

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

FANGORN

Supplemento non ufficiale





FANGORN – Supplemento non ufficiale

Indice

BACKGROUND	4
STORIA	4
CARATTERISTICHE	4
LINGUE	5
GLI UCORNI	5
LA TRAGEDIA DELLE ENTESSE	6
LA MARCIA DEGLI ENT	6
VECCHIA FORESTA	8
GLI ISTARI	8
ALATAR E PALLANDO	11
BARBALBERO	12
SVELTOLAMPO	13
FLADRIF E FINGLAS	13
UOMO SALICE	13
HOME RULES	14
IMBOSCATO NELLA TERRA DI MEZZO	14
PROFILI	17
EROI DEL BENE	17
EROI DEL MALE:	20
TRUPPA DEL BENE	22
TATTICHE DI BATTAGLIA	25
TATTICHE DI FANGORN	25
TATTICHE DI ISENGARD	26
ALLEANZE E BACKGROUND	32
FANGORN – LA SCHIERA DI THEODEN	32
FANGORN – LOTHLORIEN	33
FANGORN - LOTHLORIEN – IL POPOLO DI DURIN	34
FANGORN - I MAGHI	35
SCENARI	36
“LA FINE DELLE ENTESSE”	36
“GLI ISTARI BLU”	38
“IN VIAGGIO CON RADAGAST”	40
“DIVISI DA SARUMAN”	42
“LA MALVAGITA DEI NERI STREGONI”	43
“LA VECCHIA FORESTA”	45
CAMPAGNA DI FANGORN	47
“INSEGUIMENTO NELLA FORESTA”	48
“IL RICHIAMO DI FANGORN”	49
“IN COMPAGNIA DI SVELTOLAMPO”	50
“IN SOCCORSO AL RE”	52
“L’ ULTIMA MARCIA DEGLI ENT”	53

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

PITTURA	56
BARBALBERO.....	56
UN ENT DI FANGORN	57
TOM BOMBADIL	60
GUERRIERI ESTERLING.....	62
TROLL DI ISENGARD.....	64
URUK HAI ESPLORATORI DI ISENGARD.....	69
GLI ISTARI BLU	71
MODELLISMO.....	73
CONVERSIONE RADAGAST A CAVALLO	73
CAPO ORCO SU WARG	78
COSTRUZIONE DEGLI ALBERI DELLA VECCHIA FORESTA E DI FANGORN	78
COSTRUZIONE DEGLI ALBERI DELLA VECCHIA FORESTA E DI FANGORN	79
GLI EDIFICI DELL'ITHILIEN.....	81
LA TORRE DI ORNTACH	87
AFFIORAMENTI ROCCIOSI COMPONENTI.....	93
BACINO FANGOSO	95
TORRE DIROCCATA	98
RINGRAZIAMENTI	102





BACKGROUND

Storia

Gli Ent fanno parte di una razza antichissima che apparve nella Terra di Mezzo insieme agli Elfi, quindi molto prima degli uomini. Probabilmente sono stati creati da Ilúvatar su richiesta di Yavanna dopo aver appreso che Aulë aveva dato vita ai Nani, sapendo che sarebbero stati poco rispettosi nei riguardi degli alberi dato il loro bisogno di legna. Gli Ent ebbero quindi il ruolo di "Pastori degli Alberi", con il compito di proteggerli da Orchi, Nani e altri pericoli. Sebbene gli Ent fossero esseri senzienti già al tempo del loro risveglio, non sapevano come comunicare fino a quando gli Elfi non glielo insegnarono. Barbalbero racconta di come gli Elfi "curarono gli Ent dalla loro stupidità" e di come questo fosse un grande dono da non dimenticare mai. Gli Ent hanno forma d'albero, ma sono molto diversi gli uni dagli altri. Di solito un Ent assomiglia molto al tipo di albero che accudisce. Nella Terza Era della Terra di Mezzo, la Foresta di Fangorn sembra essere l'ultimo luogo ancora abitato dagli Ent. Barbalbero racconta a Merry e Pipino della grande forza degli Ent. Sembra che Morgoth avesse creato i Troll cercando di imitare gli Ent, ma queste creature, anche se temibili, non arrivavano neanche vicino alla potenza dei pastori degli alberi. Gli Elfi chiamavano gli Ent "Onodrim" (il singolare è "Onod"). Quasi nulla è noto riguardo alla storia antica degli Ent. Sembra che semplicemente vivessero nelle grandi foreste della Terra di Mezzo, proteggendole dai pericoli, ma è nota una loro apparizione, verso la fine della Prima Era, in cui attaccano una banda di Nani. Barbalbero racconta di un tempo in cui tutto l'Eriador era un'unica immensa foresta e parte del suo dominio, ma grandi regioni furono disboscate dai Númenóreani durante la Seconda Era, e una parte della foresta venne distrutta durante la guerra tra Sauron e gli Elfi intorno all'anno 1600 della Seconda Era. Alla fine de "Il Signore degli Anelli", dopo la sua incoronazione, Aragorn promette a Barbalbero di lasciare crescere le foreste, ma Barbalbero prevede che, anche se le foreste si spanderanno, gli Ent continueranno a vivere solo nella Foresta di Fangorn, dove si spegneranno gradualmente.

Caratteristiche

Nel "Signore degli Anelli" troviamo esseri difficili da rappresentare: gli Ent, sorta di uomini-alberi. essi non sono, però, totalmente frutto della fantasia di Tolkien, ma sono la rielaborazione di un aspetto del patrimonio nordico, che egli conosceva accuratamente. Ent in anglosassonne significa "gigante", ma nella poesia eroica ha, il termine ha un senso più sfumato. Indica sì una razza di statura gigantesca, ma il cui connotato principale è quello di essere definitivamente scomparsa: restano solo i ricordi di una civiltà meravigliosa.



Gli Ent sono forse le creature più originali e caratteristiche della saga Tolkieniana. Essi infatti sono forme di vita millenarie e sagge, e perciò hanno una visione del tempo assolutamente diversa da quella normale: tutto ciò che fanno avviene in modo straordinariamente lento. Vivono nella foresta di Fangorn in abitazioni chiamate Entcase. Sono creature incredibilmente tranquille, ma se provocati, diventano dei combattenti distruttivi ed imbattibili. Hanno una forza impareggiabile che permette loro di sgretolare la pietra con facilità e "accartocciare ferro come fosse latta". Non vengono pressoché feriti se non dal fuoco o da possenti colpi d'ascia, ma la morte di un compagno non fa altro che aumentare la loro rabbia devastatrice. Per il resto sono creature molto placide, al di fuori dei tumulti del mondo, ma dei quali hanno subito le conseguenze peggiori.

Lingue

Gli Ent, essendo delle creature che vivono per decine di migliaia di anni, non sono frettolosi, e la loro lingua non è da meno. In effetti sembra essere basata su una forma arcaica di Eldarin, la lingua degli Elfi, mescolata con Quenya e Sindarin, ma con il passare delle Ere si è arricchita con parole introdotte dagli Ent stessi. Le lingue sono in effetti due:

Vecchio Entese. In origine, gli Ent avevano una lingua propria, descritta come lunga e sonora; era una lingua tonale, come può essere il Cinese. Non è noto se una creatura qualsiasi fosse in grado di pronunciare il Vecchio Entese correttamente: era piena di sfumature vocaliche, ad ogni modo era parlata solo dagli Ent. Non che tenessero la loro lingua segreta, come facevano i Nani, ma semplicemente era molto difficile da parlare, oltre che incredibilmente lunga.

Un esempio è "a-lalla-lalla-rumba-kamanda-lindor-burúme", che significa collina.

Nuovo Entese (mai effettivamente chiamato così nel testo). Fin dai primi contatti con gli Elfi gli Ent impararono molto. Trovavano la lingua degli Elfi molto bella, e la adattarono alle loro esigenze. In ogni caso adattarono solo le parole Elfiche, mantenendo però la struttura grammaticale del Vecchio Entese. Le parole erano quindi facilmente traducibili, ma restavano invischiare in frasi invariabilmente lunghe e complicate.

Gli Ucorni

Gli Ucorni sono in sostanza Ent molto inselvaticiti, divenuti quasi del tutto alberi. Si muovono nell'ombra, con fruscii veloci e furtivi. Sono aggressivi e pericolosi, tranne con le persone di cui si fidano veramente; odiano sopra ogni



cosa gli Orchetti e le loro asce. Sono creature oscure e per certi versi ostili. Pare che siano Ent trasformati quasi in albero, almeno esternamente. Riescono ancora a parlare con gli Ent e sono terribili. Anche a Barbalbero non piace parlare di loro, eppure furono d'estremo aiuto per distruggere Isengard e per le sorti della Battaglia del Trombatorione.

La tragedia delle Entesse

Una volta esistevano le Entesse, ma si allontanarono gradualmente dai compagni, andando a vivere in una regione poi distrutta da Sauron. La sorte delle Entesse non è nota, ma ne "Il Signore degli Anelli" si pensa che siano scomparse da tempo, nonostante le ricerche da parte degli Ent. Quando il mondo era giovane camminavano con gli Ent, ma presto iniziarono ad amare cose diverse. La loro attenzione si rivolse alle piante piccole, ai frutti degli alberi o all'erba, mentre gli Ent volsero i loro cuori ai grandi alberi e ai boschi selvaggi. Le Entesse amano la campagna e la terra coltivata ed ordinata, si potrebbe dire la "dimensione domestica della natura". "Costruirono splendidi giardini, desiderando ordine, abbondanza e pace", sia ad Ovest che ad Est delle Montagne, distrutti in seguito dalla malvagità di Sauron. E' una vicenda alquanto strana e triste, così, quando l'Ombra giunse al nord, le Entesse attraversarono l'Anduin e si fecero vedere molto raramente dai mariti. Quando l'Ombra fu sconfitta, i campi delle mogli divennero ancora più prosperi ed esse dimenticarono i loro congiunti nelle fitte foreste. Anni dopo gli Ent vollero rivederle, ma trovarono solo un deserto, ove prima c'era bellezza, ora c'era desolazione, e nessuna traccia delle Entesse. Qualcuno narra che un'Entessa fu vista alla Contea.

Secondo JRR Tolkien, le mogli degli Ent sono sparite definitivamente, distrutte con i loro giardini durante la guerra dell'Ultima Alleanza, quando Sauron usò la strategia della terra bruciata dando fuoco ai terreni contro l'avanzata degli alleati lungo l'Anduin.

Sempre secondo Tolkien è possibile che qualcuna sia sopravvissuta o finita in schiavitù.

La Marcia degli Ent

Ne Le due Torri, gli Ent abbandonano temporaneamente il loro stile di vita pacato e paziente e si infuriano con Saruman, le cui armate stanno abbattendo grandi quantità di alberi. Inizia quindi la marcia degli Ent verso la fortezza di Isengard, distruggendola completamente e intrappolando Saruman dentro la torre di Orthanc. Gli Ent non appartengono alle razze, non si curano di esse, come chiarisce senza ombra di equivoci Barbalbero, quando dice a Merry: "Huum, hm, non mi sono mai preoccupato delle Grandi Guerre, riguardano



soprattutto Elfi e Uomini. Preoccuparsene è compito degli Stregoni, che sono sempre molto inquieti per il futuro. A me non piace esser tormentato dal futuro." Cosa ha provocato il risvegliarsi di questi esseri millenari? Saruman. Il Bianco ha richiamato in vita il potere della Terra: in questo, il servitore "inconsapevole" di Mordor ha superato il maestro, destando dal loro torpore creature che dalla storia oramai chiedevano ben poco. "Il distruttore di Alberi", come lo soprannomina sprezzante Sveltolampo, apprese da Barbalbero molti reconditi segreti, ma poi tradì, ritenendo gli Alberi privi d'importanza nel corso degli eventi futuri. Quale errore! Gli Ent, è vero, "non sono propriamente da nessuna parte, perché nessuno è totalmente dalla loro", ma tuttavia "ci sono casi in cui sono del tutto dalla parte opposta": contro gli orchetti e il loro padrone.

La terra umiliata ed offesa reclama vendetta, così come gli alberi divelti lasciati a marcire per pura malignità. Oasi di verde distrutte, anzi cancellate, in cui il deserto ha preso il sopravvento, spazzando via secoli di storie e ricordi racchiusi nei tronchi, la cui unica colpa è quella di essersi acquietati, stanchi di osservare il mondo. "Niente fretta" esclama Barbalbero, ma lo scempio compiuto da Saruman è troppo! Egli ha indicato agli orchetti i sentieri nascosti di Fangorn, appresi tempo addietro nelle lunghe conversazioni con il suo Custode. I "suoi" orchetti, distruggono orribilmente la foresta per rifornire di legno Orthanc e i suoi diabolici macchinari. L'Entaconsulta decide molto "velocemente" di muover guerra verso Isengard, per porre termine all'abominio creato da Saruman. La forza degli Ent è tratta dalla terra, ed essa è inarrestabile ; si nasconde agli occhi, come quando l'esercito dello Stregone esce dal cancello, pur essendo una foresta che avanza. A nulla valgono gli estremi tentativi di Saruman : non si può arginare una marea in piena. Quando i macchinari, bruciano un Ent, la rabbia della terra esplode. Solo la magia della pietra nera di Orthanc può salvare lo stregone. Per poco comunque. Isengard viene inondata, mondata dei suoi peccati, e al suo posto sorge "un giardino pieno di alberi e di frutteti, attraversato da un corso d'acqua ; e in centro si stendeva un limpido lago, dal quale si ergeva alta e inespugnabile la torre d'Orthanc, riflettendosi nell'acqua".

La terra, gli alberi, gli Ent hanno trionfato. La vita ha vinto, ma proprio perché essa significa creazione, non può pienamente comprendere il Male, così come quest'ultimo riteneva follia distruggere l'Anello del Potere, o non utilizzarlo per instaurare un ordine di saggi, cambiando i mezzi, ma perseguendo sempre gli stessi fini. Barbalbero lascia andar via Saruman, ritenendolo ormai finito, e forse diverso.



Vecchia Foresta

Foresta ad est della Terra di Buck.



Gli Hobbit narrano molte storie su di essa, sui suoi alberi che posso muoversi e nella presenza di Orchetti, che però viene smentita da Merry. Stando a quello che dice Aragorn la Vecchia Foresta ha qualche affinità col bosco di Fangorn, sarebbero ciò che rimane delle ultime fortezze dei Tempi Remoti.

