mordor

Mordor ha, forse, il più alto numero di Eroi rispetto agli altri eserciti del gioco, tutti qualificatissimi nel svolgere il loro lavoro di uccidere i nemici di Sauron.
Iniziamo con gli eroi speciali.

Sauron: il Signore degli Anelli, l'Oscuro Signore, l' Ingannatore, il Nemico dei Popoli Liberi. Questi ed altri sono gli appellativi che il Maiar decaduto si è guadagnato nel corso dei millenni dagli Uomini e dagli Elfi che lo conobbero anche con il nome di Gorthaur il Crudele. Questo basta per dire che è un essere pressochè imbattibile, dominatore sul campo di battaglia, protetto da un'armatura pesante, e con ferite più che sufficienti a portarlo fino alla fine. Già così è un carro armato ma se equipaggiato con l'Unico Anello, state pur certi che neanche una bomba lo butterà giù. Finchè il potere dell' Unico lo sosterrà, con un 2+ Sauron sopravvivrà e i vostri avversari inizieranno a frignare sul pavimento. È un mago eccezionale, che può spendere un punto

Volontà gratis a turno ed ha una ampia gamma di incantesimi e magie. Provoca Terrore, e in più i modelli nemici entro molti centimetri diminuiranno di 1 il loro Coraggio.
Il costo, naturalmente, è molto alto ma ne vale la pena, anche se è consigliabile usarlo in partite da 700 punti in su.
Quando il vostro nemico avvisterà Sauron, capirà immediatamente che quello sarà il suo obiettivo. Mantenetelo lontano dai nemici per un po di turni mentre le truppe avanzano e gli arcieri scoccano le frecce, così lui potrà bombardare con i suoi incantesimi… dopodiché scatenatelo!

Il Re degli Stregoni di Angmar: è il Signore dei Nazgul, il più potente dei Nove, Signore di Minas Morgul e Alto Capitano delle schiere di Sauron. Per millenni le sue armate sia al nord che a Gondor hanno provocato morte e distruzione guidate dalla sua malvagia ombra di terrore. In corpo a corpo è discreto, poiché non ha un gran valore in Ferite, ma è un mago molto buono, secondo solo a Sauron in fatto di arti oscure. Inizia con valori base di Po/ Vol/ Fa, ma aumentando il suo costo in punti è possibile renderlo carico di cartucce eroiche. Come per gli altri Nazgul anche per lui la Volontà è essenziale come l'ossigeno ma di questo ne parleremo più tardi. Può essere equipaggiato con un enorme flagello (conta come arma a due mani) e/o una Lama Morgul. Questa lama stregata può essere usata solo una volta ma è molto utile, specie contro gli eroi fastidiosi. Se il colpo va a segno il modello colpito viene subito ucciso, anche se è possibile ricorrere ai punti Fato per evitare il disastro. Una cosa che adoro dei Nazgul e che possono avere due cavalcature: o un Destriero Oscuro (un normale cavallo) oppure uno dei più temibili pezzi che il Bene può affrontare, ovvero la Creatura Alata. Si dice che un tempo, la loro razza vivesse sulla Luna, corrotta poi da Sauron nei corso dei secoli, parodia dei Draghi di Melkor, che le donò poi come cavalcature ai suoi Nove durante la Guerra dell' Anello. Sono buone in CaC , ma sopratutto possono volare (!) e sono Cavalcature Mostruose! Possono portare il vostro Re Stregone ovunque in poco tempo e in carica sono dei camion … che volete di più? Meglio proteggerle bene i primi turni, perchè attireranno tutte le frecce nemiche, ma poi potrete mandarle in CaC contro i fianchi nemici bombardando di magia gli Eroi e le truppe d'elitè dell'altro giocatore. Inutile dirvi che provoca Terrore no?

Gli Spettri dell' Anello: una volta erano i nove Re degli Uomini a cui Sauron donò nove anelli magici, che li condussero poi verso le tenebre e una amara condizione di non vita. Sono i Nazgul, i Nove, i più fedeli servi dell' Oscuro Signore. Come profilo iniziale sono uguali al loro capo e come lui possono aumentare i loro punti Po/Vol/Fa aumentando di costo. Possono provocare Terrore e i nemici si vedranno sottratto dai loro profili -1 al Coraggio. Dicevo prima che per loro la Volontà e vitale: ogni volta che uno Spettro combatterà dovrà dire addio ad un punto Volontà, quindi è consigliabile usarli quanto

più possibile come maghi, cosa che fanno egregiamente, e mandarli in CaC solo dopo che l'esercito nemico sarà indebolito a sufficienza per non avere più scampo da loro e dalle Creature Alate. Non smetteranno mai di dare la caccia al Portatore dell'Anello... e quando dico mai, è mai, anche nel gioco!

La Bocca di Sauron: durante la Guerra dell' Anello, comparve un individuo che si autonominava il messaggero di Sauron, il Grande Occhio.

Sebbene irriconoscibile ai più, quell'essere che da tempo aveva dimenticato il nome originario era un Uomo, più precisamente un traditore di Numenor, un Numenoreano Nero. Divenne, chissà con quali inganni, il Luogotenente di Barad Dur facendosi chiamare "Bocca di Sauron", manifestazione della volontà del suo maestro.
È un mago ottimo, da usare proprio per questi scopi, con una buona riserva di incantesimi da dosare con cura, specie il Mesmerismo. Può avere un Destriero Oscuro bardato, che lo rende veloce e versatile. Anche questo modello è bene proteggerlo dai turni di combattimento e tenerlo lontano dalle salve nemiche: dopotutto non è un grande eroe combattente.

Gothmog: questo Orco fece la sua comparsa durante la Guerra dell'Anello, come generale delle truppe di Sauron alla Battaglia del Pelennor e come Luogotenente di Minas Morgul, la città dei Nazgul. È il più forte eroe Orco dell'intero gioco, ideale per guidare le truppe sul campo, in prima linea con uno scudo o a cavallo di un feroce Warg. Ha una regola molto utile, che gli permette di copiare molte mosse di eroi nemici, senza spendere punti Possanza. È un modello ottimo ideale per le partite in grande scala e per fare una strage di truppe nemiche!

Shelob: l'Ultimogenita di Ungoliant. Questa creatura millenaria dalla enorme massa aracnide, non è alle vere e proprie dipendenze dell' Oscuro Sire, ma fa volentieri per lui la guardia al Passo di Cirith Ungol, il Passo del Ragno, punto debole della sua fortezza montuosa, in cambio di un buon pasto ogni tanto. I pareri sul suo profilo sono contrastanti. Ha buona Difesa, buona Forza e Maestria e anche le Ferite e il Coraggio non sono male, ma ha un solo attacco e non ha punti Possanza e Fato. Può muoversi su qualsiasi terreno proprio come i ragni, provoca Terrore, e il suo Veleno è utile durante i CaC, inoltre è una Cavalcatura Mostruosa, ma se per caso viene ferita e fallisce il test di Coraggio, fugge via in cunicoli bui! Decidete voi il da farsi, io dalla mia dico solo che è un modello stupendo e che sarei curioso di usarla in una partita in grande stile...

Grishnakh, Gorbag e Shagrat: i primi due sono Capitani Orchi e l'ultimo un Capitano Uruk-hai di Mordor. Grishnakh è protagonista di una rissa fra i suoi Orchi e gli Uruk-hai di Saruman, ma di lui si sa ben poco. Più conosciuti sono Gorbag e Shagrat che comandano le truppe a guardia della Torre di Cirith Ungol, e non si possono certo definire amici. Tutti e tre possono essere equipaggiati con uno scudo, e sono ottimi per guidare le vostre truppe di Orchi ed Uruk, in quanto personaggi speciali e con un punto Possanza in più rispetto ai normali Capitani. Io li uso molto spesso come comandanti di campo e ne sono soddisfatto! Specialmente di Shagrat!

Sciamani Orchi: sono orchi dotati di poteri magici sebbene molto inferiori ai loro dei, i

Nazgul e Sauron. Possono avere Furia, utile per scatenare i vostri Orchi, e Mesmerismo magia senza altro efficace, ma personalmente, gli unici Sciamani che gioco sono quelli Goblin. Mordor ha a disposizione Maghi molto più competenti, perchè non usarli? Certo potreste usare uno Sciamano in groppa ad un Warg, in una lista di Cavalcawarg: non sarebbe affatto male ... Comunque ricordate che non è un eroe da combattimento quindi non usatelo per guidare le vostre truppe, ma schieratelo nelle retrovie vicino agli arcieri ma non distante dai soldati per scatenare la Furia.

Capitani Orchi: economici, buoni in CaC e adatti al loro scopo principale: guidare la fanteria orchesca e fare da scorta di punti Possanza. Armati di scudo sono un buon investimento per qualunque generale di Mordor, ma non dategli un arco: non è la loro specialità. Potreste dotarli di un Warg e… via, verso lidi lontani in groppa ad un lupone per seminare scompiglio ai fianchi nemici. Resto comunque dell' idea che il loro compito sia quello di tenere in riga le truppe da assalto.

Capitani Uruk-hai di Mordor: più forti, più coraggiosi, più abili e quindi un po più costosi dei Capitani Orchi. Un Nero Uruk di Mordor è senza dubbio un tritacarne, ottimo per impaurire i soldati nemici e per guidare i più deboli sottoposti. Anche qui consiglio uno scudo come equipaggiamento, le armi a due mani e gli archi lasciamoli ai soldati Uruk.

Capo Troll: una sola parola per definire questo stupendo modello... "MOSTRO"! Vi è un insano piacere nel vedere una ruggente macchina da guerra attraversare come un coltello nel burro, le truppe nemiche massacrando quanti gli capitino a tiro. Non c'è dubbio che questo bestione corazzato sia in grado di uccidere la maggior parte degli Eroi del Bene, compresi quelli speciali. Naturalmente è causa di Terrore e può scagliare delle cannonate di macigni: che volete di più? Il suo alto costo, però, fa di lui

un investimento a mio avviso, da fare solo in partite da molti punti, sia perchè non è adatto a guidare le truppe sia perchè sarà il bersaglio del tiro nemico per tutta la partita.

Gollum: beh! … Che dire... miniatura carina. Vi consiglio di usarlo solo in partite da BG, tutto qua, tanto è gratis!

Visti i vari Eroi passiamo ora alle Truppe dell'Occhio Rosso.

Guerrieri Orchi: sono il grosso delle truppe di Sauron, innumerevoli, voraci e distruttivi come uno sciame di locuste… e sono particolarmente crudeli! Il loro basso costo garantisce una preoccupazione costante per l' avversario, che nella maggior parte dei casi si vedrà superato in numero di modelli. Possono avere uno scudo, o una lancia, o un arco o un'arma a due mani, oppure uno stendardo. Per lo stendardo vi dico solo che da tempo ho smesso di usarli, trovandoli solo dispendiosi e inutili: meglio avere dei modelli in più!
Con queste canaglie usate la tattica della falange: prima linea di scudi, seconda di lance, e magari una retrovia di asce a due mani con i Capitani alla guida del tutto. Ho già parlato dell'inefficienza degli Orchi con gli archi, quindi è inutile che ve lo ripeta.

Guerrieri Uruk-hai di Mordor: di gran lunga migliori degli Orchi comuni. Validissimi come truppe da prima linea e sfondamento.

Costano di meno in confronto ai loro cugini di Isengard pienamente equipaggiati ma anche con uno scudo o armi a due mani sono più che in grado di fare il loro mestiere. Potreste anche equipaggiarli con archi, poichè la loro Maestria è migliore a quella degli Orchetti.

