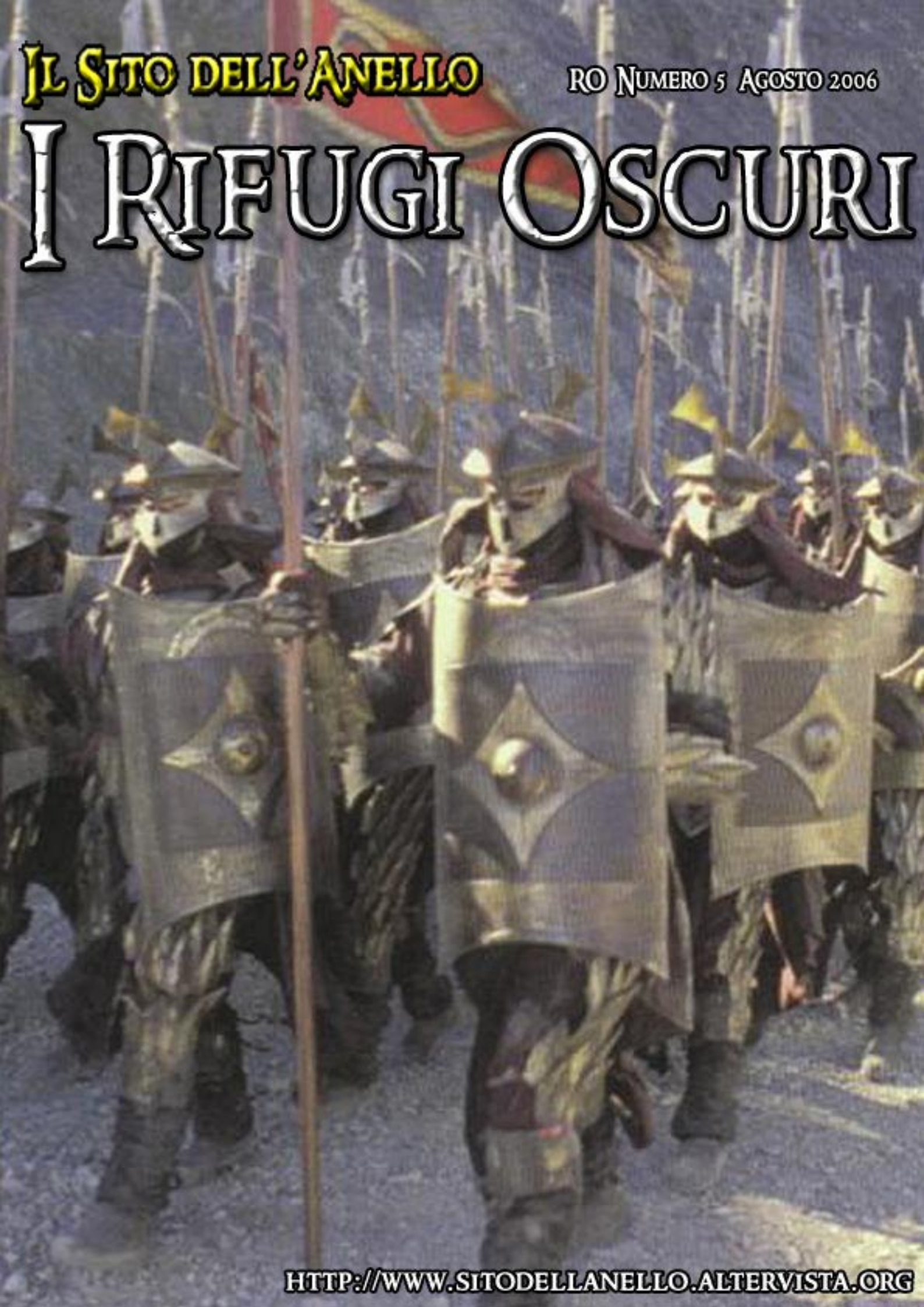
Il Sito dell'Anello

RO Numero 5 Agosto 2006

I Rifugi Oscuri



http://www.sitodellanello.altervista.org

Sommario

News ed Eventi

04 Editoriale
05 Le Iniziative del Sito dell'Anello
L'Ultima Alleanza - Espansione non ufficiale
Progetto BG
Uno Scenario per Capitolo - Capitolo 9
09 Scrutando nel Palantir

Pittura e Modellismo

13 Guida di Costruzione: Balista Uruk-Hai
20 Guida di Pittura: Esterling
23 Ideogrammi del Khand

Tattiche e Battaglie

26 Un'Ombra ad Est: Domande e Risposte

House Rules e Scenari

28 House rules - La Città Tempio di Tset-Hedren
30 Variad ed Esterling: Guida agli Scenari
33 Scenario: Il Cancello Nero è Chiuso
35 House rules - Compagnie Guerriere degli Elfi Silvani

Rubriche

37 Il Giudizio del Re: Recensione del Supplemento " Un'Ombra ad Est"
39 Racconti perduti... e purtroppo ritrovati!
I Diari Segreti della Guerra dell'Anello
60 Recensione: Anacronism

La Redazione

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

Hanno collaborato:
Albione, Normanno, Orophen, Ugluk Grom

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

Finalmente, dopo una lunga attesa, siamo arrivati al quinto numero dei Rifugi Oscuri!
Prima di tutto vorrei ringraziare i ragazzi della fanzine Orco Nero che nel loro ultimo numero hanno avuto belle parole per la nostra rivista... fa sempre piacere ricevere dei riconoscimenti da persone competenti e senza alcun dubbio ti sprona a fare sempre meglio... grazie ragazzi!!!

La nostra Community continua a crescere e le iniziative continuano a moltiplicarsi senza sosta.
Come ben sapete è arrivato finalmente a compimento il progetto relativo al Supplemento dell'Ultima Alleanza (primo supplemento non ufficiale del Signore degli Anelli in italiano!) che ha riscosso tantissimi consensi tra tutti gli appassionati del nostro hobby preferito non solo in Italia, ma anche all'estero. Nonostante questo non sappiamo stare mai con le mani in mano e infatti terminata un'iniziativa ce ne sono subito due fresche fresche pronte all'orizzonte. La prima è il gradito ritorno di Uno Scenario per Capitolo, mentre la seconda è la novità assoluta del Progetto BG, ma non mi dilungo in dettagli e vi rimando agli articoli all'interno del numero.
E non finisce qui, infatti, visto il crescente successo ed interesse riservato dagli appassionati ai tornei, il Sito dell'Anello ha pensato di organizzare (in collaborazione con i migliori negozi e associazioni) il primo Campionato Nazionale del Signore degli Anelli!.... ma per ora non posso dirvi altro, ne riparleremo a settembre...

Visto l'incredibile caldo che ci sta investendo in questi giorni, quale poteva essere l'argomento migliore per il numero estivo della nostra fanzine se non i popoli dell'Est?
Troverete senza alcun dubbio degli ottimi spunti per perfezionare i vostri eserciti ed addentrarvi un po' di più nella conoscenza di questi misteriosi popoli della Terra di Mezzo.
Ovviamente da non perdere il consueto appuntamento con le novità che il nostro buon Akh-Ra ci illustrerà in Scrutando nel Palantir e le regole per le Compagnie Guerriere degli Elfi Silvani.
Per concludere, tra i Racconti perduti e... purtroppo Ritrovati di questo mese vi proponiamo gli esilaranti Diari segreti della Guerra dell'Anello che vi consiglio di stampare e conservare per farvi quattro risate sotto l'ombrellone.

Vi aspetto al prossimo numero quando andremo a far visita al buon vecchio Tom Bombadil nella Vecchia foresta.

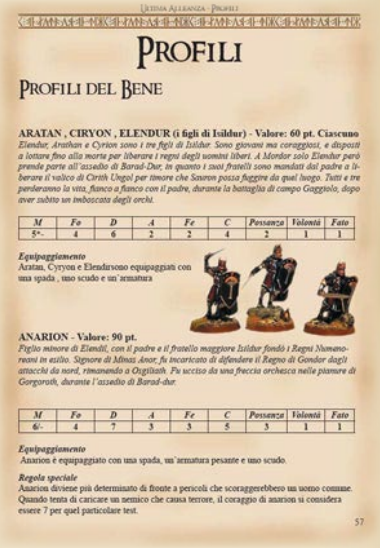
Ciao e buona lettura a tutti!

Zio Nicola

Le Iniziative del Sito dell'Anello
L'Ultima Alleanza
Espansione non Ufficiale

È un piacere poter presentare la realizzazione finale di questo progetto. Si, perché è quasi come presentare il proprio "figlioccio" al suo debutto nella società. Questo progetto è partito diversi mesi fa, nato da una splendida idea di LithiumJ, per ampliare le possibilità di gioco relative al periodo storico della Terra di Mezzo legato alle vicende di Uomini ed Elfi, uniti sotto la stessa bandiera nell'Ultima Alleanza. Essendo un argomento di grande interesse, molti si sono proposti per collaborare e le idee sono fioccate una dietro l'altra. Ognuno ha contribuito con la sua fantasia e la sua buona volontà e abbiamo raccolto numerosi elementi che alla fine, in parte, hanno composto questo "puzzle" finale di cui voi potete usufruire. Va ricordato, però, che inizialmente l'idea finale era un'altra: presentare una vera e propria espansione. Con il tempo l'idea si è ridimensionata per dare spazio a questa collezione di scenari, completa di sezioni di pittura e modellismo. Non vanno dimenticati nemmeno alcuni lavori che per vari motivi non sono stati inseriti. Dopo questa lunga gestazione, finalmente viene alla luce il frutto del lavoro della comunità de "Il Sito dell'Anello" e voglio render merito a tutti coloro che hanno perso ore di sonno o hanno messo momentaneamente in disparte altre attività per creare gli splendidi lavori che ora possiamo leggere. Una menzione particolare va anche a Zio Nicola che si è proposto per l'impaginazione, sbloccando il progetto dalla fase di stasi in cui era finito.
In piccolo questo lavoro rappresenta un po' il sogno americano, un'idea che diventa realtà, e penso che gratifichi tutti noi per gli sforzi fatti. La speranza è che apprezziate il risultato dei nostri sforzi e che possiate divertirvi reinscenando le epiche battaglie combattute dall'Ultima Alleanza e dalle forze dell'Oscuro Signore.
Che la guerra abbia inizio!

Nel supplemento sono presenti 12 scenari, nuovi profili per truppe ed eori, guide di pittura e di costruzione di elementi scenici L'espansione è scaricabile gratuitamente dal Sito dell'Anello nella sezione Download


Profili

Profili del Bene

ARATAN , CIRYON , ELENDUR (i figli di Isildur) - Valore: 60 pt. Ciascuno

Elendur, Aratan e Cyrion sono i tre figli di Isildur. Sono giovani ma coraggiosi, e disposti a lottare fino alla morte per liberare i regni degli uomini liberi. A Mordor solo Elendur però prende parte all'assedio di Barad-Dur, in quanto i suoi fratelli sono mandati dal padre a liberare il valico di Cirith Ungol per timore che Sauron possa fuggire da quel luogo. Tutti e tre perderanno la vita fianco a fianco con il padre, durante la battaglia di campo Gaggiolo, dopo aver subito un imboscata degli orchi.

M	Fo	D	A	Fe	C	Possanza	Volontà	Fato
5*-	4	6	2	2	4	2	1	1

Equipaggiamento
Aratan, Cyryon e Elendursono equipaggiati con una spada , uno scudo e un' armatura

ANARION - Valore: 90 pt.

Figlio minore di Elendil, con il padre e il fratello maggiore Isildur fondò i Regni Numenoreani in esilio. Signore di Minas Anor, fu incaricato di difendere il Regno di Gondor dagli attacchi da nord, rimanendo a Osgiliath. Fu ucciso da una freccia orchesca nelle pianure di Gorgoroth, durante l'assedio di Barad-dur.

M	Fo	D	A	Fe	C	Possanza	Volontà	Fato
6/-	4	7	3	3	5	3	1	1

Equipaggiamento
Anarion è equipaggiato con una spada, un' armatura pesante e uno scudo.

Regola speciale
Anarion diviene più determinato di fronte a pericoli che scoraggerebbero un uomo comune. Quando tenta di caricare un nemico che causa terrore, il coraggio di anarion si considera essere 7 per quel particolare test.

57

Barahir

Progetto BG

Partendo da un topic del Forum relativo all'organizzazione di eserciti che rispettassero il Background del Libro/Film, per evitare le cosiddette liste "minestrone", abbiamo pensato di iniziare un nuovo lavoro in modo da fornire ai giocatori un supporto nella creazione delle liste da gioco.
Il fine ultimo di tale lavoro è quello di elaborare un mini-manuale che riesca ad indicare in modo semplice come muoversi tra le varie razze ed avvenimenti della Terra di Mezzo senza allontanarsi troppo dagli scritti di Tolkien e poter creare degli eserciti a tema.
Chiunque volesse prender parte all'iniziativa e dare il proprio contributo attivo lo può fare semplicemente partecipando alle discussioni nella sezione apposita del Forum.
Con il Supplemento dell'Ultima Alleanza abbiamo potuto constatare che un gruppo ben organizzato e volenteroso può ottenere dei risultati più che soddisfacenti, che hanno un ottimo riscontro sugli appassionati (anche a livello internazionale) e ci auguriamo di poter raggiungere con questo progetto gli stessi risultati (se non andare addirittura di più!!!).

Le Iniziative del Sito dell'Anello
Uno Scenario per Capitolo - Capitolo 9

Uno Scenario per Capitolo è un concorso di creazione di scenari per il gioco di battaglie strategiche de Il Signore degli Anelli. Ogni volta verrà preso in considerazione un capitolo del grande capolavoro del Professor Tolkien seguendo l'ordine del libro. Per partecipare basterà inviare entro la data di scadenza uno scenario originale basato sugli eventi narrati nel capitolo in questione. Lo scenario deve rispettare i canoni GW, ovvero deve essere completo di tutto (descrizione, partecipanti, disposizione, punti, mappa, eventuali regole aggiuntive, ecc…). Uno stesso utente può presentare anche più di uno scenario, l'importante è che siano diversi, non semplici modifiche. Possibilmente siate realistici e rispettate il background del SdA. Alla fine del periodo concordato per l'invio dello scenario inizieremo con le votazioni e con il successivo capitolo. Ogni utente potrà votare uno ed un solo scenario. Lo scenario che avrà ottenuto più votazioni sarà ovviamente il vincitore e verrà pubblicato sul Sito dell'Anello e sulla Fanzine in maniera ufficiale.
Alla fine di ognuno dei tre libri verrà rilasciata una raccolta in pdf con tutti gli scenari vincitori dei vari concorsi.

Capitolo 9 - All'Insegna del Puledro Impennato

Brea era il villaggio principale della Terra di Brea, una piccola regione, simile a un'isola in mezzo a un mare di terre deserte. Oltre a Brea c'era, dall'altro lato della collina, Staddle e, in una profonda valle leggiermente più a est, Conca: infine, ai margini del Bosco Cet, Arceto...

Il vostro scenario deve essere consegnato entro e non oltre lunedì 4 Settembre. Possibilmente allegare anche una mappa abbozzata. Lo scenario deve essere postato sul forum del Sito dell'Anello nell'apposita sezione.

Akh-Ra

Vogliamo te!

Proprio così, giovane Hobbit fannullone che passi tutto il tuo tempo al Drago Verde a bere in compagnia!
Stiamo cercando persone come te amanti del nostro gioco che possano contribuire alla realizzazione della fanzine de I Rifugi Oscuri.
Abbiamo bisogno di Racconti di Guerra, Scenari, Guide alla Pittura ed al Modellismo, House Rules, tattiche di Guerra, Gallerie fotografiche dei vostro modelli, eserciti e le vostre liste che usate nelle partite.
Tutto il materiale deve essere rigorosamente originale ed inedito.
Inviate tutto alla redazione della fanzine usando questo indirizzo: articolisitoanello@email.it

Non aspettate oltre, Aiutateci a mentenere viva la vostra splendida rivista

Scrutando nel Palantir

Rieccoci di nuovo insieme per il consueto appuntamento con Scrutando nel Palantir.
In questo numero parleremo di due argomenti, uno che riguarda l'imminente futuro ed uno che riguarda il passato.
Ma iniziamo come di consueto a parlare del futuro.

Da qui a pochi giorni la Games Workshop rilascerà sul mercato ben due espansioni: Le Due Torri e le Legioni della Terra di Mezzo seguite ovviamente da una valangata di modelli.
Il primo supplemento ripercorrerà gli eventi del secondo libro della trilogia tolkeniana attraverso circa 18 scenari. Rispetto a La Compagnia dell'Anello, questa espansione si presenta decisamente più ricca di profili di nuove truppe tra cui menzioniamo il nuovo Troll di Isengard (presumibilmente con una difesa di +2 rispetto ai troll di caverna), gli Uruk Hai Selvaggi (con un attacco ed un punto di coraggio in più rispetto ai normali Uruk), Theodred, Erkenbrand e le famose Staffette di Rohan che colpiranno con le armi da tiro al 3+ come gli Elfi.

Il secondo supplemento sarà invece dedicato esclusivamente alle battaglie di massa. Il libro infatti conterrà regole e suggerimenti per la creazione di liste di eserciti (ne sono incluse già ben 40) e scenari.

Tra le voci di corridoio sembra che ci sarà anche l'opportunità di far scontrare schieramenti del Male e del Bene tra di loro, non più come alleati ma come nemici. Se confermata potrebbe essere un'arma a doppio taglio per il nostro gioco: infatti mentre alcuni accoppiamenti sono plausibili (Orchi di Mordor contro Uruk di Isengard), altri potrebbero essere delle incredibili assurdità… avete mai visto degli Hobbit scontrarsi con un esercito di Minas Tirith? Ad ogni modo prima di dare dei giudizi aspettiamo di avere il libro sotto mano.