Gli istari

Gli Istari furono mandati nella Terra di Mezzo dai Valar per contrastare il dominio di Sauron, e durante un consiglio dei Valar, chiesto da Manwë, si decise di mandare cinque Maiar come emissari. Curumo (Saruman) scelto da Aulë, Alatar scelto da Oromë, e Olòrin (Gandalf) scelto, di sua malavoglia, da Manwë. Poi Yavanna pregò Curumo di prendere anche Aiwendil (Radagast) con sé, ed Alatar si prese con sé Pallando. Questi furono detti i due Istari Blu, per il colore blu-marino delle loro vesti e giunsero nella Terra Di Mezzo dopo circa 1000 anni dall'inizio della Terza Era. Sugli Stregoni Blu si conosce molto poco,



alcune informazioni sono contenute nei Racconti Incompiuti (nella sezione sugli Istari) come appunto il consiglio dei Valar che diede mandato ai 5 Maiar di recarsi nella Terra Di Mezzo. Si dice che inizialmente tre Istari, Saruman, Alatar e Pallando, si recarono ad Est, ma solo Saruman fece ritorno. Il saggio, contenuto nei Racconti Incompiuti, sugli Istari dice:

"essi o rimasero nell'est, perseguendo gli scopi per cui erano stati inviati; o perirono; o, come alcuni ritengono, furono accalappiati da Sauron e divennero suoi servitori".

Quello che lo stesso Tolkien dice è poco più esplicito. In una lettera contenuta nel libro "La Realtà in Trasparenza" (Lettera#211) dice che neanche lui sapeva nulla di chiaro dei due Stregoni Blu:

"Penso che siano andati in qualità di emissari in regioni lontane, ad est ed a sud, molto lontano da Númenor: missionari nelle terre occupate dal nemico. Se abbiano avuto successo non lo so proprio; ma temo che abbiano fallito, come fallì Saruman, benché in modo diverso: e sospetto che abbiano fondato o iniziato culti segreti e tradizioni magiche che durarono oltre la caduta di Sauron".

Si è presentata anche l'ipotesi che il Capitano dei Nazgûl, il Re stregone di Angmar, fosse uno degli Stregoni Blu, ma ciò non è possibile perchè i Nazgûl c'erano già nella Seconda Era. Comunque se così fosse Gandalf se ne sarebbe certo accorto dato che tutti e cinque gli stregoni prima di essere maghi erano soprattutto dei Maiar che avevano vissuto insieme nel Reame Beato di Aman, a differenza di Sauron che, pur essendo anch'egli un Maiar tra i più forti, non entrò mai in Valinor dato che fu sedotto subito da Melkor all'inizio della creazione di Arda. Inoltre difficilmente Sauron senza l'Anello avrebbe potuto soggiogare altri Maiar come lui ed infatti non poteva avere alcun potere sul Balrog di Moria altrimenti lo avrebbe utilizzato con effetti disastrosi, così come si sarebbe servito di Smaug il Drago se non fosse stato ucciso dall'arciere Bard alla fine del viaggio di Bilbo.

Vengono citati gli Stregoni Blu anche in altri testi di Tolkien, di almeno uno di essi abbiamo certezza del nome: Pallando.

Il nome dell'altro non è sicuro sia Alatar, ma secondo Tolkien essi non avevano nomi nella Terra di Mezzo; Alatar vuol dire "Secondo Venuto" e forse è una descrizione per indicare che fu il secondo, dopo Saruman, ad entrare nella Terra di Mezzo.

Nell'ultimo volume della *History of Middle Earth* "The Peoples of Middle Earth",



tra gli ultimi scritti di Tolkien (databili 1972) vi è una paginetta su di loro, collegata alle riflessioni su Glorfindel.

I due sono qui chiamati Morinehtar (Darkness-slayer) e Romestamo (East-helper) (evidentemente dei soprannomi, quindi i nomi "veri" potrebbero essere sempre Alatar e Pallando) inviati molto prima degli altri tre (Saruman, Gandalf e Radagast), dopo la prima caduta di Sauron con due incarichi: recarsi all'Est e al Sud per trovare il nascondiglio di Sauron, cosa in cui fallirono, e percorrere quei territori contattando le tribù degli uomini schiavi all'Occhio per far sorgere la ribellione e la resistenza all'oscurità. La loro opera nascosta e pericolosa impedì a Sauron di contare sulle forze che alla fine della Terza Era gli avrebbero senza dubbio consentito di sbaragliare l'Occidente.

Ricordo, per inciso, che le sterminate terre dell'Est e del Sud erano tributarie di Sauron e che lui vi reclutava immense masse di soldati e ne traeva merci e vari beni (dato che Mordor era una landa desolata e improduttiva). Dunque se la marea non travolse l'Ovest della Terra Di Mezzo, ciò si deve ai fantomatici e dimenticati Stregoni Blu.

Per dare una completezza maggiore sul destino dei cinque Istari ecco le poche informazioni che si hanno anche su cosa accadde a Radagast: anche Radagast fallì la sua missione, ma è rasserenante pensare che ciò non comportò un danno grave come il fallimento degli altri. Il saggio sugli Istari dice infatti:

"In effetti, di tutti gli Istari, uno solo restò fedele, e fu l'ultimo venuto (Gandalf). Infatti Radagast, il quarto, si innamorò delle molte specie di animali e di uccelli che popolavano la Terra di Mezzo, e abbandonò gli Elfi e gli Uomini per trascorrere i suoi giorni tra le creature selvatiche." (Racconti Incompiuti, pag. 516) Egli si stabilì a Rhosgobel "la Bruna Città" al confine con il Bosco Atro.

Radagast di certo non diventò mai cattivo. Il precedente riferimento suggerisce, comunque, che la sua missione non era solo quella di andare d'accordo con le bestie selvatiche, ma anche costruire un ponte tra loro, gli Elfi e gli Uomini. In effetti egli fece raccogliere dai suoi amici uccelli molte informazioni, ma dal momento che essi facevano rapporto anche a Saruman, in quanto capo del Bianco Consiglio, la cosa non fu di grande giovamento. D'altro canto, è stato spesso supposto (benché non ci sia nessun riferimento testuale diretto) che il motivo per cui le Aquile si trovavano nel posto giusto al momento opportuno sia da ricondurre all'intervento di Radagast. Si può dire che mentre Saruman fu corrotto dalla brama di potere, Radagast fu corrotto dalla Brama della Natura.

Non sappiamo nulla di ciò che accadde a Radagast dopo la fine della Terza Era.



Sembra concepibile, data la natura molto ambigua del suo fallimento, che gli possa essere stato concesso di ritornare a Valinor alla fine.

Alatar e Pallando

(BackGround inventato ispirato agli scritti di Tolkien)

Sin dalla loro venuta, Alatar e Pallando si distinsero dal resto dei membri degli istari per l'attrazione che nutrivano verso la natura calma e docile, ma anche per quella irrequieta come i tornado e le tempeste. I due maghi trascorrevano molte delle loro giornate nei boschi dell'Ithilien a cercare di carpirne i segreti, studiandone le dinamiche ed installando con il bosco un profondo legame di rispetto. Fu proprio passeggiando per le foreste che incontrarono un giorno degli Ent, che gli insegnarono la cura degli alberi e dei loro frutti. Ma gradualmente la foresta con la quale divisero cade sotto la follia degli uomini e degli orchi.

La distruzione delle foreste marginali dell'Ithilien si fece sempre più tangibile sino a raggiungere ritmi intollerabili atti a soddisfare una domanda crescente di materie prime in campo militare ed industriale, questo portò i due maghi ad abbandonare la loro terra.

Erano grandi amici di Radagast il bruno e proprio in quegli anni si aggregarono a lui e impararono da l'immenso sapere della natura. La loro intesa ed il loro reciproco rispetto verso il mago crebbero con il passare degli anni trascorsi in viaggio fra i luoghi più remoti della Terra di Mezzo.

Con il passare dei viaggi però, il desiderio d'autonomia di Alatar e Pallando crebbe con le loro ambizioni di potere, diffondere il loro verbo allargando la loro protezioni a persone indifese e a foreste distrutte. Coltivarono a lungo il desiderio di ritornare al luogo dell'origine, riassaporare l'odore della loro terra e rincontrare la loro gente e gli Ent ormai dimenticati quasi da tutti.

La terra dove un tempo passeggiavano nei boschi sbiadì velocemente mentre cresceva la consapevolezza di quanto si fosse estesa la corruzione portata dagli orchi di Mordor nel cuore degli uomini.

Respinti dai membri del loro villaggio in quanto visti portatori di cambiamenti e di conseguenza di sventura, isolati dai deboli che avrebbero dovuto proteggere cercarono disperatamente gli Ent che però non trovarono, i cuori di Alatar e Pallando si temprarono ed il disgusto che cresceva in loro per la viltà delle popolazioni locali si trasformò in odio, cominciando a disprezzare le foreste e gli Ent che non li avevano incontrati e quindi abbandonati.

Vagarono per tutta la Terra di Mezzo in cerca di risposte e di altro sapere, finché non incontrarono Saruman il bianco che gli parlò di una missione ad est dell'Anduin, nel reame di Rhun. Dovevano liberare la popolazione dell'est e del sud dai domini di Sauron; prima di partire però, udirono da degli uomini viaggiatori, di foreste incontaminate, ricche di segreti che si potevano



dominare a proprio piacimento una volta svelati i loro misteri. Spinti dal desiderio di conoscenza e di potere si incamminarono per quelle terre con Saruman, e di loro non si seppe più nulla. Radagast con le sue aquile li cercò a lungo, ma non riuscì mai a trovarli e il dolore della loro perdita fu tale che lo portò a non viaggiare mai più, interessandosi solo alla cura della natura e degli animali selvaggi. Dopo molto tempo Saruman ritornò dal lungo viaggio e riferì delle avventure passate assieme ai due maghi. Ma nel bel mezzo di un attacco da parte degli esterling e degli orchi, le loro strade si divisero e Saruman, anche se li cercò a lungo, non gli rivide mai più. Si seppe molti anni dopo dai servi di Sauron, che i due maghi si erano recati fino alla corte del re esterling in cerca di sapere e potere, e che questi gli invio a Mordor per apprendere le antiche arti necromantiche che Sauron stesso gli avrebbe insegnato. L'Oscuro sire gli parlò a lungo e dopo frasi ingannevoli e discorsi di ambizione e di potere, li corruppe definitivamente al servizio del male. Alatar e Pallando strinsero con l'Oscuro sire un malefico patto, e Sauron promise loro il controllo totale della natura, sia quella calma che quella selvaggia. Avidi di potere e conoscenza, il male li trasformò in stregoni neri devoti al male e alla distruzione.

Barbalbero

Barbalbero o Fangorn è il più antico degli Ent, ed è anche chiamato il "Pastore degli Alberi" per eccellenza. Alto molti metri in quanto simile ad un albero come tutti i suoi simili, con una corteccia come pelle e delle foglie come capelli, diviene amico di Meriadoc Brandybuck (Merry) e Peregrino Tuc (Pipino) dopo la loro fuga dagli Orchi. Vive nella Foresta di Fangorn, che prese il nome da lui. Come tutti gli Ent, Barbalbero impiega molto tempo per prendere una decisione. Anche se un Ent ragiona molto velocemente, essi impiegano molto tempo per valutare i dettagli che portano loro a prendere una decisione. Ripete spesso di non aver fretta. Barbalbero è descritto come la creatura più vecchia della Terra di Mezzo, cosa che però crea qualche confusione con Tom Bombadil che è altresì riconosciuto come il più anziano. Barbalbero tuttavia, afferma che ci sono alcuni alberi più vecchi di lui. È pensiero comune degli studiosi dell'opera di Tolkien che sia la cosa vivente e al contempo pensante più antica nella Terra di Mezzo, poiché Tom Bombadil sembra non essere esattamente un membro di alcuna razza. Barbalbero è il primo Ent che fu creato da Ilúvatar immediatamente dopo la creazione dei Nani da parte di Aulë. Non è noto se gli Ent furono fatti addormentare fino al Risveglio degli Elfi, come accadde per i Nani, o se gli fu concesso di girare liberamente nelle foreste. Da una parte Ilúvatar voleva che i primi a camminare per la Terra di Mezzo dopo gli Ainur fossero i suoi figli, ovvero gli Elfi. Durante la Guerra dell'Anello, Barbalbero venne a conoscenza della follia di Saruman che lo portò a sradicare numerosi alberi ai confini tra Isengard e la Foresta di Fangorn. Barbalbero si infuriò per



le malefatte di Saruman a tal punto da risvegliare tutti gli Ucorni e gli Ent della foresta, chiamandoli in guerra. Grazie a lui ebbe così inizio l'ultima marcia degli Ent, i quali distrussero le fucine di Isengard e uccisero tutti gli Orchi rimasti ad Isengard e quelli in fuga dal Fosso di Helm. In seguito Barbalbero prese possesso di Isengard e al suo interno tenne prigioniero Saruman fino alla sconfitta di Sauron.

Sveltolampo

L'Ent Bregalad prese tale nome Elfico "Sveltolampo" quand'egli disse "sì" ad un altro Ent prima che questi avesse terminato la sua domanda; ciò fu considerato assai "frettoloso" da quegli (forse la fine della domanda era solamente un orario o cose così). Si occupò di Merry e Pipino durante l'Entaconsulta; infatti lui seguitone un pezzo prese, in accordo col soprannome già una decisione. Era imparentato con un altro Ent presente all'Entaconsulta, Scorzapelle. Le sue piante preferite erano le rosacee e in particolar modo i sorbi.

Fladrif e Finglas

Sono due degli ultimi tre Ent ancora "svegli" di quelli giunti nei boschi prima dell'Oscurità (il terzo è Barbalbero).

I loro nomi Elfici possono essere tradotti in lingua corrente come "Scorzapelle" e "Ciuffofoglio". Ai tempi della Guerra dell'Anello erano quasi caduti in letargo.

Uomo Salice

L'Uomo Salice è un vecchio ent che sta passando allo stato vegetativo, ossia Ucorno. I quattro hobbit in fuga dalla Contea si imbattono in lui all'interno della Vecchia Foresta. L'Uomo Salice li cattura con le sue lunghe radici, ma viene fermato da Tom Bombadil che ordina al vecchio albero di lasciarli andare. Come il vecchio Ent sia giunto nella Vecchia Foresta è ignoto, si presume che in tempi antichi, quando il mondo era coperto da boschi e foreste lui decise di dimorare in questa lontana contrada che pian piano si isolò e si staccò da Fangorn, fino ad diventare una Foresta assestante. Da allora il vecchio Uomo Salice non ha mai lasciato la sua casa aggredendo chiunque si aggirasse nel suo territorio.



HOME RULES

IMBOSCADE NELLA TERRA DI MEZZO

L'imboscata è una tattica militare che consiste nel sorprendere il nemico. Affinché ciò risulti possibile i personaggi necessitano di potersi spostare silenziosamente ed al riparo di sguardi indiscreti. Tale tecnica raggiunge il massimo nella sua efficienza in foreste o luoghi accidentati.

