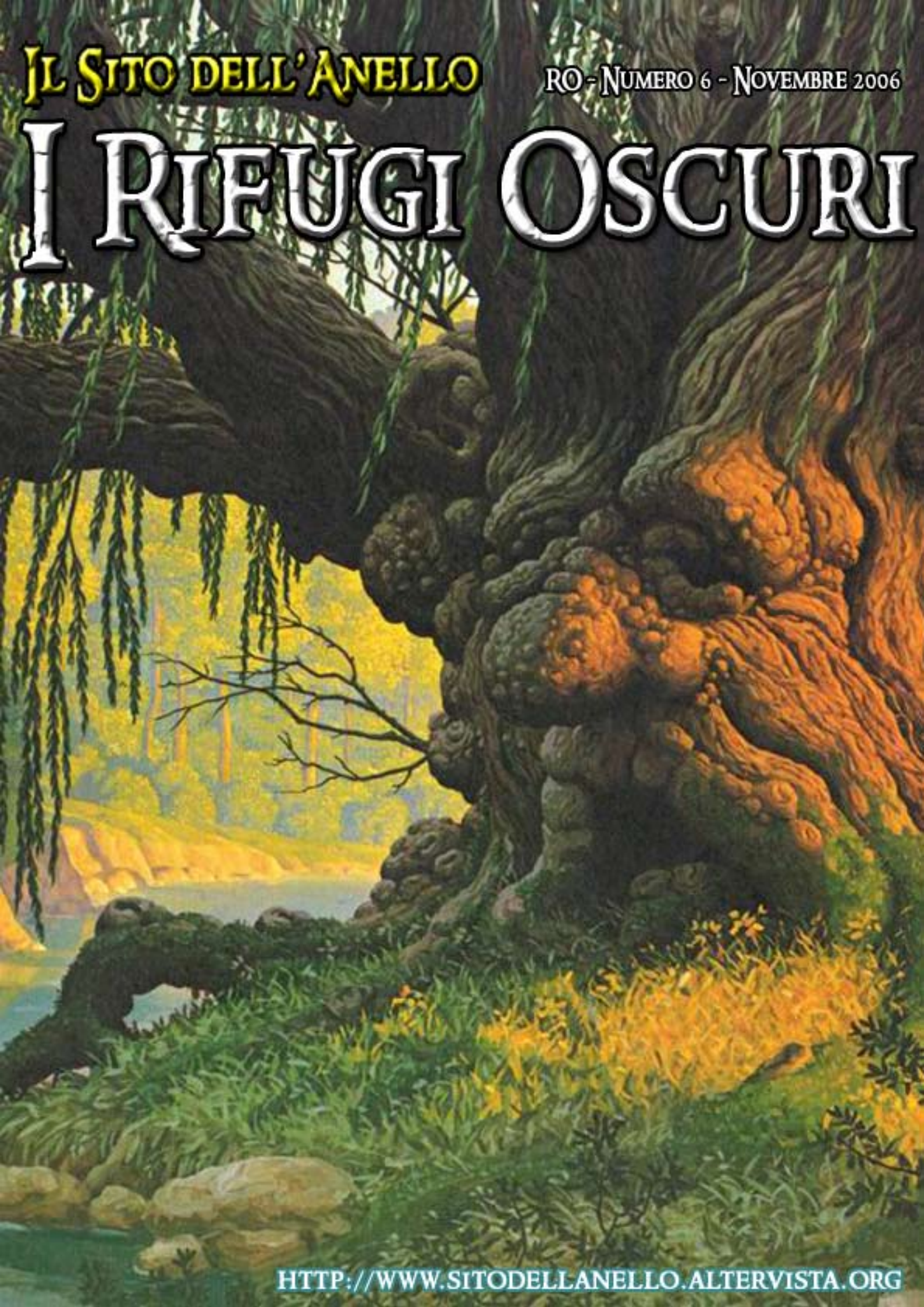
Il Sito dell'Anello

RO - Numero 6 - Novembre 2006

I Rifugi Oscuri



http://www.sitodellanello.altervista.org

Sommario

News ed Eventi

03 Editoriale
04 Scrutando nel Palantir: News e Rumors
05 Lucca Comics & Games '06
07 Le iniziative del Sito dell'Anello: Progetto Back Ground

Pittura e Modellismo

11 Guida di pittura : Tom Bombadil
16 Galleria : Aragorn ad Amon Sul
18 Conversione: Cavaliere esercito grigio

Tattiche e Battaglie

20 Battle Report: La cadutas di Amon Sul
28 Eserciti e Back Ground

House Rules e Scenari

33 Scenario: Nebbia sui Tumulilande

Rubriche

35 Il Giudizio del Re: Recensione delsupplemnto "La Caduta del Negromante"
37 Consigli di pittura: La tavolozza bagnata

Board Games

38 Il Trono di Spade

La Redazione

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

Hanno Collaborato:
Albione, Dark Elf, faramir Capitano di Gondor, Robriguez , Ugluk Glom, Van.

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

SALVE A TUTTI! ECCOCI QUI TUTTI ASSIEME PER LA SESTA VOLTA A LEGGERE, O SCRIVERE, LA NOSTRA AMATA FANZINE.
GUARDANDO LE STATISTICHE SUL SITO DELL'ANELLO, ABBIAMO NOTATO CON MOLTO PIACERE CHE LA NOSTRA RIVISTA INFORMATICA STA PRENDENDO SEMPRE PIÙ PIEDE TRA I GIOCATORI E GLI APPASSIONATI DEL SETTORE. DI CIÒ SIAMO OVVIAMENTE STRAFELICI.
ALLO STESSO TEMPO PERÒ, ABBIAMO ANCHE VISTO UN LEGGERO DISINTERESSE DA PARTE DELLA COMUNITÀ NELLO SCRIVERE ARTICOLI... SPERIAMO CHE LA COSA SIA LEGATA SOLAMENTE ALL'ARGOMENTO UN PO' PARTICOLARE DI QUESTO NUMERO. IL PROSSIMO NUMERO INFATTI SARÀ DI PIÙ AMPIO RESPIRO, TRATTANDO L'INTERO LIBRO/FILM DE LE DUE TORRI, LASCIANDOVI TOTALE LIBERTÀ!
RAGAZZI, RICORDATEVI CHE VOI SIETE LA LINFA VITALE DI QUESTA RIVISTA! CONTIAMO MOLTO SU DI VOI.
COME AL SOLITO VORREI ANCHE RINGRAZIARE TUTTI I COLLABORATORI DE I RIFUGI OSCURI ED I MIEI COLLEGHI DELLA REDAZIONE.

DALL'ULTIMO NUMERO NE È PASSATA DI ACQUA SOTTO I PONTI. ABBIAMO FINALMENTE POTUTO VEDERE LE PRIME IMMAGINI DEI MODELLI DELLA PROSSIMA ESPANSIONE UFFICIALE, LA ROVINA DI ARNOR, E SI È SVOLTA LA PIÙ IMPORTANTE FIERA DI GIOCHI E FUMETTI IN ITALIA, LUCCAGAMES 2006, TRA I CUI OSPITI FIGURAVA IL GRANDISSIMO ALAN LEE (TRA I PIÙ IMPORTANTI ILLUSTRATORI DI TOLKIEN E PREMIO OSCAR PER LE SCENOGRAFIE DE IL RITORNO DEL RE). PER LA MANIFESTAZIONE DI LUCCA C'È STATO ANCHE UN BELLISSIMO INCONTRO TRA I PARTECIPANTI DEL FORUM DEL SITO, ED È STATO ANCHE UN MOMENTO PER DISCUTERE DEI PROGETTI FUTURI CHE STIAMO ORGANIZZANDO...

DETTO CIÒ, RAGAZZI, VI DEVO DARE UNA BRUTTA NOTIZIA FORSE ... QUELLO CHE LEGGERETE È L'ULTIMO NUMERO DI SCRUTANDO NEL PALANTIR. LA DECISIONE È STATA PRESA DI COMUNE ACCORDO TRA I MEMBRI DELLA REDAZIONE. PER QUALE MOTIVO? PERCHÉ ABBIAMO VISTO CHE È PRATICAMENTE IMPOSSIBILE, NONCHÉ INGIUSTO, TENERE LE NOTIZIE DELLE ANTEPRIME SEGRETE PER SETTIMANE SE NON MESI IN ATTESA DI ESSERE PUBBLICATE NELLA FANZINE. INTERNET È UN MEZZO MOLTO PIÙ VELOCE E DIRETTO PER LE NOVITÀ E LE VOCI DI CORRIDOIO, ED ABBIAMO NOTATO CHE SPESSO IL PALANTIR MOSTRAVA COSE GIÀ NOTE AI PIÙ. PER QUESTO MOTIVO DAL SETTIMO NUMERO DE I RIFUGI OSCURI TUTTE LE NEWS VERRANNO SEMPLICEMENTE RACCHIUSE TRA LE NUOVE USCITE IN MANIERA SINTETICA...

AVREI VOLUTO SCRIVERE IL DOPPIO DEI NUMERI CON IL DOPPIO DELLO SPAZIO, ED AVREI VOLUTO DARE AL DOPPIO DI VOI IL DOPPIO DELLE NOTIZIE CHE MERITATE.
.. MI DUOLE ANNUNCIARE CHE QUESTA È LA FINE. IO ME NE VADO. VI SALUTO DAL PIÙ PROFONDO DEL CUORE.
CI VEDIAMO NEL SETTIMO NUMERO! POFF!!!