Cavalcawarg: spesso molti non li usano perchè sono associati di più ad Isengard e alle Terre Selvagge. Errore! Ovunque vi siano degli Orchi, vi sono per forza anche queste malvagie creature. I Cavalcawarg sono perfetti per il compito di esploratori, ottimi per tormentare i fianchi e le retrovie nemiche e il "mordi e fuggi" e la loro specialità. Potete dividere la vostra cavalleria in pesante (con scudi e giavellotti) e leggera (con arma bianca e archi). Sì, lo so, vi avevo detto che usare gli Orchi come arcieri non era conveniente, ma provate con questi bricconi che scagliano frecce avanti e indietro non lasciando tregua al nemico in attacchi "mordi e fuggi" e poi mi direte!

Orchi del Morannon: i portinai della Terra Nera. Ed essendo tali sono migliori rispetto ai comuni Orchi, più forti e più corazzati. Hanno la bellissima opzione di scudo/lancia insieme. Usateli in gruppetti d'elite, armati di tutto punto: sono l'ideale come truppe da difesa o d'attacco, buoni anche da usare insieme agli Uruk o come guardie del corpo di Eroi come Gothmog o Nazgul o anche di semplici Capitani. Valgono un po' di più rispetto agli Orchi normali ma ne vale la pena, a mio parere.

Orchi Battitori: ecco, questi sì che sono arcieri decenti! Da usare in gran numero per le vostre salve di frecce, ma proteggeteli bene! Costano come un normale Orco, poiché sono più deboli. È meglio lasciarli fuori dai CaC. Possono avere dei Warg se volete ...

Troll di Mordor: migliori sotto molti punti di vista rispetto ai Troll di Caverna. Più forti, grossi e meglio equipaggiati, e causano pure Terrore! Associatelo ad un Capitano durante i CaC, per vincere i combattimenti e per dare combattimenti eroici. Come per altri "pezzi grossi", proteggeteli per i primi turni, e poi scatenateli! Valgono 100 punti ma ne vale la pena … eccome se ne vale la pena!

Ora un po' di tattiche da applicare con questi favolosi eserciti.

Marmaglia brulicante: io definisco così una grande marea di Orchi che ti finiscono addosso. Il loro numero soverchierà il nemico, mentre un capitano inciterà i suoi guerrieri a dare il massimo. Ricordate: prima linea con truppe d'elite o Orchi con scudi, seconda linea con Orchi battitori (che si ritirano durante i turni calienti) o Orchi con lance (così possono supportare per bene i compagni corazzati). Mettete, magari, degli Uruk ai lati dell'esercito così siete sicuri che li avrete protetti per bene. Un Troll è d'obbligo!

Corazza vagante: semplice, truppe d'elite e Orchi lancieri. Naturalmente buoni Capitani corazzati e un Troll come schiacciasassi. Un mago non ci sta male, specie la Bocca di Sauron. Se scegliete questa opzione può darsi che sarete pari con il vostro avversario per numero di modelli ma se saprete usare bene queste formazioni darete filo da torcere al Bene! Ottimi i cavalcawarg ai lati e magari anche una Creatura Alata!

Meeting di razze: avrete un grande vantaggio nel giocare Mordor. Potrete, infatti, mischiare più eserciti del Male, in totale BG (meglio con Harad e Rhun). Ma di questo voglio poi parlarvi più avanti, in un altro articolo ...

Bene, anche per questa volta ci salutiamo e ricordate che non sempre potrete vincere, ma imparate dai vostri errori. La volta successiva sarete più agguerriti che mai, per portare ai nemici dagli occhi azzurri, una morte rosso sangue per il Grande Occhio!

Sauron Signore della terra

Tattiche di guerra : Arnor ed Angmar

Arnor:

Arnor è un regno antico, alla pari di Gondor come età. All'epoca della fondazione del regno degli uomini nella parte settentrionale della Terra di Mezzo,a nord, fra le montagne nebbiose e l'Ered Luin sorse Arnor. Il sovrano di questo regno fu Elendil, fino alla sua morte nella battaglia che vide l'Unico Anello separato dal suo creatore. Dopo la morte di Elendil, Arnor si indebolì, diventando facile preda per il Re degli Stregoni di Angmar. Nonostante la strenua resistenza degli uomini del nord, le armate del Re degli Stregoni distrussero l'antica capitale di Arnor, Fornost.

Nella Terza Era, ciò che rimane di Arnor è una landa desolata, eco dell'antico splendore raggiunto dal regno, dove fanno da padroni spettri e fantasmi, e molte altre pericolose creature maligne, che vivono nelle foreste di Rhundaur o nelle brume dell'Evendim. Seppur la speranza sia vana, alcune anime benigne si trovano ad Arnor, e combattono quotidianamente per la loro impossibile libertà.

Angmar:

Angmar è il regno del Re degli Stregoni. Situato a nord-est rispetto ad Arnor; è da sempre stato in guerra con Atherdain ed i suoi alleati, che ha distrutto, prima di essere a sua volta distrutto da Gondor e Arnor. La capitale di Angamr è Carn Dum.

Per i pochi generali del Bene che scelgono di guidare un esercito di Arnor ed Angmar, Sono a disposizione per la maggior parte eroi.

Eroi Speciali

Grampasso (Strider):
Aragorn, al momento di conoscere gli Hobbit a Brea, si presenta col nome di Grampasso. Grampasso è l'ultimo discendente di Elendil, e come tale è un potente eroe, capace di mietere un gran numero di vite sul campo di battaglia. Grazie alla regola speciale che gli è stata assegnata, Aragorn può usare un punto Possanza a turno senza esaurire la sua scorta, che verso la fine della partita può rivelarsi fondamentale, specialmente nello scenario, "Soccorsi".

Se viene schierato in armatura, Aragorn diventa un carro armato vivente, che può essere ucciso facilmente solo grazie a qualche creatura mostruosa o ad un incantesimo che lo immobilizzi.
Inoltre, Aragorn può essere equipaggiato con Andùril, che li conferisce l'abilità di ferire al 4+ qualsiasi nemico, anche se così facendo, il suo costo in punti diventa davvero proibitivo.

Halbarad il Dunàdan (Halbarad the Dunàdan): Halbarad è un parente di Aragorn, suo alfiere e capitano dei Raminghi di Arnor. Durante la battaglia dei Campi del Pelennor brandisce lo stendardo di Arwen.

Ai fini del gioco, Halbarad è utile per condurre un'armata di Uomini del Nord, coi suoi punti Possanza che gli permettono alcuni movimenti eroici.
La lancia, che figura fra gli equipaggiamenti addizionali, permettono ad Halbarad di essere un eroe flessibile, temibile con l'arco (che può usare anche con lo stendardo in mano), forte in corpo a corpo e utile per supportare. Il fatto che può essere equipaggiato con lo stendardo di Arwen, stella del Vespro(anche se per un buon numero di punti), lo rende utile per aiutare i compagni entro un raggio di 6" (conta come uno stendardo entro tale raggio, oltre che a far passare i test di coraggio).
Il grande svantaggio di Halbarad è che ha la difesa bassa, tanto che un orchetto lo ferisce al 5+. Il modo di ovviare a questo difetto è di schierarlo dietro a dei modelli a difesa alta, come potrebbero essere i Morti.

Tom Bombadil e Baccadoro (Tom Bombadil and Goldberry):

Questi due spiriti, che non possono essere schierati in torneo, sono utilizzabili solo in partite casalinghe previo autorizzazione dell'avversario.
Inoltre, possono essere schierati solo assieme a pochi modelli, essendo che non possono combattere fuori dai confini della vecchia foresta o dei Tumulicolli.

Fantasmi dei Tumuli (Barrow-Wights):

I fantasmi dei tumuli, mandati dal Re degli Stregoni ai Tumulicolli, sono rimasti ad Angmar anche dopo la sconfitta del Re, ignari della sorte del loro padrone.
Ai fini del gioco, gli spettri dei tumuli sono eroi privi di doti di comando (senza punti Possanza e Fato) ma che possono lanciare fino

ad un massimo di cinque "Paralisi", un potente incantesimo che rende impotente in corpo a corpo qualsiasi eroe. I fantasmi dei tumuli non sono eroi da mandare al centro dell'azione per tenere salde le linee (pur avendo un coraggio notevole), visto che la poca maestria e la forza molto bassa li rendono pressoché inutili in carica. La difesa alta (6/4+ per ferite da un arco non elfico) li rendono difficilmente eliminabili a distanza, anche se la loro unica ferita non recuperabile li rende alquanto fragili. Sono senza dubbio dei modelli da tenere a distanza dietro le linee di fanteria a lanciare "paralisi" contro gli eroi nemici.

Re degli Stregoni di Angmar (Witch-King of Angmar):

Una volta, il Re degli Stregoni era il sovrano di Angmar, ma dopo la sua caduta per mano del Regno di Gondor, si è rifugiato a Minas Mogul, sotto il comando di Sauron.

Ai fini hobbistici, Il Re Stregone, grazie alla nuova regola sulla Possanza/ Volontà/Fato, è diventato uno dei pezzi più personalizzabili per poter

essere inserito come si vuole nel proprio esercito. Purtroppo, ai fini del BackGround, non è possibile schierare il Re degli Stregoni in arcione alla bestia alata, ma solo a cavallo o a piedi. Fra i due, è consigliabile schierarlo a cavallo, dove può muoversi lungo il fronte di battaglia per poter lanciare incantesimi ovunque. Proprio per poter lanciare incantesimi, è suggeribile imbottirlo di numerosi punti Volontà, lasciando sempre spazio ai fondamentali punti Fato e agli equamente importanti punti Possanza. È sconsigliabile metterlo in prima linea, vista la sola ferita (malgrado D8) ed il solo attacco.

Eroi minori

Raminghi di Arnor (Rangers of the North):
I Raminghi di Arnor, o Raminghi del Nord (o Dùnedain) sono ciò che rimane delle antiche nobili casate di Numenor. I Raminghi del Nord sono minacciosi, dall'aspetto austero e provati dalle battaglie nelle lande desolate del nord.

Nel gioco, i Raminghi del Nord sono eroi minori, con profili inferiori a quelli dei normali capitani.
Grazie al loro punto Possanza, Volontà e Fato, sono utili per manovre disperate o per tenere salde le fila, e sono ancora più distruttivi se abbinati al loro capitano, Halbarad. Essendo tutti equipaggiati con arco, sono utili per portare il tiro in un esercito sprovvisto di archi (come l'armata dei Morti).

Grazie all'opzione lancia, possono anche supportare i compagni in carica, e possono provare a recuperare eventuali ferite perse.

Capitano dei Warg Bianchi (White Warg Chieftan):
I Warg Bianchi, sono esseri simili ai normali Warg, ma che non sono stati assoggettati dagli Orchi. Vagano nelle pianure dell'Eriador e sono spinti occasionalmente all'attacco solo per trovare del cibo.
I capitani dei Warg bianchi possono essere utili per fare movimenti eroici coi Warg, e grazie alla loro volontà, per tenere salde le file in caso di test di rotta.
La bassa difesa (pari a quella dei Raminghi del Nord) li rende bersagliabili alle frecce nemiche, ed il loro costo in punti non molto economico (quanto Halbarad) li rende schierabili come primo o secondo eroe (solo con un eroe poco costoso).

Truppe

Warg Bianchi (White Wargs):
I Warg bianchi sono truppa con una forza elevata (pari ad
un Uruk-hai), ma con una difesa molto bassa. Il coraggio, basso anch'esso, li rende facilmente decimabili se indotti ad un test di rotta. Questo è compensato dal loro basso costo in punti.

I Warg bianchi non beneficiano dei bonus della cavalleria. L'unico vero vantaggio è che si muovono di 10"/24cm, pari ad una cavalleria normale.