Perché l'imboscata sia effettiva il giocatore deve rispettare le seguenti limitazioni:

- almeno un eroe deve guidare l'imboscata.
- l'imboscata può includere al massimo il 33% delle miniature coinvolte in una lista.
- possono essere coinvolte in un'imboscata solo miniature avente la basetta da 25 mm.

All'inizio della partita si schierano i modelli che faranno l'imboscata dietro/sopra/dentro qualsiasi elemento scenico sul campo, purché la lista dell'esercito lo consenta (vedi sotto). Deve essere possibile collocare le miniature coinvolte a contatto di uno o più elementi scenici. Tale collocazione deve offrire una copertura anche se parziale della miniatura. In qualsiasi turno, prima di aver tirato per l'iniziativa, si può dichiarare l'imboscata.

Una preparazione accurata di un'imboscata conferisce al giocatore che la sfrutta di vincere automaticamente l'iniziativa nel turno in questione per chi effettua l'imboscata (come se facesse un movimento eroico). L'avversario non può dichiarare né un tiro né un movimento eroico che coinvolga (presi di mira o caricati) i modelli che stanno compiendo l'imboscata. Tutti i modelli che fanno parte dell'imboscata godono dei rispettivi bonus descritti sotto. Se 5 modelli avversari che si trovano entro 10" dal nascondiglio dell'imboscata, riescono a vedere interamente i modelli nascosti faranno annullare l'imboscata eliminando tutti i bonus relativi ad essa. Ovviamente i modelli nascosti, possono muoversi dentro/attorno agli elementi scenici per non farsi vedere. Se i modelli che debbano fare l'imboscata sono dotati di mantello elfico e si trovano a contatto con un elemento scenico allora saranno invisibili ai modelli avversari fino alla distanza di 2" da essi.

Liste degli eserciti con i loro requisiti per eseguire le imboscate e i loro bonus:



La Grigia Compagnia, Granburrone, I Rifugi Oscuri, Eregion, Lothlorien, Le sale di Thranduil, I Raminghi dell'Ithilien:

- **elementi scenici richiesti per copertura:** elementi silvestri e rovine.
- **bonus aggiuntivi:** ogni miniatura potrà ritirare il dado per ferire nella fase di tiro.

L'orda del Serpente, L'Harad, Il Lontano Harad:

- **elementi scenici richiesti per copertura:** colline desertiche, rovine e accampamenti.
- **bonus aggiuntivi:** ogni miniatura potrà ritirare il dado per ferire nella fase di tiro.

I Cavalieri di Eorl, La schiera del Mandimartello, La schiera di Theoden, I Feudi, I Predoni di Isengard, Il Dunland, I Variag del Khand, I Mercenari del Khand:

- **elementi scenici richiesti per copertura:** Colline, rilievi e massi rocciosi.
- **bonus aggiuntivi:** possono partecipare anche i modelli con basetta da 40mm.

I Morti di Duncolle, Il Popolo di Durin, Khazad-Dum, Erebor, Gli Erranti delle Terre Selvagge, Angmar, La Legione della Bianca Mano, Dol Guldur, Gli Esterling, Mostri della terra di Mezzo:

- **elementi scenici richiesti per copertura:** rovine, miniere, colline e alberi.
- **bonus aggiuntivi:** ogni miniatura potrà ritirare il dado per ferire nella fase di combattimento.

La Compagnia dell'Anello, Arnor, Minas Tirith, La Torre di Ecthelion, L'Esercito del Sommo re, Gli Uomini selvaggi della foresta di Druadan, I Maghi, Moria, La Marmaglia di Sharkey, cirith Ungol, Il Cancellero Nero, Minas Morgul, Barad-dur, Le Flotte Corsare, Umbar, I Nazgul:

- **elementi scenici richiesti per copertura:** rovine, case, colline e alberi.
- **bonus aggiuntivi:** ogni miniatura potrà ritirare il dado per vincere il combattimento.

La Contea, Fangorn:

- **elementi scenici richiesti per copertura:** alberi, siepi e colline.
- **bonus aggiuntivi:** ogni miniatura potrà ritirare il dado per ferire nella fase di tiro. Inoltre possono muoversi e tirare pietre o massi nella stessa fase di movimento (come se si trattasse di un'arma da lancio).

Le Aquile delle Montagne Nebbiose, I Guardiani del Carrock, Gli abitanti del



profondo:

- **elementi scenici richiesti per copertura** : caverne, alberi e colline.
- **bonus aggiuntivi**: possono partecipare anche i modelli con basetta superiore a 25 mm. Inoltre godono del bonus "scaraventare a terra" esattamente come se fossero cavalcature (non possono usufruire di tale bonus i goblin di Moria).



PROFILI

EROI DEL BENE

Barbalbero (profilo del manuale)

punti: **190**

Sveltolampo (Ent)

punti: **140**

Descrizione: Sveltolampo è un giovane ent a cui vengono affidati Merry e Pipino da Barbalbero durante l'entaconsulta. A differenza degli altri suoi simili, Sveltolampo è un ent molto sveglio e attivo (da questo deriva il suo nome) ed è il più indicato per accompagnare i due hobbit che, come dice Barbalbero, sono gente frettolosa.

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
7/4+	7	8	3	3	6	2	1	2

Regole speciali:

- Spaccapietra
- Terroro
- Tirare le pietre
- Creatura dei boschi
- Sveglio

Sveglio:essendo molto veloce e attivo rispetto agli altri ent,Sveltolampo può muoversi di 8"/20 cm a differenza dei normali 6"/14 cm degli altri ent.

Ciuffofoglio e Scorzapelle (Ent)

punti: **350**

Descrizione: Ciuffofoglio e Scorzapelle, insieme a Barbalbero, sono i primi ent apparsi nelle Terra di Mezzo. Adorano i boschi e le foreste e ne sanno curare i mali, sono molto vecchi, ma ancora robusti e pronti a dar man forte ai loro compagni in caso di pericolo.

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
7/4+	8	8	3	3	7	2	5	2

Regole speciali:

- Spaccapietra
- Terroro
- Tirare le pietre



- Creatura dei boschi
- Primato pastore

Primato pastore: Ciuffofoglio e Scorzapelle sanno curare ogni genere di ferita inflitta agli alberi, e ,per questo,una volta a turno possono curare un ent o entessa che si trovi entro 6"/14 cm dai primati pastori. Per recuperare la ferita, un ent o entessa, non devono essere ingaggiati in un corpo a corpo nella fase di combattimento e devono, inoltre, trovarsi entro al raggio d'azione di uno dei primati pastori. A questo punto si tira un dado, con un risultato di 6 l'ent o l'entessa recupera una ferita. In questo modo non si possono incrementare le ferite più del valore iniziale. Si possono curare in questo modo solo un ent o entesse per turno.

Biancabetulla (Ent)

punti: **140**

Descrizione: Biancabetulla è un forte sostenitore dell'entrata in guerra da parte degli ent. Lui stesso ha assistito alla distruzione di Fangorn da parte di Isengard. Odia profondamente Saruman e i suoi malefici e perciò non risparmierà di certo la sua collera verso i suoi servitori. Barbalbero mette a capo dell'esercito che si avvia verso il Fosso di Helm proprio Biancabetulla perché sa che non risparmierà il suo profondo odio verso le truppe di Saruman.

M	Fo	D	A	Fe	C	P	V	F
7/4+	8	8	3	3	6	2	1	1

Regole speciali:

- Spaccapietra
- Terroro
- Tirare le pietre
- Creatura dei boschi
- Collera

Collera: Biancabetulla odia Isengard e i suoi riluttanti abitanti e perciò, in termini di gioco, quando Biancabetulla cerca di ferire dei modelli presi dalla lista di "I Predoni di Isengard", "La legione della bianca mano" o "Il Dunland" (Legioni della Terra di Mezzo) e fallisce, può ripetere il tiro di dado. Può ripetere il tiro di dado una sola volta.

Alatar e Pallando, gli Istari blu (maghi)

punti per entrambi: **250**



M Fo D A Fe C

4/- 4 5 1 2 6

P V F

2 4* 3

Equipaggiamento : Alatar e Pallando sono dotati di un mantello molto spesso (conta come mantello elfico) e di un bastone (conta come arma a due mani).

Regole speciali:

- Bastone del potere
- Come fratelli

Bastone del potere: Il bastone di Alatar e Pallando non è solo il simbolo della loro autorità, ma anche un potente talismano. Mentre stringono il bastone, Alatar e Pallando possono utilizzare 1 punto Volontà per turno senza diminuire la loro scorta.

Come fratelli: Alatar e Pallando sono molto uniti e si considerano quasi fratelli (seppur non hanno nessun legame di sangue). Per questo, alla morte di un fratello l'altro mago impazzirà invocando tutto il potere di cui può disporre. In termini di gioco, se un mago dei due muore, l'altro vedrà incrementati i propri valori di forza, attacchi e coraggio di un +1 (forza 5, Attacchi 2 e Coraggio 7); mentre vedrà la sua difesa abbassarsi di -2 (difesa 3). Questi cambiamenti rimarranno fino alla fine della partita, o alla morte del mago.

Poteri magici di entrambi:

Aura Terrificante: 2+

Ira della Natura: 5+

Immobilizzamento: 4+

Spaventa Cavalcatura: 3+



EROI DEL MALE:

Uomo Salice (Ucorno/Ent)

punti: **85**

Descrizione: l'Uomo Salice è un vecchio ent che sta passando allo stato vegetativo, ossia Ucorno. Lui decise di dimorare in questa lontana contrada che pian piano si isola e si stacca da Fangorn, fino a diventare la Vecchia Foresta. Da allora il vecchio Uomo Salice non ha mai lasciato la sua casa aggredendo chiunque si aggirasse nel suo territorio.

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

Regole speciali:

- Spaccapietra
- Terrorre
- Tirare le pietre
- Creatura dei boschi
- Vecchio Ucorno
- Vecchia casa

Vecchio Ucorno: l'Uomo Salice è un vecchio ent che sta passando allo stato vegetativo, ossia Ucorno. A volte appare attivo e abbastanza scaltro in altri momenti invece resta immobile scrutando il bosco. Per rappresentarlo in termini di gioco, all'inizio di ogni turno l'uomo Salice deve superare un test di coraggio. Se lo supera procede come di consueto, se invece lo fallisce passa allo stato vegetativo (conta come mesmerizzato) per il resto del turno. Se mentre l' Uomo Salice è nello stato vegetativo e un altro modello (del bene o del male, al di fuori degli ent, delle entesse e di altri Ucorni) è entro 3"/7 cm dall'Uomo salice dovrà effettuare un test di coraggio perchè impaurito dalla sua presenza. Se lo supera procede normalmente, se non lo supera dovrà rimanere immobile (può comunque combattere) senza compiere alcuna azione fino alla fine del turno. Se è in stato vegetativo e viene colpito (da magia o da una freccia) o ingaggiato in combattimento l'Uomo Salice si sveglia immediatamente. A fine di ogni turno che l'Uomo Salice si trova in stato vegetativo tira un dado, con un risultato di 3+ (il tiro può essere influenzato dalla volontà) l'Uomo Salice si sveglia e può agire di consueto nel turno seguente.

Vecchia casa: L'Uomo Salice non può essere usato in scenari che non si svolgono nella Vecchia Foresta.



Alatar e Pallando, i neri stregoni (maghi) punti per entrambi: **250**

M Fo D A Fe C

4/- 5 5 1 2 5

P V F

2 4* 3

Equipaggiamento: Alatar e Pallando sono dotati di un cupo mantello nero (conta come mantello elfico) e di un bastone (conta come arma a due mani).

Regole speciali:

- Bastone del potere
- Come fratelli

Bastone del potere: Il bastone di Alatar e Pallando non è solo il simbolo del loro potere, ma anche un potente talismano. Mentre stringono il bastone, Alatar e Pallando possono utilizzare 1 punto Volontà per turno senza diminuire la loro scorta.

Come fratelli: Anche se corrotti da Sauron, Alatar e Pallando sono molto uniti e si considerano quasi fratelli (seppur non hanno nessun legame di sangue). Infatti, mai l'Oscuro sire, è riuscito a spezzare il loro profondo legame. Per questo, alla morte di un fratello l'altro mago impazzirà invocando tutto il potere di cui può disporre. In termini di gioco, se un mago dei due muore, l'altro vedrà incrementati i propri valori di forza, attacchi e coraggio di un +1 (forza 6, Attacchi 2 e Coraggio 6); mentre vedrà la sua difesa abbassarsi di -2 (difesa 3). Questi cambiamenti rimarranno fino alla fine della partita, o alla morte del mago.

Poteri magici di entrambi:

Aura Terrificante: 2+

Dardo Nero: 5+

Mesmerismo: 3+

Esaurisci Volontà: 4+

Prosciuga Coraggio: 3+



TRUPPA DEL BENE

Ent (profilo del supplemento "Le due Torri") punti:120

Entesse (Ent)

punti: **90**

Descrizione: Poco propense a seguire i grandi alberi si dedicarono alla coltivazione e alla cura dei giardini e dei fiori. Pian piano gli incontri tra ent e entesse diminuirono fino a che le entesse si dipartirono da Fangorn e da allora non si seppe più nulla. Ancora oggi si possono sentire gli ent che chiamo disperati le loro entesse.

M Fo D A Fe C
6/4+ 6 7 2 3 6

Regole speciali:

- Spaccapietra
- Terroro
- Tirare le pietre
- Creatura dei boschi
- Fuggite

Fuggite: le entesse non possono partecipare a scenari svolti durante la guerra dell'anello.

Ucorno (Ucorno/Ent)

punti: **50**

Descrizione: gli Ucorni sono ent che stanno passando in stato vegetativo, sono aggressivi e violenti, per questo mettono paura anche ai loro compagni. Si muovono nell'ombra, con fruscii veloci e furtivi. Sono aggressivi e pericolosi, tranne con le persone di cui si fidano veramente; odiano sopra ogni cosa gli Orchetti e le loro asce.