AKH-RA

Scrutando nel Palantir

Salve a tutti! Bentornati al sesto appuntamento con la nostra rubrica di novità e di rumors.

I più attenti tra di voi avranno già notato una cosa… questa volta Scrutando nel Palantir sembra aver fatto una bella cura dimagrante. Infatti, incredibilmente, le notizie e le anteprime riguardanti le prossime uscite della Games Workshop dedicate al Signore degli Anelli sono celate da un fitto velo di mistero. Ciò è dovuto da una modifica, sembra, della licenza per il gioco che impedisce alla GW di mostrare pezzi nuovi tre mesi prima della loro commercializzazione.

The Ruin of Arnor - Shade

Proprio a causa di ciò, purtroppo, durante il Games Day inglese nessun modello nuovo è stato presentato. Per fortuna però, erano presenti i Game Designer che sono riusciti a darci qualche piccola anticipazione riguardo al futuro.

Una nuova espansione è alle porte, uscirà infatti per Febbraio 2007 il supplemento "La Rovina di Arnor" che ci porterà nuovi modelli e nuovi profili. La voci di corridoio dicono che verrà prodotto il modello di Gulhivar, un vampiro del Male non presente nei libri di Tolkien. Probabilmente usciranno anche i modelli di Arathorn e di un Aragorn giovanile.

Verranno anche aggiornati i modelli dei gemelli elfici Elladan ed Elrohir, che in accordo con quanto letto sul loro equipaggiamento in Legioni della Terra di Mezzo avranno armatura pesante e cavallo bardato!!! Chi ha visto queste miniature dice che sono le più belle che la GW abbia mai prodotto per il Signore degli Anelli. Uno dei due sembra essere sul cavallo impennato nella stessa posa di Arwen al guado del Bruinen…

Tra le poche foto che girano ormai da qualche giorno nella Rete le più interessanti sono quelle dei nuovi modelli dei Ranger, i Gemelli in armatura e Gulavhar il vampiro. Ebbene, come qualcuno aveva sospettato i Ranger saranno in plastica e potranno essere utilizzati per rappresentare qualsiasi tipo di Ranger disponibile nel gioco…

…ah dimenticavo, qualcuno ha detto nani in plastica verso maggio 2007?

Lucca Comics & Games '06

Dal 1 Novembre al 5 Novembre 2006 presso la citta' Toscana di Lucca si e' svolta la decima edizione di Comics and Games.
Grazie alla posizione favorevole, lo staff e gli utenti del sito dell'anello hanno deciso di incontrarsi alla manifestazione.
Quest'anno la manifestazione prevedeva la separazione degli stand, quelli dedicati ai Giochi fuori dalle mura e quelli dei Fumetti all'interno delle mura.

Nella sezione dedicata ai giochi grazie agli stand dei distributori/produttori e' stato possibile provare numerosi boardgames.
Nei vari stand dei negozi si potevano concludere dei buoni affari.
Per la citta' e gli stand si potevano ammirare personaggi travestiti nei loro beniamini preferiti, che fossero i protagonisti di fumetti, di un videogioco, di un boardgames/wargames....e tanti altri.

Menzione particolare allo stand cittadella, dove tutte le associazioni dei Gioci di Ruolo dal Vivo si erano riunite per pubblicizzare l'evento Adunanza che si terra' nell'estate del 2007 a Lucca. All'interno della Cittadella era stata posizionata una taverna per sfamare con dei piatti medievali i prodi avventurieri che vi si fermavano.

Un ringraziamento a tutte le persone che hanno partecipato all'incontro del Sito, in particolare alla cena ed al soggiorno presso l'Agriturismo.
Un ringraziamento particolare a Babadillo per la scelta del luogo e la perfetta organizzazione.
Invito tutti a consultare la galleria del Sito dell'Anello dove potrete ammirare molte foto della manifestazione.

Le Iniziative del Sito dell'Anello
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 vostri 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

Pittura
e
Modellismo

Guida alla Pittura - Tom Bombadil

Colori Usati:

Primer Nero
Black (Chaos Black)
Skull White
Scorched Brown
Bestial Brown
Cobra Leather (Snakebite Leather)
Earth (Graveyard Earth)
Vomit Brown
Bleached Bone
Dwarf Flesh
Elf Skintone (Elf Flesh)
Gory Red (Red Gore)
Sunbrust Yellow
Cold Grey (Codex Grey)
Sombre Grey (Shadow Grey)
Wolf Grey (Space Wolves Grey)
Deadly Nightshade
Ultramarine Blu
Magic Blue (Enchanted Blue)
Tentacle Pink
Dark Angels Green
Snot Green
Goblin Green
Boltgun Metal
Mithril Silver
Brown Ink
Black Ink

Premessa

Tom Bombadil è di sicuro una delle figure più particolari che compaiono nell'intera saga de Il Signore degli Anelli. Essendo egli uno dei personaggi che non compaiono nel film, mi sono sentito più libero di interpretarlo a mio piacimento. Leggendo il libro, me lo sono sempre immaginato come un tipo estremamente allegro e solare, con un abbigliamento sgargiante e stravagante, al limite del kitsch. Per questo ho usato dei colori particolarmente accesi per questa miniatura, rispettando ad ogni modo la descrizione di Tolkien: stivali gialli, giacca blu cielo, gote rosse, cappello malandato.
Per quanto riguarda la basetta, ne ho realizzate due. Una è la classica da gioco e l'altra è una basetta da 40mm da esposizione.
A voi la scelta di quale basetta realizzare per il vosto Tom.
Guardando la lista dei colori ne troverete alcuni con una denominazione un pò strana: sono i colori della Vallejo Game Color. A fianco di essi potete trovare l'equivalente Games Workshop.

Per prima cosa ho eliminato dal modello tutte le linee di fusione con una lima da modellismo.
Ho passato quindi sull'intero modello il primer nero

Viso e Barba

Come sempre per ogni modello sono partito dal volto della miniatura. Ho steso una base di Bestial Brown ed ho fatto subito gli occhi. Prima un ovale in Bleached Bone, poi un pallino con del Sombre Grey per l'iride e poi un pallino ancora più piccolo di nero per la pupilla. Se l'occhio dovesse venire troppo grande ritoccatene i bordi con il Bestial Brown onde evitare un'espressione con occhi strabuzzati.

Sono poi tornato a lavorare sulla pelle. Ho iniziato a lumeggiarla con del Bestial Brown mischiato al Dwarf Flesh, poi Dwarf Flesh da solo, poi Dwarf Flesh con Elf Skintone ed infine solo Elf Skintone per le zone più luminose. Attenzione a diluire bene il colore per creare passaggi graduali tra una zona e l'altra.

Lo stesso procedimento è stato usato per l'incarnato delle mani. Ricordatevi di dipingere l'unghia dell'indice destro con del Dwarf Flesh.

Leggendo il libro si nota che Tom è un tipo dalle guance rosse. Per ottenere questo effetto basta fare delle levature estremamente diluite (non si deve vedere praticamente il colore) con del Gory Red. Stendendo diverse velature in questo modo, vedrete pian piano formarsi un tono rosso sulle guance. Cercate di rendere il tono più forte al centro.

Per la barba ed i capelli, sono partito da una base di Scorched Brown. Poi ho ripassato ogni singola ciocca con del Bestial Brown evitando la tecnica del pennello asciutto. Ho lumeggiato in seguito aggiungendo al Bestial dell'Elf Skintone. Ho smussato i toni con una lavatura molto diluita di Brown Ink ed ho rilumeggiato usando l'ultimo mix di colore adoperato.

Camicia e Cintura

Per la camicia ho voluto creare un qualcosa di particolarmente sgargiante. Sono partito con una base di Magic Blue. Ho aggiunto al Magic sempre più Wolf Grey lumeggiando l'abito. Ho schiarito ancora un pò di più aggiungendo dello Skull White.

Ho lavorato quindi sul freehand. Mi sono creato un mix di bianco con una puntina di Wolf Grey ed ho disegnato su tutta la camicia dei ghirigori a piacimento. Prestare attenzione allo spessore dei disegnini. Cercare di farli tutti larghi uguale e di distribuirli omogeneamente sulla superficie. Ora, per stemperare i toni e dare un aspetto più vissuto al capo d'abbigliamento, ho passato più lavature estremamente diluite di Magic Blu.

A questo punto ho creato le ombre sotto la barba, vicino alla cinta e sugli avambracci. Ho usato delle lavature di un grigio neutro tendente al blu. In questo caso ho utilizzato del Sombre Grey. Mi raccomando attenzione a non esagerare!

Per la cintura sono partito da una base di Scorched Brown. Ho lumeggiato poi con del Bestial Brown al quale ho aggiunto quantità sempre maggiori di Bleached Bone. Per simulare

l'intrecciatura della cinta ho disegnato delle linee in diagonale di Scorched. Ho infine lumeggiato i bordi più chiari con il colore usato in precedenza ma con un tono leggermente più scuro.
La fibbia è stata dipinta con una mano di Boltgun Metal, lumeggiata con Boltgun e Mithirl Silver in quantità via via maggiori. Ho passato in seguito una lavatura molto leggera di Black Ink più Brown Ink. Ho ridato un pò di luci con del Mithril diluito con acqua.