Fringuellino

Racconto di Guerra : L'Ascesa di Angmar

Un piccolo gruppo di soldati di Arnor difendono il loro posto di osservazione contro un'orda spettrale del Re degli Stregoni di Angmar. Nota: le regole ed i profili per questo scenario si trovano nel White Dwarf numero 75 - Aprile 2005.

Partecipanti

Bene

(26 modelli):
2 Raminghi del Nord (Algron e Belaruf)
8 Guerrieri di Gondor con lancia e scudo
8 Guerrieri di Gondor con spada e scudo
8 Guerrieri di Gondor con arco

Male

(20 modelli):
4 Ombre
16 Spettri

Considerazioni prepartita

Bene – Fringuellino
Dopo una breve occhiata ai profili ed allo scenario, mi sembravano proprio poche le probabilità di portare a casa una vittoria, giocando solo con dei miseri guerrieri di Arnor.
La mia disposizione all'inizio della partita è giustificata dal fatto che il Male poteva schierare ovunque a non più di 6" da qualsiasi bordo del tavolo, quindi ho provato a disporre le mie miniature in modo da poter contrastare un possibile attacco proveniente da qualsiasi lato del campo.
Devo cercare di eliminare quanti più Spettri e Ombre con il tiro dei miei arcieri e poi attendere la carica dei morti. Purtroppo la mia più grande penalizzazione è il fatto che gli arcieri non possono tirare oltre 12" a causa della notte senza luna.

Male - ElvenKnight
È una notte senza luna e le mie forze possono avvicinarsi senza temere di essere viste fino a 12" dal nemico. Aspetto lo schieramento delle forze del Bene, che presumo si schiereranno sulla collina e nelle immediate vicinanze. Sono numericamente inferiore e gli arcieri possono essere un disturbo: dovrò stare attento a coprire bene le Ombre … con la loro Maledizione Spettrale posso trasformare in Spettro qualsiasi guerriero che uccidono e questa è la mia arma più temibile. La mia idea è quella di schierare un'Ombra coperta da 4 Spettri ed avvicinarmi da tutti i lati… nessuno degli umani deve riuscire a scappare!

Schieramento
Il Bene schiera tutti gli arcieri in posizione soprelevata, i due Raminghi e una decina di guerrieri sulla sommità della collina, i rimanenti alla base.
Io schiero esattamente come previsto.

Turno 1 – Iniziativa del Bene
I guerrieri del Bene consolidano le loro posizioni ed i guerrieri di Angmar stringono un cerchio di terrore intorno all'avamposto.

Turno 2 – Iniziativa del Male
Le Ombre, coperte dalla notte si avvicinano ulteriormente ma giungono nella zona di luce provocata dalle torce dell'avamposto … i valenti arcieri di Arnor scagliano le loro frecce con devastante precisione: 4 Spettri vengono rispediti nell'abisso di tenebra. Due squadre di guerrieri di Arnor si allontanano dall'avamposto e costringono gli Spettri a dividere le forze.

Turno 3 – Iniziativa del Bene
Il coraggio dei soldati di Arnor non viene meno e le forze entrano in contatto, nel corpo a corpo che segue altri due Spettri si dissolvono.

Turno 4 – Iniziativa del Bene
Ormai gli arcieri sono inutili, anzi, vengono caricati dalle Ombre e dagli Spettri. L'intero avamposto è preso d'assalto da più parti. Algron supera agevolmente il dislivello della collina e cerca di prendere alle spalle le Ombre, non è tanto fortunato un arciere che invece cade malamente. Negli scontri che seguono le forze di Angmar hanno la meglio: 4 Guerrieri cadono sotto il Tocco Etereo degli Spettri, mentre la Maledizione Spettrale colpisce un valente Spadaccino di Arnor andando così ad ingrossare le fila dell'esercito di Angmar.

Turno 5 – Iniziativa del Male
Belaruf esegue un movimento eroico e riesce a chiudere gli accessi all'avamposto… si verificano tanti scontri sul limitare della collina. Un'Ombra lancia la sua Maledizione Spettrale ed un altro guerriero di Arnor si unisce agli attaccanti, ma i valenti difensori di Arnor vendicano immediatamente il loro compagno: 3 Spettri lasciano per sempre la Terra di Mezzo.

Turno 6 – Iniziativa del Bene
Algron riesce a raggiungere uno Spettro e lo inchioda al suolo con la sua lancia, ma dall'altra parte dell'avamposto gli Spettri e le Ombre si aprono il passo.
La situazione è caotica, pressati da più parti i valenti guerrieri di Arnor cedono al terrore e rimangono paralizzati: un guerriero circondato cade sotto il Tocco Etereo degli Spettri ma la sorte peggiore tocca al compagno che non resiste alla Maledizione Spettrale e diventa uno Spettro.

Turno 7 – Iniziativa del Male
Ombre e Spettri hanno ormai saturato l'avamposto: i pochi difensori cadono sotto i loro gelidi colpi.
La sorte peggiore tocca al prode Belaruf: non vedrà mai più la bella Fornost! La Maledizione Spettrale non perdona ed egli diventa uno Spettro!

Conclusione

Gli Spettri sono quasi riusciti a prendere il controllo dell'avamposto ma i loro ranghi sono ormai ridotti e il coraggio degli uomini di Arnor è grande: con un impetuoso assalto circondano i pochi Spettri rimasti e con determinazione li stringono d'assedio.
Il coraggio e la determinazione dei difensori, che hanno causato non poche perdite all'esercito del male viene premiata: è l'alba finalmente... Ombre e Spettri svaniscono all'arrivo delle prime luci... i difensori di Arnor hanno superato un'altra terribile notte avendo fatto pagare caro il tentativo...

La partita termina con un sudato pareggio.
Le perdite
Male 11 Spettri (sotto il 50%), Bene Belaruf e 7 Guerrieri di Arnor.

Considerazioni

ElvenKnight

È stata molto dura, gli arcieri nemici hanno fatto valere la loro maestria ed il coraggio di Arnor si è palesato ancora una volta. I profili degli Spettri purtroppo sono abbastanza bassi e non sarebbe stato male avere un Mago con me per rispondere al fuoco degli arcieri nemici.
Il tempo ed i numeri dicono pareggio, ma un altro turno o due avrebbero visto le mie forze ridursi sotto il 25% decretando la mia sconfitta.

Fringuellino

Dopo avere giocato la partita, mi sono reso conto di quanto erano deboli i profili delle Ombre, e di quanto facile era liberarmene, anche se il Terrore da loro provocato ha fermato numerose iniziative bellicose dei mie fanti.
Gli arcieri sono riusciti a infliggere perdite importanti ed a resistere alle continue cariche delle Ombre. La mia tattica di lasciare 4-5 fanti separati dal gruppo per attrarre qualche miniatura nemica e per poi cogliere alle spalle i nemici si è rivelata vincente, anche se avrei dovuto staccare dal gruppo qualche uomo di più.

La Maledizione Spettrale è veramente pericolosa: veder trasformato un valente comandante in Spettro che va ad ingrossare le fila del nemico non è molto piacevole. Il dispiacere per la perdita di Belaruf è stato compensato dal fatto che il suo sacrificio mi ha permesso di distrarre le forze del Male e di consolidare le mie forze… il coraggio e la maestria dei miei guerrieri hanno poi fatto il resto. Tornate pure! Arnor vi attende a pié fermo!

ElvenKnight - Fringuellino

Regole: Domande e Risposte

Ultimo aggiornamento 09 Febbraio 2006

Fase di movimento

D - Normalmente, se un modello e' ingaggiato con un modello nemico, non potra' muovere in quella fase di movimento.
Se uno dei modelli e' ucciso prima della fine della fase di movimento? Per esempio, il bene ha l'iniziativa. Un guerriero di Minas Tirith carica un Orchetto. Nella propria fase di movimento il giocatore del male utilizza un Nazgul per lanciare la magia Dardo Nero sul guerriero di Minas Tirith, uccidendolo. Puo' l'orco muoverse se non l'aveva ancora fatto?
R- A pagina 16 del manuale viene riportato che "una volta che il modello e' entrato in contatto di base con un modello nemico, non potra' effettuare alcun movimento nel proseguimento della fase di movimento".
Nell'esempio precedente l'Orchetto non potra' muovere nella fase di movimento.

Equipaggiamento

D - Il pugnale conta come arma bianca ad una mano?
R- Si.

D - Alcuni profili non riportano nell'equipaggimanento l'arma ad una mano, es. i Guerrieri Elfi "nessun equipaggiamneto" 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.
Cosi' i Guerrieri Elfi possiedono un'arma ad una mano.

D - Le regole della Salva di Freccie indicano che un modello con basetta larga, 40mm, puo' essere bersaglio di un colpo per ogni ferita del loro profilo.
Esempio, su di un modello di cavalleria si possono indirizzare due colpi, uno sul cavaliere ed uno sulla cavalcatura. Come ci si comporta se il modello e' un eroe in arcione, si considera sempre un colpo per ogni ferita del profilo, quindi possono esser assegnati piu' di due colpi?
R- La salva di freccie puo' colpire i modelli di cavalleria su basetta da 40mm al massimo due volte, una per la cavalcatura ed una per il cavaliere.

Cavalleria

D - La perdita dei lupi, che hanno gia' perso il cavaliere, vengono contati per il break test o per le consdizioni di vittoria dello scenario? Essi contano nel totale dei modelli?
R- La cosa importante e' il numero dei modelli.
Come definito nel manuale delle regole, un modello di cavalleria e' un modello, costituito da cavaliere e cavalcatura. Normalmente, se un lupo o un lupo selvaggio(o il cavallo di un cavaliere di Rohan) e' ucciso, il modello di cavalleria viene rimpiazzato dal corrispondente modello del cavaliere a piedi, cosi' il numero di modelli sul tavolo rimane invariato. Se il cavaliere del Lupo e' ucciso ed il lupo fallisce il test di coraggio, scappera' via. In questo modo e' perso un modello

di cavalleria, sottraendo un modello sul tavolo di gioco. Se il lupo selvaggio supera il test di coraggio e rimane sul tavolo, il modello di cavalleria e' rimpiazzato da un modello di lupo selvaggio ed il numero di modelli sul tavolo non e' variato, come se fosse stata uccisa la cavalcatura.

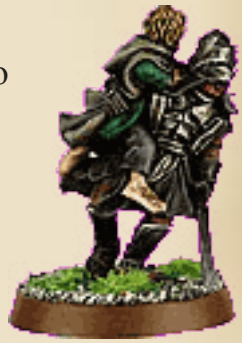
Regole Avanzate

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 - Si, ma controllate il sito web, saranno disponibili vari pdf per i profili. Link Profili

La Contea



D - Nel manuale "Le Miniere di Moria" riporta che Gandalf il Grigio ha bisogno di un 3+ per lanciare l'incantesimo Luce Accecante, ma nel manuale e' indicato 2+. Qual'e' corretto?
R - Il valore corretto e' 2+

D - Paladino Took ha 1 Punto Volonta' e 2 Punti di Fato, invece in Percorrendo la Contea viene riportato con 2 Punti Volonta' ed 1 Punto Fato. Dov'e' l'errore?
R - Paladino Took ha 1 Punto Volonta' e 2 Punti di Fato

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 Boscoso

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 - Si, se usa questa particolare abilita' usufruira' 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- Si, 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: Lista Armata dei Morti

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" .