M Fo D A Fe C
5/5+ 6 6 2 2 5

Regole speciali:

- Spaccapietra
- Terroro
- Tirare le pietre



- Creatura dei boschi
- Vegetale

Vegetale: Gli Ucorni stanno passando in stato vegetativo, ma sono aggressivi e violenti. In termini di gioco se un Ucorno all'inizio della fase di movimento non è entro 6"/14 cm da un suo pastore (eroe) dovrà sottoporsi a un test di coraggio. Se lo supera tutto bene (procede normalmente), se fallisce passa allo stato vegetativo (conta come mesmerizzato). Un ent (generico ed eroi, ma non entesse) può risvegliarlo andando a contatto di basetta con lui e passare l'intera fase di movimento senza compiere azioni. A questo punto si tira un dado, con un risultato di 4+ (3+ per gli eroi, il risultato può essere influenzato sia dalla possanza che dalla volontà), l'Ucorno si sveglia e potrà muoversi normalmente nel turno seguente. Se mentre un Ucorno è nello stato vegetativo e un altro modello (del bene o del male, al di fuori degli ent, delle entesse e di altri Ucorni) è entro 3"/7 cm dall'Ucorno dovrà effettuare un test di coraggio perchè impaurito dalla sua presenza. Se lo supera procede normalmente, se non lo supera dovrà rimanere immobile (può comunque combattere) senza compiere alcuna azione fino alla fine del turno. Se è in stato vegetativo e viene colpito (da magia o da una freccia) o ingaggiato in combattimento l'Ucorno si sveglia immediatamente.



PROSSIME USCITE PER FANGORN

Biancabetulla e Sveltolampo

Grazie all'uscita degli ent "generici" con il remake de "Le due Torri" l'esercito di Fangorn ha subito un grosso passo in avanti, infatti prima vantava solo l'esistenza del suo rappresentante per eccellenza, ovvero Barbalbero. Adesso, anche se in partite con elevati punti a disposizione, si può radunare un vero e proprio esercito di Fangorn. In torneo si può comunque alleare queste splendide creature a eserciti quali Rohan e elfi. Ma diamo un'occhiata ad un lontano futuro e ai progetti della GW. Grazie al supplemento "Legioni della terra di Mezzo" possiamo vedere le uscite che la GW ha in serbo per gli amanti degli "uomini-albero". Tra gli eroi possiamo notare l'uscita di un eroe molto simpatico, ovvero Sveltolampo. Questo giovane Ent è colui che si prende cura dei giovani hobbit Merry e Pipino durante l'Entaconsulta e che sarà un valido combattente a fianco di Barbalbero per la distruzione di Isengard. Il suo costo non troppo elevato (140 punti) ci fa ben sperare di poter schierare un eroe Ent nel nostro esercito (forse anche a livello torneistico). Un altro eroe che uscirà è Biancabetulla, questo Ent, a livello di Background è un personaggio inventato dalla GW, infatti ne nelle opere di Tolkien, ne nel film di P.J. questo eroe ha fatto mai la sua comparsa. Costa come Sveltolampo, quindi fa ben sperare per un inserimento nelle liste spendendo relativamente poco. Si spera abbia un Background valido e non molto distante dagli scritti di Tolkien, ma più di ogni altra cosa, si spera che abbia una certa differenza da Sveltolampo, visto il loro uguale costo in punti.

Gli Ucorni

Passiamo ora alla truppa, oltre ai fantastici ent potrete schierare nel vostro esercito per soli 50 punti un Ucorno. Gli Ucorni sono Ent che stanno passando allo stato vegetale, quasi dormienti, questi alberi si svegliano all'improvviso o perché svegliati da qualcosa e sfogano la loro ira e la loro rabbia sulla prima creatura che passi accidentalmente accanto a loro. Non si hanno ovviamente informazioni sul profilo di questi, ma si spera che funga da truppa semplice per un esercito di Fangorn. Seppur nella media degli altri eserciti 50 punti sono veramente tanti per un modello di truppa, in un esercito di Fangorn il loro costo è abbastanza irrilevante. Purtroppo, oltre a questi profili, la GW (per il momento) non ha intenzione di fare altro per Fangorn. Mancano all'appello infatti: Ciuffofoglio, Scorzapelle, l'Uomo Salice e le Entesse. A parte questo le prossime uscite si presumono molto interessanti per gli amanti degli alberi.



TATTICHE DI BATTAGLIA

Tattiche di Fangorn

Come si usa un albero di parecchi metri (cm) che si sposta sul campo di battaglia? Alcuni dicono: "semplice, vai e distruggi". Altri, come il sottoscritto, sono più cauti. È un pezzo che costa molti punti e quindi va usato in maniera appropriata se non lo si vuole vedere cadere sotto una pioggia di frecce o sotto gli incantesimi nemici. Ma valutiamo i "pro" e i "contro" di queste creature per ogni fase di gioco. Movimento: muove senza problemi anche all'interno di boschi e foreste, se ci sono boschi mandateci dentro l'ent per farlo avanzare con tranquillità a riparo dalle frecce. Se il bosco non c'è tenetelo dietro il vostro esercito per fare sì che se l'avversario tira dovrà superare moltissime frapposizioni. Attenzione, l'ent si muove di 6" quindi è abbastanza vulnerabile agli attacchi della cavalleria portati alle spalle. Posiziona sempre qualche altro modello "sacrificabile" nelle retro guardie dell'ent per fare in modo che non venga caricato da solo da eroi e (ancora peggio) da maghi in grado di mesmerizzarlo. Tiro: un ent è abbastanza vulnerabile al tiro diretto soprattutto se gli scagliano a dosso una ventina di frecce, quindi tenetelo ben protetto. Può anche lui tirare le pietre (al 4+ è una buona cosa), ma vi costerà non muoverlo per quel turno. Combattimento: l'ent è una macchina da guerra se combatte nel modo giusto. Affiancatelo sempre ad un eroe che abbia molta scorta di possanza, l'ent metterà la maestria e la forza devastatrice, l'eroe invece i movimenti e soprattutto i combattimenti eroici. Con il duo eroe (o anche due eroi) ent apritevi un varco nelle fila nemiche e andate a caccia di eroi nemici. Se non mesmerizzato l'ent non teme nessuno per maestria, forza e attacchi, ma ricordatevi di supportarlo, perché nel caso non faccia un 6 sono cavoli amari. Quindi tanti e tanti guerrieri ad aiutarlo. Non abbiate paura di mandarlo contro la cavalleria, i bonus di carica non hanno effetto su di lui e può facilmente spazzare via un paio di cavalieri a turno. Altri pregi dell'ent è la regola che causa terrore. Grazie a questa regola infatti sarà meno probabile che lo accerchiano e massacrano. Seguite questi consigli e sguinzagliate i vostri ent a far strage tra le fila nemiche. Se schierate gli eroi ent non avrete il ben che minimo problema (soprattutto Barbalbero). Grazie alla loro possanza e volontà, resisteranno sia agli attacchi degli eroi e agli incantesimi dei maghi. State molto attenti alla tattica avversaria dell' "uomo sacrificabile", questo infatti può rallentare o addirittura fermare i vostri ent. Anticipate questa mossa con movimenti eroici per poter scegliere voi le vostre vittime. Non abbiate paura a schierare un ent in campo, e...buona carneficina!!!



Tattiche di Isengard

Saruman:

Il signore di Isengard per eccellenza, non è paragonabile a nessun altro pezzo a vostra disposizione e se lo farete scendere in campo influenzerà pesantemente la vostra tattica.

La soluzione migliore è schierarlo a cavallo, ha maggiore mobilità e in questo modo può lanciare incantesimi dove serve senza restare impigliato in fastidiosi combattimenti in cui tra l'altro rischia di restare incastrato, o addirittura di cadere. In effetti il problema principale del mago in questione è non morire, ma riuscire comunque a far valere i, numerosi, punti che costa lì dove serve. I rischi sono due, che il mago muoia, con effetto disastroso sulla partita, o che il nemico riesca a sottrarvi abbastanza truppe da farvi perdere pur avendo ancora Saruman con voi.

Per quanto riguarda la prima ipotesi, dipende da voi, l'ideale è schierarlo dietro le truppe, e muoverlo poi dietro le vostre truppe in corpo a corpo lanciando mesmerismi (praticamente infallibili) e usufruendo così del punto volontà addizionale per turno; è il grande punto di forza del mago. Può anche prendere di mira la cavalleria con la sua folata magica (facendo fuggire i cavalli disarcionati e ferendo potenzialmente i cavalieri) o una folta schiera di fanteria (magari prendendo di lato lo schieramento nemico grazie al movimento a cavallo).

Per il resto, tenetelo lontano dal corpo a corpo, non rischiate nemmeno su combattimenti sicuri e non confidate nei dadi, vale la pena uccidere un paio di truppe nemiche rischiando il vostro pezzo migliore? Infatti una volta bloccato nel pieno del combattimento il nemico farà di tutto per non lasciarlo andare e sarà dura per lui salvarsi visti i valori di Difesa e Attacchi decisamente sottotono rispetto agli eroi nemici dello stesso costo.

Per quanto riguarda la lista in cui inserirlo, rischiate di essere in inferiorità numerica, per cui dovrete necessariamente inserire degli orchetti oltre agli Uruk-hai, oltre ad alcuni capitani Uruk-hai armati pesantemente, corazzati da combattimento che con l'aiuto del mago possono fare davvero del male agli eroi nemici grazie all'alto valore di Forza.

Grìma:

Molti danno per scontato la presenza di questo pezzo una volta preso Saruman, il costo in punti rispetto allo stregone è in effetti esiguo ed è pur sempre utile, però non sono comunque pochi punti, e rischiano di essere completamente inutili se il nemico riesce a tenerlo lontano dai suoi eroi più potenti, al massimo probabilmente riuscirete a far sprecare all'avversario un paio di punti possanza, per i punti che costa ne vale appena la pena, senza contare che il nemico potrebbe sempre riuscire a neutralizzarlo in qualche modo. È insomma una scelta personale di tattica anche questa, ma prima di farla a cuor leggero pensateci, non è poi così scontato che il nostro Grìma trovi



un eroe nemico abbastanza dotato di possanza da danneggiarlo davvero, e che riesca a stargli dietro abbastanza per far valere il suo potere (un eroe a cavallo esempio, lo seminerà in fretta). A questo si può sempre porvi rimedio dando a Grima il cavallo.

Lurtz:

all'inizio del gioco era un ottimo eroe per Isengard, grazie all'ottimo equipaggiamento, ora però è costretto in un'armatura leggera che ne limita la difesa fortemente. Anche considerando il costo non è paragonabile ad altri modelli, come i capitani semplici o altri eroi leggendari. La scorta di possanza leggermente superiore non è una ragione sufficiente a farlo vedere sui campi di battaglia, in definitiva un pezzo quasi inutile, c'è molo di meglio a disposizione.

Ugluk:

un valido sostituto per Lurtz se cercate il +1 alla possanza anche a discapito della difesa, la regola speciale inoltre gli permette di mantenere unite le linee anche in caso di grande difficoltà, ma sacrificando uno dei vostri uomini (o orchetti magari...). in ogni caso è un pezzo tatticamente più complesso dei soliti capitani e potrebbe rivelarsi un flop se non lo sapete usare a dovere, d'altronde è la scarsa D rispetto ai suoi fratelli armati pesanti lo penalizza notevolmente, non tanto nella fase di tiro quanto in combattimento.

Come tutti i capitani Uruk-Hai va comunque sostenuto con lancia e picca per tutta la partita e sempre tenuto al centro della falange tra due solidi alleati a parargli il fianco o come forza laterale che con qualche movimento eroico forza lo schieramento avversario o si lanci sulla cavalleria nemica rallentata dalle vostre truppe, i combattimenti eroici sono la grande forza di questi modelli, con un adeguato supporto arrivano a 4 attacchi con valori di M e D molto elevati rispetto alla norma, che gli garantiscono una vittoria in 1 vs 1 molto probabile e gli permettono di scompaginare lo schieramento e i piani avversari.

Vrasku:

pezzo difficile da usare, per molti uno spreco di punti, per altri un cecchino, la verità è che comunque vada gran parte della sua abilità dipende dal tiro dei dadi, e non sono i pezzi che mi piace giocare per quanto mi riguarda, ma d'altronde sta a voi, dipende molto dall'importanza che date alla fase di tiro e alle balestre, se sono molte un eroe gli sarà utile, e alla fine dovreste comunque però portarle in combattimento sacco di punti praticamente inutilizzati dopo i primi turni, e non sia mai che tanta possanza venga sprecata. A meno di tattiche particolari è meglio restare su un modello più classico di eroe da falange.

Sharku:



su warg e con scudo ovviamente, non c'è altro modo di giocarlo e ne vale la pena. È uno dei pezzi più importanti per Isengard perché è l'unico eroe in arcione disponibile (e non è un granché, diciamocelo) principalmente lo scopo suo e dei suoi compagni sarà rallentare o fermare la cavalleria nemica e, se siete fortunati o se il nemico non gioca cavalleria (come i nani o gli elfi) potete provare ad accerchiarlo.

Sharku è un eroe orco, per cui già di per sé solitamente poco utile, e non reggerà mai il confronto con i vostri capitani Uruk-Hai, l'unica possibilità è sfruttare la sua carica d'impatto per eliminare la truppa (e anche i suoi punti possanza) oppure cercare di tenere occupati o uccidere le cavalcature degli eroi nemici in arcione, che saranno probabilmente più forti di Sharku e che potrebbero causare gravi danni alle vostre truppe appiedate.

D'altronde la velocità degli warg vi sarà utile anche per raggiungere obiettivi lontani prima dell'avversario negli scenari.

La presenza dei warg e di Sharku è d'obbligo in un'Isengard che si rispetti, la cavalleria è parte fondamentale di una lista competitiva (a meno di liste particolari come i sopraccitati nani) ed è importante con una linea di battaglia generalmente rigida come quella della falange Uruk-Hai; non crediate però che l'obiettivo di questi modelli sia dare il colpo di grazia all'avversario, mandateli al macello senza preoccupazioni, l'importante è che riescano a svolgere un singolo compito fino in fondo, come privare del cavallo glie roi nemici e bloccare la cavalleria, oppure arrivare alle spalle dell'avversario e obbligarlo e difendersi su due fronti.

Capitano Uruk-Hai:

i veri gioielli Uruk-Hai, ovviamente vanno giocati con armatura pesante e scudo, in modo da avere una difesa decisamente alta (che non teme le frecce normali a Fo2) e un valore di forza elevato (solo un punto meno del troll di caverna) senza spendere una esagerata quantità di punti. Questi modelli sono in grado di tenere insieme la vostra falange e passare dietro le linee nemiche con un combattimento eroico azzeccato. C'è anche la possibilità di fargli portare l'arma a due mani se porta l'armatura leggera (da LDTM) ma ancora una volta probabilmente è meglio preferire un eroe in grado di arrivare fino alla fine della battaglia piuttosto che uno in grado di fare grandi danni ma che cade ancora prima del combattimento o che deve stare in copertura per le frecce. È fondamentale che questi pezzi restino al centro della battaglia per fare in modo che la linea della falange non venga rotta.