Abito
Ho coperto tutto l'abito di Tom con Ultramarine Blue più Black. Ho lumeggiato poi il vestito usando quantità sempre più abbondanti di Ultramarine Blu fino ad arrivare al colore puro. Non soddisfatto del tono ho iniziato ad aggiungere del Magic Blue per enfatizzare le parti in rilievo. In seguito ho effettuato diverse lavature di Ultramarine Blue estremamente diluito per smussare i toni ed altre lavature di Ultramarine più Black solo al centro delle aree più ampie per dare maggiore profondità.
A questo punto ho voluto abbellire ulteriormente il modello dipingendo un bordino chiaro sul vestito. Sono partito da una base di Magic Blue, schiarito passaggio dopo passaggio con del Wolf Grey. Infine ho fatto un'ultima lumeggiatura con Wolf Grey più White.

Pantaloni e Stivali
Essendo gli stivali di colore giallo, ho voluto dipingere i pantaloni con un colore che li facesse risaltare, ho scelto pertanto il verde. Sono partito da una base di Dark Angels Green più Black ed ho aggiunto sempre più Dark Angels fino ad avere il colore puro. In seguito ho lumeggiato la zona attorno alle ginocchia mischiando al verde dello Snot Green fino ad arrivare and un composto 50-50.

Per i pantaloni sono partito da una base di Cobra Leather, ho poi ripassato sopra del Vomit Brown. Ho lumeggiato il Vomit aggiungendo sempre più Sunbrust Yellow fino ad una percentuale del 50%. Per creare lo sporco sugli stivali ho passato a pennello asciutto dell'Earth.

Cappello

Per il cappello, giallo e malandato, ho usato un procedimento simile per gli stivali. Quindi : base di di Cobra Leather, ripassata di Vomit Brown, lumeggiature con Vomit più Sunbrust Yellow.

Per rendere l'aspetto usurato al cappello, come descritto da Tolkien, ho deciso di disegnarci sopra una toppa. Per fare ciò, ho dipinto un quadrato su un lato con Vomit Brown più una gocciolina di Cobra Leather. Ho quindi lumeggiato con del Vomit Brown. Per simulare i punti dati alla toppa ho tracciato lungo i quattro lati delle sottilissime lineette con dello Scorched Brown diluito con un poco di acqua.

La fascia attorno al cappello è stata dipinta con dello Scorched lumeggiato con Bestial Brown e poi con Bestial più Bleached Bone.

Sulla penna ho dato una base di Magic Blue. In seguito ho lumeggiato piuma per piuma con un composto di Magic Blue più Skull White fino ad arrivare ad una percentuale di 10-90%.

Basetta Semplice

Usando del semplicissimo sughero (anche quello del tappo di una bottiglia di vino) ho scolpito una forma rocciosa, l'ho incollata sulla basetta ed ho aggiunto della sabbia.

Ho dipinto la roccia con una base di Cold Grey più Black. Poi a pennello asciutto ho ripassato con Cold Grey, e con Cold Grey più White, fino ad arrivare ad un colore quasi completamente bianco. Ho eseguito in seguito una lavatura leggerissima di Scorched Brown.

Ho poi dato una mano di Scorched sulla sabbia. Poi a pennello asciutto ho colorato con Bestial Brown, poi con Earth ed infine con Earth più Bleached Bone.

Ho incollato con della colla vinilica un pò di erbetta statica per dare colore ed ho dipinto il bordo di Bestial Brown.

Basetta Elaborata

Con del sughero ho scolpito una roccia che và a coprire una buona metà della basetta. Ho ricoperto quindi la zona rocciosa di sabbia e sassolini e l'ho dipinta come sopra. Ho quindi dipinto lo stagno usando un misto di Balck, Cold Grey, Ultramarine Blu e Deadly Nightshade aggiungendo sempre più grigio man mano che mi avvicinavo al bordo della pozza. Poi ho usato delle setole di un pennello per creare della vegetazione che esce dall'acqua, incollandole sulla basetta.

Dalla mia ragazza mi sono fatto scolpire un giglio d'acqua ed una foglia. Il giglio è stato

dipinto partendo da una base di Tentacle Pink sfumato via via fino ad arrivare al bianco. Al centro ho fatto un puntino di Sunbrust Yellow. Per la foglia sono partito da una base di Dark Angels Green, poi ho lumeggiato aggiungendo sempre più Snot Green tracciando delle linee radiali per simulare le venature. Alla fine ho passato del Gobelin Green diluito con acqua sul bordo esterno della foglia.
Per l'acqua dello stagno, ho usato una resina già pronta della Ziterdes. Ne ho stese numerose mani molto sottili.
Sulla basetta ho poi aggiunto l'erbetta statica, delle foglioline da modellismo ed ho dipinto il bordo di nero.

AKH-RA

Galleria

Aragorn ad Amon Sul

In questa galleria di immagini potete ammirare una stupenda versione di Aragorn ad Amon Sul, Il pezzo in questione ha vinto l'oro al Golden Demon inglese 2006 nella categoria dedicata al Signore degli Anelli.
Il modello in questione è stato dipinto da David Rodriguez, ex membro del team 'Eavy Metal Games Workshop, che ci ha gentilmente inviato le foto.

RODRIGUEZ

Cavaliere esercito grigio

DIPINGERE IL MODELLO:
Dopo aver steso una base di Skull White spray o a mano, preparare ed applica ai modelli una lavatura molto abbondante di acqua (4/5) e Dark Green Ink (1/5).

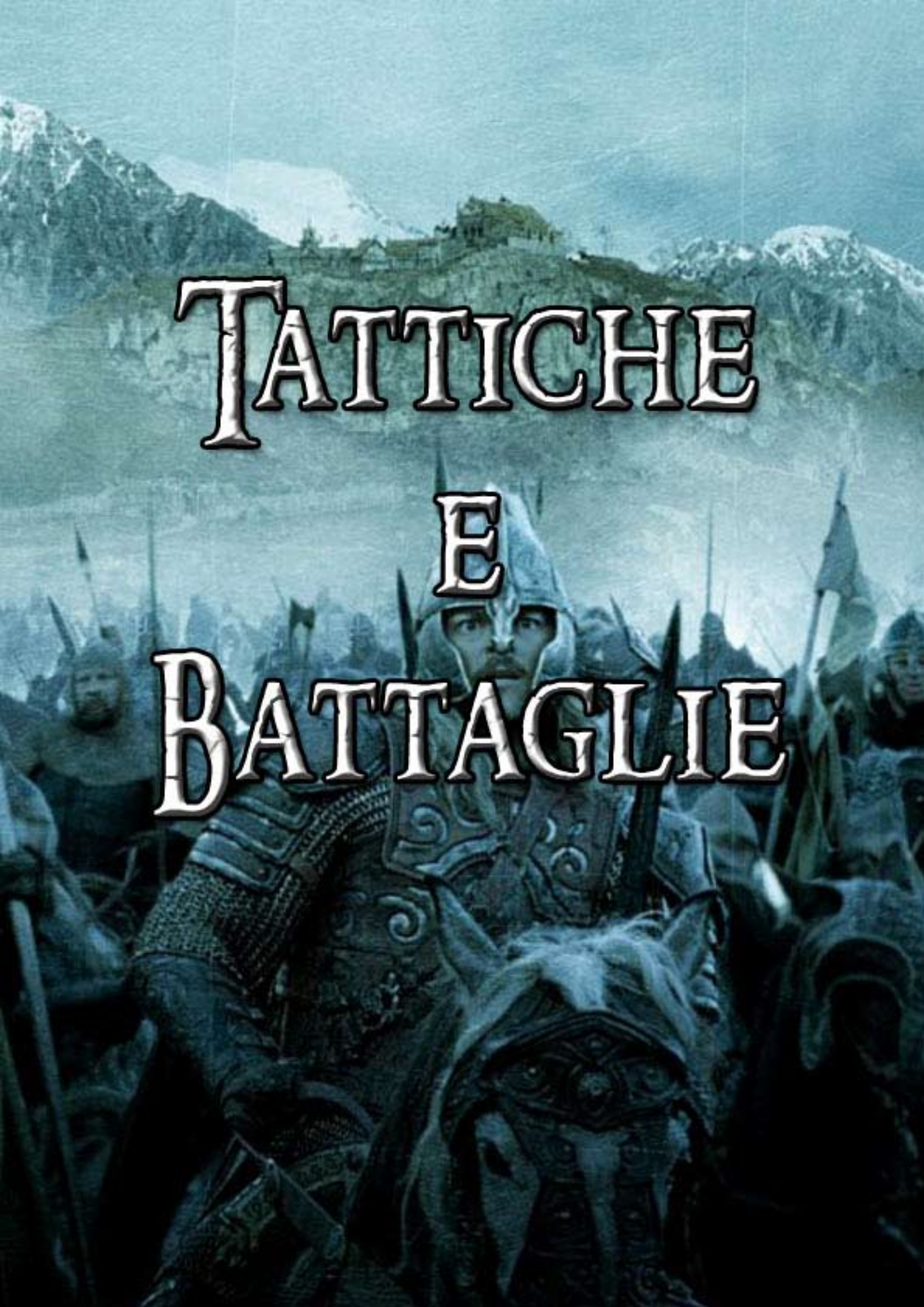
Con la tecnica del pennello asciutto stendere prima Bleached Bones e poi una seconda passata di Bleached Bones e Skull White. Finire lumeggiando con lo Skull White.

