## A GAZZETTA DELL'ERIADOR

LA FANZINE UFFICIALE DELLA COMUNITÀ TALIANA MIDDLE FARTH SBG



Una fanzine Inaspettata!









🔷 REPORT ARDACON 🗼 PITTURA 🔷 [NSIDE THE GAME 🔷 CURIOSITÀ SULLA CONTEA



## #LAREDAZIONE

Jacopo Favarotto - Glaurung

Marco Bertoncin – Imrahil di Dol Amroth

Ferdinando Marchisio - Ferdi95

Riccardo Collufio - Samildanach

Davide Grassi - Mastro Delirio

#### Hanno collaborato in questo numero:

Matteo Carnelli / Seo; Filippo Simonini / Durin91; Ganjalf; Federico Bottazzi; Federico Antonini / Kaizokugari; Valerio Gulino; Ettore Mazza.

## #SOMMARIO

PAG. 2 - A PROPOSITO DEGLI HOBBIT

PAG. 4 - ARMY OF THE MONTH

PAG. 8 - PITTURA, CONSIGLI DELL'ESPERTO

PAG. 10 - 37° CONTEST PITTURA TEMATICA

PAG. 12 - GALLERY

PAG. 14 - | RACCONTI PERDUTI

PAG. 20 - INSIDE THE GAME

PAG. 27 - REPORT ARDACON 2019

PAG. 32 - PROFILI DELLA TERRA DI MEZZO

PAG. 34 - SCRUTANDO NEL PALANTIR

## #CONTATTI

IL SITO DELL'ANELLO—SBG ITALIA

IL SITO DELL'ANELLO



redazione.lagazzettadelleriador@gmail.com

### **EDITORIALE**

### MAGAZINE #1

Caro lettore,

La redazione della Gazzetta dell'Eriador è orgogliosa di presentare il primo numero del magazine fatto dai fan, per i fan de *Il Signore Degli Anelli.* 

Questo ambizioso progetto vuole costituire una fanzine che abbia un palinsesto non solo incentrato al gioco di battaglie ambientato nella Terra di Mezzo, ma anche rivolto a dare visibilità all'affascinante universo Tolkieniano; vogliamo dare vita ad un magazine con una sua redazione e una sua regolarità (quadrimestrale/trimestrale) secondo le risorse disponibili.

Ovvio nessuno di noi ha competenze specifiche, ne tantomeno la possibilità di dedicarsi completamente a questo progetto, quindi la flessibilità sarà sempre una componente imprescindibile nella gestione della rivista, flessibilità però rivolta alla salvaguardia della cura e dei contenuti di questa iniziativa, per offrire un prodotto di qualità.

Perché *La Gazzetta Dell'Eriador* abbia un futuro certo servono quindi collaborazioni: hai voglia di collaborare con un articolo, un battlereport o un tutorial? Vuoi inviarci le foto migliori dei tuoi modelli e dei tuoi scenari per contribuire all'impaginazione della rivista? Stai lavorando ad un'armata e vuoi darle visibilità? Oppure sei ispirato e vuoi proporre un racconto? Bene insomma, sono molti i modi per poter consolidare questa fanzine, contattaci ed aiutaci a rendere possibile questo progetto!

## **LA REDAZIONE**



## A PROPOSITO DEGLI HOBBIT

DIECI CURIOSITÀ SUL POPOLO PIÙ SPENSIERATO DELLA TERRA DI MEZZO E SUL LUOGO DOVE ABITA: [A CONTEA.



Il soprannome di *Hamfast Gamgee* viene tradotto in italiano da "*Gaffer*" a "*Gaffiere*", così facendo si perde però la sfumatura del significato di questo termine. Infatti, "*gaffer*" è un termine dialettale derivato da "godfather" (padrino), usato per indicare una persona anziana e/o esperta nel suo lavoro.

Tra le scene girate nella Contea si possono trovare molti camei dei figli dei protagonisti. Elanor e Frodo, figli di Samvise Gamgee e Rosie Cotton mostrati al termine de Il Ritorno del Re, vengono interpretati rispettivamente da Alexandra Astin, figlia di Sean Astin (Sam), e da Maisy McLeod -Riera, figlia di Sarah McLeod (Rosie). Inoltre, tra i bambini hobbit che ascoltano le storie di Bilbo durante i festeggiamenti per il suo centoundicesimo compleanno ne La Compagnia dell'Anello ci sono anche Billy e Katie Jackson, figli del regista della trilogia.





Will Piedebianco fu eletto sindaco della Contea tra il 3006 ed il 3013 della Terza Era, e ricoprì tale carica fino al sesto anno della Quarta Era, salvo il breve intermezzo di Frodo in qualità di Sindaco Supplente. É ricordato per essere stato l'Hobbit più grasso di tutto il Decumano Ovest, e gli altri Hobbit erano soliti riferirsi a lui con il nomignolo affettuoso di Will "Gnocco di Farina", in memoria di quella volta che emerse dal crollo del Municipio completamente imbiancato di calce.

Il set originario di *Hobbiville* per le riprese de La Compagnia dell'Anello fu costruito con polistirolo, compensato e altri materiali poco durevoli, e venne largamente decostruito alla fine della prima trilogia. Solo con l'inizio della pre-produzione de *Lo Hobbit* - Un viaggio inaspettato venne rimesso in piedi usando materiali più resistenti. La nuova versione è stata completata in circa due anni ed è pensata per durare nel tempo.





Il nome della figlia primogenita di *Samvise Gamgee* fu suggerito da Frodo: dato che le fanciulle hobbit portano solitamente nomi di fiori lui suggerì *Elanor*, la stella-sole, un piccolo fiore d'oro che cresceva nei prati a Lothlórien. Sam ebbe tredici figli con sua moglie Rosie, tra questi possiamo ritrovare i nomi di *Frodo*, *Bilbo*, *Merry*, *Pipino*, *Rosie*, *Hamfast* e *Tolman*.

 $|\Phi|$  -REPORT AND A REPORT AND A REPORT ARE A SHOULD AS A SHOP AND A REPORT AND A



Il penultimo capitolo de *Il Ritorno del Re*, "Percorrendo la Contea", è stato quasi del tutto eliminato dalla trilogia cinematografica, nonostante il progetto iniziale prevedesse di inserirlo. Dopo avere girato alcune delle scene necessarie il regista decise di escluderle, per non allungare troppo il finale. Ciononostante, alcuni fotogrammi della scena quasi eliminata sono stati utilizzati quando *Frodo* guarda nello specchio di *Galadriel* e scopre l'oscuro destino che attenderebbe la Contea se *Sauron* dovesse vincere e conquistare tutta la Terra di Mezzo.

Brandobras Tuc, anche noto come Ruggitoro, misurava due braccia (circa 135 cm) ed era capace di montare a cavallo. La sua altezza record fu battuta soltanto da altri due Hobbit nella storia della Contea: Meriadoc Brandybuck e Peregrino Tuc, che crebbero di statura dopo aver bevuto l'acqua degli Ent offerta loro da Barbalbero.





Il record di anzianità tra gli Hobbit di 130 anni detenuto da *Gerontius Tuc* (noto anche col nome di "Vecchio" Tuc) venne superato da suo nipote Bilbo Baggins, il quale compì 131 anni nel 3021 della Terza Era, pochi giorni prima della sua partenza per Valinor.

Quattro degli Hobbit protagonisti delle opere di Tolkien sono parenti tra di loro; questi sono Bilbo, Frodo, Meriadoc e Peregrino. Il grado di parentela più stretto è quello tra Merry e Pipino (cugini di primo grado), ma tutti e quattro hanno come avo comune Balbo Baggins, e sono tra loro congiunti da diversi legami familiari.





Le uniche due battaglie combattute nella Contea sono quella dei Campi Verdi, svoltasi nel 2747 della Terza Era e durante la quale *Brandobras Tuc* sconfisse una banda di Orchi nel Decumano Nord, e la battaglia di Lungaque del 3 novembre 3019, nella quale gli Hobbit uccisero *Saruman* e cacciarono i suoi uomini dalla Contea.

A cura di Ferdinando Marchisio - Ferdi95

1

# ARMY OF THE MONTH: DALLA CONTEA CON FURORE

Rieccoci per il nostro consueto e oramai stabile appuntamento settimanale-mensile-periodicoconvieneleggerefinchèc'èlalucedelDìdiDurin, in cui scopriamo insieme gli eserciti migliori preparati dagli Hobbit-sti (pun intended) della nostra comunità.

Quest'oggi ho qui con me Federico con la sua bellissima... beh, potrei definirla "armata", ma in realtà sembra di essere più in una festa di famiglia o ad una sagra contadina, che su un campo di battaglia. Ciò nonostante, cercherò di trattenere i miei pensieri da drago malmestoso e, senza ulteriori indugi e battute, andrò a presentarvi questo capolavoro.





"C'è del buono in questo mondo è giusto combattere per questo"

Ciao Federico! Qualche settimana fa un amico mi ha parlato di una bellissima armata Hobbit comparsa ad un torneo e mi ha detto che sarebbe stata perfetta per l'Army of the Month. Devo dire che non sono affatto deluso, è davvero un bell'esercito quello che hai qui radunato. La domanda che sorge spontanea, di fronte all'idea di andare in guerra armato di bastoni, fiori e salsicce, è la seguente: perché hai scelto questa fazione?

Ciao Glaurung! Devi sapere che il motivo principale per cui ho scelto proprio gli Hobbit è correlato alla grazia, alla genuinità ed all'innocenza di questo popolo nell'immaginario tolkieniano. L'idea di collezionare un'armata piena di colore, carattere e sfaccettature diverse mi affascinava, come anche mi intrigava la sfida di approcciarmi ad un esercito eterogeneo di non combattenti, lontano da schemi ed uniformi convenzionali. Condurre in battaglia una lista di questo tipo è davvero divertente, nonché una grande sfida dal punto di vista di gioco. La fase pittorica è stata davvero ardua ma divertentissima, permettendomi di elaborare schemi di colori diversi ma simili, per rimanere legato al tema della riconquista della Contea a seguito della Guerra dell'anello. È indubbiamente un progetto hobbistico che consiglio a chiunque voglia scontrarsi con un modo di giocare e dipingere completamente nuovo.