Altra chicca di Legioni della Terra di Mezzo è l'elenco dei modelli che la GW rilascerà nel prossimo futuro. Ecco a voi una lista presa da un forum inglese (le traduzioni dei nomi fatte da me potrebbero ovviamente differire da quelle GW):

Arvedui, l'Ultimo Re di Arnor
Malbeth il Veggente
Capitano Arnor
Guerrieri Arnor
Raminghi Arnor
Arathorn
Guardiani dei Porti
Cavalieri Elfici
Raminghi Elfici
Celebrimbor
Carro degli Elfi
Catapulta da Guerra degli Elfi
Guerrieri Galhadrim
Cavalieri Galhadrim
Aprivia Galhadrim
Catapulta d'Assedio Galhadrim

Lupi Mannari
Vampiri
Alberi dal Cuore Nero
Sveltolampo
Faggiosso
Ucorni
Helm Mandimartello
Guardia di Helm
Forlong il Grasso
Capitano di Dol-amroth
Angbor il Senzapaura
Uomini Ascia di Lossnarch
Armigeri di Dol-amroth
Guerrieri of Lamedon
Capitani di Numenor
Cavalieri dei Morti
Balista dei Nani
Durin
Madrin
Squadra Guerriera di Minatori dei Nani
Guardia di Ferro
Esploratori dei Nani
Ghan-buri-ghan
Guerrieri Wose
Landroval
Meneldor
Grimbeorn
Beorniani
Predatori dei Goblin di Moria
Buhrdur
Ombra
Spettri
Capi di Sanguereale
Huscarl di Sanguereale
Capi Dunlending
Dunland Berserker
Cavalieri Dunland
Bill Ferny
Numenoriani Neri
Guerrieri Numenoriani Neri
Catapulta dei Numenoriani Neri
Guardia del Drago
Re Esterling
Arco d'Assedio Esterling
Keiseimu, il Distruttore dell'Ithilien
Osservatori di Karna
Cavalieri del Serpente
Guardia del Serpente
Re degli Haradrim
Re Mahud
Capotribù Mahud
Guerrieri Mahud
Cavalieri Mahud
Mezzi Troll
Dalanyr, Maestro della Flotta di Umbar
Cosari
Capitani dei Corsari
Cosari Bo'sun
Saccheggiatori Corsari
Balestrieri Corsari
Balista dei Corsari
Dragoni
Draghi delle Caverne
Giganti di Pietra
Gulavhar, il terrore di Arnor

Come vedete ce n'è per tutti i gusti!

Il secondo argomento di cui vorrei parlare in questo nostro appuntamento riguarda la probabile sorte di un personaggio minore del Gioco: Golfimbul. Goldfimbul era il capo orco che guidò il contingente orchesco nell'invasione della Contea durante la Battaglia dei

Campiverdi. Secondo la leggenda questo personaggio è stato ucciso da Ruggitoro Tuk con un colpo di mazza, che lo ha decapitato e che ha mandato la testa nel buco di una tana… da cui sarebbe nato il gioco del golf!
Golfimbul è stato uno dei profili omessi per errore dal manuale del Regolamento del Signore degli Anelli lo scorso settembre ma che non è stato mai reintegrato come è accaduto per l'Esercito dei Morti. Girando negli online store e sfogliando i cataloghi GW ho notato che Golfimbul è diventato un semplice capitano orco. Cosa è successo quindi?
Ho iniziato a pensare che per un qualche motivo di licenze, questo personaggio poteva esser stato cancellato dalla GW. Sono arrivato alla soluzione dell'enigma grazie ad una frase dell'utente Albione su un forum: "*Mi sembra strano che però ci sia stato un problema con lui, e non con il Ruggitoro...*"

Ho quindi preso subito il libro del Signore degli Anelli ed ho notato che mentre il Tuc è nominato espressamente più volte, di Golfimbul non vi è traccia! E' semplicemente menzionato come capo orco. Il personaggio in questione è invece nominato solo ne Lo Hobbit. Per quanto ne sappiamo la GW ha i diritti per rappresentare i modelli in scala 28mm solamente per i personaggi ed i guerrieri che compaiono nel libro del SdA e nelle sue appendici, pertanto Golfimbul non ha il "diritto" di essere rappresentato. Una semplice svista da parte di un Game Designer amante della Terra di Mezzo come lo siamo noi.
Ad ogni modo ad oggi nessuna notizia è arrivata ufficialmente dalla Games Workshop che non ha ne confermato ne smentito la presunta morte di Golfimbul. Pertanto nulla si può dire di definitivo riguardo l'utilizzo o meno di questo profilo nei tornei ufficiali.

AKH-RA

Pittura
e
Modellismo

Guida di Costruzione: Balista Uruk-Hai

Materiali Utilizzati

Fogli di balsa. spessore 2mm
Bastoncino di Balsa 5x5
Cartoncino sottile (scatole di cereali, ecc...)
Stuzzicadenti
Bastoncini per speiedini
Materia verde GW o similare
Spago
Filo di Rame

Strumenti Utilizzati

Colla
Taglierino
Pinze
Tronchesine
Trapano a mano
Lima rotonda
Carta Vetrata

Arco della Balista:
L'arco della balestra è costruito in sostanza da diverse lamine d'acciaio saldate tra di loro con delle fascie metalliche.
Per realizzarla, ricava da un foglio di balsa spesso 2 mm utilizzando il template, sei elementi di tipo **A** e incollarli insieme.
Lascia asciugare bene la colla e lima o intaglia l'arco in modo da creare dei gradini alti 2 mm come mostrato in figura.
In alternativa, nel caso fosse più comodo, è possibile asportare dagli elementi **A** le parti in eccesso prima di incollarli.

Corpo della balista:
Per realizzare il corpo della balestra, ricava da un foglio di balsa spesso 2 mm utilizzando il template, due elementi **B**, due elementi **C** e due elementi **D** e incollali con il seguente ordine: **B-C-D-D-C-B**.
Ora smussa gli spigoli vivi e crea, con una lima rotonda, il solco per collegare la balestra alla struttura portante.

Balista assemblata:
Incolla insieme arco e corpo della baletra lasciando asciugare bene, ora crea con una lima rotonda un solco sull'arco fino al livello del corpo della balestra per permettere l'innesto della freccia.

Per ultimare la balista inizia a creare i seguenti particolari:

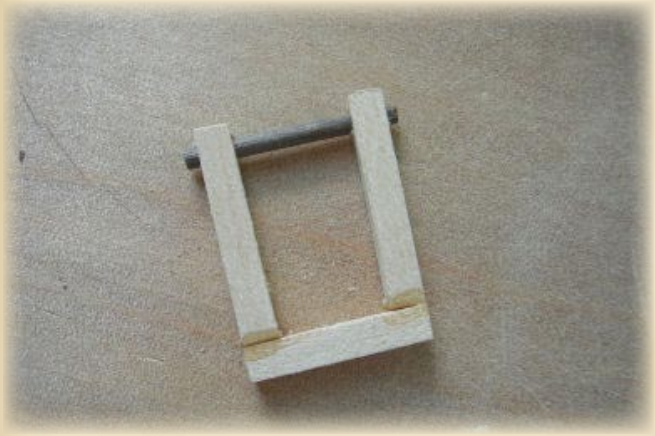
Anelli o carrucole: Per crearli avvolgi attorno ad un bastoncino per spiedini del filo di rame; con una tronchesine taglia due anellini, ora incollali alle due estremità dell'arco della balista.
Struttura ad Argano: Inizia forando facendo molta attenzione le estremità inferiori del corpo della balista. Taglia un pezzo adeguato di bastoncino per spiedini e fallo passare attraverso i fori. Taglia due pezzetti rettangolari di balsa e incollarli sull'asse creando una croce. Crea con della materia verde o similare il carrello dell'argano.
Baionette: Taglia da un foglio di balsa due triangoli opportunamente sagomati da incollare

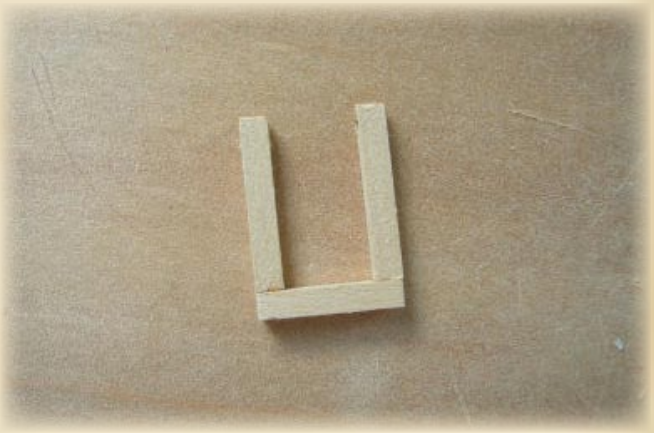
sull’arco della balestra.
Maniglie: Per creare una maniglia ritaglia da un cartoncino una striscia larga 2 mm su cui incollare un pezzetto di stuzzicadenti. Crea così quattro maniglie e incollale sui lati della balista.
Freccia della balestra: Con della materia verde o similare crea la punta metallica della freccia sulla punta di un bastoncino per spiedini della giusta lunghezza.

Per migliorare l’aspetto finale della balestra, completala aggiungendo le fasce metalliche di saldatura con del cartoncino, poi lega con dello spago gli anellini con il carrellino dell’argano e con il filo di rame o spago riproduci i cavi di acciaio dell’argano/carrellino.

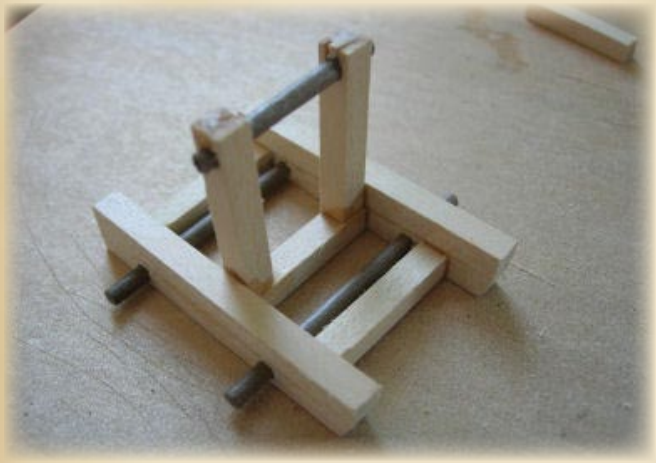
Struttura portante:
Il struttura è costituita in sostanza da due tralicci di forma triangolare. Inizia ricavando da un bastoncino di balsa spesso 5X5 utilizzando il template cinque elementi **E**, due elementi **F**, cinque elementi **G** e due elementi **H**.
Facendo molta attenzione, fora due elementi **E** per permettere il passaggio delle assi per le ruote, quindi incolla altri due elementi **E** per rafforzare la base della struttura.

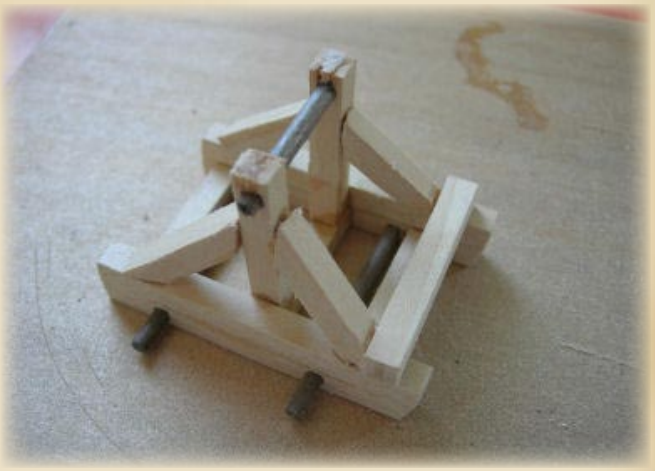
Incolla due elementi **F** su un elemento **G** creando una struttura ad U.



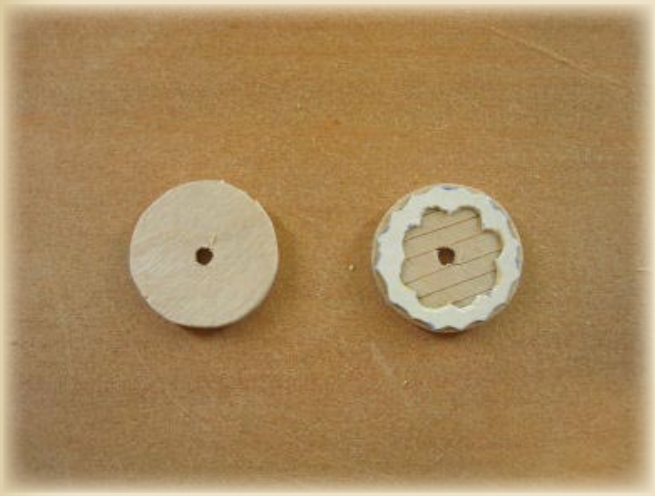


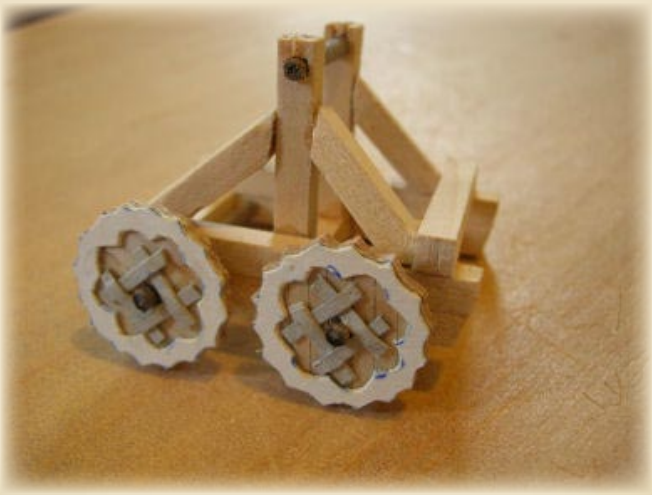
Assembla la struttura come da figura utilizzando gli elementi mancanti opportunamente incisi.



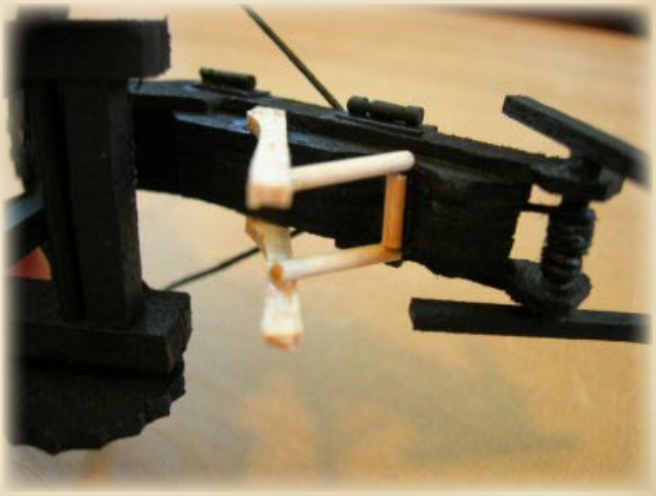


Ruote:
Ritaglia dal foglio di balsa quattro dischi dal diametro di 24mm e, utilizzando il template, taglia da un foglio di cartoncino quattro elementi **I**, questi saranno le fasce metalliche attorno alle ruote.
Incidi il legno della ruota per simulare le assi e incolla la fascia sulle ruote asportando poi la parte in eccesso sulla ruota. Taglia quattro strisce di cartoncino e incollale sulla ruota.





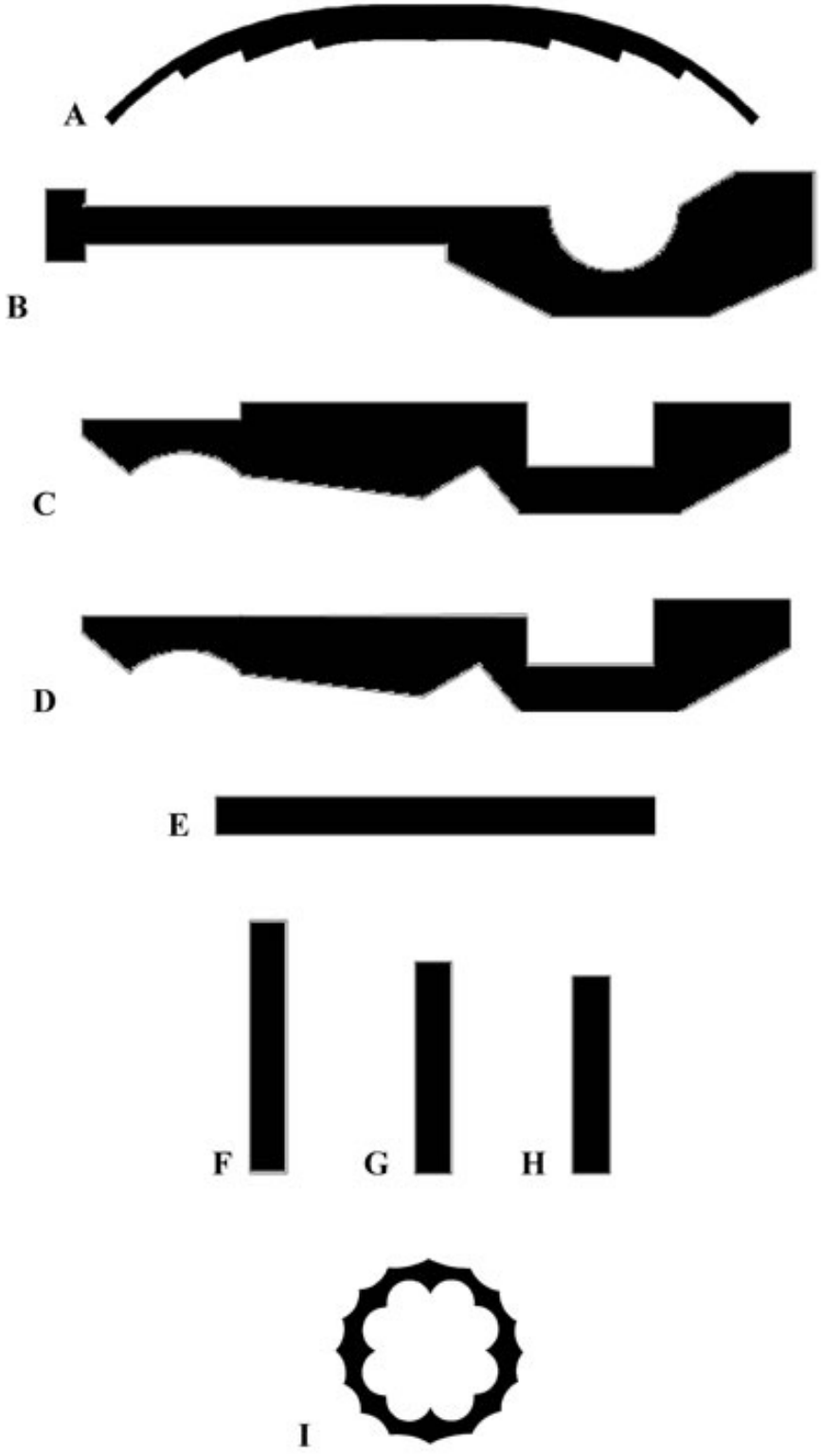
Balestra ultimata:
Assembla tutti gli elementi, ecco la balista! Completala aggiungendo il sostegno di alzo, per realizzarlo taglia da un foglio di balsa due rettangoli e con dei stuzzicadenti crea le parti metalliche.