I Reami dei Nani

D - Nel profilo dei nani guerrieri e' inclusa l'arma a due mani gratuita. Negli altri modelli nani il profilo indica un costo per l'arma a due mani. E' corretto?
R- Si

Mephys

House Rules
e
Scenari

Scenario : La fine del Regno di Angmar

Descrizione:
Dopo aver distrutto l'Arthedain ed aver messo in fuga il Re di Arnor, il Re degli Stregoni ha approntato un enorme esercito che da Angmar si appresta ad invadere tutto il Nord, divorando e distruggendo tutto ciò che incontra.
Ëarnil, Re di Gondor, decide dunque di inviare suo figlio Ëarnur con un'enorme flotta per affrontarlo e porre fine al regno di terrore del Re degli Stregoni ad Angmar. La flotta di Ëarnur giunge dunque ai Porti Grigi di Cìrdan, il quale appronta un esercito composto in stragrande maggioranza da Uomini di Gondor guidati da Ëarnur ed un valoroso manipolo di Elfi volontari.
Persino il valoroso popolo della Contea, memore dei numerosissimi morti provocati dalla Peste venuta da Angmar, invia numerose schiere di arcieri hobbit per sostenere l'esercito di Gondor e degli Elfi.
Le sorti della battaglia pendono decisamente dalla parte degli eserciti alleati tuttavia il Re degli Stregoni, sacrificando il grosso del suo esercito, riesce a mettersi in salvo con parte delle sue truppe migliori e pare quasi fuggire davanti la possanza dei Signori degli Uomini e degli Elfi.
Ma da Gran Burrone, ecco arrivare Sire Glorfindel a capo di un numeroso contingente inviato da Elrond il Mezz'elfo…
La sorte del Re degli Stregoni è forse segnata per sempre?
(nota personale: tutto ciò è tratto dalle Appendici del "Signore degli Anelli", non ho inventato niente^^).

Partecipanti:
Bene:
Glorfindel su Asfaloth
Cìrdan (utilizzate il profilo e la miniatura di Celeborn con spada ed armatura pesante)
Ëarnur (utilizzate il profilo e la miniatura di Isildur)
12 Guerrieri di Nùmenor con spada e scudo
12 Guerrieri di Nùmenor con lancia e scudo
1 Guerriero di Nùmenor con stendardo
12 Alti Elfi con arco elfico e lancia
12 Alti Elfi con lama elfica
12 Alti Elfi con lancia e scudo
12 Hobbit arcieri

Male:
Il Re degli Stregoni a cavallo (P/V/F al massimo)
1 Capo Troll di Mordor
1 Troll di Mordor
1 Capitano degli Orchi con scudo
1 Capitano degli Uruk di Mordor con scudo

1 Orco con stendardo
2 Spettri dei Tumuli
15 Orchi con spada e scudo
15 Orchi con lancia
10 Orchi con arco orchesco
8 Orchi battitori
8 Uruk di Mordor
6 Warg

Punti Scontro:
1100 per parte. Ogni fazione deve comprendere almeno 3 Eroi. Non più del 33% della truppa deve essere armato di arco.

Terreno:
Tavolo da gioco 130x130 cm, pianura ricoperta di rocce con alberi morti e cespugli secchi.

Posizioni iniziali:
Il Bene schiera per primo a 12 cm. dal bordo del tavolo tutta la sua forza tranne Glorfindel, 12 Alti Elfi lancieri e 12 Alti Elfi spadaccini.
Toccherà poi al Male schierarsi a 28 cm. dal bordo opposto del tavolo con tutto il suo esercito al completo.
Per ora tenete Glorfindel ed i suoi guerrieri da parte.

Obiettivi:
Il Giocatore del Bene dovrà uccidere o far fuggire il Re degli Stregoni e ridurre l'esercito del Male sotto il 50%.

Il Giocatore del Male dovrà uccidere tutti gli Eroi del Bene e ridurre l'esercito nemico sotto il 50%.
Il Re degli Stregoni deve sopravvivere. Se il Re degli Stregoni viene ucciso o fugge, il Male perde automaticamente la partita

Regole Speciali:

Peste di Angmar: Le pestilenziali esalazioni che provengono da Angmar ricoprono il campo di battaglia ed attanagliano la mente ed il corpo dei guerrieri del Bene.
Prima di caricare un nemico, ogni guerriero o Eroe del Bene dovrà tirare un dado; se il risultato ottenuto è 1, il guerriero non potrà caricare e verrà considerato, per quel turno soltanto, come colpito dall'incantesimo "Immobilizzamento".
Gli Eroi possono usare la loro Possanza e Volontà per modificare il tiro.
Glorfindel non necessita di alcun tiro, ed attaccherà normalmente.

"Egli non cadrà per mano di uomo": Secondo la profezia annunciata da Glorfindel proprio durante la battaglia, il destino del Re degli Stregoni è ben lungi dal compiersi ed egli non soccomberà a nessun uomo.
Per rappresentare ciò, quando il Re degli Stregoni perde la sua ultima ferita tirate un dado: se il risultato ottenuto è 1 o 2, il Re degli Stregoni muore ed il Male perde la partita, in caso contrario il Re degli Stregoni recupera la ferita e continua a combattere normalmente.
Il Re degli Stregoni non può usare i suoi punti Possanza o Volontà per modificare il valore del tiro.

R**inforzi da Gran Burrone**: Dal 2° turno in poi tirate un dado prima di ogni fase di movimento del Bene. Se il risultato è 4+, allora Glorfindel riesce a raggiungere il campo di battaglia insieme agli altri Alti Elfi.
Per schierare i rinforzi, tirate un dado:
1: Schierate i rinforzi a 12 cm. dal lato del giocatore del Bene
2-3: Schierate i rinforzi a 12 cm. dal bordo destro del tavolo
4-5: Schierate i rinforzi a 12 cm. dal bordo sinistro del tavolo
6: Schierate i rinforzi a 12 cm. dal lato del giocatore del Male

"Arrivò Glorifndel ed Il Re di degli Stregoni smise di ridere …": La sola vista di Glorfindel in tutta la sua furia ispira terrore nel Re degli Stregoni. Per rappresentare ciò, quando Glorfindel si trova a 14 cm. dal Re degli Stregoni, questi deve superare un test di Coraggio.
Per superarlo può usare liberamente i suoi Punti Volontà; tuttavia se fallirà verrà rimosso come perdita ed il Male perderà la partita.

DARKELF

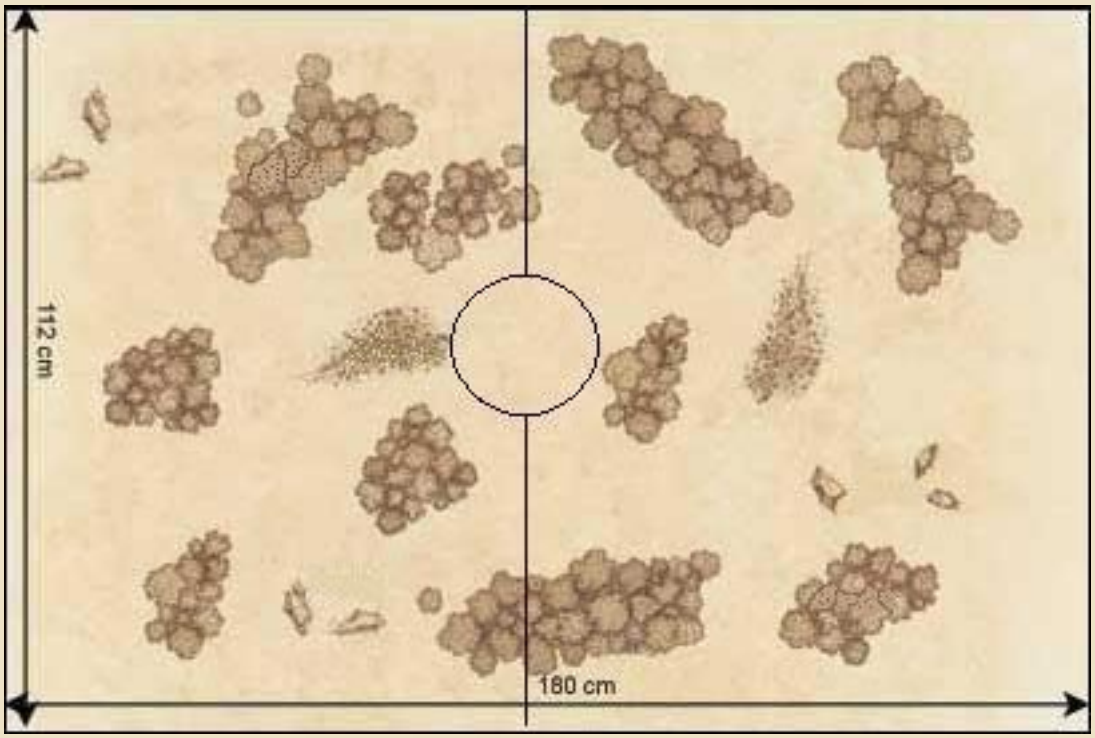
Scenario - All'inseguimento Del Re Degli Stregoni

Descrizione
Dopo la sconfitta del Re degli Stregoni di Angmar durante la famosa Battaglia di Fornost, avvenuta nel 1975 T.E., il Signore dei Nazgûl fu inseguito dagli eserciti dei Popoli Liberi fino agli Erenbrulli, dove scomparve.

Partecipanti
Bene*:
Glorfindel su Asfaloth
16 Elfi del Lindon (Elfi dei boschi senza armatura, con equipaggiamento a piacere)
22 Uomini di Earnur (Guerrieri di Minas Tirith, con equipaggiamento a piacere)
*Non più del 33% dei modelli del Bene possono essere equipaggiati con armi da tiro.

Male:
Il Re degli Stregoni di Angmar in arcione*
2 Fantasmi dei Tumuli
6 Orchi Cavalcawarg
*Il Signore dei Nazgûl è stato sconfitto e ha perduto parte della sua volontà durante la Battaglia di Fornost appena terminata. Parte con un valore di volontà di 10.

Punti Scontro:
Se vuoi giocare questo scenario con altre forze, scegli almeno 250 punti per il Male e 500 per il Bene. Il modello del Male con più alto valore in punti farà la parte del Re degli Stregoni.



Disposizione:
Lo scenario si gioca su un tavolo di 48” per 72”, che va ricoperto di alberi, colline e rocce. Rappresenta una qualsiasi zona ai piedi dei colli Erenbrulli.

Posizioni Iniziali:
Il Male schiera la sua forza, entro 6” dal centro del tavolo. Il Bene schiera poi i suoi modelli a 10” da quelli avversari nella parte ovest del tavolo.

Obiettivi
Il Bene vince se il Re degli Stregoni riesce a fuggire, uscendo dal bordo Est del tavolo, verso gli Erenbrulli.
Il Male vince se riesce a impedire la fuga del Re, facendolo scomparire o uccidendolo.