Mi sembra sia una delle risposte più belle che ho mai ricevuto su questa rubrica. Trattandosi di un'armata così particolare, penso che sia facile affezionarsi a determinati modelli. Quali sono i tuoi pezzi preferiti, senza cui mai lasceresti la Contea?

Indubbiamente i 15 "Battlin' Brandybucks", cioè gli Hobbit miliziani che possono essere "promossi", ottenendo un profilo migliore, se si trovano nella stessa banda da guerra di Merry!



Per quanto siano belli e simpatici, sicuramente non hanno la possanza degli Esterling, sono privi di armatura e non molto efficaci nel ferire. Come si comportano in battaglia?

Come ti ho già detto, è possibile, pagando un upgrade di un punto, trasformare dei normali miliziani nei valorosi "Battlin' Brandybucks", a patto che facciano parte della warband di Merry. Questi modelli passano così ad avere un valore di forza nel loro profilo pari a 3 anziché 2! Questo, in associazione alla possibilità di equipaggiarli gratuitamente con ascia, li trasforma in piccoli ed ostinati procacciatori di guai a forza 4 per via del colpo penetrante caratteristico dell'ascia stessa! Non male per 5 punti di modello!



Tutto sommato devo ammettere che si tratta di tipetti piuttosto tosti, penso che persino i miei Esterling potrebbero incontrare qualche difficoltà nell'affrontarli. Grazie per il tempo che mi hai concesso e per aver condiviso con noi questi splendidi modelli.

Ci diamo appuntamento al prossimo episodio, che solo i Valar sapranno quando sarà! Grazie per essere stati con noi. Se volete comparire in questa rubrica, o conoscete qualcuno con una bella lista, contattatemi. Alla prossima!

A cura di Jacopo Favarotto - Glaurung

# PITTURA - CONSIGLI DELL'ESPERTO [A TECNICA DEL NMM]

Quante volte hai provato a dipingere armi o armature in NMM (Non-Metal Metal) sulle tue miniature ottenendo scarsi o nulli risultati?

### Cos'è il NMM?

Questa tecnica prevede la pittura di parti metalliche della miniatura senza l'utilizzo di colori con pigmenti metallici. Attraverso un gioco di luci ed ombre molto intenso è possibile insinuare nell'occhio dell'osservatore l'illusione dell'effetto di riflessione dei raggi luminosi tipico dei metalli. Il nostro esperto di quartiere *Ganjalf* ci propone una guida così da aiutare noi neofiti ad imparare questa affascinante tecnica di pittura.



 Innanzitutto stendi un grigio molto scuro uniforme su tutte le superfici della lama.

2) Decidi successivamente i punti di luce della lama facendo dei piccoli puntini bianchi. Non preoccuparti della loro precisione,



ATHER MATERIAL AND A FERSAM A



Circa a metà tra i puntini bianchi lascia una sottile striscia scura e ai due lati di essa comincia a sfumare aggiungendo al grigio di parten za bianco o azzurro in quantità piccolissime. Dipingi delle strisce di circa 1mm cercando di lasciare sempre la stessa distanza tra un passaggio e l'altro. Attento a calcolare quanto ti manca per arrivare al puntino bianco (punto di riflesso della luce) e regolati di conse guenza nello schiarire il grigio.

Arrivato a sfumare con un grigio azzurro molto chiaro dovresti esse re a 1-2 mm dal puntino bianco iniziale. Rendi omogenea la superficie con un quasi bianco, poi fermati.

4) Adesso devi delineare le parti sporgenti della lama con quello stesso colore molto chiaro.

Il pennello deve avere pochissimo colore e deve essere posizionato in perpendicolare rispetto allo spigolo che vuole essere delineato. Le setole devono toccare delicatamente le parti sporgenti con la parte centrale. Se non è possibile dovrai invece fare una fina e precisa lineatura con la punta del pennello.



### **Ulteriori** Consigli:

- Se gli stacchi tra un colore e l'altro sono molto visibili potresti cercare di omogeneizzarli applicando delle velature molto diluite di quasi bianco tirando verso i punti di maggior riflesso (questa operazione è rischiosa, se fai pratica questo passaggio non sarà necessario).
- Se la lama presenta delle scanalature applica una lineatura di grigio medio scuro nella zona interessata.
- Infine puoi tracciare delle finissime linee di 'quasi bianco' lungo la lama per simulare le intaccature presenti nel metallo. Queste linee devono essere estremamente sottili.

Scritta da Ganjalf

Revisione a cura di Marco Bertoncin - Imrahil di Dol Amroth

# 37° CONTEST DI PITTURA TEMATICA DEL SITO DELL'ANELLO "EROI DELLA TERRA DI MEZZO"

SECONDO CLASSIFICATO PRIMO CLASSIFICATO



MORGOTH



**LEONARDO** 





IMRAHIL DI DOLAMROTH



**GLAURUNG** 



ALERED91



ALLETG



MASTRO DELIRIO



FERDI 95



MINAS MORGUL



SHAGRAT



SAMILDANACH

Vuoi partecipare ai Contest di Pittura tematica del Sito Dell'Anello.º

Iscriviti sul sito su www.sitodell'anello.com e segui la sezione Hobby/Concorsi di Pittura



## GALLERY: PERCORRENDO LA CONTEA





SAMVISE IL CORAGGIOSO (SUPONY)

FREDEGARIO 'GRASSOTTO' BOLGERI



PALADINO TUC ALLA GUIDA DI UNA BANDA DI SCERIFFI



VECCHIO MAGGOT E CANI (MORSO, ZANNA E LUPO)



LOBELIA SACKVILLE- BAGGINS MENTRE LANCIA MOLTE-PLICI IMPROPERI AI RUFFIANI DI SHARKEY



TIPICA PENNICHELLA HOBBIT, TRA LA PRIMA E LA SECONDA COLAZIONE

Si ringrazia Valerio Gulino per miniature e foto

## I RACCONTI PERDUTI: LA LUNGA NOTTE DI GRASSOTTO BOLGERI

Lo sfrigolio del pesce fritto si alzò fino a sovrastare il placido frinire serale degli insetti e l'irresistibile, inconfondibile profumo di funghi riempì le narici di Fredegario Bolgeri.

«La cena è pronta!» annunciò Grassotto con voce squillante. «Forza, tutti a tavola! Frodo! Pipino! La cena, avanti! Merry! Dov'è Merry? Oh, eccoti qui. Avanti, Sam, l'aiola può aspettare, a tavola!»

Dalle vuote stanze della casa di Crifosso non giunse alcuna risposta se non il silenzio più assoluto. Grassotto si schiarì la gola, quindi si profuse nella migliore imitazione di uno hobbit che un altro hobbit avesse mai potuto fare, perlomeno al di quà del Brandivino.

«Cielo, che aroma delizioso! Forza, Sam, o non ne rimarrà», esclamò, nel tono saggio e pacato di Frodo.

«Sissignore, signor Frodo», ribatté con la voce onesta e servile di Sam Gamgee.

«Urrà per Grassotto! I funghi invece per me», scherzò allegramente come il giovane Pipino.

«Giù le mani, Peregrino! O ti servirai per ultimo», lo ammonì col fare dell'intraprendente Meriadoc.

Grassotto si affacciò guardingo alla finestra gettando occhiate alla siepe tutt'intorno. Alla pallida luce del tramonto nulla si muoveva e gli unici rumori che provenivano dal giardino erano il ronzio delle api e il lontano abbaiare di un cane. Soddisfatto del proprio operato, si allentò la cinta per poi accomodarsi a tavola. Disposti su cinque ampi piatti, cinque grossi pesci con la crosta e cinque generose porzioni di funghi fumanti aspettavano soltanto di essere mangiati.

«Se finger bisogna, che si finga per bene!» si era detto Grassotto all'indomani della partenza in gran segreto di Frodo e degli altri, e dopo un'intera giornata trascorsa nascosto sotto al letto per paura di vedersi comparire dinanzi un Cavaliere Nero, che tuttavia non era mai apparso, aveva deciso che tanto valeva interpretare a dovere il suo ruolo di depistatore. A partire dal cibo, ovviamente. Cinque nutrienti (prime) colazioni per cominciare, poi le seconde, il pranzo e una pennichella così lunga da valere anche per gli altri quattro assenti.

Parte dell'ingegnoso piano di far credere il signor Baggins definitivamente accasato a Crifosso comprendeva che Frodo si facesse ogni tanto scorgere intento a passeggiare per il giardino, nel caso in cui qualche curioso fosse venuto a ficcanasare al cancello. Indossando alcuni vecchi panni dell'amico, Grassotto si era imposto come regola quella di uscire di casa almeno tre volte al giorno. Spacciandosi per Frodo, o per meglio dire un Frodo alquanto in carne, trascorreva delle mezz'ore camminando avanti e indietro, tutt'intorno alla proprietà, le mani dietro la schiena, stando bene attento a dare sempre le spalle alla siepe per non farsi riconoscere. Per meglio calarsi nella parte, ogni tanto intonava una o due strofe delle canzoni che Frodo era solito cantare, ma quasi subito era costretto a desistere poiché se qualcuno l'avesse sentito si sarebbe immediatamente accorto che quello non era affatto Frodo. Conclusa la giornata con cinque bagni e cinque cene (e altrettanti spuntini), Grassotto si impegnava in lunghe conversazioni tra sé, sé, sé, sé e sé, imitando a turno le voci e le risate dei suoi amici (cosa che, a parer suo, gli riusciva parecchio bene), finché, esausto, non gli restava altro che andare a dormire.