Dipingere il Modello:
Dopo aver steso una mano di Chaos Black su tutto il modello, applica uno strato di Scorchered Brown alle parti in legno. Procedi poi con il pennello asciutto prima con il Bestial Brown e poi Con lo Snakebite Leather. Una leggerissima mano di Fortress Grey renderà il colore meno brillante. Le bande metalliche vanno dipinte con il Boltgun Metal e lumeggiate lungo i bordi con il Chainmail. Per le corde usa il Graveyard Earth, seguito dal Fortress Grey.

UGLUK GROM

TEMPLATE



Guida di Pittura: Esterling

Colori Utilizzati:

Chaos Black
Coodex Grey
Blood Red
Mithril Silver
Boltgun Metal
Shining Gold
Scorched Brown
Bestial Brown
Kommando Khaki

Quello Esterling è forse il più bell'esercito del Male de Il Signore degli Anelli, uomini malvagi in scintillanti armature d'oro che vestono di porpora, un sogno per ogni generale malvagio.
Però la pittura può presentare alcuni passaggi non proprio semplicissimi, per esempio le vesti e lo scudo, e sarebbe un peccato restare insoddisfatti da questi modelli!
Quindi cercherò umilmente di spiegarvi come ho dipinto le mie miniature in modo che possiate trarne magari qualche spunto per migliorare le vostre.

1 - intanto bisogna assemblare i modelli, lo sprue non lascia molte alternative però quelle che ci sono restano le migliori; attenzione quando montate l'elmo, assicuratevi che sia centrato e che non sporga tutto da una parte del modello.
Le faretre vanno fissate necessariamente con la colla, ci dovrebbe essere uno spazio già predefinito sui modelli, sulla stoffa degli arcieri, anche se potete sbizzarrirvi e metterle dove preferite. Le lance hanno grande libertà di posizionamento, ma consiglio di rivolgerle verso l'alto, in tal modo sarà poi più semplice spostare i modelli in partita e l'effetto ne guadagnerà decisamente, benchè una lancia in carica abbia sempre il suo perchè.

2 - a questo punto basta dare la base nera sul modello.

3 - dopo aver fatto ciò, stendete sulle vesti del Codex Grey, attenzione a passare il colore solo sui vestiti del modello e non in altre zone come le armi. In questo modo il rosso delle vesti prenderà perfettamente.

4 - ora mischiate del Chaos Black e del Blood Red (usando solo una piccola quantità di Chaos Black), la tinta ottenuta dovrebbe essere un rosso-marroncino. Bene, datela sul Codex Grey facendo sempre attenzione a non "sbavare" sull'armatura.

5 - adesso la veste sarà abbastanza scura o comunque non accesa, quindi aggiungendo del Chaos Back alla tinta della veste otterrete un colore che applicherete come una lavatura lavatura nelle pieghe delle vesti in modo da ombreggiarle.
Analogamente mettendo molto più Blood Red che Chaos Back otterrete un colore con cui lumeggiare. NON usate il pennello asciutto ma lumeggiate con attenzione.

6 - ora la veste è conclusa, ed è il momento di passare all'armatura.
Quest'ultima è perfettamente divisa in scaglie, con il pennello fine passate dello Shining Gold (evitate ancora il pennello asciutto) su ogni scaglia, solo sull'estremità, in modo che resti uno spazio nero tra le scaglie. Se sbavate non c'è problema, un colpetto di Chaos Black e tutto torna a posto!
Per l'elmo passate sempre lo Shining Gold lasciando la parte sotto la copertura dell'elmo nera (in pratica quella sopra la maschera) e sembrerà all'ombra.

7 - mischiate dello Shining Gold con del Mithril Silver, e usate il composto per lumeggiare elmo ed armatura, le scaglie potete anche lasciarle così, oppure lumeggiare con attenzione solo sul bordo.

8 - lo scudo. Iniziate a dare una prima mano di Shining Gold, se non bastasse datene più d'una senza lasciare che il colore diventi troppo grumoso.
D'oro fate anche la borchia centrale.
La parte intorno alla borchia dipingetela con lo Scorched Brown con delle sottili striscioline di Bestial Brown.
Intorno alle zone a rilievo dello scudo, passate delle linee fini di Scorched Brown, anche a lavatura se volete.
Poi dovete solo lumeggiare come fatto prima per l'armatura, Shining Gold + Mithril Silver.
Il retro dello scudo può essere lasciato nero, soluzione che consiglio.

9 - gli stivali potete farli come volete, o neri con linee di grigio oppure in altri modi, per esempio con Scorched Brown di base e poi sottili linee di Bestial Brown.

10 - per l'arco date una mano di Scorched Brown e poi lumeggiate a pennello asciutto con Bestial Brown.
Per la faretra date una base di Scorched Brown, come per le frecce, per queste ultime poi dipingete l'impennaggio di Kommando Khaki e Skull White.
Per la picca colorate l'asta come l'arco, e la parte di metallo con una base di Boltgun Metal lumeggiata con Mithril Silver. La spada dimingetela allo

stesso modo, con l'impugnatura di colore oro.

Ora i vostri esterling dovrebbero essere conclusi, ricordate che questo metodo è pensato anche per la pittura in serie.
Potete mettere qualche segno particolare alla vostra armata in modo da differenziarla dalle altre, per esempio colorare parte delle vesti con il bordo d'oro come ho fatto io oppure usare colori alternativi per le spade o per parte delle vesti.

OROPHEN

Ideogrammi del Khand

Per nuovo esercito dell'Est del Khand, la Games Workshop ha deciso di usare un aspetto per le miniature che richiama decisamente quello delle popolazioni della Cina e del Giappone medioevale.
Pertanto grazie all'aiuto di un mio amico sinologo, il Dott. Piero Cellarosi, mi sono fatto tradurre in cinese delle frasi e dei motti da utilizzare per abbellire gli stendardi dei popoli dell'Est del nostro gioco.
In seguito potete trovare due versioni degli ideogrammi, una più semplice da dipingere ed una più elaborata.
Una piccola curiosità, in cinese "Cina" si dice Zhong Guo che vuol dire proprio Terra di Mezzo.

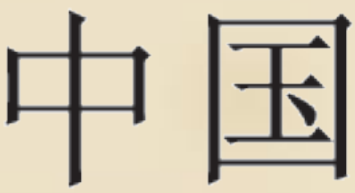
Signore Oscuro

黑暗君主

Signore dell'Est

东方君主

Terra di Mezzo



中国

Arte della Guerra (Strategia)

兵法 兵法

Vittoria o Morte

胜或死

胜或死

Servi dell'Ombra

阴暗奴隶

阴暗奴隶

Uomini dell'Est

东方人

东方人

AKH-RA

Tattiche
e
Battaglie

Un' Ombra ad Est: Domande e Risposte

In questo articolo potete leggere la raduzione delle domande e risposte ufficiali dedicate al supplemento "Un'Ombra ad Est"

D – I profili degli Esterling in "Un'Ombra ad Est" rendono i profili degli esterling presenti nel Manuale base non validi, es. l'incremento di punti per il Capitano Esterling con alabarda?
A – No, i profili presenti nel Manuale rimangono sempre validi. Se un giocatore ha entrambi, Manuale e supplemento "Un'Ombra ad Est", i profili degli Esterling presenti nel supplemento hanno la precedenza, come indicato a pagina 3 di questo libro.
Se il giocatore ha solo il Manuale, potra' continuare ad usare I profili in esso contenuti.
Nei tornei saranno gli organizzatori a decidere quail profile utilizzare.

D – Nelle regole speciali dei Capitani Khandish Mercenari e' riportato che un dado deve essere tirato "per ogni mercenario" nella forza. Dovrebbe essere "per ogni capitano mercenario" nella forza? Altrimenti non ci sarebbe la possibilita' che i Capitani Mercanri non partecipino alla battaglia.
A – Si, dovrebbe esser scritto "tira un dado per ogni Capitano Mercenario presente nell'armata".

D – Il costo in punti dei guerrieri Khandish Mercenari e' corretto?
Un cavaliere mercenario Khnadish costa 2 punti in meno del corrispettivo cavaliere Khandish non mercenario, ancora un mercenario Khandish costa esattamente quanto un guerriero Khnadish.
A – I punteggi sono corretti.

D – Se Khamul combatte in arcione ad una bestia alata, puo' decidere di usare le caratteristiche di Attacco della bestia e spendere un punto possanza per incrementare i normali 2 attacchi della Bestia a 3?

A – No, Khamul puo' solo incrementare le proprie caratteristiche di Attacco.

D – La difesa di Eorl e' 6, e' corretto? Veste un'armatura pesante ed uno scudo, non dovrebbe avere Difesa 7, come Theoden.
A – Il valore corretto e' 6.

Mephys

House Rules
e
Scenari

House Rules - La Città Tempio di Tset-Hedren

La città tempio di Tset-Hedren è la città Esterling più vicina al regno dei nani, e da molti anni è in lotta con questi ultimi. Ad animare lo spirito dei guerrieri Esterling contro questi nemici dell'Est c'è proprio il Gran Sacerdote, uno di coloro che accolsero Sauron quando venne all'Est cercando seguaci, e che ha ricevuto da Lui grandi poteri. In ogni caso la città è sul piede di guerra ed è comunque governata da un Re con il suo seguito che ha il dovere di difendere il Tempio.

Il Sommo Sacerdote del Tempio di Tset-Hedren

I sommi sacerdoti sono i veri Signori delle città-tempio, seguirono Sauron e lo adorarono quando venne in cerca di alleati, ottenendo grande potere, superiore anche a quello dei Re.

M	FO	D	A	FE	C	P	V	F	PUNTI: 160
5	4	8	2	3	6	3	4	3	

Equipaggiamento: porta un'arma bianca e l'Armatura del Gran Sacerdote

- Signore del Tempio: i Gran Sacerdoti sono i rappresentanti di Sauron all'Est, e nessuno osa contraddirli, inoltre Sauron ha donato loro grande potere, e non c'è esercito che non li segua ad occhi chiusi. Possiede un tiro resistere di 28 cm anziché 14.
- Servo di Sauron: se rimane con una sola ferita e senza Fato, può decidere di usare la volontà per sopravvivere, facendo 6 con un tiro di dado utilizzando i punti Volontà resterà in campo con una ferita, può farlo finché non esaurisce i punti Volontà. Il tiro si può modificare con la Possanza.
- Rappresentante dell'Occhio: conta come uno stendardo umano per 8 cm.

Re Esterling

M	FO	D	A	FE	C	P	V	F	PUNTI: 90
6	4	7	2	2	5	2	2	2	

Equipaggiamento: porta un'arma bianca, un'armatura pesante e uno scudo.
- Grande Sciabola +5 punti
- Cavallo bardato +15 punti

- Grande Sciabola: quest'arma conta come arma a due mani, ma può essere usata con lo scudo vista la grande abilità delle Guardie del Tempio che la maneggiano.

Signore della Guerra Esterling

I signori della guerra Esterling sono diretti sottoposti del re e guidano le sue armate come generali. Al contrario del re stesso preferiscono essere in prima linea che non organizzare la battaglia.

M	FO	D	A	FE	C	P	V	F	PUNTI: 70
5	4	5	2	2	4	3	1	1	

equipaggiamento: portano un'arma bianca e un'armatura pesante
- Grande Sciabola +5 punti
- Spade Gemelle +10 punti
- Scudo +5 punti
- Stendardo del Re +30 punti

- Spade Gemelle: chi le impugna non può portare altro equipaggiamento in mano (es. scudo...) e potrà aggiungere +1 ai suoi attacchi indipendentemente salla situazione in cui si trova, anche se è mesmerizzato, in tal caso per esempio tirerà comunque 2 dadi (a M1)
- Stendardo del Re: non può essere raccolto se chi lo porta muore, ma oltre a funzionare da stendardo tutti i modelli entro 8 cm da questo avranno un +1 sui tiri per ferire.

La Guardia del Tempio di Tset-Hedren

M	FO	D	A	FE	C	PUNTI: 11
4/4+	3	7	1	1	4	

Equipaggiamento: portano uno scudo, un'armatura pesante e un'arma bianca
-Stendardo del Tempio +30 punti
-Lancia +2 punti
-Grande Sciabola +2 punti

-Stendardo del Tempio: questo prezioso manufatto oltre ad essere un normale stendardo dona coraggio a tutti coloro che lo vedono ed invece mette in fuga i nemici. Tutti i guerrieri del Male entro 8 cm avranno un +1 al Coraggio, tutti i modelli del Bene entro 8 cm avranno un –1 al Coraggio, la regola non è cumulativa con altre che danno simili bonus/malus, come ad esempio la regola Male Antico del Balrog.

Variag ed Esterling - Guida agli Scenari

Questo breve articolo riassume tutti gli scenari, finora usciti, che trattano dei popoli del Rhûn e del Khand, fino alla Guerra dell'Anello.
Per ogni scenario è disponibile il riferimento al White Dwarf italiano, al manuale o alla pagina internet in cui lo scenario può essere rintracciato.

"**Il Campo di Celebrant**" – Campagna "La Nascita di Rohan"– vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
2510 T.E. L'aiuto insperato dei Rohirrim salva Gondor dall'Orda dei Balchoth giunti dal profondo Est.

"**Death in the Wold**" – Campagna "La Nascita di Rohan" – vedi http://us.games-workshop.com/games/lotr/site/gaming/Eorl/5.htm
2545 T.E. Eorl cade combattendo contro le truppe dell'Est.

"**Cacciatore e Cacciato**" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
Alcuni anni dopo la morte di Eorl, una banda di mercenari del Khand si rifugia presso la foresta di Fangorn.

"**Vendetta Meritata**" – vedi WD 77 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario62.asp
I Nani delle Colline di Ferro accorrono a protezione di un insediamento attaccato dagli Esterling.

"**Rappresaglie**" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
I Nani attaccano un tempio esterling alla ricerca di tesori a loro rubati.

"**L'Assalto a Pazghar**" – vedi WD 72 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario45.asp
3010 T.E. Vangaris, un Re del Khand, attacca il bastione haradrim di Pazghar difeso da Suladan.

"**La Battaglia di Abrakân**" – vedi WD 72 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario46.asp

3010 T.E. Vangaris effettua l'attacco finale contro l'Harad. Le strategie belliche di Suladan decideranno l'esito dello scontro.

"**Under the Cover of Darkness**" – Campagna "Ovunque la Strada può portare" – vedi http://us.games-workshop.com/games/lotr/site/gaming/Murin-Drar/2.htm
Un'avventura dei nani Múrin e Drár nelle terre del Rhûn.

"**La Caduta di Amon Barad**" – Campagna "Un'Ombra ad Est" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
Khamul, a capo di una armata proveniente dal Rhûn, colpisce senza pietà la guarnigione gondoriana di Amon Barad nell'Ithilien.

"**Inseguimento attraverso l'Ithilien**" – Campagna "Un'Ombra ad Est" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
Le forze di Khamul inseguono i fuggitivi di Amon Barad guidati da Cirion.

"**Raccogliere Informazioni**" – Campagna "Un'Ombra ad Est" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
Cirion e le forze dell'Ithilien passano al contrattacco!

"**Capovolgere la Situazione**" – Campagna "Un'Ombra ad Est" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
Faramir guida i suoi uomini per spezzare l'offensiva di Khamul proveniente dall'Est.

"**Strane Circostanze**" – vedi Scenario Manuale "Un'Ombra ad Est"
Keisemu, un Re del Khand, viene attaccato da un Capitano Orco di Mordor alla ricerca di nuovi schiavi per i campi lavoro di Nûrn.

3018-3019 T.E.
LA GUERRA DELL'ANELLO

"**Scouting Parties**" – vedi http://thewarofthering.uk.games-workshop.com/rhun/scouting-parties/1/
La Guerra dell'Anello è alle porte: Gondor deve essere avvisata che una grande armata proveniente dal Rhûn ha risposto alla chiamata di Sauron e sta avanzando verso Ovest.

"**Fermate il Messaggero**" – Campagna "L'ira di Keisemu!" – vedi WD 85 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario67.asp
Il Khand si muove verso Osgiliath. Un messaggero dei Popoli Liberi deve essere fermato!

"**Al chiaro di Luna**" – Campagna "L'ira di Keisemu!" – vedi WD 85 o http://www.games-

workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario68.asp
In una notte tempestosa le forze dell'Ithilien tentano di bloccare l'avanzata dei Variag.

"**Esterling Invasion**" – vedi http://thewarofthering.uk.games-workshop.com/rhun/easterling-invasion/1/
Gondor tenta di bloccare l'invasione degli Esterling e di proteggere il fuoco nella Foresta Druadana.

"**La Battaglia dei Campi del Pelennor**" – vedi Scenario 10 Manuale "Il ritorno del Re"
Minas Tirith è assediata! Davanti alle sue porte si svolge la battaglia decisiva per la salvezza di Gondor!

"**La Collera di Eomer**" – vedi Scenario Manuale "La Battaglia dei Campi del Pelennor"
Dopo la morte di Theoden, Eomer si lancia alla carica rivolto contro l'enorme schiera del Male.