La storia del regno di Arnor

"Arnor, il reame in esilio, fratello di Gondor, caduto sotto l'oscura ombra di Angmar"

I Numenoreani fondarono nella Terra di Mezzo due regni, Gondor che era il più potente e Arnor che cadde sotto l'ombra per le sue divisioni interne.
Arnor era il Reame a nord fondato nel 3320 della Seconda Era dagli esuli Numenoreani; questi erano i Fedeli, Numenoreani che non si erano fatti ingannare da Sauron ma fedeli ai Valar e amici degli Elfi. Fuggirono da Numenor quando questa, sotto Ar-Pharazon, decise di attaccare le terre imperiture.
In questo modo si salvarono quando la terra di Numenor fu fatta sprofondare nel mare; con loro c'erano Elendil e i suoi figli Isildur e Anàrion, di una casata lontana parente del primo re di Numenor e quindi Mezzielfi, tra cui figura Elrond. Portarono con loro le pietre veggenti o Palantìri e un seme di Nimloth, l'albero bianco di Numenor che venne poi piantato a Gondor.
Arnor comprendeva praticamente tutto l'Eriador, eccetto le regioni al di là del Lhûn, abitato dagli Elfi; la capitale dell'Arnor era Annúminas, dove risiedeva il re. Elendil, che affidò il Reame di Gondor al figlio Isildur, e si incaricò personalmente di governare Arnor.
Alla morte di Elendil gli succedette Isildur e quindi altri otto re. A causa di dispute fra figli, dopo Eärendur, il reame, nell' 861 della Terza Era, fu diviso in tre parti: Arthedain, Rhudaur e Cardolan, e a questo punto i re smisero di prendere i nomi nella forma alto-elfica.
Arthedain, a nord-ovest, comprendeva i territori fra il Brandivino e il Luhun, e quelli a nord della Grande Via fino alle Colline Vento.
Rhudaur era a nord-est e si estendeva fra gli Erenbrulli, le Colline Vento e le Montagne Nebbiose, includendo anche l'angolo fra il Fiume Bianco e il Rombirivo, in cui col tempo si stanziarono gli Stùroi prima di dirigersi a Campo Gaggiolo e diventare pescatori.
Cardolan, a sud, aveva come frontiere il Brandivino, l'Inondagrigio e la Grande Via.
A causa delle aspre lotte fra i tre regni, la razza Numenoreana si estinse qui molto più velocemente, ad esempio, che nel Reame di Gondor; tuttavia, ad Arthedain, la linea di Isildur sopravvisse per molte generazioni, visto che il primo Re dell'Arthedain fu il figlio maggiore di Eärendur, Amlaith.
Il principale motivo di queste lotte intestine che nel corso degli anni indebolirono sempre più i tre Regni Settentrionali era il possesso di Colle Vento che, nella sua torre, custodiva il principale Palantír del Nord. Questo colle e la sua Pietra Veggente appartenevano ad Arthedain, che custodiva anche gli altri due

Palantíri: quella di Annúminas e quello situato sugli Emyn Beraid. Dal 1349 della Terza Era, con la salita al potere di Argeleb I, i Re dell' Arthedain reclamarono il potere sull'intero Arnor essendo rimasti gli ultimi discendenti di Isildur, perchè negli altri regni tale casa era ormai perita, e i loro nomi contennero da allora il suffisso Ar proprio per testimoniare ciò.
A questo punto il Rhudaur, che aveva numerosi rapporti ora con uomini malvagi alleati a Angmar, venne meno e si schierò contro Arthedain e Cardolan.
Angmar in questo periodo si estendeva su entrambi i lati delle montagne ed era colma di orchi, lupi e creature molto più potenti. A governare questo regno era colui che si faceva chiamare il Re degli Stregoni di Angmar, che solo più tardi venne riconosciuto come il capo dei 9 Nazgul.
Nel 1409 il Capo degli Stregoni di Angmar invase l'Arnor, conquistando Cardolan e Rhudaur. Cadde la Torre di Amon Sûl, ma il Palantír che vi era custodito venne salvato e portato a Fornost grazie all'aiuto di Cìrdan l'elfo che giunse in soccorso dell'Arthedain.
Molti anni più tardi, dopo lunghi scontri e lotte intestine, Argeleb II, decimo Re dell'Arthedain, concesse nel 1601 le terre situate ad ovest del Brandivino agli Hobbit.
Nel 1940 della Terza Era i Reami di Arnor e Gondor, che a causa della grande distanza che li separava si erano isolati l'uno dall'altro, si allearono nuovamente: Arvedui, erede al trono dell'Arthedain, sposò Fíriel, figlia del Re di Gondor Ondoher. Tuttavia, nonostante

questa alleanza, pochi anni più tardi, nel 1974 -1975, il Reame di Arnor si sbriciolò davanti agli assalti del Re degli Stregoni di Angmar, tornato all'attacco del Reame del Nord. Nel 1974, infatti, venne perduto l'Arthedain e Fornost. Arvedui a questo punto si ritirò e trovò rifugio lontano da casa, presso gli uomini delle nevi del Lossoth, alla fine Cìrdan giunse per salvarlo e riportarlo indietro ma lui morì quando la barca fu sfondata dal ghiaccio portando con sè le pietre di Amon Sul e Annùminas, per sempre perdute, mentre la terza fu custodita da Cìrdan che alla fine la mandò a Ovest con l'Ultima Nave.
Il figlio del Re Eärnil di Gondor, Eärnur, guidò una flotta e la fece sbarcare nel Linon; nel 1975, il Capo degli Stregoni scomparve dopo essere stato sconfitto durante la Battaglia di Fornost, alla quale gli hobbit inviarono truppe in aiuto ai Dunedain, arcieri, che non tornarono mai a casa. Tuttavia gli abitanti dell'Arnor erano stati decimati dalle continue lotte intestine, per cui il Reame Settentrionale non aveva più ragione di esistere. I Dúnedain sopravissuti diventarono un popolo errante, comandato dai Capitani dei Dúnedain: il primo di essi fu il figlio di Arvedui, Aranrath, che assume questo incarico nel 1976. I Capitani dei Dúnedain si susseguono, fino a quando, nel 2931, nacque il sedicesimo Capitano, Aragorn II, che alla fine della Guerra dell'Anello diventerà Re Elessar, Sovrano del Reame di Arnor e Gondor in quanto ultimo discendente della casa reale di Elendil.

Tutti i capitani dei Dunedain venivano allevati a Gran Burrone in nome della loro antica e lontana parentela con Elrond, e ivi erano custoditi i loro tesori: l'anello di Barahir che ricordava la nobiltà della loro casa, lo scettro di Annùminas simbolo del governo di Arnor, la stella di Elendil e i frammenti di Narsìl poi riforgiati in Andùril.
Aragorn II era figlio di Arathorn e di una nobile dama dei Dunedain, Gilraen, e ottenne dai Valar una vita lunga quanto quella degli antichi re di Numenor e la possibilità di addormentarsi come loro per lasciare questo mondo in pace. Lo fece dopo aver vissuto al fianco di dama Arwen per 120 anni dopo la guerra dell'anello. Dopo la caduta del Signore degli Anelli molti Dùnedain lasciarono le armi e iniziarono a vivere a Gondor o in altri reami, mentre altri continuarono a lottare, prevalentemente difendendo l'Eriador ancora preda di attacchi da parte dei Lupi.
Così si concluse la storia degli ultimi eredi di Numenor e Arnor, la cui casa reale governerà Gondor finché l'era degli uomini dovesse finire, ma fino a lì nemmeno Ilùvatar può vedere.

OROPHEN

House Rules - Arnor e Angmar

Arnor: house-rules

Per usare adeguatamente queste house-rules, leggete l'articolo sulla storia di Arnor. Ciò eviterà che vengano mischiati personaggi e truppe di diversi periodi del Regno.

Male:

Re degli Stregoni di Angmar
Spiriti di Angmar
Spettri di Angmar
Spiriti bestiali di Angmar
Troll delle montagne
Uomini del Rhudaur
Uomini malvagi dei colli
Warg selvaggi (profilo ufficiale)
Orchi su warg (profilo ufficiale)
Sciamani orchi (profilo ufficiale)
Sciamani goblin (profilo ufficiale)
Fantasmi dei tumuli (profilo ufficiale)
Goblin delle montagne (vd i goblin di Moria, profilo ufficiale)
Orchetti (profilo ufficiale)
Capobranco warg (profilo ufficiale)
Re dei goblin delle montagne (vd Durburz, re dei goblin di Moria, profilo ufficiale)

Bene:

Re di Arnor
Araphor
Uomini dell'Arthedain
Capitano dell'Arthedain
Re del Rhudaur
Re de Cardolan
Uomini del Cardolan
Guardiani di colle vento del Cardolan
Capitano dei guardiani di colle vento del Cardolan
Capitano dunedain
Arathorn
Aragorn (profilo ufficiale)
Elladan ed Elhroir (profilo ufficiale)
Dunedain o raminghi del nord (profilo ufficiale)

MALE:

Re degli Stregoni di Angmar: 180 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5	4	8	1	1	7	3	20	3

Equipaggiamento: porta una spada antica e un'armatura.
Destriero Oscuro bardato: 15 p.ti
Effige dell'oscurità: 10 p.ti
Lama del Re degli spiriti: 15 p.ti
Armatura di Magia e Morte: 10 p.ti

Regole speciali e incantesimi:
mesmerismo 3+ gittata:28 cm. obbligo 3+ gittata:28 cm. prosciuga coraggio (immediato) gittata:28 cm. esaurisci volontà 2+ gittata:28 cm.
Furia del Re degli Stregoni: gittata: 14 cm, tiro: 4+. Il re stregone può lanciare questo potere in Cac, prima di risolvere tutti gli scontri e prima di dichiarare i combattimenti eroici, tutti i modelli del male entro 14 cm dal Re (e il Re stesso) faranno automaticamente un combattimento eroico, l'ordine in cui questi combattimenti andranno svolti sarà scelto dal giocatore del male.
Terrore
La volontà del Male
Messaggero del Male
Effige dell'oscurità:la può portare il destriero oscuro del Re, questo è il simbolo della sua appartenenza e un forte amuleto magico. I modelli di cavalleria sconfitti dal Re sul suo Destriero con Effige saranno disarcionati e scaraventati a terra e dovranno affrontare un test di coraggio come se fossero in rotta, ma senza poter usufruire del Resistere di nessun eroe.
Lama del Re degli spiriti:è una lama magica mortale forgiata del re degli stregoni in persona, se qualcuno ne viene colpito perde tutte le ferite sul suo profilo, ma può provare a recuperarle se ha del fato, se non vi riesce diventa uno Spirito di Angmar e passa allo schieramento del Male.
Signore degli spiriti:il Re ogni qualvolta lo desidera all'inizio della fase di movimento può sacrificare uno Spettro o uno Spirito di Angmar in campo per recuperare un punto volontà. Questo non attiva la regola Urlo della morte degli Spiriti di Angmar.
Armatura di Magia e Morte: dà +1 alla difesa del Re (portandola a 9).

Spiriti di Angmar: 40 p.ti

Sono anime dei nemici del re degli stregoni costrette a servirlo contro la loro volontà.

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
4	3	7	1	1	*	-	-	-

Movimento:20 cm

Equipaggiamento: lottano con le armi della disperazione (arma bianca).

Regole speciali:
Urlo della morte:quando uno spettro viene eliminato dalla partita tutti i modelli a contatto di basetta con lui subiscono un colpo a Fo 5, e i modelli entro 14 cm devono affrontare un test di

coraggio, se lo superano comunque non potranno fare più nulla per quel turno tranne combattere in Cac, ma se vincono non potranno ferire, la regola si applica sia ai modelli del bene che del male ma non agli spettri di Angmar, al re degli Stregoni e ad altri Spiriti di Angmar. Spezzare un'anima non è consigliabile per nessuno.
Privati della volontà:gli spiriti sono controllati dal re degli stregoni e a meno che lui non muoia resteranno sempre sul tavolo superando automaticamente ogni test di coraggio. Se il re stregone viene meno gli Spiriti di Angmar scompaiono senza lasciare traccia finalmente liberi (senza "l'Urlo della morte").
Razziatori d'anime:gli Spiriti cercano di rendere al re Stregone altre anime come cauzione per la propria liberazione, quindi ogni volta che uno spirito uccide un modello nemico o partecipa a uno scontro in cui un nemico muore tira un D6, con un risultato di 3+ quel modello diventa uno Spirito di Angmar e passa alla fazione del male.
Terrore: gli spiriti di Angmar sono terribili a vedersi, incutono terrore nei nemici.
Anime perdute:gli Spiriti e gli Spettri sono in realtà privi di una forma fisica vera e propria quindi possono attraversare tutti gli elementi scenici se il loro movimento è sufficiente per passare da parte a parte e ignorano i terreni accidentati.