Colorare l'iride degli occhi con lo Scab Red e la pupilla con il Blood Red.

Completare la miniatura colorando i peli dei modelli con una base di Schorced Brown e a pennello asciutto Kommando Khaki, Bleached Bone e Skull White.

Nel caso si voglia dare alle parti metalliche un aspetto non etereo, procedere dando una mano di Mythril Silver a pennello asciutto (si può prima stendere una mano di Chaos Black se si vuole un effetto più scuro).

Ugluk Grom


TATTICHE
E
BATTAGLIE

Battle Report:
La caduta di Amon Sul

DESCRIZIONE DELLO SCENARIO

Le forze del Male sono a conoscenza di un passaggio segreto che conduce direttamente all'interno della fortezza di Amon-Sul attraverso le stalle della fortezza e quindi il contingente del male si divide in due fazioni per affrontare in maniera simultanea due scenari paralleli.
Il primo scenario prevede l'assedio di Amon-Sul guidato dal Re degli Stregoni per un totale di 304 p.ti mentre i difensori capeggiati da Re Arvedui, ultimo Re di Arnor, hanno a disposizione 309 p.ti.
Il secondo scenario invece prevede l'attraversamento di una rete fognaria caduta in disuso da parte di due Spettri dei tumuli ed un manipolo di goblin per un totale di 250 p.ti che dovranno affrontare nell'oscurità dei cunicoli ragni, spettri e pipistrelli.

POSIZIONI DI PARTENZA DEL PRIMO SCENARIO

Il giocatore schiera i suoi modelli all'interno della fortezza mentre quello del male schiera i suoi ad almeno 12 pollici di distanza dalle mura.

REGOLE SPECIALI DEL PRIMO SCENARIO

-EQUIPAGGIAMENTO TEMATICO: I difensori avranno a loro disposizione quattro pile di pietre (noi abbiamo posizionato dei barili) mentre gli attaccanti saranno muniti di quattro scale di assedio e un ariete.
Ogni modello a contatto con i barili può utilizzare le pietre come arma da lancio con forza 2.

-ORDA SENZA FINE: Fino a che il gruppo dei sotterranei non arriva dentro il castello qualunque modello del male che assedia il castello (ad eccezione degli eroi) rientra dal bordo del tavolo nel turno successivo. Può muoversi ma non può caricare.

AREA DI GIOCO DEL PRIMO SCENARIO

Questa battaglia prevede un tavolo quadrato di circa 120 cm. per lato dove al centro sulla sommità di una collina è posto Amon-Sul (circa 50 cm per lato).

I COMBATTENTI DEL PRIMO SCENARIO

MALE:

Re degli Stregoni	
(1 punto possanza ed 1 punto fato)	90 p.ti
Capitano orco con scudo	45 p.ti
Troll di caverna con catena	85 p.ti
7 orchi con lancia	42 p.ti
7 orchi con scudo	42 p.ti

BENE:

Re Arvedui (armatura pesante e scudo)	70 p.ti
Capitano di Arnor con arco	55 p.ti
(profilo di Madril)	
6 raminghi di Arnor con arco	48 p.ti
(profilo: raminghi di gondor)	
8 guerrieri di Arnor con scudo	64 p.ti
(minia e profilo:guerrieri di M.T.)	
8 guerrieri di Arnor con scudo e lancia	72 p.ti
(minia e profil: guerrieri di M.T.)	

AREA DI GIOCO DEL SECONDO SCENARIO

La rete fognaria di Amon-Sul è formata da un intrico di gallerie. L'area di gioco viene modificata man mano che si procede: all'inizio occorre solo la sezione d'ingresso. I canali di scolo pieni di fango contano come terreno accidentato, anche se i modelli possono sempre tentare di superarli con un salto.

POSIZIONI DI PARTENZA:

Tutte le miniature del male iniziano la partita appena fuori dalla sezione d'ingresso.
I ragni, gli spettri ed i pipistrelli per ora non vengono posizionati, ciò verrà fatto durante la partita, nel modo descritto in seguito. Fin dal primo turno bisogna effettuare un tiro per l'iniziativa, poiché l'oscurità dei tunnel non consente allo schieramento del Bene di sapere cosa si nasconde nel sottosuolo.

REGOLE SPECIALI DEL SECONDO SCENARIO

ESPLORAZIONE

L'area di gioco viene montata una sezione alla volta. Per capire che cosa si cela nell'oscurità, uno dei modelli del Bene deve esplorare il terreno: dovrà raggiungere il bordo della sezione cu cui si trova e passare il resto della fase di Movimento a scrutare nel buio. Al termine di tale fase, si sistema la sezione successiva nello spazio adiacente. Per decidere quale sezione aggiungere, tira un dado e consulta la tabella qui sotto:

1 = Incrocio
2 = Raccordo a T
3 = Elemento angolare
4+ = Tunnel dritto

L'USCITA

Più i goblin ed i due Spettri dei tumuli si avventurano nel labirinto di tunnel, maggiori possibilità hanno di trovare l'uscita. Dopo aver collocato la sesta sezione, il giocatore del Bene comincia a lanciare un dado prima di tirare per l'esplorazione, per vedere se sta avanzando, pur lentamente, verso l'uscita. Se non trova l'uscita, allora tira per l'esplorazione come di consueto. La prima volta che il giocatore del Bene cerca l'uscita

(dopo 6 sezioni dell'area di gioco) deve ottenere un 6 per trovarla. La seconda volta, 5 o più; la terza volta, 4 o più, e così via. Arrivati a 1, tirare il dado non è più necessario: l'uscita verrà trovata automaticamente nella sezione successiva.

DISPORRE I NEMICI

Ogni volta che il giocatore del Bene ha l'iniziativa può disporre sull'area di gioco alcune creature, come se queste sbucassero dall'oscurità per cogliere di sorpresa i modelli del Male. Tira un dado e consulta la tabella qui sotto per vedere quante creature puoi disporre sulla sezione in cui si sta svolgendo la partita. Tali creature (spettri, ragni giganti o pipistrelli) non possono trovarsi a meno di 2 cm. da un modello del Male e non possono caricare nello stesso turno in cui sono stati schierati. Sull'area di gioco non devono mai esserci più di 12 creature (ragni giganti, spettri o pipistrelli) contemporaneamente; il Bene può scegliere qualunque tipo di creatura tra quelli a disposizione (2 ragni giganti, 1 pipistrello e 9 spettri - usare il profilo dei morti)

1-2 = Il Bene schiera 1 miniatura a scelta
3-4 = Il Male schiera 2 miniature a scelta
5-6 = Il Male schiera 3 miniature a scelta

I COMBATTENTI DEL SECONDO SCENARIO

MALE:

2 Spettri dei Tumuli	70 p.ti
Capitano goblin con scudo	40 p.ti
7 goblin con scudo	42 p.ti
8 goblin con lancia	56 p.ti
7 goblin con arco	42 p.ti

CREATURE MALEFICHE (mosse dal giocatore del bene)

2 Ragni giganti
1 Pipistrello
9 Spettri (stesso profilo dei morti)
Il valore in punti non l'ho messo in quanto la loro disposizione dipende dal fato (vedi sopra).

CONDIZIONI DI VITTORIA

Lo scenario dura 20 turni, alla fine dell'ultimo turno si conteggia il numero di miniature totalmente all'interno della fortezza e vince la fazione con il numero più alto.

TURNI 1 – 5

Le forze del Male accampate davanti a Colle Vento avanzano inesorabili sotto la guida del Re degli Stregoni di Angmar, mentre i raminghi sugli spalti dell'Avamposto tentano di ucciderne il maggior numero con il tiro: due frecce raggiungono il bersaglio e due orchi cadono a terra morti.

Nel frattempo un gruppo di goblin capitanato da un capitano e sorretto dalla volontà di eterei spettri dei Tumuli avanzano nel sottosuolo aprendosi la strada nella vie sotterranee sconosciute ai difensori.

Intanto in superficie le scale raggiungono gli spalti e vengono issate contro le mura. Continuano a piovere frecce e pietre da parte degli assediati che procurano qualche lieve perdita agli attaccanti.

I goblin avanzando nell'oscurità dei sotterranei si imbattono in due ragni giganti che sbarrano loro la strada. I ragni attaccano subito gli intrusi uccidendone subito due.

Nel frattempo gli orchi salgono sulle scale ingaggiando i guerrieri sugli spalti: purtroppo però la situazione si presenta subito difficile per le forze del Male: molte scale crollano nel vuoto spinte via dai guerrieri di Arnor e molti orchi soccombono nella caduta.

Il troll raggiunge il portone e comincia a sfondarlo con la sua possente mazza senza ottenere inizialmente risultati.

Vedendo la situazione disperata, il Re degli Stregoni decide di guidare lui stesso la carica sulle scale e va all'attacco, uccidendo subito un guerriero. Come consci del pericolo, i raminghi falliscono il tiro contro gli attaccanti

Nel frattempo i goblin riescono a ferire a morte un ragno, ma proseguendo lungo il sotterraneo si imbattono in due nuovi aracnidi giganti. Subito sibilano le loro frecce nell'oscurità e un ragno appena giunto viene ferito.