Dopo la prima notte trascorsa da solo, all'insegna degli incubi e dei risvegli di soprassalto, si era convinto che lì dov'era non correva assolutamente alcun pericolo. Si trovava pur sempre nella Contea. Così le notti seguenti aveva dormito sereno e beato, spostandosi di tanto in tanto in uno degli altri letti per mantenere in piedi la sua recita fin nei minimi dettagli, la pancia piena come non mai e la certezza di aver fatto la scelta giusta. A lui sì che era andata bene! Altro che Vecchia Foresta, anelli magici e ombre in agguato. Naturalmente il suo pensiero era costantemente con i coraggiosi avventurieri e in cuor suo sperava che fossero giunti senza pericoli fino a Brea, ma per nulla al mondo avrebbe scambiato la sua posizione attuale con quella di Merry, di Sam o di Pipino.

Quella sera, tuttavia, una strana sensazione si era impadronita di Grassotto Bolgeri mentre compiva la sua solita ronda mascherata attorno alla casa. Per un istante, un brivido lo aveva colto e voltandosi di scatto gli era parso di vedere qualcuno muoversi al di là del cancello, tra gli alberi. Si era sentito come osservato, ma non da occhi hobbit, né da qualcosa di... vivo. Colto dallo spavento, si era affrettato a rientrare sbattendosi la porta alle spalle. Appostatosi dietro le tende, non aveva distolto lo sguardo un solo momento dall'ingresso della proprietà, fino a che non si era convinto del fatto che si era trattato solo di un brutto tiro giocatogli dal vento con la complicità di qualche animale selvatico. Non gli ci era voluto molto per riprendersi, a dire il vero. Era quasi ora di cena e il suo stomaco cominciava a borbottare. La vista del cesto di funghi e dei pesci appesi per la coda aveva fatto il resto. Niente è in grado di rinfrancare lo spirito di uno hobbit come il cibo, o la prospettiva di esso.

Un'ora più tardi, Fredegario mandò giù l'ultimo boccone e si lasciò andare ad un sospiro. «Più che Grassotto, tra non molto dovranno chiamarmi Grassone», si disse. «In vita mia, non credo d'aver mai mangiato tanto quanto in questi ultimi giorni!»

Ormai era calata la notte e fuori dalle finestre regnava l'oscurità. Si stava alzando la nebbia e dal giardino buio giungevano spifferi d'aria gelida, così Grassotto si alzò per chiudere le imposte. Sparecchiò velocemente la tavola e lavò i piatti, poi si spostò in salotto, lasciandosi sprofondare su una comoda poltrona davanti al camino. Fu allora che quel brivido lo colpì di nuovo: una sensazione di pericolo e paura, come se dalle pareti stesse della casa trasudassero intenzioni malvagie. Questa volta non gli fu semplice scacciare quei timori, poiché il cibo era finito e, soprattutto, le tenebre ora attanagliavano la Terra di Buck. Ancora una volta si sentì spiato da occhi ostili e ogni ombra generata dalle fiamme scoppiettanti del camino lo faceva sussultare. Sebbene le notti d'autunno fossero fredde, Grassotto sentì l'impulso di spegnere il fuoco.

«Credo proprio che me ne andrò a letto!» annunciò, imitando la voce di Frodo e cercando di mantenere la calma. «Buonanotte, cari hobbit!»



Dopo aver salutato Frodo per quattro volte e aver reso palese la voglia di dormire degli altri presunti abitanti della casa, Grassotto spense le ultime luci. La casa di Crifosso piombò nel buio e nel silenzio più totali, ma lui non aveva alcuna intenzione di coricarsi. Sentiva che presto sarebbe successo qualcosa, ormai era chiaro. Erano trascorsi già quattro giorni da quando era rimasto solo e nemmeno Gandalf si era fatto ancora vedere. Qualcosa decisamente non andava, e lo hobbit se ne era reso conto solo in quel momento.

Rimase immobile per qualche minuto, le orecchie tese a percepire ogni minimo rumore. Ben presto decise che l'attesa del pericolo era per lui quasi più angosciante del pericolo stesso. Facendo appello a tutto il proprio coraggio, Grassotto si disincastrò a fatica dalla poltrona e sgattaiolò fino alla porta d'ingresso, furtivo come solo uno hobbit sa essere. Pian piano girò la maniglia e lentamente la tirò verso di sé, quindi mise il naso fuori dall'uscio e cercò di distinguere qualcosa tra la nebbia e le tenebre.

Per poco il suo povero cuore non si fermò quando, proprio davanti a lui, al di fuori del giardino, Grassotto vide chiaramente un'ombra *muoversi*. Più nera della notte, si spostava tenendosi sotto agli alberi. All'improvviso, con

suo sommo stupore, vide il cancello aprirsi da solo. Pensò di avere le traveggole, di essere preda di un qualche incubo ad occhi aperti, eppure il cancello in effetti ruotò e poi si richiuse, il tutto senza il minimo suono e soprattutto senza una mano che l'avesse spinto. Questo era decisamente troppo per Grassotto Bolgeri. In preda al panico, con la fronte imperlata di sudore freddo, fece un passo indietro e per un istante se ne stette lì, come inebetito, a fissare il vialetto vuoto tremando come una foglia. Chiuse piano la porta e girò la chiave una, due, tre volte. «Quanto vorrei essermene andato anch'io nella Vecchia Foresta», sussurrò con un filo di voce.

## LA GAZZETTA DELL'ERIADOR

Furono ore interminabili quelle che trascorsero, tanto che a Grassotto parvero giorni interi. Ormai era notte fonda, ma da quando aveva visto quell'ombra sinistra e il cancello si era misteriosamente mosso per conto suo, non era più successo alcunché di strano. Ciò non era bastato a far calmare Grassotto, che anzi non si era fermato un solo istante. Per tutto il tempo era corso di stanza in stanza, poggiando l'orecchio su ogni finestra, ogni muro, nella speranza di sentire una voce amica, di sentire qualunque cosa, ma un silenzio di tomba regnava quella notte sulla Contea.

D'un tratto qualcosa attirò la sua attenzione e Grassotto scattò, appiattendosi contro la porta d'ingresso per ascoltare meglio. Un rumore! Non c'era alcun dubbio, era proprio un rumore! Pur attutito, dal viale giungeva inconfondibile il suono di zoccoli. Erano finalmente venuti a salvarlo!

«Un momento, Fredegario», pensò. «Ragiona! Hobbit in sella a dei cavalli? Impossibile. I cavalli li usa la Gente Alta… Alta come i Cavalieri Neri!»

Prima che potesse pienamente rendersene conto, vide che, dal buco della serratura e dalla stretta fessura tra le imposte delle finestre della cucina e del salotto, lembi di un'oscurità asfissiante, la stessa di cui era fatta l'ombra misteriosa, si stavano insinuando all'interno della casa. Eccoli di nuovo, dunque. Grassotto corse ai ripari, impugnando a mo' di spada il coltello da burro che aveva preso dal cassetto delle posate. Si nascose dietro una vecchia credenza e attese. Quanti fossero non lo sapeva, ma a giudicare dallo scalpitare dei destrieri era certo che almeno tre di loro avessero appena superato il cancello, e che in quello stesso istante stessero circondando la casa.

Grassotto si preparò al peggio e con orrore constatò che, per tutto il tempo in cui aveva atteso il palesarsi dei Cavalieri, a tutto aveva pensato fuorché ad un piano di fuga. «Ora o mai più», disse. «Se cingono d'assedio la casa, sono finito!»

Ormai non aveva più alcun senso restare. Che lui fosse o meno presente, i Cavalieri avrebbero comunque scoperto l'inganno. Prima che potessero tagliargli tutte le vie di fuga, Fredegario Bolgeri scattò verso la porta sul retro, sua unica salvezza. Si precipitò fuori e poi attraverso il giardino, dando a quelle ombre pane per i loro denti in fatto di elusività. Prima di lasciare Crifosso, si voltò rapidamente indietro e finalmente le vide. Le ombre erano lì, in piedi, ritte come statue, immobili e minacciose. Una di esse stava proprio di fronte all'ingresso principale. Con le ali ai piedi per il terrore, Grassotto corse così veloce da non doversi più preoccupare di essere chiamato Grassone. Ansimante, tagliò in mezzo ai campi in direzione della casa più vicina, quando il nitrito di un cavallo lo fece fermare proprio al limitare del terreno. Gli sfuggì un gridolino di spavento che non riuscì proprio a trattenere e per tutta risposta giunse un sibilo gelido e penetrante come la lama di un coltello. Un tonfo, e poi dei passi, ed ecco che un quarto Cavaliere Nero si erse al di sopra delle messi, fiutando l'odore della paura. Coperta dal manto e dal cappuccio neri come l'abisso, non c'era nient'altro che oscurità. Da una bocca invisibile uscì una parola strascicata. «Baggins.»

Grassotto urlò e riprese a correre, mentre il Cavaliere sguainava una lunga spada e si gettava al suo inseguimento. Non aveva alcuna speranza di batterlo in velocità, quindi zigzagò come impazzito per il campo cercando di confonderlo, poi puntò verso gli alberi con l'intento di nascondersi tra le fronde. Grassotto sentiva l'ombra incombere, sempre più vicina. Il suo sibilo glaciale era una pugnalata nel fianco del povero hobbit, sfinito e sul punto di crollare a terra. Eppure gli alberi erano lì, a pochi passi, forse ce l'avrebbe fatta a raggiungerli in tempo...

Ogni speranza residua nel cuore di Grassotto svanì, quando alte figure incappucciate emersero dalla boscaglia. «Altri Cavalieri Neri!» piagnucolò. «Questa è dunque la mia fine. Addio, caro Frodo! E addio anche a voi, Sam, Merry, Pipino! Spero che qualcuno scriva una canzone su di me. E ora avanti, maledetti Cavalieri! Ponete fine a questa sofferenza!»