"**Il Cancello Nero si apre**" – vedi Scenario 12 Manuale "Il ritorno del Re"
I Capitani dell'Ovest decidono di attaccare l'Occhio per cercare di distrarlo dal Portatore dell'Anello.

"**La Puerta Negra se abre**" – vedi http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario26.asp
Lo Scenario è simile al precedente, con alcune modifiche come l'inserimento delle Aquile Giganti.

"**Fight in the Mountains**" – vedi http://thewarofthering.uk.games-workshop.com/dwarves/fight-in-the-mountains/1/
I Nani delle Colline di Ferro tentano una imboscata contro gli Uomini dell'Est che avanzano verso le loro montagne.

"**La Tempesta si avvicina**" – vedi WD 61 o http://www.games-workshop.es/lotr/ayudas/escenarios/escenario28.asp
Una improvvisa alleanza dei Nani di Dáin con gli Elfi dei Boschi di Thranduil tenta di respingere le forze di Sauron nei pressi del Bosco Atro.

"**L'Ultima Difesa di Dain**" – vedi Scenario 4 Manuale "Il ritorno del Re" sezione "La Guerra dell'Anello"
Alle porte di Erebor si svolge la Battaglia decisiva tra le forze dell'Occhio e quelle unite dei Nani e degli Uomini del Rhovanion.

Scenario - Il Cancello Nero è Chiuso

Descrizione:

Frodo, Sam e Gollum sono finalmente arrivati alle porte del Cancello Nero di Mordor. Mentre scrutano il terribile portale notano una colonna di soldati Esterling in procinto di attraversare il Morannon. Potrebbe essere questo l'unico modo di entrare nella Terra dell'Ombra. In quel momento purtroppo Sam combina un altro dei suoi guai: si sporge troppo dalla rupe da cui osservavano il Cancello e ruzzola di sotto andando ad incastrarsi fra le rocce alla base del pendio.

Partecipanti:

Per il Bene abbiamo Frodo (mantello elfico, cotta di Mithril e ungolo), Sam (mantello elfico) e Smeagol.
Per il Male due Capitani Esterling con alabarda, due guerrieri Esterling con spada e scudo.

Disposizione:

Si gioca su un tavolo di 96x96 cm. L'area di gioco presenta una rupe nel bordo meridionale ed il resto dello spazio è cosparso di affioramenti rocciosi.

Obiettivi:

Il Bene vince se Frodo e Sam riescono ad uscire dal lato orientale del tavolo. Il Male vince se Frodo viene ucciso. Ogni altra condizione è un pareggio.

Regole Speciali:

Incastrato: Sam, nella sua goffaggine, si è incastrato tra le rocce e non potrà muoversi finchè non sarà liberato. Per liberarlo Frodo o Smèagol si dovranno trovare a contatto con la sua basetta nella fase di combattimento e lanciare un dado. Se un modello sta cercando di disincastrare Sam dovà ottenere un 6 per liberarlo, se i modello sono 2 basterà un 5.

Smèagol domato: dopo centinaia di anni di solutudine Smèagol ha trovato in Frodo una parvenza di amicizia. Per questo scenario non seguirà la regola Mio Tesssoro...

Amore Fraterno: Frodo farà di tutto per salvare Sam, pertanto il suo primo obiettivo sarà quello di tirare fuori l'amico dai guai. Frodo non potrà abbandonare il tavolo prima di aver tentato di disincastrare Sam.

Strani Movimenti: i capitani Esterling stanno pattugliando la zona

(schiera gli Orientali separati di 14 cm l'un l'altro) e vengono insospettiti da pietre che rotolano giù per il pendio. I capitani ed i guerrieri in gioco seguono le regole per le Sentinelle nel manuale base. Appena scatta l'allarme tira un dado durante la fase di movimento. Per ogni risultato di 5+ un guerriero Esterling si stacca dalla colonna in marcia richiamato dai capitani per aiutarli contro gli intrusi. Schiera i guerrieri in un punto qualsiuasi a contatto con il lato settentronale del tavolo. I modelli che entrano in gioco in questo modo possono muoversi normalmente ma non possono caricare nel primo turno in cui agiscono.

AKH-RA

House Rules - Compagnie Guerriere degli Elfi Silvani

Forza di partenza
2 Elfi con Arco Elfico
1 Elfi con Lama Elfica
1 Elfi con Pugnale da lancio ed arma bianca
2 Elfi con Lancia

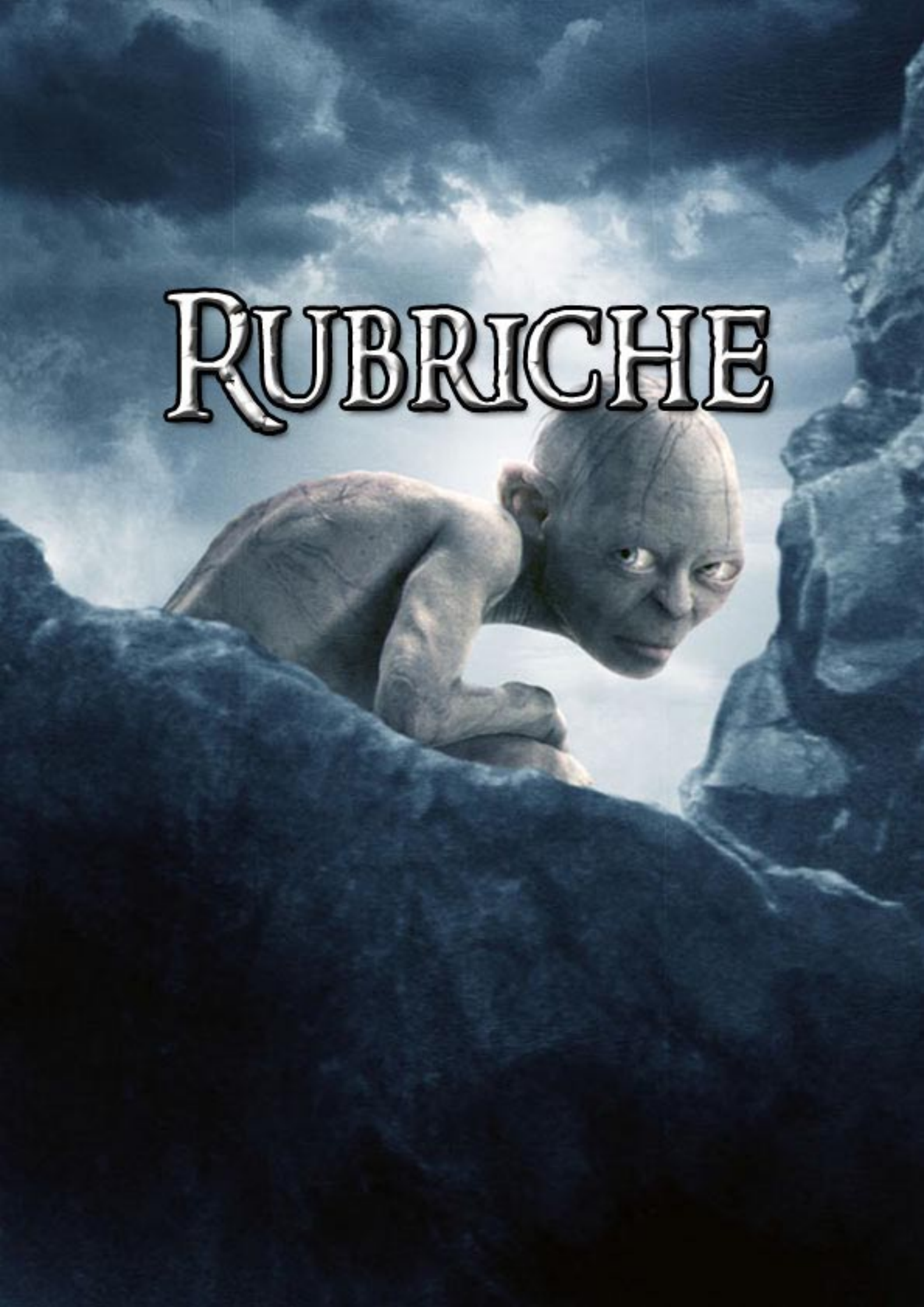
Elfi Silvani Opzioni Equipaggiamento	
Arma	Costo in Punti Influenza
Lama Elfica	1
Lancia	1
Pugnale da lancio	1
Arco Elfico	1
Mantello Elfico	2
Cavallo (Solo Eroe)	2

Elfi Silvani Tabella Influenza	
1.	No effect
2.	Elfo guerriero, armato di sola arma bianca
3.	Elfo con lama elfica
4.	Elfo con lancia
5.	Elfo con arco elfico
6.	Tirare ancora sulla tabella seguente

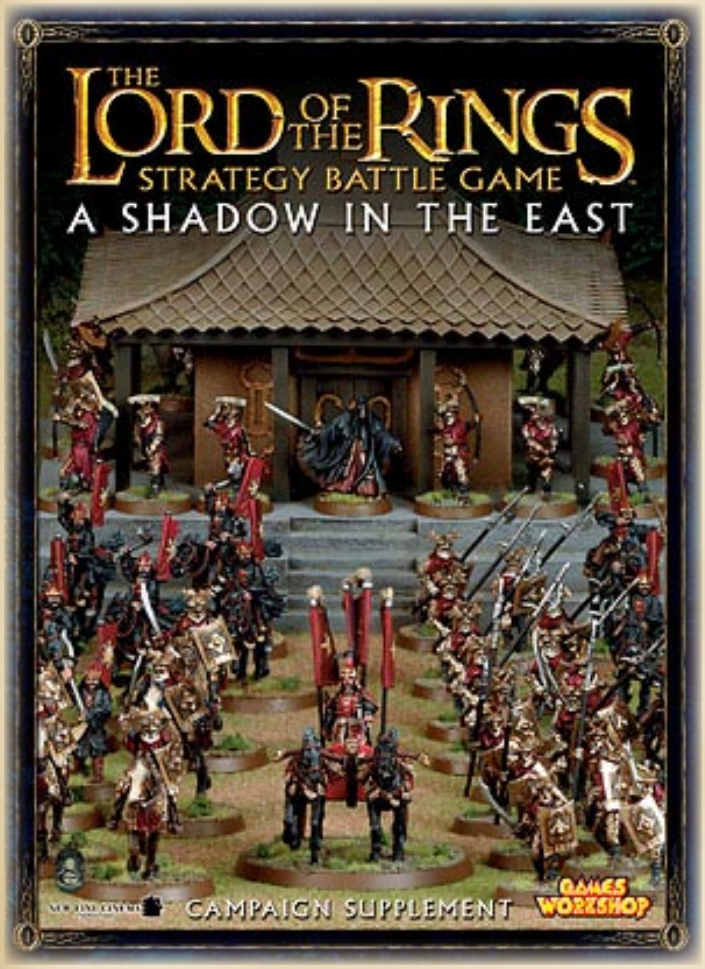
Elfi Silvani Tabella Influenza (2)	
D6	Risultato
1-5	Elfo con arma a scelta (pugnale da lancia, lama elfica, lancia, arco elfico)
6	Sentinella come da manuale (La Caduta del Negromante)

Nota
Gli elfi silvani possono raggiungere un valore di maestria di 7
Non possono esserci più di 2 sentinelle in una compagnia.
Creature dei boschi:
all'interno dei boschi non subiscono penalità al movimento.

Mephys


RUBRICHE

Il Giudizio del Re: Recensione del supplemento "Un'Ombra ad Est"



Dall'uscita nel Settembre 2005 della nuova edizione del gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli, la Games Workshop ha pubblicato già tre espansioni. Della prima, La Compagnia dell'Anello, ve ne abbiamo parlato nello scorso numero della Fanzine. Questa volta vi recensiremo la seconda: Un'Ombra ad Est.

Questo libretto, come si intuisce dal titolo, punta l'attenzione ai popoli dell'Est della Terra di Mezzo. Parafrasando il Prof. Tolkien, potremo definire questo supplemento come "un'espansione a lungo attesa", infatti fin dall'uscita del film de Le Due Torri, tutti i generali del Male stanziati a Mordor chiedevano una sola cosa a gran voce: esterling, molti più esterling!

Sfogliando il manuale, infatti, nella sezione dei profili dedicati alle forze dell'Oscuro Signore di orientali ne troviamo in quantità. Alessio Cavatore ed il suo staff si sono dati veramente da fare ideando un nuovo profilo per l'unico Nazgul di cui si conosce il nome, Khamul, che nella sua vita umana fu proprio un Re degli esterling. Per le truppe troviamo un nuovo capitano con modifiche nell'equipaggiamento, nuove armi per la fanteria finalmente dotata di archi ed i letali catafratti: la cavalleria pesante dell'Est. Sempre tra le file del Male, la GW ha deciso di realizzare le popolazioni della terra del Khand dando un'immagine un po' troppo sino-nipponica ai modelli, che sono ad ogni modo di pregevole fattura. Grande novità per il gioco del Signore degli Anelli è l'introduzione dei carri da guerra all'interno delle nostre battaglie, letali quanto ahimè fragili.

Per quanto riguarda gli eserciti del Bene, gli autori del gioco non hanno incluso truppe ma solo eroi: Madril, Cirion (non il Sovrintendente di Gondor ma un capitano inventato) e due nani di ventura Morin e Drar selezionabili solo in coppia come i Gemelli Elfici e veramente letali contro orchi, goblin ed uruk grazie ad una regola speciale. Nell'appendice del libro, I Predoni dell'Est, troviamo anche il profilo di Eorl il Giovane utilizzato in un solo scenario ed onestamente un pò fuori luogo in questo supplemento in quanto il fondatore di Rohan visse quasi mezzo millennio prima della Guerra dell'Anello. Se fossi stato tra gli autori avrei proposto di inserirlo nel supplemento de Le Due Torri di prossima uscita.
Oltre alla sezione dei profili, nell'espansione troviamo una sezione di background (due paginette a dire il vero), dei semplici e a tratti incompleti suggerimenti per la pittura dei modelli, otto scenari, di cui 4 in collegati tra loro per formare una mini campagna ed una sezione di modellismo di elementi scenici. Quest'ultima parte è stata realizzata veramente con cura e contiene guide per realizzare torri e tempi in stile orientale veramente notevoli, senza poi contare l'accampamento orientale…
In conclusione questo è un supplemento che merita di essere acquistato sia dai giocatori del Male per le sue nuove truppe, sia da quelli del Bene per gli eroi, gli scenari e gli elementi scenici, sia dai collezionisti di questo meraviglioso gioco.

AKH-RA

Racconti perduti... e purtroppo ritrovati!

I Diari segreti della Guerra dell'Anello

Premessa

La storia della Guerra della Anello come noi la conosciamo è stata narrata in maniera ufficiale dallo Hobbit Frodo Baggins. La scoperta recente di preziosi documenti ci ha permesso di chiarire alcuni punti oscuri della vicenda e di aggiungere nuovi e sconosciuti eventi alla storia. Come infatti accadde per il ritrovamento dell'Unico Anello da parte di Bilbo Baggins alcuni dei fatt riportati dalle fonti ufficiali sono stati in parte modificati... Con il ritrovamento dei diari dei protagonisti possiamo finalmente narrarvi come si è svolta veramente la Guerra dell'Anello.

Nota: i seguenti diari sono traduzioni che girano da molto tempo su internet, non siamo pertanto riusciti a risalire ai veri autori... che ad ogni modo non finiremo mai di ringraziare!

Diario segreto di Aragorn Figlio di Arathorn

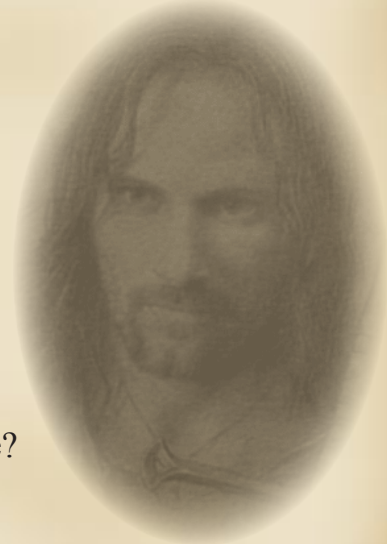
Giorno 1:
Nazgul uccisi: 4. Grande!
Incontrati gli Hobbit. Camminato per quaranta miglia. Ho scuoiato e mangiato uno scoiattolo.
Ancora non Re.

Giorno 4:
Bloccato nelle montagne con gli Hobbit.
Boromir e' davvero rompiscatole.
Ancora non Re.

Giorno 6:
Orchetti uccisi: nessuno. Deludente.
Aggiornata la barbetta: sembro piu' rude e virile. Vai cosi'!
Represso il desiderio di "incalzare" Gimli! Mi tengo in disparte.
Ancora non Re.

Giorno 10:
Triste; nessuna entrata in scena, ultimamente.
Molto buio, nelle Miniere di Moria! E grossi Balrog.
Anche oggi, non sono Re.

Giorno 11:
Orchetti uccisi: 7.
Yeah! Aggiornata la barbetta: sembro sciatto, yess .
Legolas potrebbe essere piu' arrapante di me.
Mi chiedo: gli piacerei, se fossi Re?



Giorno 28:
E' inquietante; inizio a trovare Frodo attraente! Ma ho l'impressione che, se provassi un approccio, Sam mi ucciderebbe.
E poi, i piedi pelosi fanno ammosciare.
Ancora non Re.

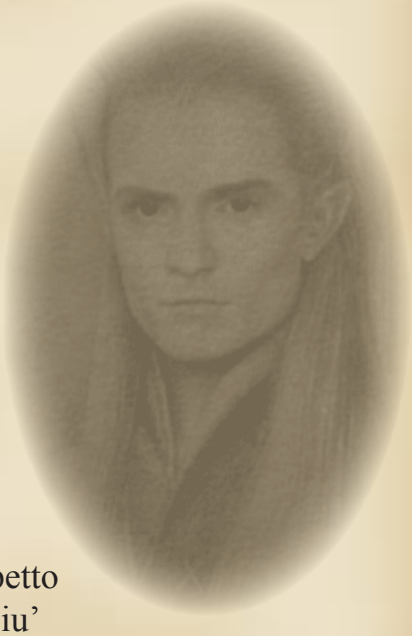
Giorno 30:
Lothlorien. Credo che Galadriel ci stia provando con me. Sfacciata sgualdrina.
Bella chiacchierata con Boromir. Non e' poi così male.
Fatta una doccia. Yay!
Ma, ancora, non Re.