Sciamano Uruk-hai:

pezzo interessante, simile agli sciamani orchi e goblin ovviamente ma con una maggiore forza fisica che lo rende più utile in un'eventuale combattimento. Se volete giocarlo l'ideale è in mezzo alla falange, in seconda alinea (utilizzando la sua lancia inclusa nel profilo) dietro al vostro capitano Uruk-Hai corazzato, in



modo da essere protetto ma da aiutare davvero lì dove serve con la sua Furia e la sua possanza. Perde valore se (come d'altronde conviene) utilizzate lancieri orchetti anziché soltanto picche Uruk-Hai, poiché come sapete la Furia non ha effetto su altre razze. In tal caso forse meglio ripiegare verso altre scelte.

Capitani orchetti:

assolutamente da evitare, anche per il ridicolo valore di coraggio a disposizione, è molto meglio spendere più punti e prendere un Uruk-Hai o investirli in fanteria.

Bellicosi Uruk-Hai:

il profilo di questi modelli parla da solo, i valori del profilo sono pari alle migliori élite a disposizione delle forze malvagie, e dispongono di ben due attacchi, senza considerare l'elevatissimo valore di coraggio che gli rende praticamente infallibile fallire un test di coraggio.

Ovviamente il costo ne risente, è molto più elevato dei normali Uruk-Hai (già di per sé costosi) e quindi probabilmente è meglio non investire troppo in questi ottimi modelli. D'altronde nei primi turni vanno decisamente protetti dal tiro del nemico, di cui generalmente attirano l'attenzione, teneteli perciò dietro per farli arrivare sui lati della falange solo successivamente, così saranno un pò fuori dal combattimento vero e proprio purtroppo, ma è meglio che perderli prima di poterli usare. L'ideale è accompagnarli al capitano durante un combattimento eroico o farli supportare con lancia e picca, arrivando così a ben 4 attacchi a Forza 4 e Maestria 4. un paio sono in genere una scelta quasi obbligata per una lista di Isengard, ma ricordate che contro gli eroi nemici corrono gravi rischi, non avendo possanza né fato, e perderli è sempre un grave danno, non lasciateli perciò mai isolati o allo scoperto del tiro delle frecce.

Hanno inoltre l'arma a due mani inclusa nel profilo, e può rivelarsi utile durante una battaglia.

Uruk-Hai Selvaggi:

dei bellicosi un pò depotenziati diciamo, la loro utilità è stata più e più volte messa in discussione e non a torto, deficitano rispetto ai bellicosi proprio dove ce n'è più bisogno, e per un costo leggermente minore non vale la pena scegliere loro piuttosto dei bellicosi, nonostante la potenza effettiva d'attacco sia la stessa (tranne per la mancanza dell'arma a due mani) la difesa è una grave mancanza per dei modelli da combattimento come questi.

Orchi cavalcawarg:

è l'unica cavalleria a vostra disposizione, quindi prendetela senza rifletterci troppo. È una cavalleria leggera senza particolari abilità, scordatevi che regga il



confronto con cavallerie pesanti o meglio armate (come quelle di DA e MT, con le loro maledette lance da cavalleria).

Ovviamente potete decidere di puntare molto su questo reparto, investendo molti punti, oppure lasciare che sia solo un diversivo o un modo per bloccare e limitare la cavalleria nemica. La seconda opzione è la più semplice, armate tutti i modelli con scudo, gli archi con il valore di tiro degli orchi sono inutili, senza contare la gittata cortissima, e i giavellotti costano troppo per quello che rendono in mano ad un orco. Lo scudo invece è molto utile perché facendosi scudo i cavalcawarg possono resistere più a lungo, per fare in modo che la fanteria giunga in aiuto magari.

I cavalcawarg hanno inoltre una carta segreta che non ha nulla a che fare con nessun'altra cavalleria della terra di mezzo però, i warg hanno infatti la possibilità di combattere dopo che l'orco è stato ucciso, superando un test di coraggio (il che non è un passeggiata comunque con un valore di Coraggio pari a 2), e inoltre la loro Forza 4 si applica a tutti i combattimenti di questi simpatici lupacchiotti, anche finché l'orco vi è sopra.

Balestrieri Uruk-Hai:

la forza da tiro per eccellenza di Isengard; costano abbastanza punti, soprattutto se paragonati agli arcieri del male come haradrim o battitori orchetti, però sono decisamente di un'altro livello. Le armature pesanti offrono una ottima protezione contro gli archi normali a Fo2 e la forza dei colpi inferti è notevole, tanto da essere una reale minaccia per qualsiasi eroe nemico con difesa minore di 9.

Purtroppo l'altra faccia della medaglia è che non si possono muovere se tirano, il che è un notevole svantaggio, per cui, pur essendo la scelta favorita per il reparto da tiro, hanno questo piccolo handicap di cui va tenuto conto.

Schierateli quindi con attenzione in modo che abbiano sempre parte della visuale sgombra verso il nemico senza essere costretti a muoversi già da subito, e non abbiate paura che la cavalleria nemica li punti e li raggiunga, sono comunque Uruk-Hai e le loro frecce sono devastanti.

Generalmente la soluzione migliore è fargli puntare da subito un unico obiettivo e continuare a colpirlo finché è possibile facendo il numero maggiore di danni, come per esempio un eroe forte del nemico, o la sua cavalleria.

Uruk-hai esploratori:

l'armatura leggera li sfavorisce notevolmente poiché costano ugualmente più della truppa comune come gli orchetti ma ne condividono la vulnerabilità, per questo sono generalmente sconsigliati. L'unico vantaggio sono gli archi in caso vogliate inserirne un pò a supporto delle balestre, senza comunque che prendano su queste il sopravvento numerico, poiché il tiro è solo leggermente migliore di quello di un comune orchetto.

**Uruk-hai d'assalto:**

la macchina bellica per definizione, armi pesanti e ottimi equipaggiamenti sono accompagnati da dei profili altrettanto notevoli. Sono la scelta d'obbligo nonostante il loro elevato costo in punti rispetto alle altre truppe. La cosa migliore da fare è schierarli in falange con orchi con lancia in seconda fila e qualche picca in terza, gli eroi Uruk-Hai davanti, e ai lati cavalleria e bellicosi. Sono assolutamente insostituibili in combattimento e una volta provati difficilmente farete a meno di questi ammassi di muscoli e acciaio.

Troll di Isengard:

sono unità assolutamente superflue in un esercito come questo, l'alto costo limita la spesa per la falange o per la cavalleria, i veri aspetti vincenti e caratteristici di Isengard. Nonostante lo scudo renda questi troll migliori anche di quelli di Mordor probabilmente, sono punti che sarebbero meglio investiti in altri modelli. Volendo comunque schierarlo non va mai lasciato da solo ma accompagnato da truppa, magari a difendere un obiettivo o un fianco dell'esercito.



ALLEANZE E BACKGROUND

Fangorn – La schiera di Theoden

Oltre al mono-ent molto caratteristico (ma molto ostico da giocare), gli ent possono essere alleati ad altri due eserciti ovvero a Rohan ed agli elfi dei boschi. Per poterli alleare con Rohan, l'esercito deve essere incentrato sulle forze che hanno difeso il Fosso di Helm. Infatti, non tutti sanno che nel libro (e nelle scene allungate del film) la foresta di Fangorn si muove per distruggere gli ultimi Uruk-Hai sfuggiti alla carica dei Rohirrim. Anche se era composta quasi interamente da Ucorni, tra le file di Fangorn, militava qualche ent. In questo tipo di esercito potete schierare i seguenti personaggi e truppe prese dalle liste di LDTM "La schiera di Theoden" e "Fangorn", ma anche dalla home rules precedentemente citate:

La schiera di Theoden

- Aragorn
- Legolas
- Gimli
- Gandalf il bianco
- Theoden
- Eowyn
- Gamling
- Hama
- Eomer
- Erkebrand
- Haldir (Solo nella versione cinematografica)
- Capitano di Rohan
- Staffetta di Rohan

- Alfiere della guardia reale di Rohan
- Alfiere di Rohan
- Alfiere elfo dei boschi in armatura (Solo nella versione cinematografica)
- Guardie reali di Rohan
- Cavalieri di Rohan
- Guerrieri di Rohan
- Elfi dei boschi in armatura (Solo nella versione cinematografica)

Fangorn

- Biancabetulla (Appena sarà disponibile e se il suo BackGround lo permetterà, intanto affidati alle Home Rules sopra indicate)

- Ent



- Ucorni (Appena saranno disponibili, intanto affidati alle Home Rules sopra indicate)

Fangorn – Lothlorien

Un'altra alleanza a cui gli ent possono essere inseriti risale ai tempi della prima era. Infatti, nel Silmarillion si narra che per scacciare i nani dai boschi dove stavano disboscando la vegetazione, gli elfi, si allearono ai pastori degli alberi e riuscirono così a sconfiggere i nani prima che questi avessero tagliato una grande quantità di alberi. In questo tipo di esercito potete schierare i seguenti personaggi e truppe prese dalle liste di LDTM "Lothlorien" e "Fangorn", ma anche dalla home rules precedentemente citate:

Lothlorien

- Celeborn (A quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarlo o no)

- Galadriel (Versione del manuale di base. Quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarla o no)

- Capitano elfo silvano

- Alfiere elfo silvano
- Sentinella degli elfi silvani
- Guerriero elfo silvano

Fangorn

- Barbalbero (a quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarlo o no)

- Ciuffofoglio e Scorzapelle (A quel tempo vivevano nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se avevano guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarli o no. Affidati alle Home Rules sopra indicate)

- Ent
- Entesse (Affidati alle Home Rules sopra indicate)



Fangorn - Lothlorien – Il popolo di Durin

Quest'ultima alleanza, inoltre, può essere incrementata con le truppe dei nani che venivano cacciati. Questo risulterebbe (per i puristi) fuori BackGround visto che i nani vennero attaccati dalla forza composta da elfi e ent, ma trattandosi pur sempre della stessa fazione allora, sforzando un po' il BackGround si potrebbe realizzare un'armata di questo genere. In questo tipo di esercito potete schierare i seguenti personaggi e truppe prese dalle liste di LDTM "Lothlorien", "Il popolo di Durin" e "Fangorn", ma anche dalla home rules precedentemente citate:

Lothlorien

- Celeborn (A quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarlo o no)
- Galadriel (Versione del manuale di base. Quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarla o no)
- Capitano elfo silvano

- Alfiere elfo dei boschi
- Alfiere elfo silvano
- Sentinella degli elfi silvani
- Esploratore elfo (Appena saranno disponibili)
- Guerriero elfo dei boschi
- Guerriero elfo silvano

Il popolo di Durin

- Re dei nani
- Capitano dei nani

- Alfiere nano
- Guardia di Khazad
- Guerriero nano

Fangorn

- Barbalbero (a quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarlo o no)
- Ciuffofoglio e Scorzapelle (A quel tempo viveva nell'Eriador, ma non è scritto effettivamente se aveva guidato questa battaglia. Sta quindi a discrezione del giocatore, schierarlo o no. Affidati alle Home Rules sopra indicate)



- Ent
- Entesse (Affidati alle Home Rules sopra indicate)

Fangorn - I Maghi

Un'ultima alleanza su cui potrete creare il vostro esercito è l'alleanza con i maghi. Potete includere infatti, insieme agli ent, Saruman il bianco, Gandalf il grigio, Radagast il bruno e Paladino e AAA, gli istari blu. Prima che Saruman fosse corrotto dal male, vagava per Fangorn in cerca di riposo e di una passeggiata che chiarisse le idee. Gandalf il grigio conosceva molto bene Barbalbero e gli Ent e quando poteva gli faceva volentieri visita. Radagast conosce tutte le creature della Terra di Mezzo e nelle aquile e negli Ent ha sempre trovato molto aiuto. Alatar e Pallando, infine, prima di essere corrotti dal male, conobbero delle Entesse e degli Ent nei loro giardini incrementando il loro sapere. In questo tipo di esercito potete schierare i seguenti personaggi e truppe prese dalle liste di LDTM "I Maghi" e "Fangorn", ma anche dalla home rules precedentemente citate:

Fangorn

- Barbalbero
- Ciuffofoglio e Scorzapelle
- Biancabetulla (Appena sarà disponibile, intanto affidati alle Home Rules sopra indicate)
- Sveltolampo (appena sarà disponibile, intanto affidati alle Home Rules sopra indicate)
- Ent

I Maghi

- Saruman il bianco
- Gandalf il grigio
- Radagast il bruno
- Alatar e Pallando, gli Istari blu (Affidati alle Home Rules sopra indicate)

NOTA: Non puoi includere Gandalf con gli Istari blu. Non puoi includere eroi Ent con Alatar e Pallando.

Ecco qui le possibili alleanze a cui potrete affiancare i vostri Ent nel totale rispetto del BackGround.



SCENARI

“LA FINE DELLE ENTESSE”

Descrizioni: Le Entesse dedicano la loro attenzione alle piante piccole, ai frutti degli alberi o all'erba, amano la campagna e la terra coltivata ed ordinata. Costruirono splendidi giardini, desiderando ordine, abbondanza e pace. Durante la guerra dell'Ultima Alleanza, Sauron applicò la tattica della terra bruciata sui giardini delle entesse uccidendole quasi tutte o rendendole schiave. In un giardino delle Entesse sta passando un distaccamento di orchetti, intento a rifugiarsi a Barad-dur il più presto possibile. Mentre corrono in ritirata si imbattono nelle entesse ed essendo rincorsi da elfi e uomini, decidono di imbattersi in loro attraversando i loro giardini. Lì vicino Barbalbero e altri due ent, stanno curando alcuni alberi, quando sentono il richiamo delle Entesse. Giungeranno in tempo per salvarle da una tragica sorte?

Partecipanti:

BENE

- Barbalbero
- 2 Ent
- 3 Entesse

MALE

- Capitano orco con scudo e warg
- Capitano orco con scudo
- Sciamano orco
- Orco con stendardo
- 5 cavalcawarg
- 10 orchi con scudo
- 12 orchi con lancia
- 12 orchi con arco

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Al centro viene posizionato il giardino delle Entesse che misura 60X40 cm. Tutto il resto del tavolo è cosparso da alberi e boschi.

Posizioni iniziali: L'esercito del male va posizionato in un lato a 6" dal bordo. Le Entesse iniziano la partita in un qualsiasi punto all'interno del giardino. Gli Ent entreranno poi dal lato opposto da dove è partito il male a 6" dal bordo.



Obbiettivi: Il male deve cercare di uccidere le Entesse prima di venir attaccato dagli ent. Il bene, deve salvaguardare l'incolumità delle entesse e annientare l'esercito del male. La partita finisce non appena uno dei due schieramenti raggiunge il suo obbiettivo.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Tutte le Entesse sono sopravvissute e inoltre, il male è stato annientato.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Una Entessa è morta ma il male è stato annientato.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Due Entesse sono morte ma il male è stato annientato.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Tutte le Entesse sono morte.