Le figure ammantate lo superarono veloci come il vento, senza nemmeno degnarlo di uno sguardo. Grassotto vide lame strette nelle loro mani, scintillanti d'argento alla flebile luce della luna. Si voltò incredulo e vide il Cavaliere Nero indugiare, fronteggiato da quelli che aveva erroneamente scambiato per i suoi compari.

## LA GAZZETTA DELL'ERIADOR

«Indietro, servo di Mordor!» intimò uno degli incappucciati. La sua voce era ruvida e possente, ma allo stesso tempo fiera e rassicurante. «Indietro, e tornatene nell'ombra!».

Il Cavaliere lanciò un grido, parve di volersi battere con loro, ma alla fine si voltò e fuggì sibilando. Le gambe di Grassotto cedettero alla tensione ed egli scivolò lungo un tronco, tentando di capacitarsi del fatto che, non sapeva come, era ancora vivo. Due dei misteriosi incappucciati si lanciarono alle calcagna del Cavaliere, mentre gli altri si radunarono attorno a lui. Quello che aveva scacciato la creatura si chinò e gli porse la mano.

«Vi prego, no!» supplicò Grassotto. L'altro tuttavia lo afferrò per un braccio e lo rimise in piedi. Sotto il suo cappuccio, si intravide il volto di un uomo, la lunga barba grigia e uno sguardo nobile e coraggioso.

«Non temere, piccolo hobbit», disse. «Non abbiamo cattive intenzioni. Ma ora và, svelto! Penseremo noi agli Spettri da qui in avanti.»

«S-spettri?» balbettò Grassotto, confuso. «E v-voi chi...»

Ma gli uomini misteriosi si erano già allontanati ad ampie falcate. Uno di essi si voltò e gli sorrise. «Non c'è tempo. Corri! E non temere. Il nostro Capitano è con i tuoi amici.»

Detto questo, sparirono come erano giunti. Grassotto non li vide mai più, né seppe mai chi fossero. Con la testa piena di pensieri vorticanti e confusi su spettri, capitani e quant'altro, radunò le ultime forze che gli restavano e riprese a correre, deciso a fare l'unica cosa che avesse un minimo di senso in quella folle notte: dare l'allarme.

Finalmente giunse in vista di una casa e si precipitò alla porta, battendo disperatamente con i pugni e gridando aiuto. Gli aprì una coppia hobbit evidentemente contrariata per essere stata tirata giù dal letto dal suo trambusto e Grassotto crollò ai loro piedi, piangendo e delirando. «No, no, no! No, non io, non sono io che ce l'ho!»

Un gallo cantò in lontananza, annunciando l'imminente arrivo dell'alba. Grassotto, steso a terra, con il cuore che gli galoppava nel petto, fu certo di aver sentito uno schianto provenire dalla direzione di Crifosso. Ne ebbe la certezza quando, pochi istanti dopo, raggelanti urla cariche di collera riecheggiarono nell'aria. Ma c'era un altro suono che pian piano si levava in lontananza, sempre più forte e vicino, e altre grida, molte altre voci che come un coro giunsero a spazzare via la paura come la luce del sole giungeva finalmente a disperdere le tenebre.

Sveglia! Paura! Fuoco! Nemici! Sveglia!

Lasciandosi andare ad una risata, Fredegario Bolgeri accolse gioioso il Richiamo del Corno della Terra di Buck. «Sono ancora vivo, dopotutto», sospirò, prima di svenire.











## INSIDE THE GAME: IL TIRO

Siamo solo al primo turno di gioco e con la testa tra le mani hai atteso venti estenuanti minuti mentre osservi il tuo avversario muovere uno ad uno i suoi novanta Goblin. Nell'istante in cui le sue labbra si muovono per dire 'finito!', un grido di gioia ti nasce dentro alla possibilità di ridurre in poltiglia il suo esercito con i tuoi Elfetti dei boschi. Prendi in mano i dadi ed esclami: *Fase di Tiro!* 

Ahimè, quante volte ti è successo di ritrovarti con venti (o più) frecce nella faretra e di non scalfire minimamente l'esercito nemico? Dovendo così sopportare l'eterno spostamento di tutti i suoi miliardi di Goblin (o anche peggio, hobbit!) fino all'impatto dei due eserciti e facendo così finire la partita per fine tempo?

È stata veramente sfortuna? Oppure in realtà i tuoi arcieri sembrano forti su carta, ma in campo lasciano a desiderare? In questo articolo analizzerò approfonditamente le competenze di tiro di tutte le unità presenti nel nostro affascinante gioco attraverso un po' di calcolo probabilistico, affinché tu possa avere ben chiaro le potenzialità delle tue unità ed eventualmente scegliere la più idonea al tuo stile di gioco ben consapevole dei risultati medi che essa può portare nel tavolo.

Prima di affrontare nel dettaglio questo discorso, desidero fare alcune premesse:

- Il calcolo combinatorio è un metodo matematico che permette di calcolare le probabilità che un evento avvenga date certe circostanze ben definite. La combinatoria è una scienza che diventa precisa quando è considerato un numero di eventi molto elevato, di conseguenza non è possibile aspettarsi precisione nei tiri che avvengono in una partita singola, ma considerato l'insieme di tutte le partite giocate nella vita di un giocatore, i numeri qui sotto mostrati divengono indubbiamente verosimili.
- In questa analisi sono considerate solo le capacità di tiro di unità Warrior e l'effettiva forza delle armi che essi posseggono; sono anche considerate tutte (o quasi) le abilità che influenzano i dadi del tiro nel gioco. Non sono d'altra parte considerate tutte le abilità peculiari degli eroi ed i limiti di movimento dovuti al tipo di arma, come anche le altre caratteristiche dell'unità, che possono chiaramente influenzare la scelta di un tipo di unità al di sopra di un altro. Le armi considerate sono quelle comprese tra forza 1 e forza 4 per evitare tabelle enormi e poco comprensibili.



L'obiettivo di questa analisi è di comprendere le potenzialità delle proprie truppe, non tanto del modello con specifiche particolarmente fuori dalla norma, poiché esso non entrerà mai nell'ambito combinatorio-probabilistico. Ricordo inoltre che alcune unità potrebbero risultare più o meno efficaci in base all'esercito dell'avversario, è per questo comunque necessaria una buona dose di esperienza e buonsenso per comprendere e collimare questi dati.

Innanzitutto, vediamo di scindere il tiro nelle sue tre componenti principali, così da poter lavorare con più chiarezza.

#### Abbiamo infatti:

**Tiro per Colpire**: Questo tiro di dado è funzione del valore di <u>Maestria</u> (Tiro) presente sulla scheda caratteristiche del tiratore. È inoltre influenzato dall'eventuale <u>spostamento</u> del modello ed <u>abilità speciali</u>.

**Tiro/i di Frapposizione**: Questo tiro (o tiri) di dado è presente solo nel caso di <u>frapposizioni</u> tra il tiratore ed il bersaglio e dipende quindi dal terreno e dal campo in cui si gioca, o eventualmente da cavalcature o altri intralci. Può essere influenzato inoltre da Precisione Eroica o abilità speciali.

**Tiro per Ferire**: L'ultimo tiro di dado è invece influenzato da un fattore del tiratore (la <u>Forza dell'arma da tiro</u>) e da un fattore del bersaglio (la sua <u>Difesa</u>), oltre che da ulteriori <u>abilità speciali</u> come *Frecce avvelenate*.

Essendo queste tre tipologie di tiro indipendenti, è possibile studiarle separatamente per poi combinare le probabilità per semplice moltiplicazione dei tre valori:

Probabilità di infliggere una ferita = (P. di Colpire) \* (P. di Frapposizione) \* (P. di Ferire)

L'evento combinatorio che analizzeremo risponderà alla domanda "Quanto probabile è infliggere una ferita ad un bersaglio con un solo tiro di proiettile?". Le condizioni, e quindi il risultato, varieranno in base ai fattori presentati sopra ed il valore risultante sarà sempre un numero compreso tra 0 e 1 (riportabile in percentuale semplicemente moltiplicandolo x100).

I valori si basano sul semplice fatto che la probabilità di ottenere un certo valore (Value) con un D6 è pari a

$$P = \frac{7 - Value}{6} \quad \text{con } Value = 1 \to 6$$

sebbene il calcolo diventi velocemente complesso con il ritiro del dado in certe condizioni o la necessità del doppio dado per ferire.



Diventa importante comprendere che eventi come "Quanto probabile è infliggere almeno una ferita con 6 tiri di dado" o "Quanto probabile è non infliggere alcuna ferita con 8 tiri di dado" sono calcolati attraverso espressioni differenti e più complesse di quella riportata sopra.

Le tabelle sottostanti non rispondono (direttamente) a queste domande, ma permettono comunque di interpretare (in prima approssimazione) una risposta valida ad esse.