Giorno 32:
Orchetti uccisi: nessuno. Aggiornata la barbetta: vagamente arricciata.
Legolas m'ha detto che un'ombra e una minaccia stanno crescendo nella sua mente?!?
Penso che Legolas sia un po' gay.
No, ancora non Re.

Giorno 33:
Orchetti uccisi: innumerevoli. Quanto son ganzo.
Boromir ucciso dagli orchetti. Che scocciatura.
Anche se e' morto virilmente fra le mie braccia, ora son certo che doveva esser gay.
Non sono ancora sicuro riguardo Gimli.
RIP Boromir.
Ancora non Re, ma almeno Boromir sembrava pensare che lo fossi. Forse erano le emorragie.

Giorno 34:
Frodo si dirige a Mordor. Ha detto che andava solo, ma poi ha preso Sam con se'. Perché????
Dio Mio, ma in questo film son tutti omosessuali a parte me?
A dire il vero, non sono poi manco sicuro di me stesso.
Ancora non Re, porca zozza!

Diario segreto di Legolas Figlio di Weenus



Giorno 1:
Arrivato al Concilio di Elrond. Sono il piu' grazioso di tutti i presenti.
Accettato di accompagnare certi tappetti fino a Mordor per buttare un anello nel vulcano.
Missione molto importante - quell'anellino d'oro e' cosi' di cattivo gusto!

Giorno 4:
Boromir e' cosi' irritante. Perche' deve portare tutto il tempo quel grosso scudo come fosse un vassoio da pranzo?
Scalato il Caradhras, ma quei pusillanimi omuncoli che non sanno camminare sulla neve insistono per scendere.
Sono decisamente il piu' grazioso della Compagnia. Forza me!

Giorno 6:
Qui a Moria e' troppo scuro per spazzolarsi i capelli. Ho davvero paura che si annodino.
Gli orchetti sono così buffi.
Ancora il piu' grazioso.

Giorno 10:
Gandalf caduto nelle ombre.
Passando alle cose importanti, penso che mi stia spuntando un brufolo sul naso.
E' una cosa seria; i brufoli elfici tendono a restare per piu' di 500 anni!
Ancora il piu' grazioso, nonostante il dannato brufolo.

Giorno 11:
A Lothlorien. Sospetto che Galadriel sia piu' graziosa di me.
Ma sono anche sicuro che ha copiato la mia messa in piega. Io usavo lo stesso look almeno 1000 anni fa - ridicola copiona!
Si e' arrabbiata perche' ho usato la sua fontanella-specchio per un bel bagnoschiuma.
Ho ignorato le sue proteste sul fatto che i miei capelli avevano intasato lo scarico.
Non me ne e' mai caduto uno in 800 anni; perche' diavolo avrebbero dovuto cominciare ora?
Sono tutt'ora di gran lunga il piu' grazioso!

Giorno 30:
Tutto questo pagaiare nelle barche e' un

inferno per il mio look.
Aragorn sta palesemente iniziando a trovare Frodo stranamente attraente.
Tanto, Sam lo uccidera' se solo tenta qualcosa.
Ancora il piu' grazioso.

Giorno 33 :
Boromir si fa tentare dall'anello. E' talmente noioso.
IO non posso certo venir tentato, dato che ho gia' tutto quel che desidero:
- capelli perfetti e un sederino compatto come il granito.
Ho ricevuto delle lettere molto strane da qualcuno che si fa chiamare "Stacey" e vorrebbe fare cose oscene con la mia elficita'.
Fortunatamente ho la mia super-duper vista elfica, cosi' posso scappare via se la vedo arrivare.

Giorno 35:
Boromir morto. Una morte molto disordinata, sporca e barocca. Aragorn l'ha baciato mentre spirava.
Che diamine, uno deve farsi imbottire di frecce qui, per stimolare all'azione?
Boromir era di certo MENO grazioso di me!
Non capisco.
Mi sta venendo il broncio.
Frodo e' andato verso Mordor con Sam. I piccoli omini sono cosi' premurosi l' uno verso l'altro; davvero carini.
Sono sicuro che Gimli ci sta provando con me.
Che cosa disgustosa.
Mi arriva alla cintura, e questo al limite potrebbe essere un vantaggio, ma quelle rozze treccione e quel grosso elmetto sono talmente fuori moda.
Prevedo tempi scuri davanti a me, davvero oscuri.

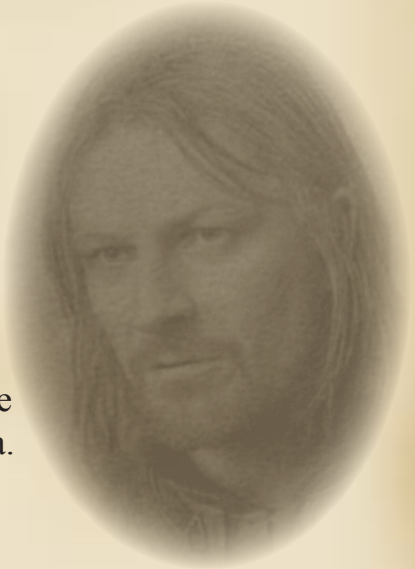
Diario segreto di Boromir di Gondor

Giorno 1:
Arrivato al Concilio di Elrond. Aragorn fa il superbo come al solito, manco fosse un Re.
Pensa di essere cosi' grande solo perche' ha quella briciola di sangue elfico nelle vene.
Che diamine, solo perche' uno ha spalle larghe, muscoli saldi e torniti, un aspetto cosi' selvatico e pelame virile non significa che... eh? Mi son distratto per un momento.
Credo d'avere acconsentito ad una qualche sorta di missione mentre ero distratto dall'enorme...rudezza di Aragorn.
Ooops.

Giorno 2:
Stupido Anello, stupida Missione, stupida Compagnia.

Giorno 3:
Frodo ha fatto cadere l'anello oggi. Io lo ho raccolto, ma Aragorn me lo ha fatto rendere.
Arrogante bastardo. Mi chiedo come si sentirebbe con il Corno di Gondor infilato dritto su per il...

Stupido Anello.



Giorno 4:
Aragorn _e'_ palesemente, stranamente attratto da Frodo.
Ha! Ha ! Ha!
Sam lo uccidera' se solo tenta qualcosa.

Giorno 6:
Aragorn e' ancora fissato con Frodo.
- "Boromir, dai l'anello indietro a Froooodoo."
- "Boromir, lascia che io porti Frodo a spalle sul Caradhras."
- "Boromir, smetti di tentare di staccare la testa a Frodo mentre dorme cosi' puoi prenderti l'Anello."
Questo sfacciato favoritismo e' cosi' irritante.

Giorno 10:
Perche' Aragorn non ha la fissa con me ?

Giorno 11:
Ho tirato Frodo fuori dalle Miniere di Moria.
Mi e' sembrato gli piacesse, per un attimo.
Spero di non star diventando un pervertito hobbifilo come zio Windermir.
Non dopo quello che successe a lui.
Eppure, Merry e Pipino sono dei cosini talmente carini.
Dimenticavo. E' morto Gandalf.

Giorno 30:
Lothlorien. Galadriel e' proprio una gran topa.
Sono certo che sia attratta dalla mia rude e un po' sudicia mascolinita'.
Legolas s'e' fatto il bagno nella sua fontanella.
Si e' messo nei casini. Ha. Ha. Grosso deficiente elfico.
Sono sicuro che sta perdendo capelli. E poi ha un brufolo sul naso!
Aragorn ha suggerito che ci facessimo un bagno pure noi. Ho capito appena in tempo che non intendeva "assieme".
Stupido Aragorn.

Giorno 33 :
Frodo sta diventando strano riguardo l'Anello.
Non mi guarda neppure piu'. Devo ammettere che abbiamo bisticciato un po' quando ho cercato di dargli un' occhiata da vicino.
Siamo rotolati a terra assieme finche' non e' diventato invisibile.
Ho resistito al desiderio di coccolarlo (facilitato dal fatto che mi ha dato un pugno).
Aragorn sara' geloso. Ha!

Giorno 35:
Ucciso dagli Orchetti.
Stupidi Orchetti.

Diario segreto di Frodo Baggins

Giorno 1:
Mi sento molto meglio, dopo un bel pisolino a casa di Elrond.
E poi, Sam mi ha fatto un favoloso bagno con la schiuma ed un grandioso massaggio alla schiena.
Oh, l'amore platonico e fraterno e' stupendo.
Non son del tutto sicuro del perche' insistesse a succhiarmi gli alluci, ma credo che abbia a che fare con la medicina elfica.

Giorno 3:
Ho acconsentito a portare l'Anello a Mordor.
Pensandoci a posteriori pessima mossa, probabilmente.

Giorno 4:
Aragorn e Boromir han litigato su chi dovesse portarmi a spalla sul Caradhras.
Aragorn ha infilato Boromir in un cumulo di neve. Boromir ha morso Aragorn sull'orecchio.
L'anello deve influenzarli piu' seriamente di quanto credessi.

Giorno 6:
Svegliandomi mi son trovato Aragorn sopra, che giocherellava coi bottoni della mia giacca.
Dev'esser tentato dall'Anello.
Maledetto il suo richiamo di Sirena.
Bah, tanto Sam lo uccidera' se solo tenta qualcosa.

Giorno 10:
Oggi Legolas ha cominciato a darmi colpetti sull'interno coscia col suo arco.
Sono rimasto allibito. Non credevo che anche lui bramasse l'Anello.
Dev'essere davvero un oggetto dal potere terribile.

Giorno 11:
Gandalf mi ha mostrato gli strani trucchetti che sa fare. Pare che i puntuti cappelli dei Maghi non siano li' solo per bello.
Mi chiedo se l'anello non stia influenzando anche lui, o se semplicemente non sia un tipo un po' peculiare.

Giorno 24 :
Finalmente sono riposato.
Nelle Miniere era così scuro che Aragorn non riusciva a trovarmi per darmi pizzicotti, come ha fatto sempre ultimamente.
Whew.
Gandalf e' caduto nell'ombra. E' stato un peccato veder svanire il suo cappello a punta.

Giorno 27 :
Lothlorien e' cosi' graziosa. Ed anche Galadriel.
Le ho offerto l'Unico Anello, ma lei lo ha rifiutato dicendo "No, e' ben altro ch'io desidero da te, Frodo Baggins" e cercando di far scivolare i piedi nei miei pantaloni.
Le ho regalato il mio paio di pantaloni di riserva, visto che le piacevano tanto.
Dev'esserci una sorta di penuria di braghe a Lothlorien.

Giorno 30 :
Navigato tutto il giorno in barca. Che stancata.
Merry e Pipino si son offerti di farmi un massaggio di gruppo. E' bello avere amici tanto premurosi.
Sono contento che l'Anello non li tenti.
Sebbene peraltro non avessi bisogno di esser massaggiato con insistenza sulla schiena ed in altre parti del corpo.
Pipino si ricorda che siamo cugini, sicuro? Sicuro?

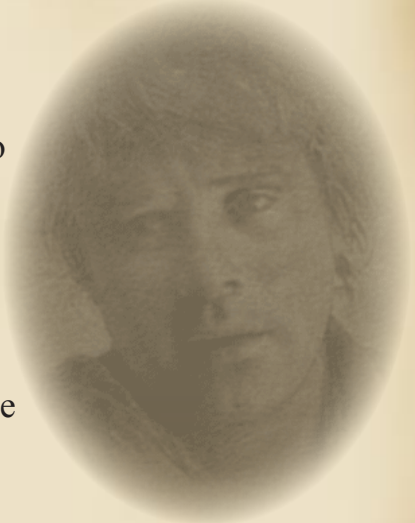
Giorno 33 :
Boromir ha cercato di prendere l'Anello.
Non ne sono certo, ma mi e' sembrato che volesse anche coccolarmi.
E' una cosa snervante, quel tipo e' cosi' enorme.

Giorno 36 :
Tutti mi stanno attaccati. Non lo sopporto piu'.
Via, verso Mordor.
E' venuto anche Sam. Bella cosa, cosi' potro' farmi fare altri di quei fraterni e platonici massaggi in cui e' tanto bravo.
Mi spiace lasciare il resto della Compagnia, soprattutto perche' spesso mi accarezzava l'idea di flirtare con Gimli.
Quelle rozze treccione ed il suo elmetto erano talmente sexy.
Ah, tanto non gli sarei mai piaciuto, comunque.

Diario segreto di Samvise Gamgee

Giorno 1:
Il sig. Frodo è stato pugnalato dalla lama Morgul. Oh no! Pipino ha pianto.
Ho detto a Pipino che il sig. Frodo e' di gran lunga troppo attraente per morire cosi'.
Lo ho detto ad alta voce?

Giorno 3:
Ho seguito il sig. Frodo a Rivendell dove gli Elfi lo cureranno.
Gandalf mi ha detto di spogliare dei vestiti sporchi il povero sig. Frodo, ancora privo di conoscenza.
Lo ho svestito e gli ho fatto un bel bagno. Poi un altro bagno. E un altro ancora.
Gandalf mi ha detto "Sei bagni sono piu' che sufficienti, Samvise Gamgee".
Quel vecchio bacucco impolverato probabilmente non si e' fatto



piu' un bagno dalla Seconda Era.

Giorno 4:
Mi chiedo se sia il caso di fare un altro bagno al sig. Frodo.

Giorno 5:
Il bagnoschiuma elfico e' ottimo e fa tante bolle colorate.
Gandalf non pare divertirsi in proposito.
Broncio

Giorno 6:
Il sig. Frodo e' sveglio! Sta bene, anche se sembra preoccupato perche' ha i polpastrelli tutti raggrinziti.
Meglio che non gli dica dei bagni.

Giorno 7:
Mi sono intrufolato nel Consiglio di Elrond. Frodo s'è offerto di portare l' Anello a Mordor.
Il sig. Frodo e' cosi' coraggioso, piacente, alto e meraviglioso!
Okay, forse non è poi tanto alto.

Giorno 8:
Sulla via per Mordor. Gli altri membri della Compagnia sono davvero ambigui secondo me, se proprio volete saperlo.
Soprattutto Boromir: "Insegnare a Merry e Pipino come tirar di spada" mia zia Lobelia!
E' palesemente un pervertito hobbifilo che ama rotolarsi attorno con piccoli uomini in braghe corte.

Giorno 9:
Aragorn e' pervertito tanto quanto Boromir.
Sta adocchiando apertamente il sig. Frodo. Se prova a fare qualcosa, lo uccido!

Giorno 10:
Scurissime, le miniere di Moria. Ho dato piattonate con la spada ad Aragorn ogni volta che cercava di pizzicare il sig. Frodo nell'oscurita'.
Gandalf e' caduto in un pozzo senza fondo.
Il sig. Frodo ha detto, piu' tardi, qualcosa riguardo il suo cappellone puntuto;
ma non ho capito, dato che sono un innocente giovane Hobbit della contea, non versato nelle cose mondane.
Pipino dice che Legolas se la fa con Gimli.
Ick.

Giorno 15:
Lothlorien e' davvero graziosa. La dama elfica bionda ci sta decisamente provando con il povero sig. Frodo, da ogni parte.
Pipino e' d'accordo. Ho detto a Pipino che la differenza d'altezza la renderebbe una storia impossibile.
Pipino ha detto che Frodo potrebbe usare i trampoli.
Io odio Pipino.

Giorno 22:
Lasciamo Lothlorien. Bye-bye, avida dama elfica.
Non so bene dove andiamo, ma e' di certo correlato con l'acqua, visto che ci han dato delle barche.
Non importa, fintanto che posso stare in barca col sig. Frodo.

Giorno 23:
Boromir ha finalmente dimostrato il suo perverso desiderio represso per il sig. Frodo.
E' rimasto a secco, ovviamente (hurrah!) ma non prima di fare una scenata a suo danno.
Il porco pretende di farci credere che voleva prendere l'anello per regnare sul mondo ed abbattere il Male, ma tutti noi sappiamo che e' una gran balla.

Giorno 24:
Boromir e' stato ucciso dagli Orchetti. Sapevo che anche loro servono a qualcosa.
Frodo va verso Mordor. Portandomi con se', hurrah!
Il sig. Frodo ha bisogno di esser tirato su di morale, sembra inspiegabilmente triste nel dover dire addio a Gimli; inoltre e' depresso.
Dice che oramai e' certo di dover morire, vergine, nelle desolate devastazioni del reame

del Signore Oscuro.
Lo vedremo.

Diario segreto di Gandalf il Grigio

Giorno 1:
Contea. Stordente vista di innocenza e bellezza pastorale.
Sembrava a me, o era Frodo quello che si stava masturbando nel campo prima che arrivassi piu' vicino?

Giorno 2:
Compleanno di Bilbo sostanzialmente migliorato da una buona quantita' di Erba (pipa).
Tutti sembrano carini. Anche Bilbo sembra carino. Le luci sembrano cosi' grazioose.
Neppure Frodo e' malaccio.
Gli Hobbit sono così teneri. Whups. Ci son ricascato.

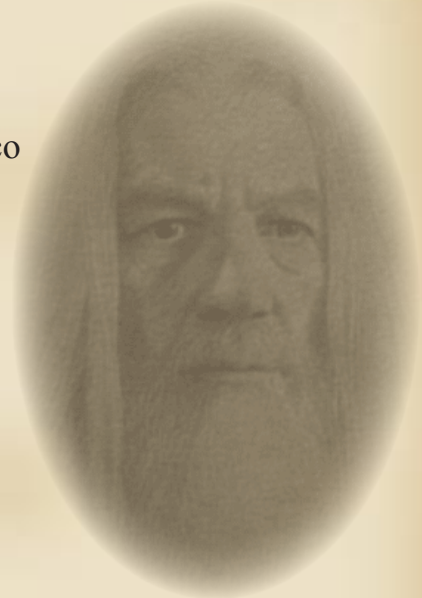
Giorno 3:
Massicci postumi da sbornia. Filato a Minas Tirith per cercare aspirine.