Il Re degli Stregoni continua la sua avanzata e infligge ferite mortali ad altri due guerrieri prendendo possesso degli spalti.

Nel frattempo il troll preso da una furia improvvisa lancia un tremendo colpo contro il portone: la sua mazza provoca quasi il totale crollo dell'ingresso.

Arvedui, conscio della minaccia, decide di approntare una difesa nel cortile, pronto a contrastare il troll una volta entrato. Per il Bene pare la situazione si metta male.

TURNI 6 – 10

Nei sotterranei i goblin, consci che devono raggiungere la fine dei sotterranei il prima possibile, decidono di aggirare i ragni che li ostacolano. Un ragno nel frattempo viene trucidato.

In superficie mentre il troll non riesce a scardinare completamente il portone, il Re degli Stregoni continua con furia ad attaccare i guerrieri del Bene e così gli altri orchi sugli spalti.

Ma le forze del Bene paiono non avere la forza di volontà dell'inizio. Solo due orchi vengono uccisi.

Nel frattempo nei sotterranei un morto compare davanti ai goblin. Mentre i ragni rimasti continuano a provocare perdite al manipolo di guerrieri del Male, gli altri tentano di avanzare per trovare l'uscita. Per facilitarlo, gli spettri paralizzano sia il morto che uno dei ragni che viene subito trucidato. Poco dopo anche il secondo ragno viene ucciso e questo permette ai goblin di muoversi velocemente alla ricerca dell'uscita verso la superficie. Infatti non vi sono per ora più creature ostili nel sotterraneo, a parte il morto che non riesce a liberarsi dalla paralisi.

Nel frattempo in superficie, il Re degli Stregoni viene coraggiosamente accerchiato dai difensori.

Questo non scoraggia l'orda del Male, anzi il troll lancia un enorme macigno contro il portone. Questo crolla con un boato dirompente.

Sugli spalti il capo degli orchi uccide un difensore e prende posizione sugli spalti. Nonostante poi riesca ad uccidere anche un ramingo, viene ferito dal sopraggiungere di altri difensori che tentano di accerchiarlo. Viene così respinto lungo le scale.

La determinazione dei guerrieri del Bene non cede e questi continuano a mietere vittime fra gli orchi. Finalmente, nonostante il punto fato, i raminghi guidati dal suo capitano riescono a far fuori il Re degli Stregoni sugli spalti.
Nel frattempo altri orchi sciamano davanti al troll e tentano di entrare nella fortezza, ma la prima carica viene respinta dagli uomini di Arvedui.

Nel sottosuolo dei pipistrelli giganti vengono risvegliati dal loro sonno nell'oscurità. Uno degli Spettri dei Tumuli tenta di paralizzare lo sciame, ma i pipistrelli si rivelano essere troppo veloci e si salvano dalla magia.

Un goblin però trova l'uscita dei sotterranei e chiama a raccolta gli altri che corrono verso quella direzione.

TURNI 11 – 15

Mentre pare la situazione volga a favore del Male nei sotterranei, tre morti vengono risvegliati e si avventano contro i goblin.
I pipistrelli uccidono un goblin e anche un ragno fa la sua comparsa davanti all'uscita.

In superficie gli altri combattimenti non sembrano portare l'ago della bilancia a favore di una delle due parti: nonostante gli orchi periscano, sono troppi per poter arginarne l'avanzata, ma i guerrieri del Bene, seppure in una condizione disperata, se la cavano al meglio.

Anche nei sotterranei i goblin cominciano ad avere la peggio sotto l'attacco dei morti: uno spettro viene ucciso da uno di essi. L'altro invece paralizza un morto.

Mentre il gruppo di goblin che hanno quasi raggiunto l'uscita feriscono il ragno piazzato proprio davanti ad essa, altri due goblin cadono per le cariche dei morti e dei pipistrelli giganti.

Nel frattempo in superficie il troll, senza successo, tenta di tirare una pietra contro gli uomini sugli spalti, ma fallisce nel tentativo. Al portone gli orchi non riescono ad avere la meglio e così anche sugli spalti, nonostante qualche guerriero del Bene soccomba.

Nel sottosuolo altri due morti compaiono: la situazione pare farsi disperata per i goblin che vengono accerchiati dai morti. Lo spettro tenta di paralizzarne uno, ma fallisce. Inaspettatamente però il ragno prossimo all'uscita muore, due goblin provocano due ferite ai pipistrelli e uno coraggioso elimina un morto.
La morte del ragno libera l'accesso dei goblin verso la superficie.

Quelli prossimi all'uscita salgono sulla scala che conduce direttamente nelle scuderie dell'avamposto.

Arvedui si rende tempestivamente conto della minaccia e invia alcuni suoi uomini contro i goblin. Due dei quali vengono subito uccisi grazie all'azione eroica del capitano di Arnor.

La situazione però non basta a volgere lo scontro a favore delle forze del Bene perché un guerriero viene trucidato sugli spalti, mentre il troll all'ingresso riesce finalmente a uccidere due difensori.

TURNI 16 – 20

Mentre i pipistrelli vengono eliminati, un nuovo ragno compare all'uscita del sotterraneo bloccandola nuovamente ai goblin ancora rimasti nel sottosuolo. La situazione pare farsi disperata per questi ultimi: molti di essi muoiono sotto la carica delle creature che hanno risvegliato.

Come attirate dagli intrusi, nuove forme eteree compaiono nel sotterraneo: i goblin vengono accerchiati, il loro capo ucciso e le creature nell'oscurità prendono possesso delle vite dei rimanenti attaccanti.

Ormai la battaglia decisiva è in superficie: le forze del Male continuano a subire perdite. Un orco tenta di arrivare sugli spalti salendo sulle scale nel lato sinistro dell'avamposto, ma cade e muore.
Mentre i goblin all'ingresso delle scuderie vengono fatti fuori uno ad uno dagli uomini di Arvedui, il troll continua a mietere vittime col passare del tempo e lo stesso capitano di Arnor viene ferito dalla carica degli orchi.
Quattro guerrieri contrastano continuamente l'avanzata del troll.
Arvedui chiama a sé più volte i suoi uomini nel cortile e li guida al contrattacco: altri orchi vengono fatti fuori. Il capo orco da parte sua ferisce mortalmente il capitano difensore e il troll uccide altri due guerrieri del Bene, ma non riesce ad entrare nella fortezza.

Alla fine del ventesimo turno all'interno della fortezza rimangono 6 difensori e 7 attaccanti. Per un soffio ha vinto il male nonostante il troll non sia riuscito ad entrare a Colle Vento è stato decisivo nell'ultimo scontro.

ALBIONE

Eserciti e Back Ground

Innauguriamo questa nuova rubrica dedicata agli eserciti a Back Ground (n.d.r. - il quale molto spesso viene colpevolmente dimenticato) con un army list che in quanto ad originalità ed efficacia è secondo a pochi. Paolo "Van" Richelli, ci propone due suoi eserciti che sono usciti vincitori in due tornei di quest'anno. Il primo è un esercito da 500 punti che ha conquistato il premio come "Miglior armata" al torneo di Marano del 9 luglio 2006. Il secondo, invece, è da 700 punti si è classificato primo al torneo di Sesto San Giovanni del 12 novembre 2006, nonchè conquistare nuovamente il premio come "Miglior armata".

Esercito del Bene - 500 punti
Marano del 9 luglio 2006
Premio “Miglior esercito“

La compagnia di Bilbo

I quindici compagni cavalcavano silenziosamente, galoppando ovunque il terreno fosse erboso e soffice, con le montagne alla loro sinistra, e in lontananza la linea del fiume coi suoi alberi che si avvicinava sempre di più.

Dovevano raggiungere velocemente il limitare di bosco atro, e quindi inoltrarsi al suo interno. Fu in quell’istante,mentre Bilbo vedeva i monti annuvolarsi e pensava alla sua bella caverna che Gandalf ruppe il silenzio e parlò:

“Ebbene, questo è Bosco Atro! La foresta più grande del mondo settentrionale. Qui io vi lascio, ho importanti faccende da sbrigare a sud.”

In quel momento i nani cominciarono a borbottare e brontolare.

“Discutere non serve a nulla -Continuò lo Stregone –E’ probabile che ci incontreremo ancora prima che tutto sia finito, questo dipende dalla vostra fortuna, dal vostro coraggio e dal vostro buon senso; e mando con voi il Signor Baggins. Vi ho già detto che è più in gamba di quanto immaginiate, perciò coraggio, Bilbo, non fare quella faccia triste.”

“Coraggio, Thorin e compagnia! In fondo, questa è la vostra spedizione.

Pensate al tesoro che vi aspetta alla fine e dimenticatevi della foresta e del Drago, almeno fino a domani mattina.”