κοΐμογοιδρηΰΕΥ, "βουζαρομίνος" "Υκοΐμογομίς ΕΥ." αθροδιμό βου μένος Βουζαροιδρηδιείς. "βουζαροιδρηδιείς." "βουζαρ

## PROBABILITÀ DI COLPIRE:

Nоме	Maestria (Tiro)	Abilità Speciali	Probabilità di colpi- re	PROBABILITÀ DOPO SPOSTAMENTO
Varie	2+	-	0.83	0.67
Varie	3+		0.67	0.50
Varie 4+		-	0.50	0.33
Varie	5+		0.33	0.16
Blackroot Vale Archers	3+	Lord of the Black- root Vale (Duinhir)	0.78	0.58
Rivendell Mo- dels	3+	Rivendell Army Bonus	0.89	0.75
Mordor Orc Ca- tapult	4+	Troll	0.75	-

## PROBABILITÀ DI SUPERARE LA/LE FRAPPOSIZIONE/I:

Tipo di frapposizione	PROBABILITÀ DI SUPERAR- LA	PROBABILITÀ CON PRECISIONE EROICA
Bassa (3+)	0.67	0.89
Media (4+)	0.50	0.75
Alta (5+)	0.33	0.56



## PROBABILITÀ DI FERIRE:

FORZA ARMA	DIFESA 3	DIFESA 3 DIFESA 4		DIFESA 6	DIFESA 7	DIFESA 8	DIFESA 9	DIFESA 10	
1	0.33 0.17	0.17	0.08	0.06	0.03	NaN	NaN		
2		0.33	0.17	0.17	0.08	0.06	0.03	NaN	
3		0.33	0.17	0.17	0.08	0.06	0.03		
4	0.50	0.50	0.33	0.33	0.17	0.17	0.08	0.06	

Se consideriamo la Probabilità di Ferire sotto l'effetto di abilità speciali come Frecce avvelenate la tabella risulta invece essere quella sottostante. [P + 1/6 \* P]

FORZA ARMA	DIFESA 3	DIFESA 4	DIFESA 5	DIFESA 6	DIFESA 7	DIFESA 8	DIFESA 9	DIFESA 10	
1	0.38 0.19	0.19	0.19	0.11	0.08	0.04	NaN	NaN	
2	0.38	0.38	0.19	0.19	0.11	0.08	0.04	NaN	
3	0.58	0.38	0.38	0.19	0.19	0.11	0.08	0.04	
4	0.58	0.58	0.38	0.38	0.19	0.19	0.11	0.08	

Infine, se consideriamo la Probabilità di Ferire sotto l'effetto di abilità che permettono di ritirate tutti i tiri per ferire (come *Dead-eye Shot*), le probabilità migliorano nel seguente modo. [P + (1-P) \* P]

FORZA ARMA	DIFESA 3	DIFESA 4	DIFESA 5	DIFESA 6	DIFESA 7	DIFESA 8	DIFESA 9	DIFESA 10
1	0.56	0.31	0.31	0.23	0.17	0.09	NaN	NaN
2	0.56	0.56	0.31	0.31	0.23	0.17	0.09	NaN
3	0.75	0.56	0.56	0.31	0.31	0.23	0.17	0.09
4	0.75	0.75	0.56	0.56	0.31	0.31	0.23	0.17

Bene! La parte noiosa di matematica è conclusa. Ora finalmente possiamo fare un po' di osservazioni più pratiche che ci permetteranno di comprendere meglio tutti i numeri sopra riportati.

(Poiché ai fini di confronto non è di interesse, la probabilità di frapposizione non è considerata nelle prossime osservazioni, le unità inoltre sono considerate non essersi spostate.)

Guardie della Cittadella o Rangers? Questa è una diatriba che sorge spesso tra i giocatori di Minas Tirith e che possiamo (almeno parzialmente) risolvere con queste tabelle. Essendoci una differenza di Forza nell'arco è necessario considerare più ipotesi di bersaglio.

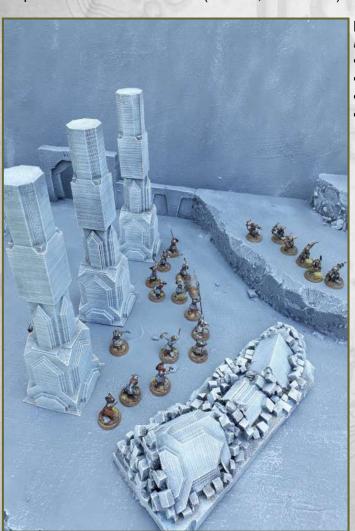
Possibilità di infliggere una ferita: [P. di Colpire \* P. di Ferire]

- Difesa 4: Guardie della Cittadella 16,5%, Rangers 22,1%, Guerrieri di Minas Tirith 16,5%;
- Difesa 5: Guardie della Cittadella 16,5%, Rangers 11,4%, Guerrieri di Minas Tirith 8,5%;
- Difesa 6: Guardie della Cittadella 8,5%, Rangers 11,4%, Guerrieri di Minas Tirith 8,5%;
- Difesa 7: Guardie della Cittadella 8,5%, Rangers 5,4%, Guerrieri di Minas Tirith 4,0%

È quindi osservabile che, considerate solo le specifiche di tiro, non vi è una risposta sempre vera al quesito. I due tipi di unità sono situazionali, e la loro efficacia dipende moltissimo dal tipo di esercito che si affronta, i Rangers performano meglio delle Guardie contro unità a Difesa 4 o 6, ed invece contro Difesa 5 o 7 risultano più performanti queste ultime. È infine interessante osservare come i Guerrieri di Minas Tirith equipaggiati con arco, considerati (a buon ragione) assai scarsi, performano pari alle Guardie della Cittadella contro unità a Difesa 4 o 6, possono forse trovare un loro piccolo spazio in talune partite al fine di risparmiare qualche punto? Lascio a voi la discussione!



*Una breve* analisi *vorrei farla su Isengard*, mettendo a confronto Uruk-Hai Balestrieri (Forza 4, Gittata 24") ed Esploratori Uruk-Hai con arco (Forza 3, Gittata 18").



Possibilità di infliggere una ferita: [P. di Colpire \* P. di Ferire]

- Difesa 4: Balestrieri 25,0%; Esploratori 16,5%;
- Difesa 5: Balestrieri 16,5%; Esploratori 16,5%;
- Difesa 6: Balestrieri 16,5%; Esploratori 8,5%;
- Difesa 7: Balestrieri 8,5%; Esploratori 8,5%.

È chiaro come a prima vista, considerata anche la maggior gittata delle loro armi, i Balestrieri siano nettamente superiori agli Esploratori. Se però noi andiamo ad osservare meglio le statistiche di questi ultimi ci accorgiamo che, se potenziati in Marauders da Mahur, ci ritroviamo con un'unità che risulta comunque più economica di 1 punto rispetto ai Balestrieri, ma con una grande mobilità, poiché possono muoversi di 4" e tirare. Risultano comunque ugualmente efficaci (se rimasti fermi) contro unità a Difesa 5 (tipicamente Rohan) o a Difesa 7 (Khazad Dum o Minas Tirith).

Dall'altro lato i Balestrieri sono minacce facilmente aggirabili per uno stratega con un po' di esperienza. Un campo di battaglia mediamente coperto metterà molto in difficoltà i tuoi tiratori statici; mentre gli Esploratori, velocemente riposizionabili, permettono un tiro senza tregua sui supporti dell'avversario e sui bersagli chiave una volta fiancheggiato lo schieramento nemico.

" Thorzagaping Conzagoraja Cf. apublificaging Cf Thorzagoraling Cf. Thorzag

Desidererei infine confrontare le 3 formazioni che più causano collasso di fegato all'avversario quando le schierate: Guerrieri di Rivendell con arco sotto l'effetto dell'Army Bonus, Arcieri di Val Radicenera sotto l'effetto di Lord of the Vale di Duinhir e di Tiro Eroico, Guerrieri Haradrim sotto l'effetto di Master of Poisons del Traditore.

Anche in questo caso, a causa della differenza di Forza dell'arco, è necessario considerare caso per caso i diversi bersagli.

Possibilità di infliggere una ferita: [P. di Colpire \* P. di Ferire]

- Difesa 4: Rivendell 29,4%; Val Radicenera 43,7%; Haradrim 28,0%;
- Difesa 5: Rivendell 29,4%; Val Radicenera 24,2%; Haradrim 15,5%;
- Difesa 6: Rivendell 15,1%; Val Radicenera 24,2%; Haradrim 15,5%;
- Difesa 7: Rivendell 15,1%; Val Radicenera 17,9%; Haradrim 11,5%.

È evidente che, considerato il singolo modello, gli Haradrim risultano molto svantaggiati rispetto alle altre due scelte (sebbene risultino comunque ben al di sopra della media). D'altra parte c'è da considerare fortemente il fattore quantità, ed infatti se delle prime due liste è possibile portarsi al massimo 1/3 dell'esercito (che risulta essere una manciata di modelli per gli elfi), grazie all'economicità dei modelli ed al bonus armata dell'Orda del Serpente, è possibile portarsi un numero elevatissimo di arcieri Haradrim che risulterà estremamente fatale in uno scontro tra arcieri, o anche direttamente contro la prima linea nemica.

Messi da parte gli Haradrim, è chiaro come sia di nuovo situazionale il confronto tra Rivendell ed Arcieri di Val Radicenera. Chiaramente questi ultimi, nonostante abbiano l'alpha di danno più elevato (eccetto contro Difesa 5), per avere le probabilità descritte sopra devono sottostare a rigide condizioni (non muoversi, essere a 6" da Duinhir ed essere sotto l'effetto di un Tiro Eroico) che non sono sempre applicabili. Con i Val Radicenera i risultati contro eserciti a bassa Difesa, come Umbar e Haradrim, sono però chiaramente devastanti, tant'è che approssimativamente una freccia ogni due (o una freccia ogni quattro contro unità a Difesa 5-6) adnrà a segno, infliggendo così all'avversario perdite molto ingenti già dai primi turni.



Questi arcieri risultano comunque essere sopra la media anche senza l'utilizzo del punto possanza (grazie all'abilità di Duinhir) e per questo risultano una scelta molto allettante per una monolista Feudi.

I guerrieri di Rivendell devono sottostare a condizioni meno rigide, poiché è solamente necessario che essi siano a 6" da Elrond e che non si siano mossi durante il turno per poter usufruire dell'Army Bonus. La loro forza sta nella costanza: essi infatti non necessitano di punti Possanza o Volontà da spendere affinché la loro abilità si attivi. Dall'inizio alla fine della partita, se non disturbati, decimeranno le fila dell'avversario senza tregua, una manciata di unità per volta, dicendo la loro anche in corpo a corpo nel caso fossero ingaggiati (al contrario di arcieri di Val Radicenera e Guerrieri Haradrim, le cui capacità di duello lasciano molto a desiderare).