Giorno 12:
Andato da Saruman per consigli sull'anello, ma lui e' diventato Malvagio.
Nessuno mi dice mai niente. Pare ci fosse stato un memorandum da qualche parte.
Probabilmente Radagast il Bruno sta di nuovo rubando carta dai miei appunti.

Giorno 13 :
Bloccato sulla torre. Bella vista, ma il nevischio battente non e' il massimo per i cappelli puntuti.
Mi diverto a sputare le gomme americane sugli Orchetti di sotto.

Giorno 14:
Visitato di nuovo da Saruman, che cercava di circuirmi. Come no!

Giorno 16 :
Solitudine. Saruman forse non e' poi tanto orrendo.
Se solo non fosse per quel gigantesco naso adunco e per le lunghe unghie arcuate...okay, penserete "com'e che non mi sono accorto prima che era malvagio"!



Giorno 19 :
Fuggito. Sono a Rivendell. Sam e' un po' fuori controllo.
Continua a far fare bagni a Frodo. Gli elfi non ne possono piu' dell'odore di sapone alla fragola.
Elrond si sta arrabbiando.

Giorno 20:
Elrond ha deciso di mandar via Frodo perche' non ne puo' piu' di non poter mai entrare nei bagni privati del primo piano.
Gran casino riguardo l'Anello. Ho acconsentito a guidare la Compagnia, nel caso Sam decidesse mai di fare un bagno a ME.

Giorno 21:
Aragorn e' ovviamente innamorato di Frodo. Sam lo uccidera', se tenta qualcosa.
Ho chiesto a Sam se volesse farmi un bagno. Ha risposto "Ha ha, signor Gandalf, non scherzate."
Inutile essere.

Giorno 23 :
Davvero alta, la cima del Caradhras. Aragorn ha vinto la battaglia per chi doveva portar Frodo su per il monte.
Boromir fa il broncio. Se Legolas insiste ancora per ballonzolare su e giu' correndo

aggraziato sulla neve, gli rompo il bastone in testa.

Giorno 25:
Non voglio passare per le miniere di Moria. Temo che il Balrog sia ancora arrabbiato per quell'appuntamento andato male durante la Seconda Era.

Giorno 26:
Miniere di Moria.
...
...
...
...
Yep, il Balrog e' ancora arrabbiato.

Giorno 27:

Caduto nell'oscurita'. Il Balrog e' un tale porco.
Ho dovuto fare cose innominabili prima che mi lasciasse uscire dalle caverne.
Non lo diro' mai al resto della Compagnia.
Penso che imbastiro' una storia tipo una grande battaglia all'ultimo sangue.
Devo andare a trovare Elrond per queste spiacevoli bruciature di terzo grado in un zone cosi' imbarazzanti.
Spero non rida di me.
Se lo fa, spiffero a tutti di quel suo "week-end sporcaccione" con Sauron.
Ha!

Diario segreto di Peregrino Tuc

Giorno 1:
Stavo razziando verdura quando mi son scontrato con Sam e Frodo.
E' stato divertente rotolare attorno con Frodo nel grano, prima che Sam mi separasse a forza.
Devo scambiare con Frodo qualche parola sul lasciare familiarita' ed iniziativa ai servi.
Caduti dalla collina. Merry e' davvero seccato di aver rotto la sua carota.
Comunque, poi ne ha trovata un'altra della forma giusta.

Giorno 2:
Molto carina, Rivendell. Stufo di stare in stanza con Sam, comunque.
E' sempre bagnato e puzza di fragola. E sono anche stufo di elfi che mi scambiano per uno strano ornamento da giardino.

Giorno 3:
Unito alla compagnia per una gita. Sono tutti simpatici, a parte Legolas che è un po' spocchioso.
Ieri mi ha tenuto a testa in giu' sopra un crepaccio finche' non ammettevo che lui era il piu' bell'elfo della Compagnia.
Non me la son sentita di far notare che e' l'unico elfo della compagnia, perche' il crepaccio era molto profondo.

Giorno 7:
Sono settimane che ho incontrato Aragorn e non si e' ancora lavato i capelli.
Mi sta davvero seccando.

Giorno 9:
Sam non ha capito nulla di Boromir. E' davvero una persona simpatica.
Mi ha invitato a fare una passeggiata stanotte e mi ha detto che mi avrebbe lasciato soffiare il suo Corno di Condor.
Fremo nell'attesa.

Notte tarda.
Avevo sempre pensato che imboccando il Corno di Gondor e soffiando si richiamassero le armate dell'Ovest.
Non sembra funzioni cosi'.
Molto educativo, ad ogni modo.

Giorno 11:
Che buio a Moria.
Sono in qualche modo sollevato, perche' Boromir non puo' portarmi in un angolo per lamentarsi di quanto Aragorn sia insensibile, preso com'e dalla fissazione per gli hobbit.
La cornacchia che dice al corvo "quanto sei nero", secondo me.
Aragorn comunque sta palesemente dietro a Frodo.
Sam lo uccidera', se tenta qualcosa.

Giorno 13
Ho pescato Legolas che dava la cera alle suole degli stivali di Aragorn, cosi' ho capito com'e successo poi che Aragorn sia caduto fra le sue braccia.
Astuto elfo.
Aragorn ancora non si e' lavato i capelli.

Giorno 14:
Gandalf morto.
Tutti giu' di corda.
Tentando di risollevare la Compagnia, Legolas si e' spogliato e ha provato a recitare alcune scene da "Silmarillion: il Musical".
Tutti giu' di corda.

Legolas e' troppo effeminato per fare lo sguardo imbronciato di principi elfici vecchi 3000 anni.

Giorno 15
Bellissima, Lothlorien. Ho incappato per sbaglio in Gimli che si faceva il bagno.
Ora ho capito cosa intendeva Gandalf con "esistono cose piu' paurose degli orchetti".
Non sara' stato Aragorn quello nascosto sotto tutte le bolle???
Avro' gli incubi per settimane.

Giorno 16:
Aragorn si e' lavato I capelli! Hurrah!
...Forse era davvero lui quello sotto le bolle.

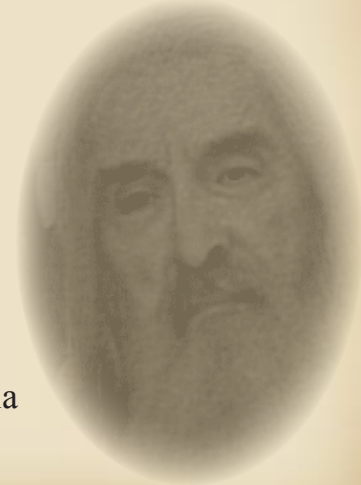
Giorno 20:
Boromir mi ha scritto un poema. Merry dice che e' perche' lo attraggo.
Tipico; Merry dice anche che grido come una donna.
Effettivamente, Merry e' un bastardo totale la maggior parte del tempo.
Il poema non era granche'. Niente rime. Mi sento offeso.

Giorno 30:
Ho detto a Boromir che non mi sentivo pronto, e quello e' andato a farsi frecciare dagli orchetti.
Onestamente, gli umani sono davvero ipersensibili a volte.
Rapito dagli Uruk-hai. Non sono granche' amichevoli.
Merry dice che dovremo penetrare le loro difese con ogni mezzo, per liberarci.
Sospetto che Merry non pensi ad altro che penetrare, brutto inutile calzino usato.
Gli orchetti sono davvero puzzolenti. Di colpo mi manca Boromir.

Diario segreto di Saruman il Bianco

Giorno 1:
Annoiato. Niente ADSL ad Isengard.
Non ho nulla da fare se non scrivere lettere anonime a Radagast il Bruno o a Manfred il Vagamente Ocra.
Forse mi mettero' a guardare il Palantir.

Giorno 2:
Ho incontrato un tipo simpatico via Palantir.
Sembra che io gli piaccia molto, e non solo perche' sono il piu' potente mago nella Terra di Mezzo.



Mi chiedo che aspetto abbia.

Giorno 3:
Comincio a disilludermi riguardo il tipo del Palantir.
Non vuole mandarmi sue foto, a parte una con un grosso bulbo oculare.
Dice di essere timido ma sospetto sia grasso, o forse peloso.
Ho sentito bruttissime storie riguardo le relazioni in Palantir.

Forse dovrei ignorarlo per un po'.

Giorno 4:
Beh, non ci crederete, ma il tipo del Palantir pare sia l'Oscuro Signore di Mordor.
La mia tipica fortuna. Beh, poteva essere peggio, credo.
Sauron non e' ne'grasso ne' peloso, semplicemente e' una immateriale potenza malefica.
Ora devo andare a creare una massiccia armata demoniaca per devastare la terra.
E poi ho appuntamento dal manicure. Non e' facile tenere le unghie acuminate.

Giorno 9:

Tipico. Gandalf e' appena arrivato tutto allegro e SA che odio le visite a sorpresa.
Pretendeva di straparlare continuamente su un anello che ha regalato al suo nuovo boy-friend.
Certo che e' davvero un pervertito hobbifilo, il vecchio Gandalf. Che disgrazia per l' Ordine.
Vuole solo farsi bello e dimostrarmi che si fa gli hobbit, mentre io sto a dare appuntamenti ad una palla di vetro.
Beh, Saruman il bianco non tollera certi trattamenti. Gli ho mostrato le mie mosse della Wizard Wrestling Federation, lo ho schiantato a terra.

Forza me!

Giorno 13:
Sono stufo di farmi otto milioni di scale solo per sfottere Gandalf.
Lo avrei dovuto rinchiudere in un sotterraneo a facile accesso, dove potevo sfotterlo piu' facilmente e senza dover aspettare dopo colazione.

Giorno 14:
Chi e' che sputa gomme americane sui miei orchetti? Onestamente.

Giorno 15:
Ero nel bel mezzo di uno sfotto' molto divertente e Gandalf mi e' scappato.
Bah, se non altro mi risparmiera' queste scalate quotidiane.

Giorno 16:
Guardato nel Palantir. Gandalf ha superato se' stesso organizzando una scampagnata con quattro hobbit, un elfo molto alla moda e un umano bizzarro...Oh che scatole!
E' Aragorn figlio di Arathorn!
Una volta lo ho buttato fuori da Isengard perche' non la finiva mai di lamentarsi che non e' ancora Re.
Poi c'e' un tipo apparentemente ombroso e una specie di coso peloso.
Forse un nano.
Che accozzaglia.

Giorno 20:
Ho incrociato orchi e uomini nelle caverne sotto Isengard.
Esperimento noioso, perche' orchi e uomini erano riluttanti ad accoppiarsi, anche con una cena romantica e fiori.
La prossima provero' qualcosa di piu' facile, tipo accoppiare orchetti e ragazze pon-pon.
Per creare un'armata super-ganza che possa viaggiare di giorno e non si lamenti delle uniformi rosa.

Giorno 22:
Quando ho deciso di metter su la mia armata demoniaca per Sauron non credevo fosse cosi' impegnativo.
Maledetta la mia decisione di esser Saruman il

Bianco.
Fossi stato Saruman il Marrone Fango, o il Saruman il Verdognolo!
Col Bianco si nota subito ogni traccia di melma.

Giorno 24:
Se resto a guardare nel Palantir, riusciro' a vedere Gandalf fare quel suo trucchetto col cappellone a punta?

Giorno 25:
Gandalf ha fatto il trucchetto del cappellone puntuto. Il Portatore era molto impressionato.
Aragorn sembra davvero innamorato del Portatore.
Bah.
Tanto Sam lo accoppa, se solo prova qualcosa.

Giorno 26:
La cosa pelosa e' decisamente un nano. Lo ho pescato a giocare a "nascondi l' elmetto" con uno degli Hobbit.
L'altro umano sembra Boromir di Gondor. Sono l'unico che desidera tanto cavalcare fino a Minas Tirith e dire al Reggente che Gondor suona come "gonadi" e dovrebbero trovare un nome meno buffo? Mah, forse sembra solo a me.

Giorno 28.
Gli Uruk-hai son pronti a partire. Ho guardato un po' la Compagnia oggi.
Boromir ha convinto l'Hobbit piu' piccolo a "Soffiare nel Corno di Gondor"!!!
Non ho riso tanto dall'appuntamento durante la seconda era in cui si trovarono Gandalf ed il Balrog, ed il Balrog fini' piantato al ristorante col conto della cena da pagare.

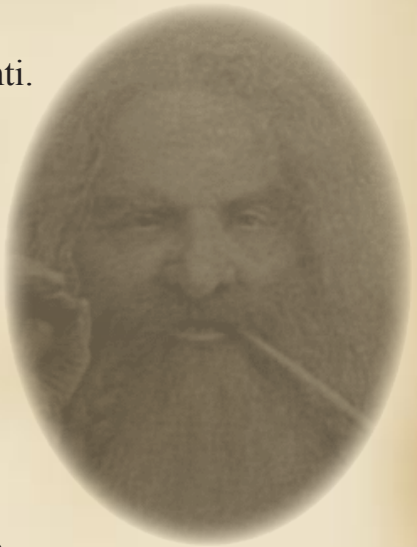
I Palantiri sono grandi. Meglio dell'ADSL.

Diario segreto di Gimli Figlio di Gloin

Giorno 1:
Grr. Argh.

Giorno 2:
Girovagare a Rivendell con tutti questi elfi impettiti attorno e' pessimo per la mia digestione.
Ho chiesto ad Elrond di spostarmi al secondo piano, visto che non posso entrare in bagno senza subire la vista di hobbit che fanno bagnetti fra candele profumate.
E' ridicolo. Ieri mi son trovato fradicio di bagno schiuma alla fragola.
Quel che e' peggio,ora ho la barba serica e vaporosa.

Giorno 3:
Elrond rifiuta di spostarmi di stanza. Sono incappato di nuovo negli Hobbit stamattina.
Che DIAMINE stavano facendo con quella carota?
Malsana genia di pazzoidi, non ci si meraviglia che non riescano neppure a farsi venire barbe decenti.



Giorno 7:
Sospetto che Aragorn figlio di Arathorn sia un pervertito hobbifilo.
Sta ignorando completamente quella conturbante fidanzatina elfica e invece traffica con quei gnomi dai piedi villosi in completo alla zuava.
Fortunatamente io, Gimli figlio di Gloin, son qui per rimediare alla solitudine della dama.

Piu' tardi.
Le donne elfiche sono alte q.b. per tenermi calde le orecchie. Forza me!

Giorno 9:
Acconsentito ad entrare nella Missione.
Arwen sta diventando tremendamente possessiva. Ma Gimli figlio di Gloin non ammette legami.
Preferisco perdere tempo fra hobbit stizzosi e ipersensibili e donnicciole elfiche che restare a Rivendell parlando per giorni riguardo la "nostra relazione".

Giorno 13:
Bel freddo in cima al Caradhras. Grossa lite su chi doveva portare a spalla gli hobbit.
Non ho partecipato perche' stavo spiegando a Legolas come si intrecciano correttamente i capelli.
E' finita con l'erede d'Isildur che ha sollevato il Portatore e se lo e' ficcato nei pantaloni.
Cosi' si fa, erede d'Isildur. Ora soffocaci pure il Portatore!
Onestamente? Che gente.

Giorno 14:
Miniere di Moria. Devo aver sbagliato I segni sul calendario, perche' il cugino Balin pare morto da almeno sedici anni.
Mi sara' capitato l'ultima volta che mi sono arrivate le cartoline di natale da Moria.
Insomma, non si puo' pretendere che tenga nota di ogni cosa!

Giorno 15:
Gandalf è caduto nell'ombra.
Gli Hobbit l'han presa come scusa per fare lacrimose scenate alla "consoliamoci sulle rocce".
Ho sopportato il virile abbraccio di Boromir, anche se mi piantava il Corno di Gondor nel plesso solare.
Oddio, io almeno spero che quello fosse il Corno.
Non oso pensarci troppo su.

Giorno 16:
Legolas mi ha detto che Aragorn e' cotto di Frodo.
Sam lo accoppera' se tenta qualcosa.
Ho suggerito a Legolas che potrebbe desiderare un capo che sia meglio di una checca.
Poi Legolas mi ha chiesto se volevo fare il bagno con lui.
Inizio a sospettare che tutti quei cantici elfici sulla gloria dei legami guerrieri fra uomini non sia che una copertura per giochi erotici innominabili.

Giorno 20:
Lothlorien. Gran gnocca, Galadriel.
Mentre gli Hobbit insistevano a coccolarsi e Boromir faceva il filo ad Aragorn, ho avuto il tempo di mostrarle un po' di giochini nanici.
Niente di particolare, solo un assaggio di "Nascondi l'Elmetto" e "Scava nella miniera".
Molto soddisfacente per tutti, salvo forse Celeborn.
A ripensarci, forse invece quello ERA Celeborn.
Non si capisce mai bene la differenza, con gli elfi.

Giorno 22:
Lasciata Lothlorien. Remato in barca per giorni. Mi sento tanto solo.
Gli Hobbit non sembrano poi tanto male.
In effetti sono cosi' carini, a parte quei riccioloni da messa in piega sui capelli.
Non riesco ad avvicinarmi a Frodo senza esser morso sulle rotule da Sam, e Pipino scambia appuntamenti con Boromir.
Mi chiedo se Merry gradirebbe una piccola passeggiata al chiaro di luna.
Evviva i legami guerrieri fa uomini.

Diario segreto di Meriadoc Brandybuck

Giorno 1:
Messo nei casini con la storia dei fuochi d'artificio.
Sospetto che Gandalf l'abbia usata solo come scusa per guardare hobbit vestiti in cuoio e bagnati.
Ancora piu' sospettoso dopo che alla punizione "lavate i piatti" e' subentrata "lucidate il bastone di Gandalf" ; poi quella "massaggiate i piedi di Gandalf" ed infine i "balzi a rana nel campo da nudi".
Insomma, chi sta cercando di infinocchiare, quello? Soprattutto con la storia del massaggio ai piedi.