Eroi	
Gandalf il grigio a cavallo	**180 pt**
Thorin scudodiquercia (Re dei nani)	**75 pt**
Bilbo Baggins	**90 pt**
Guerrieri	
Oin, Kili, Fili, Dori, Nori (5 nani arceri)	**45 pt**
Gloin,Bifur,Bofur,Bombur,Dwalin, Balin, Ori (7 nani con scudo)	**63 pt**

Tot: 15 modelli, 453 punti

Esercito del Bene - 700 punti
Sesto San Giovanni del 12 novembre 2006
Primo classificato
Premio “Miglior esercito“

I Nani alla Battaglia dei 5 Eserciti

Dopo l’uccisione del Drago Smaug, numerosi eserciti accorsero alla montagna solitaria per impossessarsi del suo tesoro.
All’interno della montagna vi erano già lo scassinatore Bilbo e i suoi 13 compagni, giunti in quel luogo dopo mille peripezie.
Quando un vecchio corvo di Dale avvertì Thorin Scudodiquercia dell’imminente arrivo degli Uomini di Pontelagolungo e degli Elfi di Bosco Atro, questi inviò subito un messaggio a suo cugino, Sire Dain Piediferro, chiedendo che accorresse in suo aiuto per difendere il tesoro che secondo lui spettava di diritto ai Nani.
Mentre le schiere dei Nani dei Colli Ferrosi si mettevano in marcia, gli Uomini e gli Elfi erano giunti alle pendici della montagna e avevano cominciato a muovere assedio ai tredici Nani e allo Hobbit, che si erano barricati dietro il portone principale.
A capo degli uomini di Pontelagolungo vi era Bard, l’uccisore del Drago.
Bard aveva ricevuto da Bilbo l’Archepietra, in modo da poterla barattare con il tanto desiderato tesoro di Smaug (Bilbo aveva compreso che questo era l’unico modo per far cessare l’assedio e le ostilità).
Se gli assedianti avessero atteso un po’ di tempo l’oro e l’argento sarebbero stati portati fuori dai Nani, ma ciò non sarebbe accaduto se fossero arrivati dei rinforzi, con i quali i 14 compagni avrebbero potuto sostenere un assedio per diverse settimane.

Ed i rinforzi arrivarono, Dain giunse con molti nani, ognuno armato pesantemente, corazzato e dal volto spietato.
I Nani furono bloccati, e i messaggeri inviati al portone ricevettero solo frecce, non certo oro e gioielli…

Proprio quando la battaglia era imminente, quando gli archi erano tesi e le spade sguainate, il cielo si oscurò, una fitta nube di uccelli non lasciava passare nemmeno un filo di luce.
Ed in quel momento Gandalf apparve ed urlò:”Fermi! Il terrore è calato su tutti voi! E’arrivato più presto di quanto immaginavo! Gli orchi sono su di voi! Sta arrivando Blog dal Nord, oh Dain! Il cui padre ammazzasti a Moria. Ecco! Ed essi montano i lupi, e i Mannari sono al seguito loro!”
Cominciò dunque una battaglia che nessuno si era aspettato; e fu chiamata La Battaglia dei Cinque eserciti, e fu tremenda.
Da un lato Orchi e Lupi selvaggi, e dall’altro Elfi, Uomini e Nani.

Nella fazione dei Nani figuravano Thorin Scudodiquercia e i suoi 12 compagni e Dain Piediferro, a capo del suo grande esercito pesantemente armato.

Ogni Nano era rivestito con una pesante maglia d'acciaio che gli arrivava fino alle ginocchia, e le gambe erano ricoperte da schinieri fatti di una lega metallica fine e flessibile, il cui segreto era prerogativa del popolo di Dain. I Nani, è risaputo, sono molto forti, ma la maggior parte dei Nani dell'esercito di Dain erano straordinariamente forti anche per i Nani.
In Battaglia brandivano gravine, ma ciascuno di loro era anche munito di una spada corta e larga, e portava un pesante scudo rotondo sulla schiena.
Portavano la barba divisa in due e infilata nella cintura. Calzavano scarpe ferrate, e di ferro erano i loro elmi, e i loro volti erano spietati.

Nel mio esercito del bene ho incluso Dain Piediferro, quale capo della schiera dei Nani proveniente dai Colli Ferrosi in aiuto dei 14 comapgni.
Ho poi incluso 11 guardie di Kazhad in quanto la descrizione fatta da Tolkien dei Nani di Dain mi sembra rispecchiare appieno le loro caratteristiche(volti/maschere spietate, corazze pesanti, forza fuori dal comune).
Vi sono poi 7 Nani con lo scudo alcuni dei quali fanno parte della compagnia di Thorin(uno di loro è Thorin stesso!).
Vi sono poi 10 arcieri, 5 dei quali fanno parte della compagnia di Thorin(due di loro sono Kili e Fili, che vengono indicati "dalla vista acuta").
Vi è poi Balin, l'unico Nano della compagnia ad avere un profilo proprio(rappresenta il fatto che essendo il più anziano ha più esperienza).
Come ultimo elemento dei Nani dei Colli Ferrosi c'è un Nano con lo stendardo, a rappresentanza del suo popolo.
Vi è un nano senza scudo che simboleggia Bilbo.
Infine vi è Gandalf il Grigio a cavallo, quale guida di tutti i popoli del bene impegnati nella Battaglia dei 5 Eserciti.

Eroi:	
Balin	**75 punti**
Dain Piediferro	**125 punti**
Eroe alleato:	
Gandalf il Grigio a Cavallo	**180 punti**
Guerrieri:	
Nano con stendardo	**38 punti**
11 Guardie di Khazad	**121 punti**
7 nani con scudo	**63 punti**
1 nano con arma a due mani(Bilbo)	**8 punti**
10 nani con arco	**90 punti**

33 modelli:
3 Eroi
30 Guerrieri: 10 Guerrieri con arco

VAN

700 punti

House Rules
e
Scenari

House Rules e Scenari

Scenario: Nebbia sui Tumulilande

Descrizione

Frodo, Sam, Merry e Pipino lasciano l'allegra casa di Tom Bombadil e la Vecchia Foresta alle loro spalle mentre si avviano sulla Via che li condurrà a Brea.
A metà giornata si fermano a riposarsi vicino alla cupa valle dei tumuli o meglio chiamata Tumuliande. Si addormentano e quando si svegliano,trovano l'intera valle coperta da una nebbia fitta, ripartono velocemente ma uno ad uno si perdono fra i tumuli, finendo paralizzati da uno Spettro dei Tumuli, antico servitore del Re degli Stregoni di Angmar.
Perdono i sensi, e al risveglio si trovano all'interno del tumulo dello Spettro.

Partecipanti

Bene:
Frodo, Samvise Gamgee, Meriadoc Brandibuc, Peregrino Tuc, Tom Bombadil

Male:
Spettro dei Tumuli

Disposizione

L'area di gioco è quadrata con 18"/40cm di lato.

Obiettivi

Il Bene deve mantenere in vita Frodo e fuggire dal tumulo, fino al bordo nord del tavolo.

Il Male vince se Frodo viene ucciso prima di essere uscito.

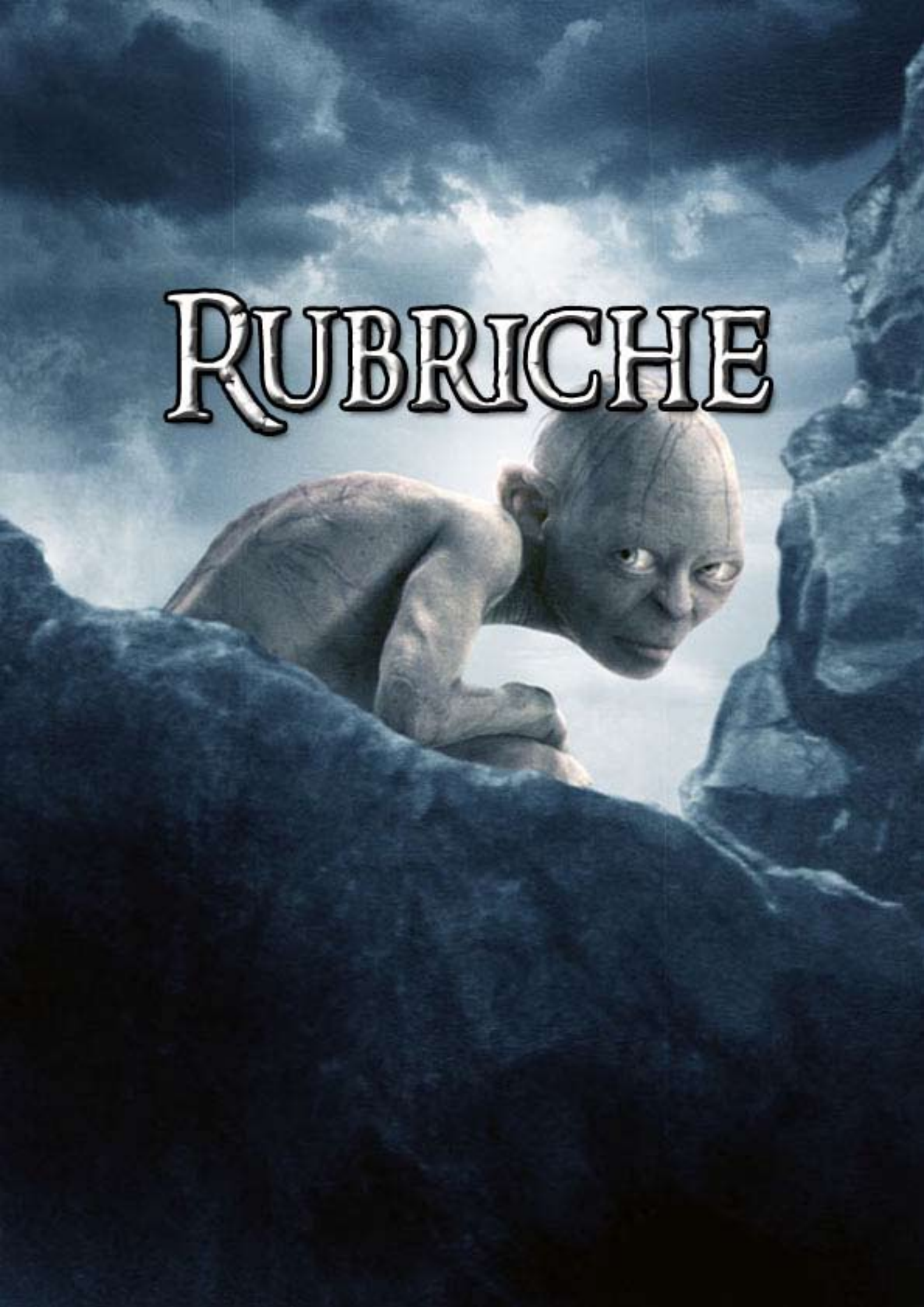
La partita termina in parità se il male uccide due membri qualsiasi del Bene.