က်သုံးမျှသေတြသည် မြှင့် မိုက်သုံးမျှမျှည်သုံး မြို့လည်းမျှလမျှသို့ မြင့် မြို့သည်မြို့ မြို့သည်မြို့ မြို့လည်းမ

## LA GAZZETTA DELL'ERIADOR

Molteplici sono i confronti e le analisi che portano ad interessanti riflessioni e che io non ho affrontato in questo articolo. Lascio qui però la possibilità, a chiunque sia interessato, di potersi fare i propri conti, così da valutare al meglio i pro ed i contro di ogni unità che porterà in battaglia, sperando che queste tabelle possano essere uno spunto di riflessione per la creazione di un'armata competitiva alternativa alle liste tipicamente portate ai tornei oggigiorno.

Voglio però chiudere ricordando un fondamento importante di questo gioco:

Se l'avversario è toccato dalla dea bendata, o se tu ti trascini dietro un macigno di sfortuna, non ci sarà mai strategia o lista che tenga il confronto. I dadi danno, i dadi prendono.

A cura di Marco Bertoncin - Imrahil di Dol Amroth

"Molti di quelli che vivono meritano la morte, e molti di quelli che muoiono meritano la vita. Tu sei in grado di valutare, Frodo? Non essere troppo ansioso di elargire morte e giudizi. Anche i più saggi non conoscono tutti gli esiti. "

kožagoslipniž G.J. Yvožagajžiji & Yvožagkyčiji G.J. - ižpniž žiljegniji & Č. ikožagoslipnič A



## REPORT DELL'ARDACON 2019 BY TEAM ITALIA [A PIÙ GRANDE BATTAGLIA DEL NOSTRO TEMPO

L'Ardacon 2019 ha superato nuovamente se stesso, battendo ogni precedente record di presenza, con ben 229 iscritti al torneo principale che ha occupato il sabato e la domenica, ovvero lo SBG World Team Championship.

Oltre ai numeri, questa edizione del torneo organizzato da James Clark ha visto altri notevoli cambiamenti, quali la prima edizione dell'International Masters Invitational, la competizione a eliminazione diretta tra i vincitori di 15 tornei selezionati in vari luoghi del mondo. La nostra comunità ha partecipato con il vincitore del Final2018: Cris (Cristian Di Donna), di cui parlerò dopo.

Altra enorme novità è stata la piattaforma tourn.ee, con cui l'intero evento è stato gestito, dai punteggi (ahimè), agli abbinamenti, al timer di ogni partita, alle votazioni per il giocatore più sportivo. L'ho trovata un'eccezionale innovazione; mi ha davvero colpito, anche se sicuramente si può ancora perfezio-



Infine ci sono state modifiche più o meno gradite anche al "contorno": esteticamente una secondo me azzeccata scelta cromatica basata sul giallo e l'azzurro delle luci, commercialmente una triste assenza dello stand Forgeworld-GW e delle relative novità in esclusiva. Sul lato dell'hobby rinforzata la mostra e i cosplay, mentre indebolita la competizione pittorica, che non è stata data in gestione agli olandesi come invece l'anno scorso.

Venendo alle competizioni e nello specifico ai nostri quattro membri della spedizione del Sito, ripartiamo da Cris e dal suo esclusivo torneo del venerdì.

Con una lista di Mordor con Re Stregone, Maresciallo Oscuro e Shagrat "capoguerra", ha affrontato i migliori araldi delle altre competizioni internazionali.

Agli ottavi di finale ha giocato quasi in casa, affrontando Antonio Santariello, rappresentante della squadra svizzera, ma qualificato come vincitore dell'evento tedesco e soprattutto per metà italiano.



Cris, seppur dovendo ammettere un po' di sfortuna nei dadi di Antonio, ha meritatamente vinto la partita contro questo ottimo giocatore ed è passato ai quarti, pronto per affrontare Kylie Stevenson: la finalista australiana dell'Ardacon2018. Contro di lei termina il percorso comunque positivo di Cris all'interno della competizione, considerando che poi Kylie vincerà l'evento, con la sua lista di Angmar. Insomma sconfitto solo dalla campionessa.

## LA GAZZETTA DELL'ERIADOR

Mentre Cris giocava con Antonio, io, Tom e Mattia ci siamo riscaldati con il Chaos in Arda, versione americana del nostro Tutti contro Tutti del Final (che in mia opinione resta mooolto meglio). Lo spirito della partita è estremamente for fun (al mio tavolo ho affrontato i 3 troll de Lo Hobbit e il carro con eroi dei nani da 500pt). Segnalo comunque che Tom e Mattia hanno vinto i loro tavoli, mentre io sparivo totalmente dal campo.

Mentre invece Cris si dava all'alcool dopo la sconfitta con Kylie, le coppie Mattia-Me e Tom-Santi (il capo spedizione spagnola) sono scese in campo nell'Ardacon Doubles.

Questo torneo mediamente competitivo utilizza gli Oath (obiettivi da scegliere per ciascuna partita) come poi nello SBG-WTC, che come vedremo saranno causa di "moccoli" nostrani.



lo e Mattia abbiamo portato un'alleanza 400+400 Isengard-Mordor, composta rispettivamente da Saruman, Grima, Balista e orchi e Re Stregone, Guritz, e truppa varia, per un totale complessivo di 38 modelli.

Alla prima partita affrontiamo in Heirlooms due simpatici gallesi, con alleanza Far Harad e Harad, che includeva un Mumak. Buoni giocatori, ma lista gestibile per i nostri maghi, che ci fanno completare anche l'Oath selezionato: Saruman e Re dovevano uccidere ciascuno almeno un eroe nemico.

Il Re ha ucciso un capitano mahud precedentemente appiedato da una folata, mentre Saruman ha dato il colpo di grazia al capitano del mumak, precedentemente ferito da un dardo nero del Re: perfetta sinergia!

Vinciamo solo 6 a 0 in quanto il warg che avrebbe raccolto automaticamente la reliquia è stato ucciso da una freccia prima di completare l'opera.

Per darvi un'idea della grandezza della competizione, con 35 punti su 35 (30 di vittoria + 5 di oath) e 6-0 di punti vittoria, ci troviamo in 39esima posizione.

Affrontiamo quindi due olandesi di rivedibile bravura, che portano uno esterling e uno il Corrotto su bestia e due troll di Mordor.

La nostra balista uccide gli ultimi tre modelli citati, mentre col resto sterminiamo completamente gli esterling (il nostro oath prevedeva di eliminare dal campo uno dei due avversari, quindi di nuovo completato!).

Giungiamo quindi ai tavoli alti a giocare l'ultima partita, contro un ottimo giocatore olandese e la sua ragazza. Schierano Gwaihir, 2 aquile, Barbalbero con hobbits e un ent. Lo scenario è però Seize the Prize, quindi la vittoria non è affatto scontata!

Falliamo per 3 volte il test per dissotterrare l'anello, permettendo a Gwahir di piombarvi addosso e prenderlo! Così facendo il compito diventa più arduo, ma Guritz fa gli straordinari uccidendo un aquila e resistendo due turni a Barbalbero. Nel frattempo la balista abbatte un ent e i due maghi riconquistano il possesso dell'anello. Usando Obbligo-Compel l'anello viene fatto cadere dagli artigli di Gwaihir. Il Re Stregone lo raccoglie da terra e lo passa a Saruman che, ancora a cavallo, si muove per uscire dal bordo nemico. Purtroppo si fermerà a 2" dall'obiettivo, non consentendoci di fare 12-0, ma solo 10.

Non riusciamo inoltre ad uccidere Gwaihir e quindi a completare il nostro Oath (che prevedeva la morte di entrambi loro leader).

Concludiamo quindi con tre vittorie e 2 Oath conseguiti, pari a 100 punti torneo, 28 punti vittoria e 28 di delta punti vittoria.

Peccato che... la classifica dica 95. Non sappiamo esattamente cosa sia successo, ma qualcosa non ha funzionato nell'inserimento dei punteggi in una delle prime due partite. Questo scherzetto ci consegna alla storia al quarto posto, invece che al secondo!

Passiamo più rapidamente al WTC. 6 partite, più la finale in diretta streaming tra il primo e il secondo in classifica al termine delle prime 6.

Porto una lista di 27 pezzi. Alleanza gialla tra Isengard, Mordor e Khand. Estremamente divertente per i miei

gusti.





In prima partita affronto un bravo irlandese in Heirlooms. Per sua sfortuna gioca Theoden (e io Grima) e vince la prima iniziativa. Potendo vedere dove schiera, mi regolo di conseguenza e riesco a mettere la banda di Saruman e quella del Khand vicinissime a quella di Theoden. Il calpestamento dei carri inoltre non conta come carica quindi sin dal primo turno le guardie reali di Rohan sono state investite dai due pirati della strada. Una strage sopra media, col capitano del Khand che abbatte 5 guardie in fila e uccide anche un indebolito Theoden in combattimento.

Al terzo turno è già in rotta e senza leader, ma la partita rimane in bilico fino alla fine dato che non si trova la reliquia e Gamling con stendardo è ancora vivo. Ma all'ultimo turno Gamling fallisce il test per la rotta e fugge. Vinco 6 a zero, in quanto non riesco a prendere la reliquia. Completo anche il mio Oath, che prevedeva di uccidere il 75% dell'esercito nemico.



Alla seconda affronto in Fino alla Morte George, inglese non molto bravo ma decisamente simpatico, che schiera Erebor guidata da Thror e Girion con la Windlance. Qui il Signore delle Ombre fa gli straordinari per proteggermi dal tiro. Con gli eroi e i carri avanzo e coi maghi riesco a uccidere il suo stendardo e a ferire Thror. Ciò mi porta sul 3 a 0. A quel punto ripiego e sto sulla difensiva. Purtroppo non riesco a completare l'Oath (nessun mio eroe ferito o che abbia speso punti fato) in quanto una freccia ferisce il capo del Khand.