Giorno 2:
Ottimi presagi per la giornata, ho trovato una carota con la forma adatta.
Ancora meglio quando Pipino ha scovato sei cavoli, due sacchi di patate e tre bei pannocchioni.
Anche se e' di aiuto penso che Pipino sia un po' troppo ottimista.
Intendo, forse riesco a reggere due pannocchie, ma non prima di colazione.
Tutto a puttane quando abbiamo impattato in Frodo e quel fedele scaldaletto, whoops "leale servitore" di Sam, nel campo di grano.
Sam ha impedito che Pipino riuscisse a scambiarsi coccole a lungo con Frodo, buttandolo alla prima occasione giu' da un pendio.
Nel bisticcio seguito m'hanno rotto la carota.
Sono triste.

Giorno 3:
Vagato per la Contea con Frodo, Sam e Pipino.
Siamo inseguiti da un manipolo di cavalieri imbacuccati con completini neri totalmente fuori moda.
Come ho detto tempo da a Gandalf "il Grigio", il monocromatico e' cosi' out a tutt'oggi.
Mi sto chiedendo se Frodo scappa per evitare i casini di una storia troncata o di una faccenda di corna.
Ho sentito dire di parecchi Hobbit che stanno ancora sbollendo la rabbia a Hobbiville, ma piu' di tanto non mi immischio.

Giorno 5:
Sempre peggio.
La fermata a Brea e' finita col farci raccattare un umano mal sbarbato che e' palesemente un pervertito hobbifilo, ma nessuno mi sta a sentire.
Ha insistito che condividessimo i letti della sua stanza invece di tornare nei nostri bei alloggi, poi e' stato in piedi tutta la notte sperando di vedere delle follie Hobbit sotto alle coperte.
Non e' successo, ma ho dovuto passare la notte tenendo Pipino per la cintura, per evitare che scavalcasse Sam per ficcarsi in letto con Frodo.
Ma Pipino ha desideri di morte o cosa?

Giorno 6:
Mi sono svegliato spiacevolmente, con l'umano che mi solleticava sornione.
Gli ho detto di piantarla e ha risposto "non la pensavi cosi', ieri notte".
Io credevo fosse stato Pipino. Glielo ho spiegato.
E' arretrato, molto imbarazzato, scusandosi dicendo "Io voglio davvero essere Re, devi capire".
See, lui e' Re; e io sono la Regina degli Elfi di Bosco Atro.

Giorno 7:
Rivendell. M'hanno ficcato a dormire proprio a fianco del bagno.
Si sentiva sguazzare tutta la notte, e le pozze di bagnoschiuma alla fragola rendono i pavimenti scivolosi.
Mi son svegliato la notte scorsa solo per scoprire che Elrond si era intrufolato nel mio

letto.
S'e' districato molto imbarazzato, quando ha scoperto che l'hobbit con cui si stava rotolando sotto le coperte non era Pipino.
Ho deciso di metter da parte soldi per il cambio di nome.

Giorno 9:
Riparata la carota con una colla elfica speciale.
Sono un grande!

Giorno 11:
Acconsentito ad unirmi alla Missione per tenere Pipino d'occhio.
Son pure curioso di vedere come va a finire con Frodo e Aragorn, che lo sta ovviamente puntando.
Ovviamente Sam lo accoppera', se prova qualcosa.
Io spero ci provi.

Giorno 15:
Boromir ci insegna la scherma.
Tipico umano; e' un libro aperto quando si ficca la spada nei pantaloni e chiede a "noi piccoletti" di riprenderla.
Oggi ha arruffato i capelli a Frodo e poco ci mancava che Aragorn gli mozzasse la testa.
Gli umani sono buffi. Ho pescato Pipino che spiava languido gli esercizi mattutini dell'elfo, ma lo ho distratto con un discorso sugli ortaggi.
Non so che succedera' quando finisco la verdura.

Giorno 16:
Boromir mi ha chiesto di camminare con lui.
Non caschero' un'altra volta nel vecchio trucco del "corno di Gondor".
Non devo. Non devo. Aah, al diavolo.per una volta sola!

Giorno 19:
Pessimo umore. Boromir mi ha chiamato "Pipino" nel momento peggiore.
Gli ho fatto notare che mi chiamo Merry e che ci siamo frequentati a fondo per tre settimane, ormai, ma ha soltanto riso e mi ha dato un buffetto sulla testa.
Mi rendo conto che non puo' vedermi diversamente da Pipino.
Sono condannato ad essere l'Indistinguibile Backup-Hobbit per sempre, anche nelle faccende di cuore.
Sto accarezzando l'idea di un drastico cambio d'acconciatura, tipo Mohawk, forse.

Giorno 20:
Mi sono fatto la cresta, ma nessuno la vede perche' nelle miniere e' dannatamente buio.
E' difficile tener d'occhio Pipino. Mi son svegliato scoprendo Legolas che si stava infilando sotto le mie coperte.
Gli ho detto che non ero Pipino. Ha risposto "non e' che ci sia una gran differenza, eh?"
Nel bisticcio seguente ho di nuovo rotto la carota. La ho data a Gandalf perche' la aggiusti.
Mi ha detto "Idiota di un Tuc. Ho meglio da fare che rammendare i tuoi vegetali".
Non lo ho corretto perche' ho paura del suo cappellone puntuto.

Giorno 22:
Gandalf e' caduto nell'ombra. Portando con se' la carota.
Ho fatto il possibile per confortare Pipino, ma e' stato molto più rasserenato dalla rappresentazione nudista di "Silmarillion: il Musical" fatta da Legolas.
Io non la sopportavo, troppe scalciate alte alla Can-Can.

Giorno 28.
Lothlorien. MI hanno visitato non meno di quindici elfi e una marmotta.
Tutti convinti che fossi Pipino. Pipino ovviamente era introvabile, forse fuori con Boromir.
Devo fare qualcosa. La marmotta era tremendamente insistente.

Giorno 30:
Rapiti dagli Orchetti. Tutto secondo i piani.

Ho detto a Pipino che dobbiamo “penetrare” le loro difese ad ogni costo, per liberarci.
Pipino sembrava compiaciuto. Aspettero’ finche’ non capisce che deve prima penetrare ME per liberarsi.

In piu’, gli orchetti mi hanno regalato una carota nuova di zecca come compenso per aver dipinto quei bei bersagli gialli sulla schiena di Boromir quando non vedeva.
Tutto sommato, bella giornata.

Diario segreto del Nazgul N° 5

Giorno 1:
Appena aperto il regalino di natale di Sauron.
Oh, che anello carino, carino, cariiino!

Giorno 1.000.967:
Ho ricevuto ANCORA dei cioccolatini come bonus natalizio dal Signore Oscuro.
Come al solito, lui prima si mangia tutti i ripieni e ci lascia i cremini alla fragola.
Come detesto questa vita di squallido servaggio.
Ancora disincarnato.

Giorno 1.001.056:
Che noia, a Barad-Dur. Si puo’ solo giocare a Scarabeo con gli Orchetti.
Una palla, visto che conoscono solo la Lingua Nera.
Provati tu a comporre “Azg Nazg Gimbatul” per beccarti il tre volte la parola.

Giorno 1.001.102:
Sospetto che Sauron si stia preparando per qualcosa.
L’ho pescato che si stava applicando il mascara cerimoniale immateriale.
Credo che sara’ molto contento quando avra’ di nuovo un corpo per vestirsi con qualcosa.
Ancora disincarnato.

Giorno 1.001.105:
Si’, Sauron decisamente si prepara a qualcosa.
Abbiamo ordine di cacciare gli hobbit e i loro amici piu’ stretti;
sembra che uno di loro in qualche modo abbia ripescato l’Anello Dominante.
Il suggerimento del Re Stregone di Angmar, di far pubblicare le foto dell’Unico Anello sui cartoni del latte e aspettare chiamate, e’ stato ignorato.

Giorno 1.001.106:
Ci han dato dei bei stalloni nuovi.
Non per fare gli sporcaccioni, ovviamente.
Yuppi!
Piccolo particolare. Sono ancora disincarnato.

Giorno 1.001.107
Stanotte per un pelo non beccavamo il Portatore.
Ma il nostro capo e’ stato preso da un attacco esilarante constatando l’eccesso di affettuosita’ fra il Portatore e i suoi tre “compagni”.
Sospetto che Gandalf abbia scelto il Portatore piu’ per gli occhioni azzurri e per le labbra vezzose che per il possesso di doti di resistenza eroica.
Beh, ci rincontreremo con i ragazzi-hobbit a Brea, dopo una rimpatriata con vecchi amici di Boccale.
Non aspetto altro che la sbornia post-massacro.

Giorno 1.001.109
Dannato Aragorn. Dannato Isildur e tutti i suoi parenti.
Generazioni di pervertiti hobbifili, buoni a nient’altro.
Il figlio di Aragorn ha appena salvato la pellaccia al Portatore.
Abbiam perso tutta la notte ad annegare nell’alcool il fallimento nel compiere la missione di Sauron.

La gente di Brea è molto loquace.
- Drink: 10 Mai Tai (poi ho impalato l'oste sulla sua scopa).
- Uccisi: 17 umani. A noi!

Giorno 1.001.115
Pediniamo da sei giorni l'erede d'Isildur e il suo branco di Hobbit.
Aragorn è palesemente cotto del Portatore.
Sam l'accoppera', se solo prova a fare qualcosa.

Giorno 1.001.116
Per un pelo non mi sono intortato col Portatore, a Colle Vento.
Aragorn e' diventato possessivo e geloso, e mi ha incendiato.
E Sam ha cercato di uccidermi, anche se ho scoperto solo piu' tardi che aveva provato a colpirmi sulle ginocchia con pannocchie arrostite.

Giorno 1.001.119
Sono incocciato nella squinzia dell'erede d'Isildur, oggi.
Ero troppo impegnato a ridere del concetto di Aragorn lo sciupa-hobbit che ha una "ragazza", per accorgermi che la piena ci stava travolgendo.
I cavalli son morti, le armature ruggini.
Dobbiam tornare a Mordor per spalmarci d'olio.
No, non QUEL tipo di spalmate.

Non è che siete dei pervertiti Spettrofili, no?

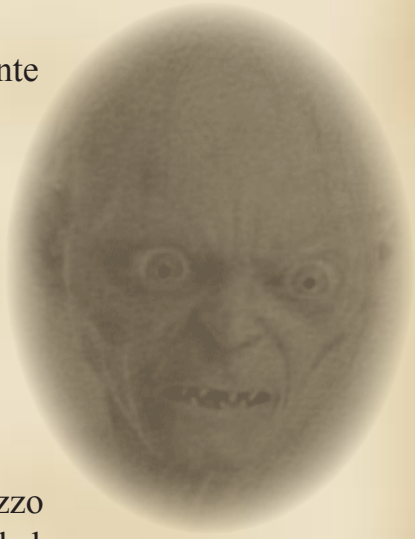
Diario segreto di Gollum

Giorno 1:
Sono andato al Raduno dei Pervertiti Hobbifili Anonimi nelle Montagne Nebbiose, solo per scoprire che era una trappola di Sauron.
Stupido Sauron.

Giorno 5:
Prigioniero degli orchetti a Barad-Dur.
Mi obbligano a guardare "Flipper" continuamente finche' non confesso dove sta l'Anello.
Dannati i loro metodi di tortura raffinati per millenni. Non cedero', restero' forte.

Giorno 6:
Gli Orchi han cambiato tattica con visioni ripetute di "Beautiful".
Non posso resistere. Gli ho detto dov'e' l'Anello.

Giorno 8:
Fuggito da Mordor. In viaggio per la Contea.
Sono davvero seccato; nelle ultime settimane nessuno ha risposto al mio annuncio su "Contea Settimanale":
"capelli ricci. Deve apprezzare il nascondino nelle ombre, amare i gioielli e parlare di se' in terza persona. Niente fumatori."



Giorno 10:
Ho finalmente scovato il Portatore a Rivendell, ma non riesco ad avvicinarmi. E' costantemente mezzo affogato in vasca da bagno dal suo grassottello compare. Io ho paura dell'acqua, dopo aver visto a forza 300 volte film sui delfini.
E poi fragole! Io ODIO le fragole.

Giorno 11:
Ho tentato invano di infiltrarmi nel Concilio travestito da inusuale ornamento da giardino.
Sono stato sbattuto in uno sgabuzzino da un Glorfindel incavolato, perche' costretto ad assistere per ore un Elrond che si provava tutti i vestiti di Arwen mormorando qualcosa sul fatto che, dopo tutto, non era Legolas l'elfo piu' grazioso.
Mi mancano i tempi andati, quando gli uomini

erano uomini, i nani nani e gli elfi portavano i pantaloni.
Sebbene, a dire il vero, la mise stivali-giacchetta di Legolas sia notevole.

Giorno 13:
Scappato da Rivendell, seguendo la Compagnia.
Ho spedito lettere anonime a Elrond scrivendogli che il viola non gli dona. Credo che sentiro' le urla fino alla Breccia di Rohan.

Giorno 15:
Non posso credere che gli uomini usino ancora il vecchio trucco del "Soffia nel Corno di Gondor".
Mi ricordo l'ipotesi originale di creare un Xilofono di Gondor per le adunate, fatta a pezzi dal Reggente in favore di quel buffo corno.
Ora capisco perche'.
E' un peccato per l'erede d'Isildur, che non ha Corni con se' (e gli Hobbit non paiono interessati alla sua collezione di schegge di spada), dato che sta facendo la tira a Frodo.
Tanto Sam lo accoppa, se prova qualcosa.

Giorno 30:
Che freddo sul Caradhras. Tutti vogliono portare Frodo su per il monte.
Nessuno vuole portare me su per i monti.
Mi sono intrufolato nello zaino di Legolas, ma il ballonzolare era eccessivo per il mio stomaco.
E poi mi sono stufato di curiosare nella sua infinita collezione di prodotti elfici per capelli.
Spero non se ne accorga.

Giorno 31:
Che scure, le miniere di Moria. Pessime per il giochino di fare l'occhiolino.
Li ho pedinati seguendo tutto il tempo i lamenti di Legolas sulle condizioni del suo zaino e sul pessimo effetto dell'aria stantia di Moria per la pelle. Gandalf gli ha messo una chewing gum nei capelli quando non guardava.
Mi piace Gandalf. Ha sempre delle gomme da masticare.

Giorno 33:
Incontro col Balrog in una ben decorata cancelleria sotterranea. Il Balrog e' davvero nero, ancora incavolato con Gandalf.
Ho cercato di spiegargli che la cosa migliore era parlarne spiegando a Gandalf che, anche se sono tipi molto diversi con opposti usi e stile di vita, questo non significa che non si possa essere romanticismo fra loro. Il Balrog ha detto che gli sembrano tutte chiacchiere New Age senza senso. Gli ho risposto di svegliarsi, uscire dalla Seconda Era ed iniziare a vivere in questa.

Giorno 34:
La chiacchierata Balrog-Gandalf non e' andata granche' bene, finendo con la morte cruenta di entrambi.
Non sono tagliato per fare il sensale, a quanto pare.
Ho spiato quatto quatto la gran festa hobbit degli abbraccini consolatori fra le rocce.
Nessuno mi vuole mai coccolare, solo perche' son brutto e coperto di limo.
E' ingiusto.
Neanche Gimli sembrava in forma, ma almeno lui riceve attenzioni folli da Boromir.

Giorno 36:
Lothlorien.
Il tentativo di separare i due Indistinguibili Hobbit-Backup dal Portatore seminando carote in giro e' stato vanificato da Legolas, che le ha trovate e usate per farsi una maschera di bellezza.
Aragorn gli ha detto che e' imbarazzante vederlo con la faccia coperta di polpa di carota.
Legolas ha risposto che non puo' ringiovanire da solo.
Aragorn ha fatto notare che d'altra parte non e' neppure che possa invecchiare granche', in quanto elfo.

Giorno 39:

Nessuno mi calcola. Non lo sopporto. Progetto di fare un agguato al Portatore a Mordor.
Forse dopo che gli avro' staccato il dito per prendere l'anello non rifiutera' piu' una cenetta tete-a-tete.
Pero' prima devo trovare il modo di liberarmi di Sam.

Diario segreto di Arwen Undomiel

Giorno 1:
Ho rotto con Aragorn. Insiste a regalarmi pipe di argilla e pantaloncini alla zuava per il giorno di San Valentino, quando io gli ho chiesto chiaramente una sottoveste.
Lo ho cacciato da Rivendell.

Giorno 2:
Sola e annoiata. Mi pento d'aver mandato via Aragorn.
Dopo tutto, che male c'era se mi voleva vestita con capelli corti e ricci, e camminando sulle ginocchia durante i momenti di intimita'?
Sono certa che gli altri umani hanno stramberie simili in testa.
Mi piacerebbe provare interesse per altri Elfi, ma dalla litigata con Glorfindel nella seconda era, quando mi ha accusato di star copiando la sua messa in piega, ho lasciato perdere la mia stirpe.

Giorno 3:
Qualcuno insiste a provarsi i miei vestiti. Sono tutti sformati, soprattutto quello viola.

Giorno 6:
Legolas s'e' tutto stizzito quando l'ho accusato di provarsi I miei vestiti.
Ha impugnato in difesa la sua mascolinita'.
QUALE mascolinita'???

Giorno 11:
Legolas tiene il broncio.
Dice che dall'incidente dei vestiti gli altri elfi lo deridono e non lo prendono piu' sul serio come uomo.
Dev'essersi perso quella volta all'ultimo raduno del Concilio, quando papa' lo ha chiamato "il piu' gay dei gay elfici che abbia mai cavalcato una lancia".

E' tremendamente carino, ma non tanto sveglio.

Giorno 13:
Troppo, troppo, troppo annoiata.
Forse lascio Rivendell in cerca di avventure, o per fare shopping.

Giorno 15:
Sono andata fino alla Breccia di Rohan solo per scoprire che non ci sono Brecce a Rohan, ne' rotture o contrasti di sorta.
Non e' neppure una repubblica delle banane.
Pubblicita' ingannevole.

Giorno 17:
Arrivata a Brea. Ho chiesto all'oste se aveva visto Aragorn di recente.
"Chi, quel pervertito hobbifilo?"
Gli ho detto che intendevo quell'altro Aragorn, il figlio di Arathorn;
ha risposto "Il tipo, appunto"
Non ho risposto. Con certa gente non merita parlare.

Giorno 18:
Ho seguito Aragorn per due giorni. Non avevo mai visto da vicino gli Hobbit, prima.
Di colpo tutta la faccenda dei capelli ricci e del camminare ginocchioni guadagna senso.
Sono davvero incazzata. Questa mi brucia forte.