Regole speciali

Paralizzati: I quattro amici sono stati paralizzati dallo Spettro e hanno perso i sensi. Per rappresentare questo nel gioco, il loro movimento è pari a 3cm/1.5" e le loro ferite sono pari a 1.

Oh Tom Bombadil!: Questo richiamo rincuora i quattro amici e Tom Bombadil ode il richiamo dei suoi piccoli amici ed entra dal lato Nord del tavolo al 5° turno.

Faramir Capitano di Gondor


RUBRICHE

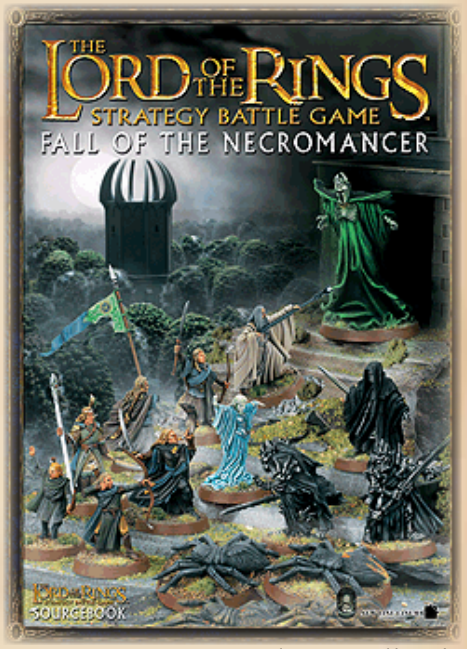
Il Giudizio del Re

La Caduta del Negromante

Eccoci a recensire uno dei supplementi maggiormente attesi dalla comunita' di giocatori de Il Signore degli Anelli.

La primissima parte e' dedicata a due paginette, si purtroppo solo due, di background.
Nelle due successive e' rappresentata la mappa in cui sono riportati i luoghi degli scenari.

La prima parte e' dedicata agli Scenari



I 7 scenari sono ben caratterizzati e riproducono una mini-campagna che ha come conclusione finale l'assalto a Dol Guldur
I primi scenari includono poche miniature e permetteno di famigliarizzare con i profili e le regole dei nuovi modelli.
Da un certo momento gli eroi iniziano ad essere numerosi, sopratutto quelli dotati di poteri magici. Nello scontro finale le miniature in gioco non sono moltissime, ma essendo tutti eroi(molti dei quali con poteri speciali e magici) la partita richiedera' parecchie ore prima di essere portata a termine e si presenteranno numerose scelte strategiche per sfruttare al meglio le capacita' di ogni singolo eroe insieme ai propri compagni.
La modalita' campagna e' molto semplice, non presenta significative interazioni tra gli scenari ma costringe il giocatore del bene a preservare maggiormente i modelli a propria disposizione.
Scenari consigliati a chi gradisce giocare con eroi potenti ma non con un numero elevato di miniature.

Guide Pittura e Modellismo

Le guide pittura sono poco dettagliate ed indicano solamente i colori utilizzati per dipingere la miniatura ma non sono riportati tutorial dettagliati passo-passo.
Le guide modellismo sono di pregevole fattura, corredate di esempi fotografici passo-passo e ben dettagliate. Si occupano della costruzione di alberi rovinati con ragnatele, della tana della regina ragno, della torre del necromante e delle barricate.

Profili e Regole

Il supplemento introduce nel dettaglio i guerrieri Elfi Silvani ed i loro Eroi.
I guerrieri elfi silvani com'era nelle attese avranno ottimi valori di maestria e coraggio ma un basso valore di difesa. Potranno esser dotati di archi elfici, pugnali da lancio, lancie che potranno garantire l'abilita' farsi scudo e degli utilissimi mantelli elfici garantendo una buona varieta' di scelte strategice.

Sempre tra le truppe sono state introdotte le Sentinelle, particolari elfi abilissimi a produrre melodie che possono aiutare i proprio compagni, scoraggiare i nemici ed incantare i modelli nemici.
Tra gli eroi possiamo annoverare i capitani degli Elfi Silvani, Thranduil, Galadriel in una nuova versione piu' guerriera e meno votata alla magia, Erestor, Glorfindel, Cirdan.
Sempre per le file del bene possiamo includere Saruman il Bianco, prima ancora che venisse corrotto dalle forze oscure e Radagast.

Per il male iniziamo da Sauron il Necromante che in questo profilo e' decisamente orientato alla magia rispetto al combattimento.
La Regina Ragno, cavalcatura mostruosa capace di generare le proprie progenie.
Inoltre si possono includere gli sciami di Pipistrelli, capaci di dimezzare la maestria dell'avversario, i Castellani resistenti ed abili combattenti in corpo a corpo, Ragni Giganti con i loro attacchi venefici.
Dei profili gia' pubblicati in precedenti supplementi/manuali troviamo Khamul, il Capo Warg, i Warg,

Conclusioni
In definitiva un buon supplemento, sarebbero state gradite piu' pagine di background e delle guide pittura maggiormente dettagliate.
Sicuramente di qualita' piu' elevata le guide modellismo e gli scenari, vari e divertenti.
Anche per quanto riguarda i profili e' stato svolto un buon lavoro di caratterizzazione.
Se almeno due delle sezioni presentate vi interessano, il supplemento si rivelera' un buon acquisto.

Alle prossime due recensioni, "Le Legioni della Terra di Mezzo" e "Le Due Torri".
Due supplementi con finalita' completamente differenti.

MEPHYS

Consigli di Pittura

La tavolozza bagnata

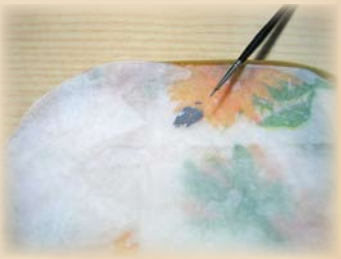
La tavolozza bagnata, o wet palette, è uno strumento utilissimo per i pittori di qualsiasi livello. Grazie a questo espediente potrete mantenere i colori liquidi per un tempo incredibilmente lungo, si può arrivare addirittura ad ore! Io stesso, prima di provarla ero alquanto scettico.
Non avrete più problemi se qualcuno vi telefona mentre state sfumando il vostro pezzo con una tonalità di colore particolare ottenuta mischiandone altri. Parlate pure con il vostro amico, alla fine il colore sulla tavolozza bagnata non si sarà minimamente seccato.

Per la tavolozza bagnata avete bisogno si un coperchio di una scatola di gelato, carta assorbente, carta da forno, un paio di forbici, una matita e un po' di acqua.
Prendete il foglio di carta da forno e tracciate con una matita il contorno del coperchio del gelato. Ritagliate la sagoma ottenuta.

Ora prendete qualche foglio di carta assorbente e piegatelo in modo che entri all'interno del coperchio per il gelato. Cercate di coprire tutta la superficie interna.

In seguito riempite il coperchio di acqua. Più ne metterete, più a lungo durerà l'effetto della tavolozza. Abbondate pure con l'acqua senza però farla traboccare dal coperchio.

Adesso stendete il foglio di carta da forno sopra quella assorbente. Vedrete che l'acqua in eccesso farà aderire i due fogli.



Bene, ora la tavolozza bagnata è completata! Stendete pure i vostri colori fate i mix più assurdi che potete immaginare ed andate a farvi un giretto… quando tornerete saranno sempre li belli umidi, pronti per pitturare i vostri modelli!

Dopo qualche giorno tutta l'acqua nel coperchio sarà evaporata.
Aggiungetene semplicemente dell'altra.