Terza partita contro il gallese David che porta una bella Minas Tirith con Gandalf, Hurin e Madril. Contesa dei Campioni con Saruman contro Gandalf il Bianco. Utilizzando i trucchetti della folata, il suo Gandalf si ritroverà perennemente steso, fino poi essere ucciso (dopo parecchia – e statisticamente eccessiva- fatica) dalla mia bestia alata.

Di nuovo contro ogni statistica, Saruman non riesce in 4 turni a uccidere un singolo fante di Minas Tirith, tenendo la partita sullo 0 a 0.

Con un sospiro di sollievo all'ultimo turno riesco sia a mandarlo in rotta che a uccidere una Guardia della fontana con Saruman.

In tutto ciò mi ero dimenticato di aver ferito Gandalf con una folata in precedenza, quindi in realtà stavo già vincendo 1 a 0 da parecchi turni. Segniamo quindi solo 5 a 0 invece che 6, ma poco conta.

Quarta partita di nuovo contro un gallese, non fenomenale, ma con una lista molto ostica per me: 44 uruk hai arrabbiati in Conquista e Controlla. Al primo turno inoltre commetto la brutta dimenticanza di non usare la regola del Signore delle Ombre e le sue balestre mi uccidono ben 4 numenoreani neri.

Con poche speranze di vincere, mi concentro sull'uccidere Lurtz, il suo leader, che ci lascia con la sua scorta di possanza, ucciso da una folata. I carri restano impantanati tutta la partita (anche se in fondo il capitano ucciderà almeno un 5 modelli) e la balista sparacchia uccidendo al massimo un paio di uruk hai. Ma il mio avversario non dà il colpo di grazia e mi permette di far sedere l'inattaccabile Grima sull'obiettivo centrale, mentre il Signore delle Ombre va a conquistare quello da me più lontano.

Ai lati il nemico ha il controllo, ma Saruman detiene il controllo del mio obiettivo più vicino. Vado per la prima volta in rotta, anche a causa della dimenticanza iniziale, ma vinco comunque 7 a 5. Non completo

Dopo una ritemprante dormita si arriva alla domenica, con la partita numero 5 al tavolo 5. Lo scenario mi spaventa dati i miei numeri scarsi: Ricognizione contro 44 modelli di Minas Tirith guidati da Aragorn Re e Galadriel Lady. Qui la fortuna mi volta le spalle.

Perdo 5 fondamentali spareggi per movimenti eroici consecutivi, permettendo al mio forte avversario (Dylan) di non subire l'ira dei maghi e dei carri.

Grazie al solito infame Grima, sono in vantaggio 3 a 0 facendolo scappare, ma all'ultimo turno la sfortuna degli spareggi ovviamente porta a compimento il danno. Finisco in rotta e Saruman viene raggiunto e ucciso da

Perdo quindi 5 a 3, col rammarico di aver perso una partita già vinta, ma tristemente influenzata dagli spareggi. Comunque contento della prestazione mia e della lista, in quanto nessuno dei suoi modelli è uscito dal mio bordo.

Perdo quindi l'occasione di giocare la sesta partita ai tavoli altissimi e di venire sbaragliato in un'esplosione di gloria da gente come Jay, Kylie o Ed.

1st Place - Damian Dudasz (Klusek)

Created by Damian Dudasz (Klusek)

★ This list's General is Goblin King

Warband 1 led by Goblin King (130 points)

18 x Goblin Warrior with pick (72 points)

Tournament Points:

Damian Klusek Dudasz World Championship

**Points Total** 

748

Number of wins: 7

Model Count

63

Dadi dell'avversario: pessimi a dire poco.

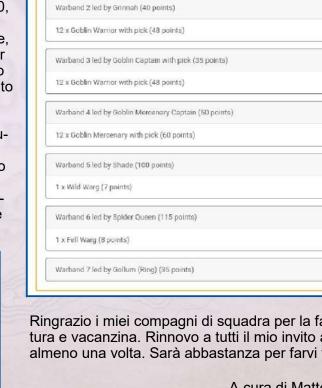
Beffardamente, compenso le sfighe della partita precedente contro un povero malcapitato olandese.

Scenario favorevole: Signori della Battaglia

Lista avversaria perfetta da affrontare: Monomorannon con Re stregone, Gothmog e Guritz.

Partita senza storia, 12-0 in cui perdo 3 modelli (un numenoreano, Grima ucciso da un dardo nero e il Signore delle Ombre perché gli faccio finire io la volontà) e completo l'Oath che mi obbligava a uccidere tutti e tre i suoi eroi.

Concludo con 160 punti (2 soli Oath) su 210, in sedicesima posizione generale. I miei compagni di squadra fanno anche loro bene, permettendoci di dire che sia stata la miglior spedizione italiana all'Ardacon fino a questo momento. Tom chiude 22esimo, danneggiato da una sfortunata sconfitta in prima partita, seguita da 4 vittorie e un pareggio (e 3 Oath). Mattia e Cris vincono 3 partite ciascuno. Così finisce il nostro torneo, mentre la finale vede vincere il polacco Damian contro l'inglese Callum. Damian vince con un'alleanza rossa che include goblin town, fantasma e regina ragno. Un bello smacco per le faq anti-alleanza rossa di poche settimane fa.



Ringrazio i miei compagni di squadra per la fantastica avventura e vacanzina. Rinnovo a tutti il mio invito a parteciparvi almeno una volta. Sarà abbastanza per farvi tornare!

A cura di Matteo Carnelli - Seo

Victory Points: 60

**Army List Summary** 

Dark Denizens of Mirkwood

Goblin-town Angmai

Difficulty metric: 193

Team Italia con James Clark (Organizzatore Ardacon)

## Profili della Terra di Mezzo Hobbiville

Con i nuovi eroi aggiunti al Gioco di Battaglie Strategiche nella Terra di Mezzo dal supplemento Scouring of the Shire la lista de La Contea è arrivata a 20 eroi con nome, record che condivide con Mordor. Nonostante questa enormità di personaggi nella Contea c'è solo un tipo di eroi senza nome: i Dunedain, che possono essere inclusi nella lista solo se questa contiene anche Gandalf.

Per questo motivo ho pensato di creare un paio di profili homemade per degli eroi Hobbit senza nome, da poter utilizzare nelle partite casalinghe. Ovviamente questi profilo non possono essere usati durante i tornei, ma sono sufficientemente bilanciati perché possiate sfruttarli quando giocate tra amici (sempre che il vostro avversario acconsenta) o quando create degli scenari.



Mv	F	S	D	Α	W	С	М	W	F
4"	2/3+	2	3	1	1	4	2	1	1

### EQUIPAGGIAMENTO Mazza (*Club*)

#### **AZIONI EROICHE**

- Risoluzione Eroica (Heroic Resolve)
- Marcia Eroica (Heroic March)

#### **OPZIONI**

Forcone ......5 pun

Forcone - è un'arma a una-mano-e-mezza che può utilizzare il Colpo Speciale Pungalata (*Stab*) e può supportare come fosse una lancia.

#### **REGOLE SPECIALI**

Resistente alla Magia, Tira le Pietre (gittata 8", Forza 1)



Mv	F	S	D	Α	W	С	М	W	F
4"	2/3+	2	3	1	2	4	1	1	1

Uno Hobbit Primogenito può essere inserito solo nella banda di uno Hobbit Capofamiglia. Uno Hobbit Capofamiglia non può avere più di uno Hobbit Primogenito nella sua banda.

EQUIPAGGIAMENTO Mazza (*Club*) o Pugnale (*Dagger*)

REGOLE SPECIALI Resistente alla Magia, Tira le Pietre (gittata 8", Forza 1)

A cura di Ferdinando Marchisio - Ferdy95



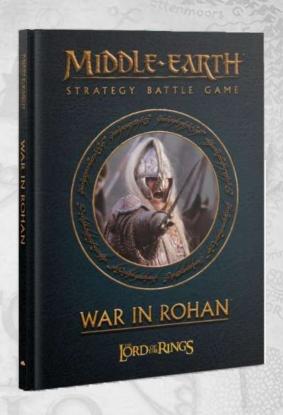
## SCRUTANDO NEL PALANTIR QUALI NOTIZIE DAL MARK?

Nel bel mezzo di agosto mamma Games Workshop ha deciso di lanciare una grande notizia: il prossimo supplemento per il Gioco di Battaglie Strategiche nella Terra di Mezzo si chiamerà War in Rohan.

Per ora sappiamo che in questo nuovo supplemento troveremo molti scenari narrativi e delle nuove Legioni Leggendarie, che con questo arriveranno dei nuovi elementi scenici e il rifacimento in plastica di alcune vecchie miniature, ma i dettagli rivelati sono ancora pochi.

Questo ci permette di dilungarci con speculazioni e sogni ad occhi aperti, nella speranza di non prendere una brutta facciata contro al muro, ma i risultati portati dalla Games Workshop con i primi due supplementi (Gondor at War e Scouring of The Shire), mi fanno sentire abbastanza ottimista, e spero davvero che questo terzo volume possa portare un grande slancio ad un gioco ormai rilanciato ed in salute.

Ma cosa ci potrebbe essere nel supplemento War in Rohan? O meglio ancora, cosa mi piacerebbe che ci fosse?