Spettri di Angmar: 35 p.ti

sono spettri senza pace unitisi al re degli Stregoni per avere più potere nelle loro mani, sono i suoi più fidi servi e la sua guardia personale.

M	FO	D	A	FE	C
3	4	8	1	1	*

Movimento:20 cm

Equipaggiamento: combattono con armi rozze e brutali portate con loro dall'aldilà.

Regole speciali:
Privati della volontà
Terrore
Anime perdute
Seguito del re degli stregoni:al contrario degli Spiriti questi esseri sono ad Angmar per loro volontà e sono fidati servi del loro signore, ogni volta uno Spettro viene ucciso entro 20 cm dal re degli stregoni può usare i punti volontà di quest'ultimo come fato. La possanza del re non può però modificare questi tiri.
Armi dall'Aldilà:sono armi cariche di morte e voglia di uccidere quasi come se fossero vive, danno allo Spettro un +1 ai tiri per ferire e permettono di ripetere un tiro di dado una sola volta per turno nel corpo a corpo.

Spiriti Bestiali: 80 p.ti

Spiriti bestiali che usano infestare grotte buie o gole profonde,sono spiriti di antichi capitribù troll o mannari molto potenti e malvagi risvegliati dal potere del re Stregone.

M	FO	D	A	FE	C
1	6	7	3	3	*

Movimento:20 cm

Equipaggiamento: portano lunghi artigli o grandi mazze e ogni tipo di arma dato loro dalla natura(arma bianca).

Regole speciali:
Privati della volontà
Terrore
Anime Perdute
Furia degli spiriti selvaggi:tanto malvagi e potenti da essere stati personalmente scelti dal re stregone questi esseri tirano 4D6 anziché 2 per ferire se vincono un combattimento.
Grande spirito:gli Spiriti bestiali hanno basette da cavalleria.

Troll delle montagne: 85 p.ti

M	FO	D	A	FE	C
5/4+	6	6	3	3	4

Equipaggiamento:portano armi varie come mazze e grandi randelli, nessuna armatura.
Grande Mazza: 15 p.ti

Regole speciali:
Terrore
Lanciare le pietre
Grande Mazza: se la usa un troll può colpire ogni nemico che affronta in combattimento una volta o distribuire come vuole 3 colpi, inoltre la può usare sia come arma a una che a due mani e se vince un combattimento usando quest'arma i nemici sconfitti verranno scaraventati a terra.

Uomini Malvagi dei Colli: 7 p.ti

M	FO	D	A	FE	C
3/4+	4	4	1	1	3

Equipaggiamento:portano un'armatura leggera e un'arma bianca.
Cavallo: 6 p.ti
Scudo: 1 p.to
Lancia: 1 p.to
Arco: 1 p.to

Stendardo: 25 p.ti (non più di uno per ogni eroe nella tua forza)
Arma a due mani: 1 p.to

N.B.: NESSUNO SPETTRO O SPIRITO PUO' PARTECIPARE A UNA PARTITA SE NON C'E' ANCHE IL RE DEGLI STREGONI.

BENE:

RE DI ARNOR: 115 P.TI

M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
5	4	5	3	3	5	3	3	2

Equipaggiamento:il re di Arnor del profilo porta un'armatura leggera e una spada.
Cavallo bardato: 15 p.ti
Scettro di Annùminas: 10 p.ti
Arm. pesante: 5 p.ti
Arm. regale: 15 p.ti
Lama del re: 20 p.ti
Anello di Barahir: 15 p.ti
Stella di Elendil: 10 p.ti

Regole speciali:
L'Unico re:non puoi inserire più di un re di Arnor nel tuo esercito.
Scettro di Annùminas: è il simbolo dell'autorità del re e gli conferisce un tiro Resistere! Di 28 cm.
Armatura regale: è l'armatura che si tramanda di padre in figlio la casa reale, dà un bonus di +3 alla difesa (portandola a 7).
Lama del Re:proviene da Numenor e fu un dono degli elfi di Valinor ai Fidi. Dà un bonus di +1 ai tiri per ferire contro ogni tipo di spiriti o non morti, e permette di dichiarare gratuitamente un combattimento eroico gratuito per partita.
Anello di Barahir:chi lo porta è di diritto l'erede dei Grandi Re del passato, non può essere ferito da nessun tipo di spettro o non morto in corpo a corpo tranne il re degli Stregoni, e per ogni turno dopo che ha finito la sua scorta di volontà ha sempre un punto gratis per turno (non cumulabile).
Stella di Elendil: chi la porta illumina le ombre più oscure con la sua presenza, incute Terrore a tutti gli esseri del male.

ARAPHOR: 180 P.TI

Nel 1409 durante il primo grosso attacco di Angmar respinse il nemico con Cìrdan in quanto re dell'Arthedain.

M	FO	D	A	FE	C	P	V	F
6	4	7	2	2	6	3+1	3	3

Equipaggiamento:porta l'armatura regale e una spada (arma bianca).
Cavallo: 10 p.ti
Scettro di Annùminas: 10 p.ti
Lama del re: 20 p.ti
Anello di Barahir: 15 p.ti
Stella di Elendil: 10 p.ti
Lama dell'Ovest scomparso: 15 p.ti
[N.B. : Araphor può avere con sè una sola lama, quella del Re o dell'Occidente scomparso.]

Regole speciali:
Lama dell'Ovest Scomparso: è fabbricata con tutto l'odio del popolo di Numenor contro il re degli stregoni, per ogni Fe inflitta al re degli stregoni con quest'arma (non se viene recuperata grazie al fato), al re stregone verranno tolti 3 p.ti volontà e la sua possanza e il fato (se ne ha) verranno azzerati.

Capitano dell' Artherain: 80 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5/3+	4	6	2	2	5	2	2	2

Equipaggiamento:
Scudo: 5 p.ti
Arco Lungo: 5 p.ti
Cavallo: 10 p.ti
Grande mazza ferrata: 10 p.ti

Regole speciali:
Grande mazza ferrata:grande e pesante questa mazza ferisce i nemici sul valore di difesa privo dell'armatura, per esempio su un orco ferirebbe a difesa 3 anziché 4, mentre su un warg sempre a difesa 4, purtroppo la mazza viene abbandonata se il modello viene disarcionato, è troppo pesante per un modello a piedi!

Uomini dell' Artherain: 30 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
4/3+	3	6	1	1	4	1	1	1

Equipaggiamento:portano un'armatura pesante e una lunga spada (arma bianca).
Lancia: 1 p.to
Arco lungo: 2 p.ti
Mazza ferrata: 1 p.to (arma a due mani)
Stendardo 25 p.ti (non più di uno per ogni eroe della tua forza)

Capitano delle difese di Colle Vento: 70 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5/3+	3	6	2	2	4	2	1	1

Equipaggiamento:porta un'armatura pesante e un'arma bianca.
Scudo: 1 p.to
Giavellotti: 5 p.ti
Balestra: 5 p.ti
Mazza rotante: 5 p.ti (arma a due mani)
Pugnali da lancio: 5 p.ti

Regole speciali:
Assediato esperto: non resterà mai intrappolato e non cadrà o inciamperà mai nella fortezza Di Colle Vento
Custodi del Palantìr: ogni forza a difesa di Colle Vento che contenga almeno un Capitano delle Difese avrà l'iniziativa nel primo turno di gioco.

Guardiani di Colle Vento del Cardolan: 29 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
4/3+	3	6	1	1	4	1	1	1

Equipaggiamento:portano un'armatura pesante e un'arma bianca.
Giavellotti: 2 p.ti
Pugnali da lancio: 2 p.ti
Balestra: 2 p.ti
Arco: 1 p.to

Regole speciali:
Pugnali da lancio: possono essere lanciati al posto dei giavellotti nella fase di movimento e anziché lanciarne uno a Fo 3 come di norma per questo tipo di armi se ne possono lanciare due a Fo 2 ad ogni fase di movimento.
Balestra: conta come una balestra uruk-hai ma ha forza 3 e non 4.

Uomini del Cardolan: 28 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
4/3+	3	5	1	1	4	1	1	1

Equipaggiamento:
arco: 1 p.to
scudo: 1 p.to
lancia: 1 p.to
stendardo: 25 p.ti (non più di uno per ogni eroe nella tua forza)

Capitano dei Dunedain: 28 p.ti

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
5/3+	4	5	3	3	6	3	2	2

Equipaggiamento:porta una spada che può essere usata come arma a due mani.
Arco lungo:5 p.ti
Lancia: 1 p.to
Armatura leggera: 5 p.ti
Corno del Dunadan: 10 p.ti
Manto elfico: 10 p.ti
Spada del capo Dunedain: 10 p.ti
Frecce del capo Dunedain: 5 p.ti

Regole speciali:
L'unico discendente di Elendil: non puoi avere più di un capitano dei Dunedain nel tuo esercito.
Creatura dei boschi: (vedi il regolamento ufficiale)
Spada del capo Dunedain: permette di ripetere i tiri per ferire falliti in corpo a corpo, una sola volta.
Frecce del capo Dunedain: permette di ripetere i tiri per ferire falliti tirando con l'arco, una sola volta.
Corno del Dunadan: permette a chi lo suona una volta per partita di ottenere l'iniziativa nella fase di gioco in cui viene usato.

Orophen

Arnor e Angmar - Guida agli Scenari

Questo breve articolo riassume tutti gli scenari, finora usciti, che trattano la guerra tra Angmar e Arnor, e i successivi scontri tra ciò che rimase dei due regni, i Raminghi da una parte e sparuti gruppi di Orchi e Troll dall'altra (tutto ciò prima dell'attraversamento dei Nazgûl del Sarnoguado e la partenza di Frodo Baggins dalla Contea).
Sono stati inseriti, per completezza, anche gli scenari dei fascicoli usciti in edicola. Per ogni scenario è disponibile il riferimento al White Dwarf italiano, al fascicolo, al manuale o alla pagina internet in cui lo scenario può essere rintracciato.

"**L'Ascesa di Angmar**" – vedi WD 75 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario54.asp*
Dopo il 1300 T.E. le forze di Angmar si manifestano contro Arnor: spiriti diffondono un velo di terrore nell'Eriador.

"**La Caduta di Amon Sûl**" – vedi WD 76 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario58.asp*
1409 T.E. L'offensiva del Re degli Stregoni contro la roccaforte numenoreana delle Colline Vento.

"**Le Origini della Contea**" – vedi Manuale "Percorrendo la Contea"
1601 T.E. Il Re di Arnor concesse ai Periannath di stabilirsi, non senza problemi, tra il Brandivino e le Colline Turrite.

"**Cosa capitò a Halfast**?" – vedi Manuale "Percorrendo la Contea"
1903 T.E. L'hobbit Halfast e i suoi compagni, presi dalla voglia di scoprire cosa vi fosse oltre la Contea, decisero di partire a Nord verso le colline dell'Evendim. Di loro non si seppe più nulla.

"**La Battaglia di Fornost**" – vedi WD 76 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario59.asp*
1975 T.E. Earnur di Gondor e Cirdan dei Porti Grigi marciarono su Fornost per scacciare il Re degli Stregoni.

"**La Battaglia di Terreverdi**" – vedi Manuale "Percorrendo la Contea"
2747 T.E. Un grande branco di Cavalcawarg, guidato da Golfimbul, attaccò la Contea.

"**Il Maledetto Inverno**" – vedi WD 76 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario55.asp*
2911 T.E. Un Inverno più freddo del solito porta i lupi bianchi provenienti dalla baia di Forochel verso Sud. I raminghi preparano le difese.

"**I Lupi dell'Inverno**" – vedi Manuale "Percorrendo

la Contea”
2911 T.E. I lupi bianchi sorpassano le difese dei raminghi e invadono la Contea.