Regole speciali:

“Collera tremenda”: Le Entesse sono in uno stato di collera per via che Sauron ha raso al suolo i loro giardini. Per questo difenderanno il loro giardino fino alla morte. Per rappresentarlo in termini di gioco, se un'Entessa si trova nel giardino riceve un attacco bonus al suo profilo (portandolo a A3). Inoltre le Entesse daranno una penalità di -1 al coraggio entro 6" da loro.

“Il richiamo delle Entesse”: Barbalbero e altri due Ent, hanno sentito il richiamo delle Entesse in pericolo, e correranno in loro aiuto. All'inizio del turno 10 Barbalbero e i due Ent entrano dal bordo opposto a quello del male.

“Frecce avvelenate”: Gli orchetti hanno avvelenato la punta delle loro frecce e perciò possono ripetere i risultati di 1 che ottengono nel tiro per ferire.



“GLI ISTARI BLU”

Descrizioni: Alatar e Pallando stanno passeggiando e chiacchierando allegramente tra i boschi con due Ent, quando delle grida squarciano quell'atmosfera di serenità e allegria che si era formata. Erano le grida delle donne e dei bambini del villaggio dove vivevano Alatar e Pallando, gli orchi stavano compiendo le loro abituali razzie di legname nelle terre dell'Ithilien. Questa volta però erano guidati dal temibile nazgul Khamul, il secondo dei nove, che in sella al suo malvagio destriero comandava quelle file di orchi, esterling e qualche troll. L'ordine di Sauron era anche quello di bruciare e annientare il villaggio che da anni, grazie agli interventi dei due maghi, resisteva agli attacchi portati da Mordor. Questa volta però, i due maghi avrebbero avuto dalla loro parte i due Ent, che, inorriditi dalla brutalità degli orchi che uccidevano anche donne e bambini, decisero di scendere in campo per evitare l'annientamento della foresta. Riusciranno a scacciare il male anche questa volta?

Partecipanti:

BENE

- Alatar e Pallando, gli Istari blu
- Capitano di minas Tirith con scudo
- 10 Guerrieri di Minas Tirith con scudo
- 10 Guerrieri di Minas Tirith con lancia e scudo
- 12 Raminghi di Gondor
- 2 Ent

MALE

- Khamul l'esterling con cavallo bardato
- Capitano esterling con scudo
- Capitano orco con scudo e warg
- Sciamano orco
- 5 cavalcawarg
- 4 orchi con scudo
- 4 orchi con lancia
- 4 orchi con arco
- 8 orchi con torcia
- Troll di Mordor
- 4 esterling con scudo
- 4 esterling con lancia e scudo
- 4 esterling con arco



Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Al centro del campo si trovano 3 case (di circa 6" di lato) posizionate a 6" di distanza l'una dall'altra e a 20" dai bordi di schieramento dei due contingenti. In tutto il resto del campo vengono posizionati muri, siepi e alberi isolati a discrezione dei giocatori.

Posizioni iniziali: In un lato viene posizionato il contingente del bene entro 8" dal bordo. L'esercito del male va schierato a 4" dall'altro.

Obbiettivi: Il male deve cercare di incendiare le case nel tempo concesso. Si considera una casa distrutta quando essa crolla. La partita dura 2 ore.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Nessuna casa è stata distrutta.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Una casa è stata distrutta.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Due case sono state distrutte.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Tutte le case sono state distrutte.

Regole speciali:

"Incendiate i loro villaggi": gli orchi armati con torcia oltre a considerarsi armati di arma bianca, possono appiccare fuoco alle case. Durante la fase di combattimento gli orchi devono essere a contatto di basetta con la casa e non devono compiere alcuna mossa in quella fase. Alla fine del turno il giocatore del male tira un dado. Con un risultato di 6 la casa si incendia. Una volta incendiata la casa, le fiamme la divoreranno per i turni successivi fino a farla crollare. La casa inizia la partita con 3 punti demolizione, una volta incendiata a fine turno, perderà un punto demolizione ad ogni inizio turno. Una volta arrivati a zero, la casa crollerà nel turno seguente. Da quando la casa ha preso fuoco, il giocatore del bene, può tirare un dado per vedere se il fato fa spegnere le fiamme grazie ad un colpo di vento o alla mancanza di ossigeno; se ottiene un 6, le fiamme si spegneranno lasciando alla casa i punti demolizione rimastigli. Il male potrà nuovamente dar fuoco alla casa.

"Difendiamo le nostre case": Per la fazione del bene (tranne gli Ent) le case (tranne quelle distrutte o in fiamme) si considerano come standard.



“IN VIAGGIO CON RADAGAST”

Descrizioni: Alatar e Pallando sono ormai da anni che viaggiano in lungo e in largo con Radagast il bruno aiutando i più deboli. Spesso accompagnati dalle aquile si recano nelle foreste per curare il loro disboscamento. Proprio mentre stanno piantando dei nuovi alberi nei pressi del Bosco Atro meridionale, si imbattono in una marmaglia di orchi e ragni guidati da un Castellano di Dol Guldur che sta disboscando e distruggendo le piante cari ai tre maghi. Radagast chiama immediatamente le aquile perché li vengano a salvare. Le forze del male sono troppe, riusciranno i tre maghi a resistere fino all'arrivo delle aquile?

Partecipanti:

BENE

- Radagast con cavallo
- Alatar e Pallando, gli Istari blu
- Gwaihir
- 2 aquile giganti

MALE

- Castellano di Dol Guldur
- Capo warg selvaggio
- Capitano orco con scudo
- Capitano orco con scudo e warg
- 5 cavalcawarg
- 5 warg selvaggi
- 6 orchi con scudo
- 6 orchi con lancia
- 6 orchi con arco
- 4 ragni giganti

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. In un lato vengono posizionati molti alberi entro 12" dal bordo. Gli alberi devono essere a 6" l'uno dall'altro. Questo serve a rappresentare il limite di Bosco Atro. In tutto il resto del campo vengono posizionati muri, siepi e alberi isolati a discrezione dei giocatori.

Posizioni iniziali: L'esercito del male va posizionato nel lato opposto al bosco a 6" dal bordo. I maghi iniziano la loro partita in raggio di 3" al centro del tavolo.



Obbiettivi: Il male deve cercare di uccidere i maghi. Il bene deve, invece, cercare di far scappare (uscire) i maghi dal bordo senza bosco nel tempo concesso. La partita dura 1 ora e 30 minuti.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Tutti i maghi sono scappati nel tempo concesso.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Due maghi sono scappati nel tempo concesso.

Pareggio

Nessuno dei due schieramenti ha raggiunto uno dei suoi obbiettivi nel tempo concesso.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Due maghi sono morti.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Tutti i maghi sono morti.

Regole speciali:

“In soccorso a Radagast”: Le aquile arrivano nel turno 6 dal lato opposto al bosco e vengono schierate a 6" dal bordo. Non possono caricare nel turno che arrivano. Una volta a contatto di basetta con i maghi, le aquile possono trasportarli come se fossero cavalcature e si comportano esattamente come se fossero un modello di cavalleria (il cavallo di Radagast seguirà le regole delle “cavalcature libere” descritte nel manuale). I maghi a dorso di aquile possono ugualmente lanciare incantesimi ma con una penalità di +1 nel tiro necessario per lanciare l'incantesimo (ad esempio: Radagast lancerà il suo spaventa cavalcature al 3+, anziché al 2+). Un'aquila potrà anche portare un passeggero seguendo le regole del manuale. Nel caso un'aquila muoia i maghi in dorso a essa (siano passeggeri o cavalieri) verranno disarcionati automaticamente (subendo i relativi colpi).



“DIVISI DA SARUMAN”

Descrizioni:

Partecipanti:

BENE

- Alatar e Pallando, gli Istari blu
- Saruman il bianco

MALE

- Khamul l'esterling
- Capitano esterling con scudo
- 4 catafratti esterling
- 5 esterling con scudo
- 5 esterling con scudo e lancia

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 60X60 cm. In tutto il campo vengono posizionati muri, siepi e alberi isolati a discrezione dei giocatori.

Posizioni iniziali: In un lato viene posizionato il contingente del bene entro 14" dal bordo. L'esercito del male va schierato a 6" dall'altro.

Obbiettivi: Il male deve cercare di uccidere tutti i maghi. La partita dura 1 ora e 30 minuti.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Nessun mago è morto.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Un mago è morto.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Due maghi sono morti.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Tutti i maghi sono morti.

Regole speciali:

“Esausto”: khamul è stato mandato con molta fretta a raggiungere i tre stregoni per eliminarli pertanto inizia la partita con 8 punti volontà. Può comunque recuperare la volontà con la sua regola speciale “assorbi essenza” (fino ad un massimo di 12 punti volontà).



“LA MALVAGITA DEI NERI STREGONI”

Descrizioni: Agli eserciti di Mordor serve il legname per forgiare altre armi nelle loro tremende fucine. Essendo un compito importante, Sauron decise di affidare l'incarico agli esterling anziché ai poco affidabili orchi. All'Oscuro sire piace giocare con i propri servitori, e perciò decide che a guidare l'annientamento del villaggio di uomini ai margini delle foresta, saranno proprio gli stregoni Alatar e Pallando. Sauron è impaziente di vedere i suoi ormai devoti servitori distruggere il proprio villaggio che molti anni prima li ha rinnegati. Ma l'Oscuro sire non ha fatto i conti con gli Ent che vivono in quei boschi che di certo non permetteranno ai servitori di Mordor di distruggere le loro case. Riusciranno gli alberi a fermare i piani dell'Oscuro sire?

Partecipanti:

BENE

- Capitano di Minas Tirith con scudo, cavallo e lancia da cavaliere
- Capitano di Minas Tirith con scudo
- Capitano di Minas Tirith con scudo
- 5 Cavalieri di Minas Tirith con scudo
- 12 guerrieri di Minas Tirith con scudo
- 12 guerrieri di Minas Tirith con lancia e scudo
- 16 Raminghi di Gondor
- 2 Ent

MALE

- Alatar e Pallando, i neri stregoni
- Capitano Esterling con scudo e cavallo
- Capitano Esterling con scudo
- Stendardo Esterling
- 5 Catafratti Esterling
- 10 Esterling con scudo
- 15 Esterling con lancia e scudo
- 15 Esterling con arco

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. In un lato, dal lato fino a 24" dal bordo è posizionato un villaggio (disponi una serie di case). Tutto il resto del campo è disseminato di alberi, muretti e recinti.

Posizioni iniziali: Le forze del bene vanno posizionate in qualunque modo all'interno del villaggio. Le forze del male, vanno divise a piacere in due gruppi da 25 (capitanate rispettivamente da Alatar e Pallando) e posizionate in un raggio di 18" dai due angoli opposti al villaggio.



Obbiettivi: I due schieramenti devono portare lo schieramento avversario sotto il 25% delle forze iniziali. La partita dura 2 ore.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Il male è stato ridotto sotto il 25% della forza iniziale.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Il male è stato ridotto sotto il 50% della forza iniziale.

Pareggio

Entrambi gli schieramenti sono sotto il 50% (o entrambi sotto il 25%) della forza iniziale alla fine delle partita. Oppure se nessuna delle due fazioni ha raggiunto un proprio obiettivo.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Il bene è stato ridotto sotto il 50% della forza iniziale.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Il bene è stato ridotto sotto il 25% della forza iniziale.

Regole speciali:

“Maghi traditori”: Gli Ent provano un profondo odio verso i due maghi che vengono a distruggere il loro stesso villaggio. Per questo gli Ent si considerano “resistenti alla magia” per tutta la durata dello scenario.

“Maledetti alberacci”: Alatar e Pallando odiano profondamente gli Ent perché li ritengono traditori della loro amicizia quando hanno avuto bisogno del loro aiuto. Per questo, quando i due maghi lanciano un incantesimo sugli Ent avranno un bonus di +1 per lanciare gli incantesimi (ad esempio: lanceranno l’incantesimo “prosciuga coraggio” al 2+, anziché al 3+)



“LA VECCHIA FORESTA”

Descrizioni: L’Uomo Salice è un vecchio ent che sta passando allo stato vegetativo, ossia Ucorno. I quattro hobbit in fuga dalla Contea si imbattono in lui all’interno della Vecchia Foresta. L’Uomo Salice li cattura con le sue lunghe radici, ma arriva Tom Bombadil. Riuscirà a liberarli prima che sia troppo tardi?

Partecipanti:

BENE

- Frodo Baggins
- Samwise Gamgee
- Meriadoc Brandybuck
- Peregrino Tuc
- Tom Bombadil

MALE

- Uomo Salice

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Il campo è diviso in due da un fiume, dove nel mezzo è posizionato un guado. Tutto il resto del campo è disseminato di alberi.

Posizioni iniziali: L’uomo salice viene posizionato in un angolo. I quattro hobbit vengono posizionati a 12” dallo stesso angolo. Tom Bombadil viene posizionato nell’angolo opposto.

Obbiettivi: Il bene deve far raggiungere a Frodo e agli hobbit l’angolo da cui è partito Tom Bombadil. Il male deve uccidere Frodo. La partita dura 1 ora.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

I quattro hobbit raggiungono l’angolo d’uscita.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Frodo e due hobbit raggiungono l’angolo d’uscita.

Pareggio

Frodo e un hobbit raggiungono l’angolo d’uscita.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Frodo raggiunge l’angolo d’uscita.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Frodo e un altro hobbit sono stati uccisi.

Regole speciali:



“Questo è il mio territorio”: L’Uomo Salice è nel suo territorio che conosce come il suo palmo di mano, per questo potrà muoversi di 8” anziché dei normali 6” a lui consentitigli. Ogni volta che l’Uomo Salice combatte, può decidere se ferire normalmente l’avversario, oppure di intrappolarlo nelle sue radici. Gli hobbit intrappolati non potranno fare alcuna azione, verranno collocati a contatto di basetta dell’Uomo salice, ma verranno completamente ignorati finché non vengono liberati. All’inizio di ogni turno, un hobbit catturato riceve un colpo a Fo2. Un hobbit che vinca un combattimento contro l’Uomo Salice può decidere di liberare un suo compagno anziché ferire l’Ucorno. Nel turno seguente, l’ hobbit che era stato liberato posizionato a terra a 2” di distanza da l’Uomo Salice.

“Tom è in ritardo”: Tom Bombadil non può usare “Ehi! Vieni, gioioso dol!” sugli hobbit. Inoltre non gli farà superare automaticamente qualunque test di coraggio. Ogni volta che Tom Bombadil combatte libera automaticamente un’hobbit intrappolato.