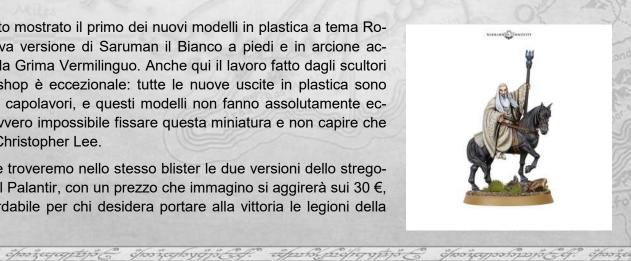




Iniziamo col parlare delle notizie ufficiali, col supplemento verrà prodotto un nuovo elemento scenico che rappresenta una casa rohirrim. Non sappiamo ancora se sarà in plastica o in resina, ma la struttura modulare permetterà sicuramente di ottenere molte case diverse tra loro, con una resa finale magnifica. A mio parere queste case sembrano davvero stupende (anche se una foto sola è poco per giudicare) e spero il prezzo sia più basso rispetto agli Hobbithole Upgrade Set di Forgeworld.

E' anche stato mostrato il primo dei nuovi modelli in plastica a tema Rohan: una nuova versione di Saruman il Bianco a piedi e in arcione accompagnato da Grima Vermilinguo. Anche qui il lavoro fatto dagli scultori Games Workshop è eccezionale: tutte le nuove uscite in plastica sono degli autentici capolavori, e questi modelli non fanno assolutamente eccezione, è davvero impossibile fissare questa miniatura e non capire che si tratti di Sir Christopher Lee.

Probabilmente troveremo nello stesso blister le due versioni dello stregone, il servo e il Palantir, con un prezzo che immagino si aggirerà sui 30 €, più che abbordabile per chi desidera portare alla vittoria le legioni della Mano Bianca.



Passiamo poi alle speculazioni, cercando di capire quanti e quali **scenari** troveremo nel supplemento: nell'itinerario di viaggio "Le Due Torri" (pubblicato dalla Games Workshop nel lontano 2006) erano presenti tredici scenari che ben si sposerebbero con questo supplemento, e che molto probabilmente ritroveremo. Oltre a questo numero prenderei anche in considerazione gli scenari presenti nei due supplementi più recenti: 29 in Gondor at War e 19 in Scouring of the Shire. Andrei quindi a dedurre che in *War in Rohan* troveremo una ventina di scenari, alcuni dei quali già visti in passato (come La Caduta dell'Ovestfalda, le due Battaglie dei Guadi dell'Isen ed il celebre Assedio del Fosso di Helm) e magari con due o tre di questi dedicati alle avventure degli eroi del passato e nascosti nell'Appendice, come è stato per Scouring of the Shire.

Ma più che dagli scenari l'interesse viene solitamente catturato dai nuovi **profili** che ogni supplemento rivela. Evidenzio ancora una volta che non abbiamo notizie certe e che pertanto quelle che leggerete sono solo mie idee, supposizioni e speranze, ma finchè la Games Workshop non ci svela qualcosa dovremo accontentarci.

Dato che il supplemento contiene chiaro ed evidente il nome del regno dei signori dei cavalli mi pare corretto iniziare con Rohan.

Il primo eroe che spero di vedere nel supplemento è *Helm Mandimartello*, ovviamente con una regola speciale simile a quella di Eorl il giovane che non gli permetta di essere schierato con altri eroi con nome, e gli scenari che lo vedono protagonista potrebbero essere relegati all'Appendice insieme a quelli del fondatore del regno.



Oltre ad Helm ci sono altri eroi con una candidatura più o meno forte per ricevere un profilo: nei film troviamo *Haleth*, figlio di Hama, i due fratelli *Eothain* e *Freyda*, che portano notizie ad Edoras in groppa a Garulf, e *Bereg*, soldato del Fosso di Helm; più altisonanti sono invece gli eroi di cui possiamo leggere nei libri: in primis *Aragorn*, che servì il regno di Thengel sotto il nome di Thorongil, ma anche *Guthlaf*, vessilfero di Theoden al Pelennor, *Dùnhere*, capo della popolazione di Clivovalle, *Eothain*, membro della eored di Eomer che discute con Aragorn, *Widfara*, rohirrim che cavalca con Theoden nella Foresta Druadana, *Ceorl*, cavaliere che incontra l'esercito di Rohan in marcia verso Isengard dopo le battaglie dei guadi dell'Isen, ed altri membri della guardia del re nominati nella canzone "i Tumuli di Mundburg".

Anche se alcuni di questi avrebbero trovato una collocazione più opportuna in Gondor at War (insieme ad altri profili che mancano come quelli del portatore della freccia rossa *Hirgon*, e dei raminghi *Mablung* e *Anborn*) non è del tutto escluso di poterli trovare nel prossimo supplemento. E oltre a questi eroi potremmo anche trovarne alcuni senza nome, ad esempio un *Maresciallo di Rohan*, o altri eroi con nome inventati dalla Games Workshop come è stato fatto per gli orchi *Goroth* e *Zagdush* presenti in Gondor at War.

Joszasbygji Cif. apublichigging

## LA GAZZETTA DELL'ERIADOR

Per gli Ent la questione si risolve più rapidamente: Ciuffofoglio e Scorzapelle sono i due Ent giunti nei boschi prima dell'Osurità insieme a Barbalbero, vengono nominati ma non prendono parte all'attacco di Isengard né all'Entaconsulta. Sveltolampo e Faggiorosso sono invece degli Ent più giovani, attaccano Isengard e Faggiorosso troverà la morte proprio durante la battaglia. Oltre a tutti questi eroi sarebbe magnifico avere anche della truppa più economica in fatto di punteggio rispetto agli Ent, e quindi perché non sperare di vedere anche gli Ucorni battersi per la foresta di Fangorn?

Parliamo poi dell'esercito della mano bianca: l'unico eroe con nome che ho trovato nei libri e che manca all'appello è Snaga, orco a cui Ugluk mozza la testa, ma penso vedremo altri eroi con nome inventati dalla Games Workshop. Mi aspetto almeno un paio di eroi Uruk-hai per guidare l'assedio al Fosso di Helm, e oltre a questi potrebbero aggiungersi altri eroi che rappresentino alcuni dei servi di Saruman mostrati nei film.



Con Gondor at War la Games Workshop ha anche introdotto nel gioco delle nuove formazioni leggendarie, che non si erano mai viste. Fino a questo momento sono state pubblicate dieci **legioni leggendarie**: otto in Gondor at War e due in Scouring of the Shire; quante ne vedremo in *War in Rohan*?

Quasi scontata è la presenza della legione dei Difensori del Fosso di Helm, guidata da Theoden, Haldir, Aragorn, Legolas e Gimli, e che potrà probabilmente arruolare solamente fanteria di Rohan e di Lothlorien. In questa legione potrebbero però essere anche inclusi Eomer e Gandalf il Bianco, dando così la possibilità di arruolare della cavalleria (altrimenti potremmo avere due legioni separate: una con i difensori del fosso e una con i rinforzi di Eomer).

Altra legione leggendaria di Rohan che mi piacerebbe vedere è quella dei Difensori dei guadi dell'Isen, quindi con Erkenbrand e Theodred al comando delle forze rohirrim. Le battaglie dei guadi dell'Isen mi hanno sempre affascinato molto, e spero davvero di vedere questa lista nel supplemento, ma temo che questi scontri verranno lasciati ad un paio di scenari narrativi.

Per la mano bianca le legioni leggendarie più papabili sono due: I cacciatori di Lurtz (con i vari eroi Uruk-hai con nome al comando di alcuni esploratori) e Gli assedianti del Fosso di Helm. Mentre per la prima sono già presenti i profili di tutti i modelli necessari, per poter davvero vedere la seconda saranno necessari dei nuovi eroi con nome, che si mettano alla guida dell'esercito della mano bianca. Quindi potrebbe essere un ottimo modo per conciliare l'uscita di nuovi modelli e la nascita di una legione leggendaria.



Meno probabile secondo me la presenza di una legione per il Dunland, ma se si decidesse di investire nella creazione di qualche nuovo eroe per gli uomini delle colline e nel ritorno sul sito Games Workshop dei blister di guerrieri potremmo trovarla come sorpresa.

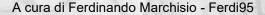
Joszabyajs C.f. appolitiofraypis 6

Che dire invece dei pastori di alberi? Fangorn è una lista con pochissimi pezzi, e tra l'altro molto costosi in termini di punti, per questo temo una soluzione simile a quella adottata per i ruffiani sia poco percorribile, e quindi ho paura non vedremo una legione leggendaria per gli Ent. Ma dato che sognare non costa nulla vi racconto cosa mi piacerebbe: vorrei una legione con delle regole speciali che prendono a modello Warhammer Age of Sigmar, con l'esercito dei pastori di alberi che potrebbe avere la possibilità di schierare degli scenici come le Awakened Wyldwood ad inizio partita, o con le zone boscose che seguono le regole per i wrathful woods che erano state mostrate nel supplemento Lo Hobbit – La Desolazione di Smaug. Ma la grossa difficiltà è trovare un malus che vada a compensare questo bonus almeno in parte... staremo a vedere.



Concludo con l'ultima chicca sul supplemento: dall'Ardacon sono arrivate delle immagini dove, accanto alla nuova casa di Rohan, c'era anche un set con delle mura e una torre in stile Edoras. Non è ancora stato rivelato se queste fossero state create solamente per l'esposizione o se saranno effettivamente messe in commercio con l'arrivo di *War in Rohan*, ma già solo queste foto hanno acceso le speranze di tutti.

Con questo si concludono le anticipazioni e previsioni sul prossimo supplemento, spero di non essermi allontanato troppo da quella che sarà poi la realizzazione da parte della Games Workshop, ma sono comunque certo che l'uscita in programma sarà fantastica e che darà un grande slancio al gioco. Non ci resta quindi che armarci di pazienza e aspettare speranzosi il nuovo supplemento (magari iniziando a dipingere qualche rohirrim in modo da non farci trovare impreparati quando serviranno).





प्रश्रिक देविक के कार्य के किया के किया के किया के किया के किया किया के किया के किया के किया के किया के किया क