“**Gli Erenbrulli**” – vedi WD 74 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario52.asp*
2930 T.E. Arador dei Dúnedain cade per mano dei troll.

“**La Vendetta di Aragorn**” – vedi WD 74 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario48.asp*
2951 T.E. Aragorn vendica il padre nel Rhudaur uccidendo l’orco responsabile della sua morte.

“**L’Imboscata dei goblin**” – vedi fascicolo 1
Aragorn incappa in una tana di goblin e finisce in una imboscata.

“**Village Raids**” – vedi *http://thewarofthering.uk.games-workshop.com/eriador/village-raids/1/*
Un villaggio viene attaccato da una banda di troll di collina e orchi.

“**Circondati**” – vedi Scenario 6 Manuale “Ombra e Fiamma”
Nei pressi degli Erenbrulli Glorfindel, a capo di un gruppo di elfi di Gran Burrone, deve affrontare un contrattacco di un gruppo di orchi e goblin.

“**Raid on Bree**” – vedi *http://thewarofthering.uk.games-workshop.com/eriador/raid-on-bree/1/*
Gli abitanti di Brea devono difendersi da una banda di orchi decisi a razziare la cittadina.

“**Monster Hunt**” – vedi **http://thewarofthering.uk.games-workshop.com/angmar/monster-hunt/1/**
Halbarad e i dúnedain attaccano un gruppo di troll e goblin troppo vicini agli insediamenti umani.

“**Diavoli e Fuochi Artificiali**” – vedi WD 79 o il link *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario63.asp*
3001 T.E. Gandalf va a far visita a Bilbo Baggins, ma ai confini della Contea viene attaccato da un manipolo di goblin. E’ ora di usare un po’ di fuochi d’artificio!

“**La Via per Gran Burrone**” – vedi Manuale “Percorrendo la Contea”
3002 T.E. Il viaggio di Bilbo Baggins verso Gran Burrone non fu privo di ostacoli.

La Compagnia Attraversa Moria
Guida agli Scenari

Questo breve articolo riassume tutti gli scenari, finora usciti, che rappresentano il viaggio della Compagnia dell'Anello lungo l'antico Reame dei Nani di Moria. Sono stati inseriti, per completezza, anche gli scenari dei fascicoli usciti in edicola. Per ogni scenario è disponibile il riferimento al White Dwarf italiano, al fascicolo, al manuale o alla pagina internet in cui lo scenario può essere rintracciato.

1 - Lo stagno del Cancello Ovest

"**Non disturbare l'acqua…**" – vedi WD 55 o *http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario16.asp*

"**L'Osservatore nell'acqua**" – vedi fascicolo 19 (*)

"**La Creatura nell'acqua**" – vedi Scenario 11 Manuale Nuovo "La Compagnia dell'Anello" o *http://uk.games-workshop.com/thefellowshipofthering/adventures-watcherinthewater/1/*

2 - Il Labirinto

"**Wrong Turn**" – vedi *http://uk.games-workshop.com/moria/wrong%2Dturn/1/*

"**Perduti nelle tenebre**" – vedi fascicolo 20 (*)

3 - Le Miniere di Moria

"**Nelle tenebre**" – vedi Scenario 1 Manuale "Le Miniere di Moria" o *http://moria.it.games-workshop.com/gaming/scenario1a.htm*

"**Agguato!**" – vedi Scenario 2 Manuale "Le Miniere di Moria" o *http://moria.it.games-workshop.com/gaming/scenario2a.htm*

"**Circondati!**" – vedi Scenario 3 Manuale "Le Miniere di Moria" o *http://moria.it.games-workshop.com/gaming/scenario3a.htm*

3 - La Camera di Mazarbul

"**La Tomba di Balin**" – vedi Scenario 3 Manuale Vecchio "La Compagnia dell'Anello"

"**La Tomba di Balin**" – vedi fascicolo 21 (*)

"**La Tomba di Balin**" – vedi Manualone
"**La Tomba di Balin**" – vedi Scenario 12 Manuale Nuovo "La Compagnia dell'Anello" o *http://uk.games-workshop.com/thefellowshipofthering/adventures-balinstomb/1/*

"**Lo Scontro nella Tomba di Balin**" – vedi Scenario 4 Manuale "Le Miniere di Moria" o *http://moria.it.games-workshop.com/gaming/scenario4a.htm*

4 - La Via di Durin

"**Fuga da Nanosterro**" – vedi Scenario 13 Manuale Nuovo "La Compagnia dell'Anello" o *http://uk.games-workshop.com/thefellowshipofthering/adventures/1/*

5 - Il Ponte di Durin

"**Il Ponte di Khazad Dûm**" – vedi Scenario 4 Manuale Vecchio "La Compagnia dell'Anello"

"**Il Ponte di Khazad-Dûm**" – vedi fascicolo 22 (*)

"**Il Ponte di Khazad-Dûm**" – vedi Scenario 14 Manuale Nuovo "La Compagnia dell'Anello" o *http://uk.games-workshop.com/thefellowshipofthering/adventures/1/*

5 - La Torre di Durin

"**Duello a Zirak-Zigil**" – vedi *http://uk.games-workshop.com/heraldsofdarkness/zirak%2Dzigil/1/*

6 - Ai confini con Lothlòrien

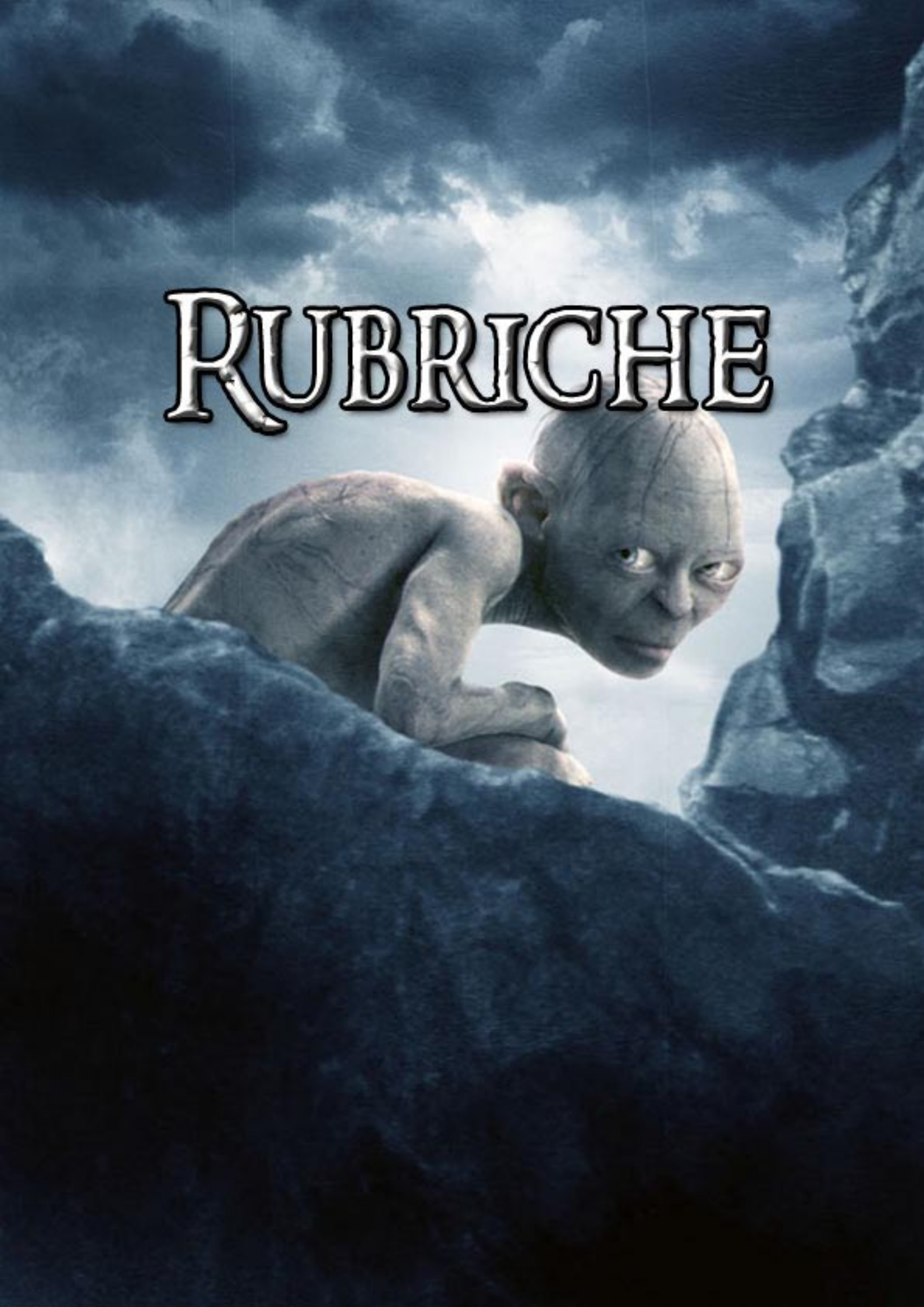
"**Fuga a Lothlorien**" – vedi Scenario 5 Manuale Vecchio "La Compagnia dell'Anello"

"**Il guado sul Celebrant**" – vedi fascicolo 35 (*)

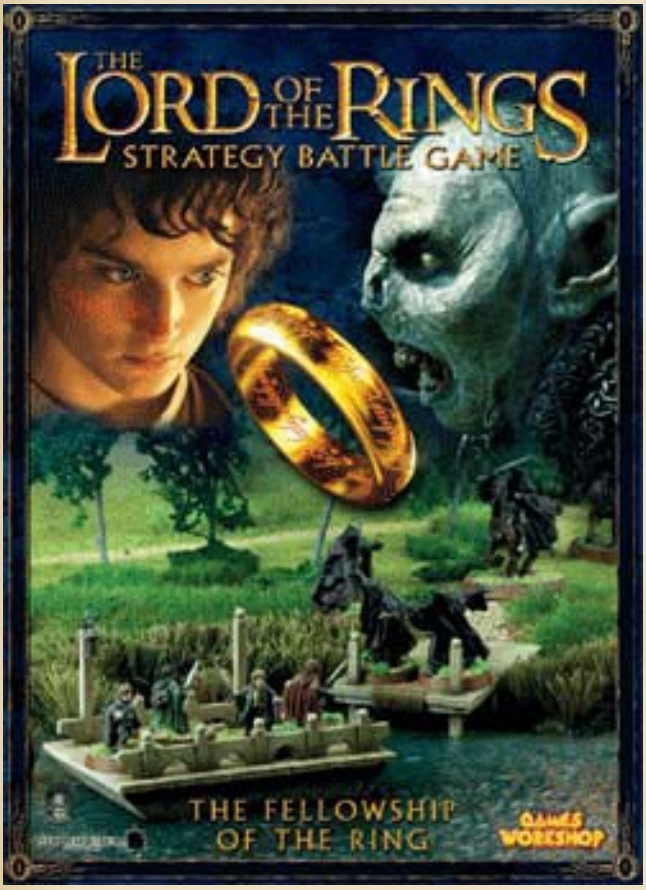
"**Assalto a Lothlòrien**" – vedi fascicolo 8

"**Lothlorien**" – vedi Scenario 15 Manuale Nuovo "La Compagnia dell'Anello" o *http://uk.games-workshop.com/thefellowshipofthering/adventures/1/*

(*) Gli Scenari contrassegnati con un asterisco fanno parte di una Campagna descritta nei fascicoli 22 e 35.