CAMPAGNA DI FANGORN

I prossimi 5 scenari presentati fanno parte della "Campagna di Fangorn". Attraverso questi scenari il giocatore potrà rivivere le fasi cruciali del risveglio degli Ent e della conseguente distruzione di Isengard. Il primo scenario "Inseguimento nella foresta" riguarda la fuga di Merry e Pipino all'interno di Fangorn inseguiti dallo spietato Grishnakh. Si proseguirà poi con "Il richiamo di Fangorn", uno scenario che vede protagonisti alcuni Ent che, risvegliati da Barbalbero, si devono recare all'Entaconsulta imbattendosi in alcuni orchi e Uruk-Hai che pattugliano quella zona. La Campagna prosegue poi con lo scenario "In compagnia di Sveltolampo" e farà riferimento al breve periodo che i due Hobbit passano con l'Ent nell'attesa che l'Entaconsulta decida cosa fare. Il quarto scenario "In soccorso al re" rappresenterà le forze di Fangorn guidate da Biancabetulla in soccorso al Fosso di Helm. Per finire, con l'ultimo scenario "L'ultima marcia degli Ent" si rivivrà la distruzione di Isengard.

La campagna è strutturata in maniera molto semplice, non ha gli scenari collegati tra loro (se non "storicamente"). A fine di ogni partita ci si annota il punteggio fatto (es: bene 20 - male 0) fino alla fine della campagna. Una volta terminati tutti gli scenari si guarda i punteggi fatti.

Vince di MAGGIORE la Campagna la fazione che ha il doppio dei punti dell'altra. Vince di MINORE la Campagna la fazione che ha più punti dell'altra, ma non il doppio.

Si PAREGGIA la Campagna se entrambe le fazioni hanno lo stesso punteggio.



“INSEGUIMENTO NELLA FORESTA”

Descrizioni: I due giovani Hobbit sono scappati dalle grinfie di Ugluk e si sono inoltrati nella foresta di Fangorn. Al loro inseguimento c'è Grishnakh che anche se ferito vuole a tutti i costi uccidere i due giovani Hobbit. Proprio in quei luoghi però si aggira Barbalbero che farà di tutto per ostacolare gli invasori.

Partecipanti:

BENE

- Barbalbero
- Merry
- Pipino

MALE

- Grishnakh

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Il campo è disseminato di moltissimi alberi e rovine.

Posizioni iniziali: Grishnakh va posizionato in un angolo a contatto di basetta col bordo. Merry e Pipino vanno posizionati entro 12" dall'angolo dove è schierato Grishnakh. Barbalbero non è schierato all'inizio della partita.

Obbiettivi: Il bene deve cercare di non far morire i due Hobbit, mentre il male deve cercare di uccidere Merry e Pipino. La partita dura 12 turni.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Merry e Pipino sono stati uccisi.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Uno degli Hobbit è stato ucciso.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Gli Hobbit non sono stati uccisi.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Gli Hobbit non sono stati uccisi e Grishnakh eliminato.

Regole speciali:

“In perlustrazione”: Barbalbero arriva in soccorso agli hobbit alla fine del sesto turno da un qualsiasi lato del tavolo scelto dal giocatore del bene, ma non può entrare in campo a meno di 24" da Grishnakh. Quando entra Barbalbero può agire normalmente.



“IL RICHIAMO DI FANGORN”

Descrizioni: Barbalbero decise di richiamare tutti gli Ent per l'Entaconsulta. Mentre si sta recando alla riunione con altri due Ent, si imbatte in una pattuglia inviata da Saruman che sta tagliando alcuni alberi per far legna. Il tempo scarseggia e gli Ent devono raggiungere al più presto i loro compagni. Gli esploratori Uruk-Hai guidati da Vraskù non lasceranno certo passare gli uomini-albero, hanno ricevuto precisi ordini dallo stregone; distruggere tutti i nemici di Isengard. Ce la faranno gli Ent a raggiungere l'Entaconsulta?

Partecipanti:

BENE

- Barbalbero
- 2 Ent

MALE

- Vraskù
- Capitano Orco
- Stendardo Orco
- 5 Uruk-Hai Esploratori
- 5 Uruk-Hai Esploratori con scudo
- 8 Uruk-Hai Esploratori con arco
- 10 Orchi con lancia

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Il campo è disseminato di alberi e rovine.

Posizioni iniziali: L'esercito del bene va posizionato in un lato a 6" dal bordo. L'esercito del male va diviso in due (per numero) a proprio piacimento. I due eserciti vanno posizionati in un arco di 12" dagli angoli opposti al lato dove schiera la fazione del bene.

Obbiettivi: Il bene deve cercare di far uscire gli ent dal bordo opposto a dove sono partiti nel tempo concesso. La partita dura 2 ore.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Sono usciti tutti i modelli del bene.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Sono usciti 2 modelli del bene.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

E' uscito solo un modello del bene.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Nessun modello del bene è uscito.



“IN COMPAGNIA DI SVELTOLAMPO”

Descrizioni: Mentre si sta volgendo l'Entaconsulta Merry e Pipino vengono portati da Sveltolampo nella dimora dell'Ent. I due Hobbit si addormentano, e appena risvegliati scoprono che Sveltolampo è sparito, e quattro minacciosi alberi si avvicinano verso di loro non certo con buone intenzioni.

Partecipanti:

BENE

- Sveltolampo
- Meriadoc Brandybuck
- Peregrino Tuc

MALE

- 4 Ucorni

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Il campo è disseminato di alberi ad almeno 8" tra loro.

Posizioni iniziali: I due Hobbit vengono posizionati a 3" dal centro del tavolo. I quattro Ucorni vengono posizionati un per angolo a 6" da esso. Sveltolampo entrerà dopo.

Obbiettivi: Il bene deve far uscire Merry e Pipino da un qualsiasi lato del tavolo. Il male deve uccidere Merry e Pipino. La partita dura 1 ora e 30 minuti.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Entrambi gli Hobbit e Sveltolampo raggiungono il lato d'uscita.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Entrambi gli Hobbit raggiungono il lato d'uscita.

Pareggio

Un solo Hobbit raggiunge il lato d'uscita.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Entrambi gli Hobbit vengono uccisi.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Entrambi gli Hobbit e Sveltolampo vengono uccisi.

Regole speciali:



“L’aiuto di Sveltolampo”: Sveltolampo arriva in soccorso agli hobbit alla fine del secondo turno da un qualsiasi lato del tavolo scelto dal giocatore del bene. All’inizio del terzo turno può agire normalmente.

“Intrusi”: Gli Ucorni non saranno sottoposti alla loro regola speciale “vegetale”.



“IN SOCCORSO AL RE”

Descrizioni: Guidati da Biancabetulla, un gruppo di Ent ed Ucorni vanno in soccorso a Theoden di Rohan assediato al Fosso di Helm. Una volta messi in fuga gli orchetti e gli uomini selvaggi del Dunland dalla cavalleria di Rohan, l'esercito di Isengard cerca di far ritorno alla torre per ripopolare le schiere di Saruman. Questo l'Entaconsulta l'aveva previsto e grazie alla rabbia di Biancabetulla cercherà di distruggere le ultime forze in fuga dal Fosso di Helm.

Partecipanti:

BENE

- Biancabetulla
- 3 Ent
- 10 ucorni

MALE

- 3 capitani Uruk-Hai con scudo e armatura pesante
- Stendardo Uruk-Hai
- 5 Bellicosi Uruk-Hai
- 20 Uruk-Hai con scudo
- 20 Uruk-Hai con picca
- 10 Uruk-Hai con balestra

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. Su un lato a 15" dal bordo comincia un bosco non molto fitto.

Posizioni iniziali: Il bene schiera a 12" dal bordo nel lato dove c'è il bosco. Il male schiera a 18" dal lato opposto.

Obbiettivi: Il male deve far uscire quanti più modelli riesce dal bordo di schieramento del bene. La partita dura 2 ore.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Il 25% dell'esercito del male non è uscito dal lato del tavolo.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Il 25% dell'esercito del male è uscito dal lato del tavolo.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Il 50% dell'esercito del male è uscito dal lato del tavolo.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Il 75% dell'esercito del male è uscito dal lato del tavolo.

Regole speciali:



“Arrivo improvviso”: In questo scenario non si tira per l’iniziativa. All’inizio di ogni turno si tira un dado. Con un risultato di 1-2 l’iniziativa è del male, con un risultato di 3-4-5-6 l’iniziativa è del bene. Questo rappresenta il fattore sorpresa dell’arrivo delle forze di Fangorn.

“Rabbia”: Gli Ucorni non sono sottoposti alla loro regola speciale vegetale”.

“L’ ULTIMA MARCIA DEGLI ENT”

Descrizioni: Dopo aver assistito alla devastazione che Saruman aveva attuato ai confini meridionali di Fangorn, Barbalbero raduna tutti gli Ent per distruggere Isengard una volta per tutte. Dopo averli radunati partirono in marcia verso la torre, pronti per raderla al suolo. “L’ultima marcia degli Ent” così fu chiamata l’ultima battaglia degli Ent.

Partecipanti:

BENE

- Barbalbero
- Sveltolampo
- Biancabetulla
- Scorzapelle e Ciuffofoglio
- Meriadoc Brandybuck
- Peregrino Tuc
- 10 Ent
- 20 Ucorni

MALE

- Saruman
- Grima
- Capitano Uruk-Hai con scudo
- Capitano Orco con scudo
- Capitano Dunleding con scudo
- Capitano degli uomini selvaggi
- Stendardo Dunleding
- Stendardo Orco
- Troll di Isengard
- 6 Uruk-Hai esploratori
- 6 Uruk-Hai esploratori con arco
- 6 Uruk-Hai esploratori con scudo
- 6 Orchi con scudo
- 6 Orchi con lancia
- 6 Orchi con arco
- 5 Dunleding con scudo
- 5 Dunleding con arma a due mani



- 5 Dunlending con arco
- 4 Uomini selvaggi
- 4 Uomini selvaggi con arma a due mani

Disposizioni: Si gioca in un tavolo 120X120 cm. In un angolo a 18" da ogni lato viene posizionata la Torre di Orthanc. Nel l'angolo opposto alla torre vengono posizionati dei muretti a piacimento. Per finire, negli altri due angoli, vengono posizionati due marchingegni di Isengard a 12" da ogni lato.

Posizioni iniziali: Il bene schiera a 6" dal lato opposto a quello della torre. Il male schiera a 12" dai bordi opposti allo schieramento del male. Merry e Pipino vengono schierati sopra Barbalbero. Saruman e Grima vengono schierati all'interno della torre.

Obbiettivi: Il bene deve cercare di distruggere i marchingegni di Isengard e la Torre di Orthanc. Il male deve annientare l'esercito del bene. Non ci sono limiti di tempo. Si lotta per la propria sopravvivenza! La partita termina quando entrambi i marchingegni e la torre sono distrutti, oppure quando il contingente del bene viene ridotto sotto il 25%. Dopo di che si guardano le condizioni di vittoria.

Vittoria maggiore del bene/sconfitta maggiore del male

Entrambi i marchingegni e la torre sono stati distrutti.

Vittoria minore del bene/sconfitta minore del male

Entrambi i marchingegni sono stati distrutti ma il bene è sotto il 25%.

Vittoria minore del male/sconfitta minore del bene

Un marchingegno è stato distrutto ma il bene è sotto il 25%.

Vittoria maggiore del male/sconfitta maggiore del bene

Il bene è stato ridotto sotto il 25%.

Regole speciali:

"Rabbia coinvolgente": Barbalbero, Scorzapelle e Ciuffofoglio vengono considerati dei standard dagli altri Ent.

"Furia": Gli Ucorni non saranno sottoposti alla loro regola speciale "vegetale". Inoltre, sia gli Ucorni, sia gli Ent saranno "resistenti alla magia".

"Sassaiola": Una volta schierati su Barbalbero, Merry e Pipino non possono essere mossi. Non prendono parte ai combattimenti di Barbalbero e non possono essere presi di mira né dalle frecce avversarie né dalle magie (i nemici sono troppo spaventati dagli Ent per poter mirare a due hobbit insignificanti). Merry e Pipino non contano ai fini del test di rotta e se Barbalbero dovesse



perire loro verranno rimossi insieme a lui. Non posso compiere nessuna azione se non tirare i sassi. Le pietre lanciate dagli Hobbit avranno Fo3 invece che Fo1 (questo rappresenta la vicinanza al nemico e il vantaggio di tirare da sopraelevati). Possono usare la possanza unicamente per modificare i tiro di dado inerenti al tiro di pietre.

“Frecce incendiarie”: I modelli del male armati di arco hanno le frecce incendiate. Se riescono a ferire un avversario oltre al danno, incendieranno la vittima. Un modello che ha preso fuoco subirà ad ogni inizio turno un colpo a Fo2 finché non spegnerà le fiamme. Per spegnere le fiamme, l'ent dovrà tirare un D6 alla fine della fase di combattimento. Con un risultato di 5+ il fuoco si spegnerà.

“Rinchiuso nella torre”: Saruman e Grima vengono schierati nella torre e non possono più essere mossi. Saruman non può compiere nessuna azione se non lanciare incantesimi. Saruman può essere preso di mira dai modelli del bene normalmente e potranno tirare anche se Grima si frappone a loro (ormai Grima è stato smascherato e l'unico compito rimastogli è quello di scudo umano). Saruman non può compiere azioni eroiche. Se la torre viene distrutta, Saruman e Grima verranno rimossi dal gioco.

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

PITTURA

BARBALBERO

Colori utilizzati:

Chaos Black
Bestial Brown
Scorched Brown
Snot Green
Goblin Green
Snakebite Leather
Kommando Kaki
Catachan green



CORPO E RAMI:

- Primerizzate di Chaos black il modello e passiamo alla pittura:
- Base con Scorched brown
- Drybush a pennello pesante di Bestial brown
- Lavatura di Dark flesh diluito con acqua e svelto (2-2-1)
- Drybush con Snakebite leather
- Infine sulla barba e sulle zone più in luce drybush di Kommando kaki

FOGLIE E VEGETAZIONE:

- Base di Snot green
- Lavatura di Catachan green
- Infine lustratura di Goblin green
- Per i rametti che legano le foglie consiglio il Bestial brown

OCCHI E FACCIA:

- I bordi degli occhi sono stati fatti con scorched brown
- La pupilla con Red gore
- Bocca con Scorched brown

Ed ecco il Re di Fangorn Completato:





UN ENT DI FANGORN

Colori utilizzati:

Chaos Black
Bestial Brown
Scorched Brown
Snot Green
Goblin Green
Catachan green
Codex Grey
Black Ink
Red Gore
Golden Yellow
Vomit Brown

Questo è il mio ent dopo alcune modifiche:



CORPO:

- Primerizzate di Chaos black il modello e passiamo alla pittura:

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

- Base con Scorched brown
- Drybush a pennello pesante di Bestial brown
- Lavatura di Dark flesh diluito con acqua e svelto (2-2-1)
- Drybush con Vomit Brown



FOGLIE E VEGETAZIONE:

- Base di Snot green
- Lavatura di Cataphan green
- Infine lumeggiatura di Goblin green
- Per i rametti che legano le foglie consiglio il Bestial brown
- Dipingete le colate di resina sui rami con il Red gore





-Ho aggiunto anche alcuni dettagli, il corvo dipinto con base di Chaos black e drybrush di Codex grey, e il nido con Bestial brown e Chaos black.