Akh-Ra

Board Game
Il Trono di Spade

Sebbene non sia uno dei titoli più conosciuti nell'universo dei wargame, "Il trono di spade" (tratto dalla serie di romanzi Cronache del Ghiaccio e del Fuoco di Goerge R.R. Martin), è sicuramente un piccolo gioiello di giocabilità, strategia e diplomazia. Impersonando una delle 5 Case nobiliari che dominano il continente di Westeros, il giocatore dovrà catturare quante più fortezze possibile entro 10 turni di gioco; il detentore del maggior numero di territori contenenti castelli, risulterà il vincitore e potrà così sedere sull'ambito Trono di Spade.
Detta in così poche righe, il gioco sembra fin troppo semplice e neanche troppo originale, di facile risoluzione. In realtà i 10 turni
che compongono la partita, sebbene appaiano pochi, sono in realtà più che bastevoli per trascorrere 3-4 ore immersi nel mondo creato da George Martin.

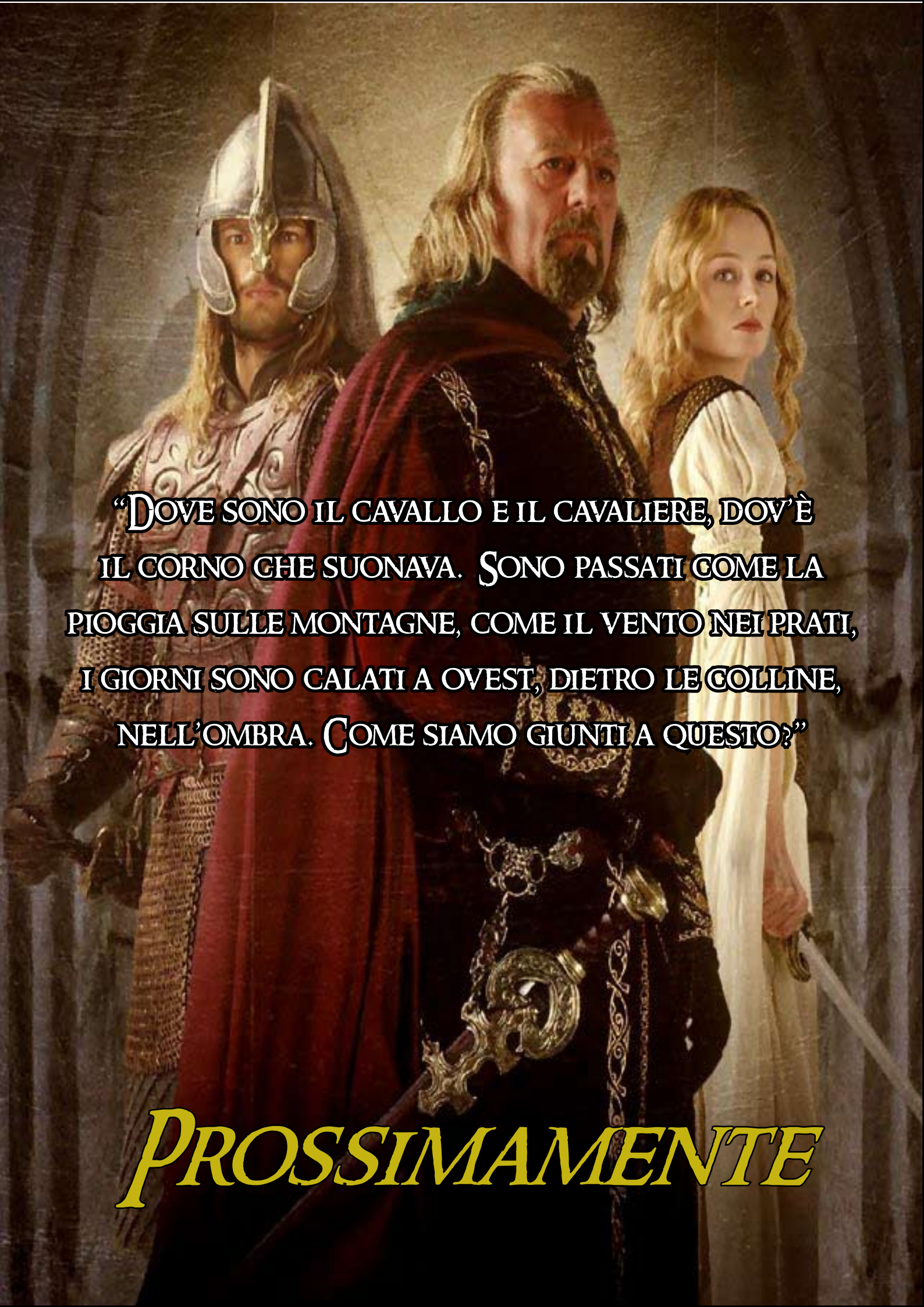
Le caratteristiche peculiari di questo wargame sono innumerevoli: anzitutto, la totale assenza di dadi per la risoluzione delle battaglie. Questo particolare rende il gioco estremamente equilibrato e basato sulle capacità strategiche e diplomatiche del singolo giocatore.
I movimenti, gli attacchi e le difese delle nostre legioni vengono affidate a tasselli denominati "ordini", attraverso i quali organizzeremo le nostre unità per presidiare fortezze, effettuare incursioni in territorio nemico, attaccare e conquistare città e via dicendo.
Il sistema ad "ordini", permette dunque una gestione completa delle truppe sul campo attraverso una giocabilità sempre scorrevolissima ed intuitiva tenendo al di fuori dei combattimenti il fattore "fortuna" che imperversa invece su altri giochi da tavolo più tradizionali (vedi "Risiko!").
Tuttavia, il Caso non è del tutto assente dalla plancia di gioco. Infatti, all'inizio di ogni turno di si pescheranno delle carte "evento" che aggiungeranno alla partita quel tocco di casualità che non guasta, anzi, rende ogni partita unica ed il gioco sempre diverso. Ma non lasciatevi spaventare, la presenza delle carte non rende assolutamente il gioco meno strategico, anzi.
Le carte sono presenti anche durante le battaglie, in forma di condottieri e comandanti delle 5 Case Nobiliari, che raffigurano i personaggi delle Cronache di Martin. All'inizio di ogni scontro, i giocatori possono scegliere una delle loro 7 carte "Condottiero" per aggiungere forza al loro esercito ed assicurarsi così la vittoria.
Altro fattore rilevante è quello delle "aste", attraverso le quali i giocatori si aggiudicano capacità speciali, come quella di aumentare la loro forza in battaglia oppure la possibilità di cambiare un ordine già assegnato ad una delle nostre unità, in modo da poter pianificare attacchi a sorpresa quando i nostri avversari meno se lo aspettano.

Le 5 Case nobili presenti nel gioco (Stark, Lannister, Baratheon, Tyrrel e Greyjoy) sono disposte sul tabellone seguendo alla lettera i libri di Martin, e sebbene in apparenza alcune di queste sembrino decisamente avvantaggiati dalla loro posizione di partenza (vedi gli Stark) e altre sembrino invece malamente penalizzate (vedi i Lannister) in realtà le fazioni sono equilibrate in modo decente, tanto da permettere la vittoria a qualunque dei 5 giocatori che impersonano le nobili famiglie.
Vero è che alcuni problemi di bilanciamento sono presenti soprattutto nel gioco a 5, dove i Lannister sono inizialmente quasi costretti a perdere la loro forza navale per le incursioni della Casa Greyjoy, ma per fortuna il problema è stato risolto nella seguente espansione del gioco "A clash of kings", grazie alla regole dei porti ed altre opzioni aggiuntive che permettono un quasi perfetto bilanciamento.
Nella partita a 3 giocatori, sebbene il gioco sia egualmente stimolante e divertente, perde parte del fascino che assume nelle partite a 4 e 5 giocatori, dove la diplomazia assume invece un ruolo a dir poco fondamentale grazie alla possibilità di accordarsi tra i giocatori, di poter appoggiare gli eserciti di un proprio alleato in battaglia e via dicendo. Ma ricordate sempre che anche il più fedele alleato potrebbe volgervi le spalle proprio nei momenti più delicati ed il gioco è impostato in modo da impedire qualsiasi tipo di "garanzia" della lealtà degli alleati.
D'altronde, come recita uno dei personaggi dei romanzi di Martin, "quando si gioca al gioco dei troni, o si vince o si muore. Non esistono terre di nessuno".

Forse, l'unico handicap del gioco si trova nella scarsità di varietà delle truppe in campo (è infatti possibile reclutare solo fanti, cavalieri e navi da guerra) e nella fattura delle pedine, che sono infatti intagliate in legno in sagome stilizzate che lasciano ben poco spazio all'estetica.
Tuttavia, la grafica del tabellone di gioco e delle carte è più che buona così come la qualità dei gettoni di cartone.

In definitiva, si può dire che "Il Trono di Spade" è un gioco estasiante, che assicura moltissime ore di divertimento con l'ausilio di regole semplici (anche se non sempre di facile interpretazione) ed intuitive. L'assenza del fattore "fortuna" è poi il tocco finale che consegna al "Trono di Spade" il merito di essere un gioco in cui è l'abilità del giocatore a fare la differenza, piuttosto che un lancio sfortunato di dadi.
Appassionante, divertente, longevo e mai ripetitivo.
Un must non solo per i fan di Martin ma per tutti gli appassionati di giochi strategici.

DARK ELF


"Dove sono il cavallo e il cavaliere, dov'è il corno che suonava. Sono passati come la pioggia sulle montagne, come il vento nei prati, i giorni sono calati a ovest, dietro le colline, nell'ombra. Come siamo giunti a questo?"
PROSSIMAMENTE