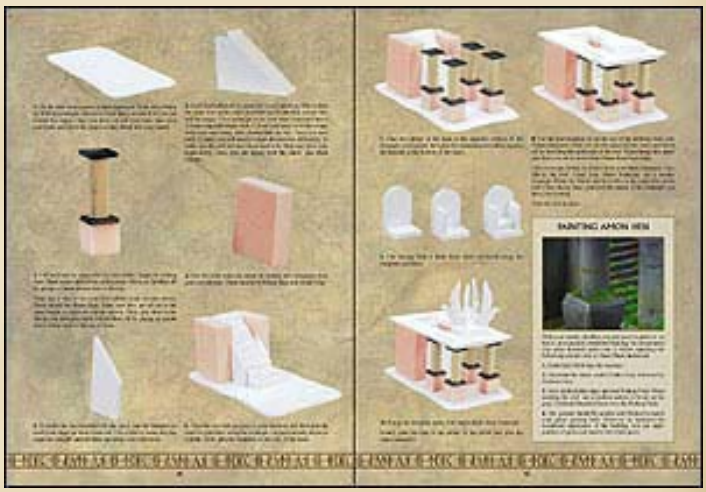

RUBRICHE

Il Giudizio del Re: Recensione del supplemento "La Compagnia dell'Anello"



Il libro "La Compagnia dell'Anello" uscito nello stesso mese del "manualone" delle regole non si deve confondere con l'omonimo manuale uscito nel 2001, il capostipite che diede inizio al gioco strategico de "Il Signore degli Anelli".
Questo supplemento è dedicato agli scenari ed alla costruzione degli elementi scenici necessari a giocarli. Quindi, se siete dei generali che amano giocare solo partite a punti scontro e non costruite personalmente i vostri elementi scenici non troverete molto materiale di vostre interesse, comunque vi invito a dargli un'occhiata perché potreste cambiare idea ed avventurarvi nel divertente mondo delle partite a scenario.
Per gli amanti della ricostruzione delle avventure presentate nel libro e nei film il supplemento sarà una piacevole sorpresa.

Come scritto in precedenza il supplemento è dedicato agli scenari: ne possiamo trovare ben diciotto. Ogni sezione presenta le guide pittura e costruzione degli elementi scenici necessari a giocare gli scenari presentati successivamente, seguendo le prime guide si potranno giocare tranquillamente tre scenari.
Le guide pittura si rivolgono principalmente ai pittori alle prime armi, dando consigli sui colori da utilizzare ma senza fornire suggerimenti particolareggiati per dettagli e tecniche di pittura piu' complesse.
Le guide per la costruzione degli elementi scenici sono dettagliate e ricche di foto del processo di costruzione. Apprezzabile la ricerca della modularità, che permette di utilizzare gli elementi scenici in svariate partite con scenografie differenti.



Gli scenari riprendono il viaggio della Compagnia, sino ad Amon-hen, anzi partono anche un po' prima, quando i Nazgul provano ad entrare nella Contea protetta dai Dunedain.
Alla fine del supplemento sono descritte le regole per giocare gli scenari come una campagna: sembrano ben strutturate e dovrebbero aumentare maggiormente le possibilità strategiche nei vari scenari.

Non sono presenti nuove regole.
Glu unici profili inediti sono quelli di Gildor e dei Dunedain senza armatura, che sono raccolti insieme ad altri pochi profili (Tom Bombadil, Baccador, Spettri dei Tumuli, ecc.) al termine del manuale.

In definitiva un buon prodotto che potrà regalare svariate ore di divertimento, sia nella fase modellista sia in quella di gioco.
Per gli amanti del gioco a "scenari" è veramente un must, per tutti gli altri consiglio di darci una attenta occhiata, potrebbero appassionarsi ad un divertente modo di giocare a "Il Signore degli Anelli".

MEPHYS

Gandalf, Gandalf! Vogliamo una magia!
Usa un tuo incantesimo!!!
Ho, ho ho...
Va bene cari bambini!
Tolo Valrog!
Im Lach Anbor!
www.tolkien.com.pl/elenai
by Elenai
Eeeeeeeeekkkkkk!!!!
Oh cavolo...
Era l'incantesimo per l'evocazione dei Barlog...
Correte, bambini!
Correte!!!

ELENAI

Recensione - Clout Fantasy

Il gioco in questione e' prodotto dalla Hiddencitygames e distribuito nell'idioma Italico dalla Nexus
Il gioco viene venduto in 2 starter set differenti ed in booster aggiuntivi, si tratta di un gioco collezzionabile. La maggior parte di voi, penserà "uhm, un altro gioco di carte" invece sorpresa delle sorprese stiamo parlando di chips, fiches da poker o semplicemente gettoni di plastica spessi pochi millimetri.
I chips sono di cinque colori differenti, escludendo quelli promo, che ne identificano la razza di appartenenza:
arancione i goblin, viola i centauri, verde gli elfi, neri i non-morti e gialli/neri per i draghi.
Su entrambi i lati del gettone e' stampato un disegno, nella maggior parte dei casi di pregievole fattura(hanno contribuito molti artisti di fama mondiale, es. Elmore) che rappresenta il personaggio/incantesimo/fortezza/reliquia.

Su ogni gettone troviamo il valore di raggio di influenza delle abilita'(a sinistra) ed il valore della difesa(a destra).
Il raggio si misurera' con un metro specifico fornito nella confezione, il valore espresso nel chip indica le unità del metro.
Nel centro troviamo indicate una o più abilità e dei cerchietti di colore grigio, che spiegheremo piu' avanti.
Adesso viene la parte innovativa, i chips andranno tirati su di una superficie di circa 1 metro quadrato da un minimo di 30 cm, i giocatori piu' esperti potranno decidere di tirare da una distanza maggiore.
Si potra' accordarsi per distanze diverse a seconda dell'abilita' dei giocatori.
A turno, i giocatori si alterneranno a lanciare i loro chips sulla superficie prescelta(un letto va benissimo) scegliendoli in base alle abilità necessarie ad eliminare il/i chips avversari.
Dopo aver tiraro il chip, in base alle abilità descritte si risolve l'azione.
Alcuni chip potranno muoversi, colpire, contrattaccare, fare team, avvelenare, far ritirare un gettone, ecc. Le abilita' sono numerose e garantiscono una buona varieta'.
Ogni razza descritta in precedenza avra' delle prerogative, i Goblin amano fare squadra, i Centauri sono tra i più mobili, ecc...

Ogni giocatore dovra' costituire il suo stack utilizzando una sola razza, in aggiunta 2 neutrali per un massimo di 15 gettoni e 25 cerchietti grigi.
I gettoni avranno un numero di cerchietti grigi sopra le abilita', questo rappresenta il loro costo. C'e' ne sono alcuni che non hanno i cerchietti grigi.
Al termine della partita si conteranno i cerchiettini grigi sui gettoni rimasti in gioco, tutti quelli non eliminati dalle fasi precedenti di gioco. I gettoni vicini alle proprie fortezze otterranno un punto in più.
Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti vincera' l'incontro.

Oltre alla fase strategica di preparazione dello stack, della scelta dell'ordine di lancio dei gettoni durante la partita, ci sara' la componente di abilita' manuale nel lancio stesso che si

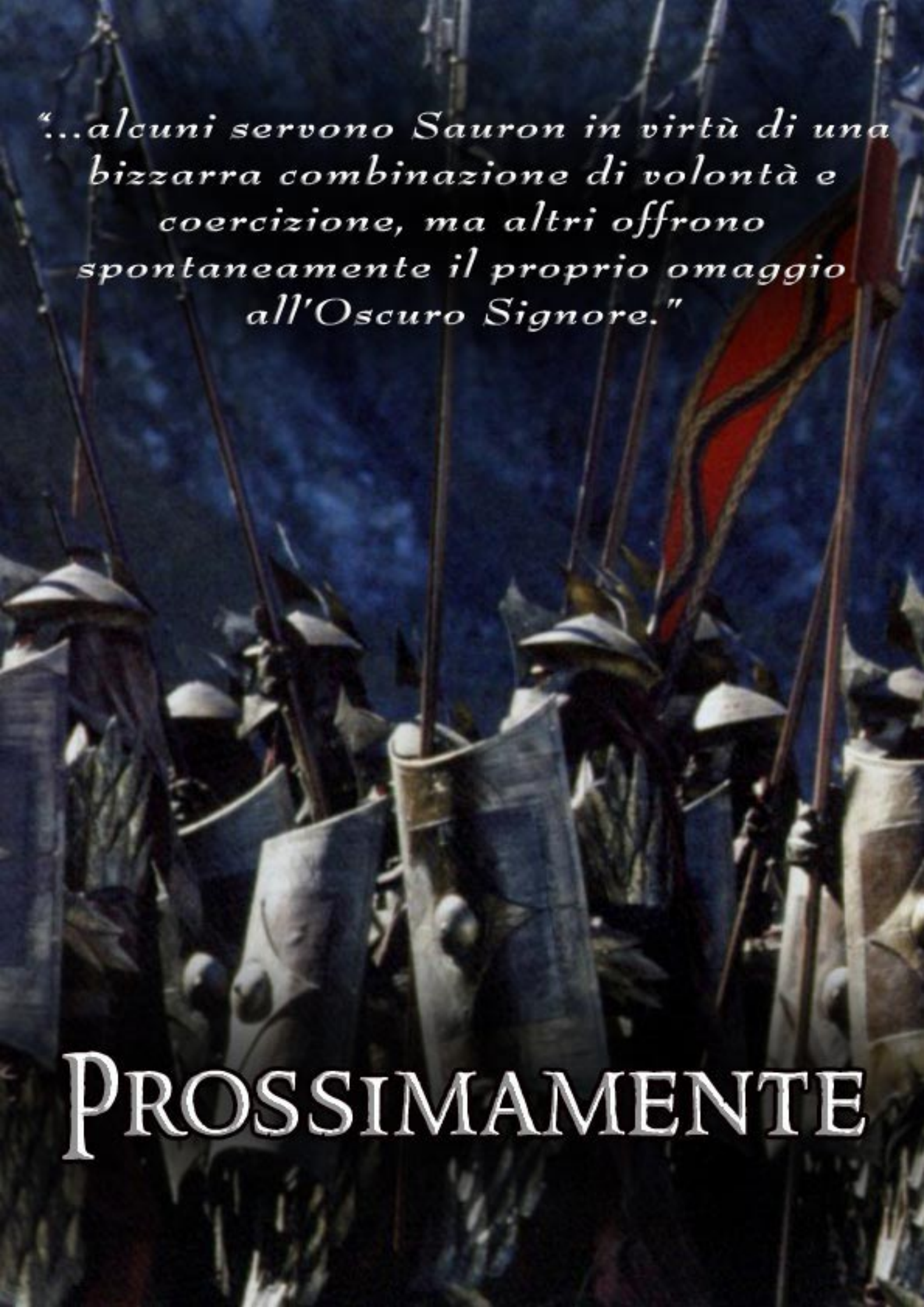
dimostrera' molto importante.

In definitiva un gioco molto divertente, da 2 o piu' giocatori, facilmente trasportabile e della durata ridotta. Una partita a due giocatori dura mediamente dieci/quindici minuti.
Gli starter set contengono 15 chips per ogni razza, uno goblin/centauri e l'altro elfi/non-morti, una manualetto delle regole ed un metro di stoffa.
Nei boosters sono inclusi due chips assortiti casualmente, dove potrete trovare quelli gialli/neri dei draghi.

I siti di riferimento sono quello del produttore *www.hiddencitygames.com* e del distributore *www.nexusgames.com*.

Durante il mese di Marzo uscira' la prima espansione, chiamata Defenders of the Undersea che includera' la nuova razza di creature del mare e aggiungera' nuovi chips alle razze gia' esistenti.

MEPHYS


"...alcuni servono Sauron in virtù di una bizzarra combinazione di volontà e coercizione, ma altri offrono spontaneamente il proprio omaggio all'Oscuro Signore."
PROSSIMAMENTE