Giorno 20:
Ma se non sono attorno non si lava MAI i capelli?

Giorno 24:
Ufficiale. Aragorn e' un totale pervertito hobbifilo.
Palesemente cotto di quel Frodo occhioni-blu.
Sam lo accoppera' se solo prova qualcosa.

Giorno 25:
Ho stretto all'angolo Sam mentre cercava erbe.
Gli ho spiegato esattamente come si puo' uccidere qualcuno istantaneamente ed in silenzio, usando solo una forcina ed un elastico per i capelli.
Poi lo ho voltato e gli ho dato una leggera spinta verso Aragorn...ma senza risultato.
"Ma abbiamo bisogno di lui per proteggere il sig. Frodo, intimidente signora Elfa".
Lagnoso piccolo Hobbit, io non ho pazienza.

Giorno 26:
Ho deciso di occuparmi di Aragorn da sola.
Stavo per sgozzarlo quando sono stata distratta dai lamenti di dolore del Portatore.
Ho deciso di far incazzare Aragorn fregandogli il suo piccolo eroe e portandomelo a fare una lunga cavalcata.
Il piccolo Hobbit e' davvero adorabile, sia dannato!
Non posso credere di sentirmi tutta scombussolata per un hobbit.
Ripeti fra te "Sii superiore, inarrivabile principessa elfica" - "Sii superiore, inarrivabile principessa elfica".
Soprattutto, non posso creder di starmi arrapando per un hobbit moribondo e verdognolo.

Giorno 27:
Inseguita dai Nazgul. Noiosi. Torno a Rivendell.

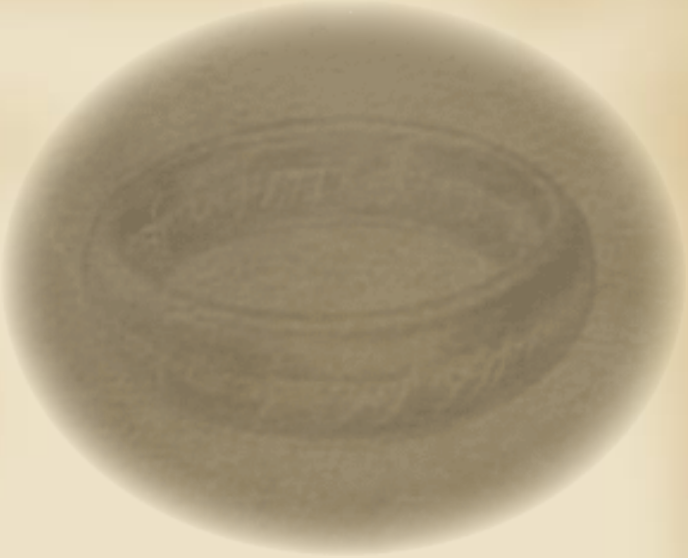
Giorno 29:
Beh, che cavolo. Non posso neppure avvicinarmi al Portatore.
Sam e' sempre attorno, e poi Aragorn sta sempre in agguato vicino alle stanze degli Hobbit.
L'ultima volta che lo ho pescato ha finto di star cercando dei frammenti di Narsil che aveva perso.

Giorno 30:
Questi Hobbit sono una noia. In cucina, sono sparite tutte le carote.
La sala da bagno e' inavvicinabile, con tutte quelle bolle e quel puzzo di fragola.
Legolas rompe le scatole; non vuole che vada al Concilio perche' se no non sarebbe il piu' grazioso dei presenti.
Ovviamente, tutto questo sta stressando papa'.
Ieri mi ha chiesto bruscamente se pensavo che il completo viola gli donasse.
Gli ho risposto ovviamente di no, dato che e' troppo maturo per certi vestiti.

Giorno 32:
Ho speso tutto il giorno a gironzolare sul ponte cercando di esser graziosa, per quando Aragorn sarebbe arrivato.
Lo ho accusato in tronco di essere un pervertito. Mi ha detto che Isildur era uguale, e che lui sta cercando di seguire le orme degli Avi per farsi una carriera.
Gli ho spiegato che lui e' l'erede di Isildur, NON Isildur. Ha risposto sconsolato "Se solo fossi piu' bassa e coi piedi pelosi".

Giorno 40:
Ho passato la notte con Gimli. Che Treccione. Che Ascia! Che...sono annientata.
Niente Hobbit per me, sono i NANI che voglio.
Beh...forse curiosero' un'ultima volta per guardare Sam che fa il bagno a Frodo.
Dopo tutto, non e' per niente che ho sfilato le chiavi del bagno dalla tasca di Aragorn.

Diario segreto di Sauron



Giorno 1:
Ho rovinato il “weekend sporcaccione” con Elrond.
Si e’ inacidito quando gli ho detto che il viola non gli dona.

Giorno 5:
Marciato contro l’Ultima Alleanza fra quelle checche di elfi e gli uomini.
E’ un tentativo palese di cercare di riconquistare Elrond dopo quel commento sul viola.
Non credo funzionera’. Va bene, gli ho detto che in viola somiglia ad una melanzana, ma e’ vero!
Non dovrebbe essere cosi’ stizzoso al riguardo.

Giorno 6:
Non e’ tanto il fatto di essere stati sconfitti dall’Ultima Alleanza.
Nemmeno quello di essere ridotti ad un enorme bulbo oculare disincarnato, anche se un po’ di collirio ogni tanto non guasterebbe.
Ma chi e’ che ha avuto la grande idea di tagliare cipolle qua vicino???

-piu’ tardi-
Dannati gli orchetti e la loro mania per la salsa alle cipolle.
Gli ho tolto di nuovo gli effetti di luce in discoteca.
Dio, e’ divertente essere malvagi.

Giorno 3 milioni e cinque:
Annoiato. E’ dalla seconda era che aspetto l’addetto Telecom-di-Mezzo per installare l’ADSL a Barad-Dur.
Usero’ il Palantir come alternativa all’ads personale; mi sento troppo solo.

Giorno 3 milioni e sette:
Ho spiato un tizio col mio orrendo-enorme-occhio-fiammeggiante...una roba somigliante a quelle carabattole ornamentali da duty free shop.
Il Re Stregone di Angmar mi ha detto che e’ un hobbit. Carino.
Un po’ tappetto, ma non sono certo il meglio per parlare dell’aspetto esteriore altrui, di questi tempi.

Giorno 3 milioni e nove:
ARGH! Quel piccolo str... ha il MIO ANELLO!

- Più tardi -
Ho mandato i Nove a recuperare l’Anello.
Sempre che riescano a staccare le ossa del bacino dalle selle, quei debosciati.

Giorno 3 milioni e undici:
Incontrato un tipo a posto col Palantir.
E’ vecchiotto e sembra copiare l’ acconciatura da Galadriel, ma non importa.
Gli piaccio per quel che sono. Finalmente qualcuno guarda oltre il puro bulbo oculare.
Gli spediro’ pacchi di barre caramellate.

Giorno 3 milioni e tredici:
Stavo cercando di invitare Saruman a cena, ma mi sono impappinato e ho farfugliato qualcosa di stupido sul creare un’armata, invece.
E’ abbastanza buffo vederlo suonare il violino nel tentativo di creare un’atmosfera romantica tra Orchetti e umani, per cui non chiariro’ subito il malinteso.

Giorno 3 milioni e sedici:
Mi chiedo se Saruman sia sordo? Gli ho

detto che speravo di stabilire un rapporto ben radicato, e lui ha iniziato a sradicare tutta Isengard.

Giorno 3 milioni e venti:
Un tipo barbuto col cappellone puntuto sta cercando di intromettersi nella mia relazione.
Hmmmm.
Ex-boyfriend?
Penso che Saruman lo abbia messo nella stanza degli ospiti. Devo chiarire con lui la faccenda.
Giorno 3 milioni e ventuno:
Elrond ha dato un altro dei suoi disastrosi party. Perche' non mi ha invitato?
Solo perche' non ho più corpo e non posso giocare a Twister con Legolas non c'era motivo di snobbarmi.

Giorno 3 milioni e ventidue:
Osservato la Compagnia attraverso il Palantir.
Il Portatore e' davvero carino.
Devo ammetterlo, con quei grandi occhioni blu e quei piccoli piedi pelosi.
Cosa non darei per avere un corpo e farmi una buona doccia, adesso.
Anche se quell'altro hobbit ossessionato dai bagni mi ucciderebbe, se solo provassi a fare qualcosa.

Giorno 3 milioni e ventitre:
Noia, Noia, Noia. Ho passato la giornata in Palantirnet.
Bel posto, Moria, ci facevo delle belle vacanze.
L'ex Boyfriend Cappello-a-punta sembra nervoso; ho inviato un messaggio a Bob perche' ci dia un'occhiata...volevo dire, aguzzi la vista.
Insomma...aah, al diavolo.

Giorno 3 milioni e ventiquattro:
Nessuna risposta da Bob. Sospetto che sia ancora giu' di corda.
Niente riesce a distrarlo dalla sua vita sentimentale. Sta sempre a frignare e a scrivere il suo diario.
Dannata specie di demoni ipersensibili; sono del tutto inutili.

Giorno 3 milioni e venticinque:
Cappello-a-punta ex B. e' scomparso nelle ombre. Evvai!
Il Portatore e' triste. Sospetto che Aragorn figlio di Arathorn vorrebbe avere una storia con lui.
Sembra proprio sia una specie di pervertito hobbifilo.
Ora capisco come si sia estinto il sangue di Numenor.

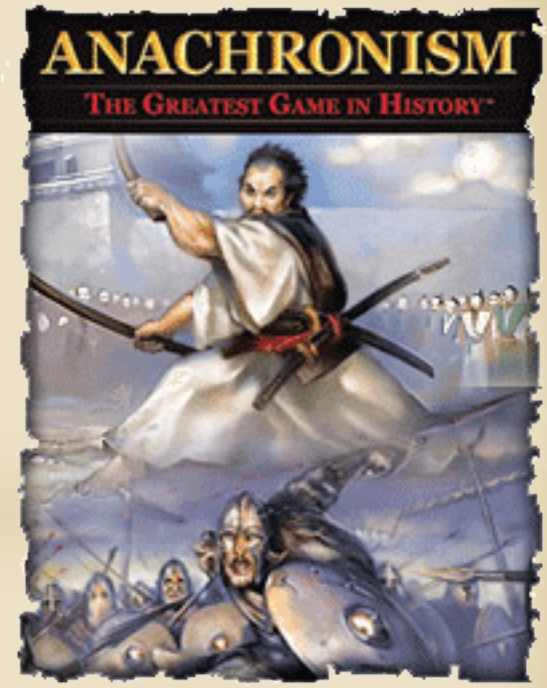
Giorno 3 milioni e ventisei:
Compagnia a Lothlorien.
Oh dio! Galadriel, Galadriel, Galadriel. C'e' sempre di mezzo LEI.
- E tingimi le unghie, Sauron.
- E non toccarmi i capelli, Sauron.
- E voglio un anello carino, Sauron.
Per poi mettersi con quel rintronato testa quadra di Celeborn.
Scommetto che LUI non sa forgiare venti anelli di potere.
Sospetto si stia preparando una lotta senza quartiere fra Legolas e Galadriel, per vedere chi dei due riesce meglio a vagare leggiadro tenendo una caraffa d'acqua in mano.
Roba da farmi uscire l'occhio dalle orbite, se ne avessi. Meglio se rovescio qualche botto ben carico dentro Monte Fato e mi godo i fuochi d'artificio.

Piu' tardi.
Dovevate vedere che ha combinato quel nano con Celeborn!
Giuro: sono 3 milioni di anni che sto sulla Terra di mezzo, ed ancora certe cose mi sorprendono.

Giorno 3 milioni e ventinove:
Finalmente un pestaggio decente.
Orchi uccisi: quattrocento; cattivissimi umani uccisi: uno.
Forza Orchetti!

Recensione: Anacronism

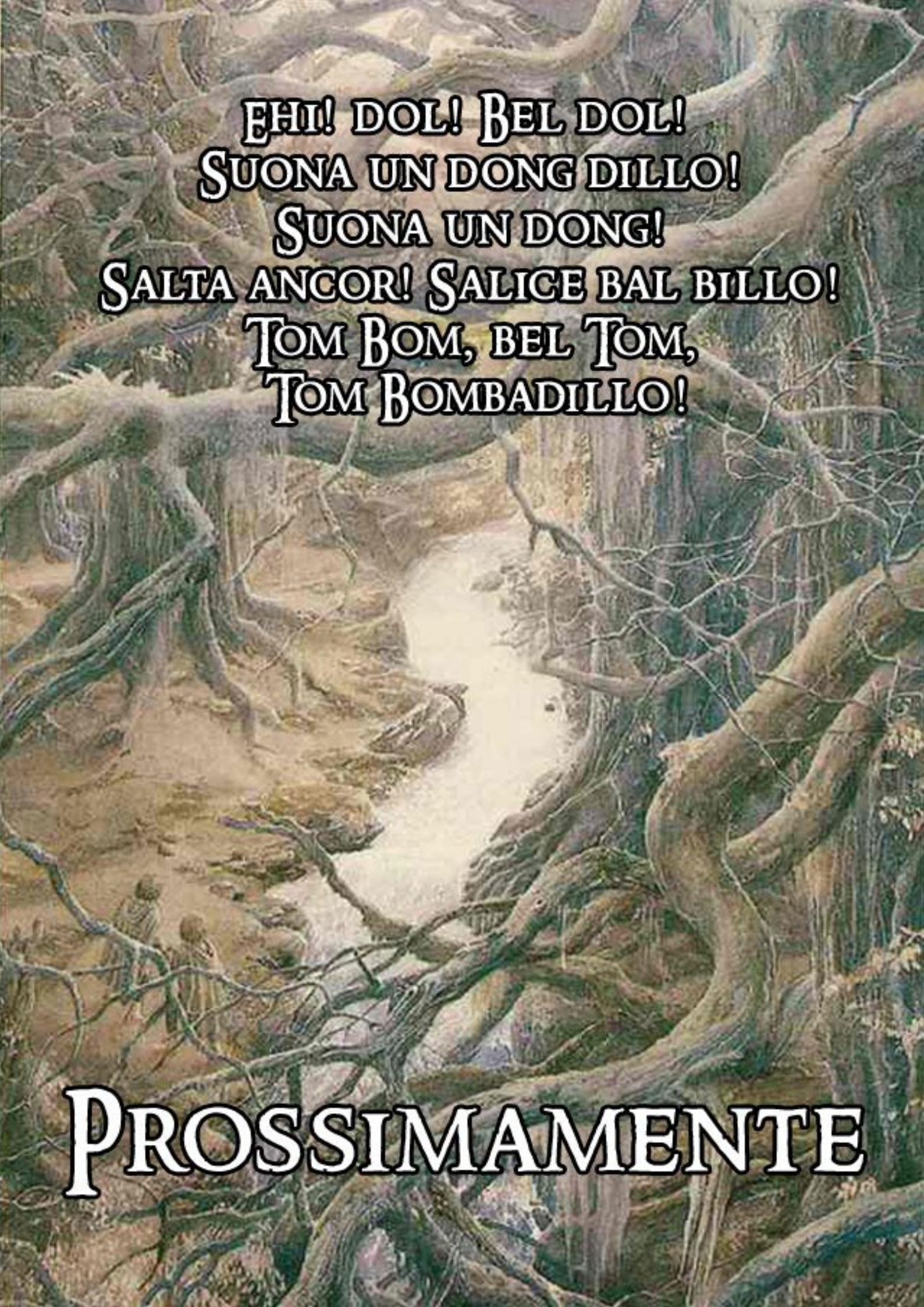
Mai pensato di mettere Achille contro Cleopatra?



Anachronism è un gioco di carte non collezionabili, di una semplicità disarmante, in cui ogni "mazzo" è composto da un guerriero e da quattro altre carte che rappresentano equipaggiamenti, eventi o azioni speciali.

Ciascun guerriero è un famoso personaggio storico (si va da Ramses al Re Scorpione, a Geronimo, a Gengis Kahn, etc.), ed è definito da quattro parametri: i punti ferita, il movimento, l'esperienza e i danni che infligge normalmente in combattimento.
Ogni guerriero viene collocato su una griglia di battaglia e lì può muoversi e combattere. Ciascun personaggio ha tre azioni a disposizione, e muoversi, attaccare o usare alcune abilità costa un'azione.
Il combattimento è semplice: ogni personaggio ha una griglia di attacco che indica in quali caselle può attaccare e con quali bonus; si tirano due d6, si aggiunge l'eventuale bonus (o malus) e chi ottiene il numero più alto vince. Se l'attaccante, allora infligge danni; se il difensore, allora evita tutti i danni.
In caso di pareggio per qualsiasi cosa conta l'esperienza.
Ci sono quattro round di combattimento, ed in ciascuno di essi si gioca una carta delle quattro disponibili per il guerriero. In più, queste carte vengono collocate all'inizio della partita, per cui si richiede un minimo di pianificazione. Ciascuna carta ha un valore di iniziativa che indica chi attacca per primo.
Il vincitore è chi resta "vivo".
Una partita dura mediamente cinque o sei minuti, ed il gioco ha una variabilità quasi infinita, soprattutto se si inizia a dare equipaggiamento diverso ai guerrieri. Si possono dare oggetti a guerrieri della stessa razza (nordico, egizio, romano, etc...) o anche si possono fare mix assurdi, tipo Beowulf con la katana e il carro da guerra egizio.
In breve, Anachronism è un gioco davvero simpatico, rapido da apprendere e da giocare e dal costo contenuto, dato che ogni guerriero ha quello che gli serve nella confezione (e le carte di ciascun guerriero sono sempre le stesse, per esempio Ramses avrà sempre l'ascia, i carristi, Ra e l'armatura di scaglie) e bastano due confezioni per giocare. Consigliato.

Normanno


EHI! DOL! BEL DOL!
SUONA UN DONG DILLO!
SUONA UN DONG!
SALTA ANCOR! SALICE BAL BILLO!
TOM BOM, BEL TOM,
TOM BOMBADILLO!
PROSSIMAMENTE