OCCHI E FACCIA:

- I bordi degli occhi sono stati fatti con Scorched brown
- La pupilla con Vomit brown
- Bocca con Scorched brown

SASSO E PIETRE:

- Base Codex grey

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

- Lavatura di Black ink con acqua e svelto (1-1-0,5)



TOM BOMBADIL

Guida pittura del modello Tom Bombadil contenuto nel boxed set "Nebbia nei Tumulilande"

Questo modello non e' utilizzabile nelle partite a punti scontro ma si rivela molto divertente nella ricostruzione degli scenari tratti dal libro.

Pittura di base

Base di chaos black

Barba e giacca interna di scorced brown.

Stendere una velatura di brown ink abbastanza diluito su entrambe le parti.

Utilizzando la tecnica del colore diluito ho passato un mix di scorced brown e bleached bone, in parti uguali, sulle pieghe in rilievo della giacca.

Highlight di bestial brown, utilizzando la tecnica del drybrushing, sulla barba.

Mantello

Una base di regal blue.

Inchiostro blu ink nelle pieghe.

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Utilizzando la tecnica del colore diluito ho passato un mix di regal blue(3/4) e skull white(1/4) sulle parti in rilievo del mantello, cercando di schiarire maggiormente le parti inferiori.

Stivali

Base di snakebite leather.

Inchiostro brown ink un po' diluito nelle pieghe.

Highlight con un mix di snakebite leather(1/2) e bleached bone(1/2).

Cappello

Base di terracotta.

Inchiostro brown ink nelle pieghe.

Highlight con un mix di terracotta(3/4) e bleached bone(1/4).

Per la piuma una base di elettric blue.

Highlight con 1/4 di elettric blue e 3/4 di skull white

Viso e mani

Base di dwarf flesh.

Stendere un brown ink leggero sulle pieghe del viso, non molto diluito ma con un piccolo pennello in modo da depositare l'inchiostro nelle fessure piu' grandi. Con mix di dwarf flesh ed elf flesh, in parti uguali, dipingere le parti maggiormente in rilievo del viso e delle mani.

Per l'ultimo passaggio sulla pelle utilizzare elf flesh puro sulle parti piu' esposte del viso, gote, mento, naso.

Con un pennello molto piccolo riempire la sezione delle orbite con skull white, cercando di non utilizzare troppo colore.

Realizzare la pupilla con un puntino di chaos black.

Le gote rosse sono state realizzate con red gore molto diluito, se il colore risulta troppo acceso potete ripassare una leggerissima mano di elf flesh diluito.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GUERRIERI ESTERLING

Questi modelli devono dare l'idea di un popolo organizzato e con molta disciplina, perciò cercheremo di trasmettere con una pittura pulita e uniforme tale impressione.

Pittura di base

Date una base di Chaos Black.

Veste

La veste va dipinta prima con una base di Red Gore, dopo di che eseguite una lavatura di Chaos Black (per lavatura intendo 50% di colore e 50% d'acqua). Infine lumeggiate le parti in rilievo con il Blood Red.



Armatura

L'armatura va dipinta prima con una base di Shining Gold, dopo di che eseguite una lavatura di Chaos Black). Infine lumeggiate le parti in rilievo con una mescolanza 50 e 50 di Mithril Silver e Shining Gold.

Stivali

Base di Scorched Brown lumeggiata poi con il Bestial Brown.

Cintura e gambali

Per la cintura e i gambali (oltre che alle varie "cinghie" sulla veste) date una base di Chaos Black e lumeggiate con il Codex Grey.

Spada

La spada va dipinta prima con una base di Mithril Silver, dopo di che eseguite una lavatura di Chaos Black). Infine lumeggiate le parti in rilievo il Mithril Silver.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Scudo

Lo scudo va dipinto esattamente come l'armatura. Il disegno centrale invece è stato dipinto con una base di Scorched Brown lumeggiata poi con il Bestial Brown.

Picca

La punta della picca è stata dipinta esattamente come la spada, mentre il bastone è stato dipinto come la cintura e i gambali.

Arco

L'arco è stato dipinto con una base di Scorched Brown lumeggiata poi con il Bestial Brown.



TROLL DI ISENGARD

Colori utilizzati:

Chaos black
Dwarf Flesh
Elf Flesh
Black Ink
Scorched Brown
Dark Flesh
Bleached Bone
Codex Grey
Fortress Grey
Tin Bitz
Camo Green
Boltgun Meta
Red Gore
Blood Red
Bestial Brown

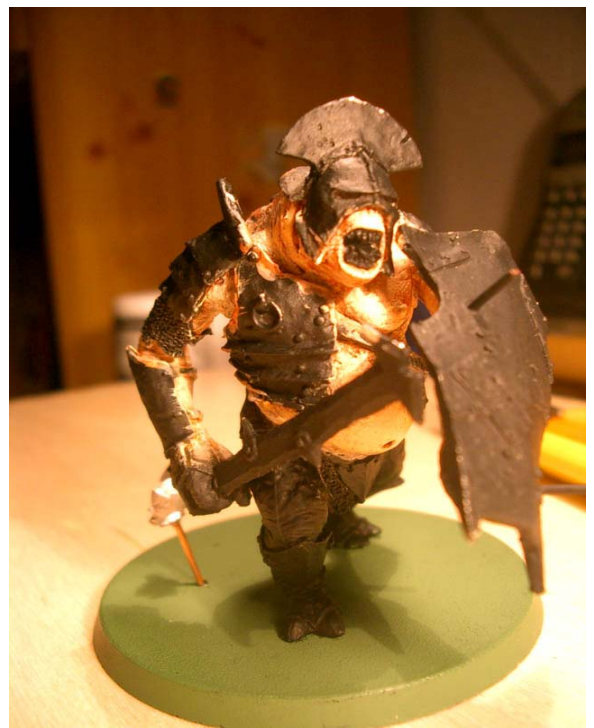
Cosa vi serve inoltre:

Sapone liquido per piatti
Pennelli (io ho usato uno standard Detail brush e un Etail brush della Citadel)

Dopo aver primerizzato il modello di nero ho inserito due pezzetti di fili di ferro nello scudo e mi sono subito dedicato alla pittura della pelle.

PELLE FRONTALE E PANCIA:

- Per prima cosa stendete il Dwarf flesh (almeno 3 passate per coprire il nero).
- Poi passate un'abbondante lavatura di Dark flesh diluito con acqua 1-1.
- Ora passate una lavatura di scorched brown molto diluita, con acqua e sapone in proporzioni 1-1-0,5.
- Adesso stendete l'Elf flesh a pennello asciutto molto abbondante, anche sulla faccia dove lascerete delle sottili linee nere tra le labbra e le gengive e poi tra le gengive e i denti. Stendete l'Elf flesh sempre meno abbondantemente man mano che raggiungete i





bordi della pancia e arrivate a contatto con le scaglie sulla schiena.

- Infine un'ultima lavatura di black ink diluito con acqua e svelto in proporzioni 1-10-1 (molto diluita) e passatela nei recessi più marcati come lungo la cinghia di cuoio o nelle ombre dell'armatura.
- Ci sono due cicatrici sulla pancia, dipingetele con il Bleached bone e poi passate la lavatura nera della fase precedente. Infine dipingete il capezzolo sinistro con il dwarf flesh.

SCAGLIE DORSALI-MANI-GAMBE:

- Stendete il Codex grey con il Chaos black a pennello asciutto molto carico in proporzioni 3-1, lasciate intravedere nei recessi il Chaos black passato durante la primerizzazione.
- A pennello asciutto passate il Forretress grey nelle zone di confine tra la pelle rosa e la schiena, facendo attenzione a sfumare bene i passaggi da un colore all'altro.
- Per le cosce passate anche lì il Forretress grey a pennello asciutto.
- Stendetelo anche sui bordi delle unghie dei piedi e delle mani, così come anche in tutte le zone in rilievo.

Ecco il vostro risultato dopo questi passaggi:



ARMATURA:

- Base di Boltgun metal



- Black ink diluito con acqua e sapone in proporzione: 1-1-0,5 su tutta l'armatura.
- Lavatura di Camo green su tutta l'armatura e sullo scudo in modo particolare, in proporzione 1-1-1 con acqua e svelto.
- Lumezziate tutte le varie borchie e le zone in rilievo con il boltgun metal in particolare l'anello sul capezzolo destro.
- Lavatura di tin bitz, in modo particolare sulla spada.
- Boltgun metal a pennello asciutto sulla cotta di maglia tra le gambe.
- Tin bitz a pennello asciutto sulla cotta di maglia del braccio destro, (potete farlo anche di boltgun, ma in questo modo avrete versioni diverse di armatura).

UNGHIE:

- Base di dark flesh
- Fate tante righe di bleached bone dal basso verso l'alto
- Lumezziate la punta delle unghie con lo shadow grey

Ed ecco il vostro troll con unghie e armature finite:





BOCCA:

- Gengive di bleached bone.
- Per i denti seguite lo stesso procedimento delle unghie.
- La lingua con red gore lumeggiata con blood red.

Ed ecco qui anche la bocca finita:



CUOIO:

- Per le cinghie passate lo scorched brown e lumeggiate con il bestial brown.
- Infine dipingete di boltgun metal le borchie e le cinghie.

BASETTA:

- Per la base ho fatto alcune personalizzazioni, dal kit di conversione uscito in edicola ho preso il fodero e l'arco degli elfi e l'ho incollato alla base, poi ho conficcato la testa di un uruk su un pezzo di fil di ferro ed infine ho tagliato il braccio ad un galadhrim con arco e ho incollato anche questo.

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

- Infine ho fatto un serpente modellando il fil di ferro, e utilizzando come colori il chaos black e il blood red.

Non c'è limite alla fantasia, anche una basetta con un laghetto andrebbe benissimo.

Ed ecco il vostro troll ultimato e pronto a mietere vittime sul campo di battaglia





URUK HAI ESPLORATORI DI ISENGARD

Gli esploratori Uruk-Hai sono ottimi modelli, compatti e con pose abbastanza dinamiche.

Non hanno vaste superfici di metallo (eccezion fatta per gli scudi) quindi il problema più grosso è variare le varie tonalità di marrone per rendere adeguatamente la pelle e le vesti con lacci vari.

Colori utilizzati:

Chaos black
Kommando Kaki
Mithrill silver
Scorched Brown
Bleached Bone
Boltgun Metal
Blood Red
Bestial Brown

Iniziamo subito dando una passata di primer nero, dopodichè una mano di scorched brown.

È meglio realizzare prima le vesti che coprono la maggior parte del modello, si possono dividere in due o tre parti diverse (quella sotto all'elmo che ricade sulle spalle, quella del busto e quella che copre le gambe) la soluzione migliore è uniformare tutta la veste con un unico colore (scorched brown), ma si può variare leggermente il tono, per esempio schiarendolo nella parte di intermezzo, quella del busto (scorched brown + bestial brown).

La pelle è estremamente semplice, utilizzate scorched brown + blood red, e poi continuate ad aggiungere blood red a piccole dosi per lumeggiare le parti più esposte come i muscoli delle braccia.

A questo punto si passa alle varie cinghie e alle lumeggiature, le cinghie si possono fare tranquillamente con bestial brown puro (risalta molto, il che è forse un pò irrealistico, però l'effetto rende e dà luminosità a tutto il modello), mentre per lumeggiare è sufficiente aggiungere kommando kaki o bestial brown a piacimento. Il kommando renderà il colore più "freddo", mentre il bestial più "caldo".

Fatto questo si passa alle zone in metallo, armi e armatura.

Il metallo ha mille varianti diverse ma la più adatta è un metallo scuro e opaco, che non dia l'idea di pulizia e lucentezza più adatta a elfi o uomini.

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Date una base scura di boltgun metal + chaos black (una puntina) e poi diverse lueggature a pennello mooolto asciutto di mithrill silver (deve essere davvero molto asciutto, in modo che il colore resti solo sulle estremità e non crei dei segni ma una tonalità compatta)

Alcune parti possono essere lueggiate a mano con il pennello, come le scaglie dell'armatura sugli addominali e lo scudo, così facendo il colore staccherà nettamente risaltando i contorni dell'armatura (utilizzate boltgun metal + mithrill silver).



Per realizzare la basetta il mio consiglio è stendere come al solito la sabbia, dipingerla con una lavatura di nero + scorched brown, aspettare che si asciughi del tutto e passare kommando kaki e poi bleached bone a pennello molto asciutto. Dopo di che si può porre come al solito l'erbetta e colorarla come meglio si crede.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GLI ISTARI BLU

Per rappresentare gli Istari Blu ho preso due Gandalf in plastica della confezione "Miniere di Moria". Ho eseguito una modifica semplice perché volevo che la differenza la facesse la colorazione. Ad Alatar è stata semplicemente cambiata la posizione tra spada e bastone. A Pallando invece è stato rimosso il cappello e ricostruiti i capelli con la materia verde.

Questi modelli ho voluto dipingerli in maniera differente dal solito, ho usato infatti la stratificazione con una lueggiatura estrema; ovvero ho usato uno stacco netto tra i colori. Questa pittura richiede molta precisione e mano ferma, inoltre in risultato può piacere a seconda dei gusti.

Pittura di base

Date una base di Chaos Black.

Veste

La veste va dipinta prima con una base di Midnight Blue, dopo di che eseguite una lueggiatura di Regal Blue. Infine lueggiate le parti in rilievo con il Enchanted Blue.

Barba

La barba va dipinta con una base di Codex Grey, dopo di che lueggiate con lo Skull White.

Stivali e cinghie

Base di Scorched Brown lueggiata poi con il Dark Flesh.

Sciarpa e cappello

La sciarpa e il cappello vanno dipinte con una base di Imperial Purple (colore games Workshop fuori produzione che potete sostituire con il Royal Purple della ditta Vallejo) e lueggiate con il Liche Purple.

Bastone

Il bastone va dipinto con una base di Scorched Brown lueggiata poi con il Bestial Brown. La pietra va dipinta



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

di Skull White.





MODELLISMO

CONVERSIONE RADAGAST A CAVALLO

Miniature Utilizzate

Radagast il Bruno
Cavaliere di Rohan

Attrezzi Utilizzati

Tronchesino
Trapano da modellismo tipo Dremel
Frese per trapano da modellismo
Un bicchiere d'acqua fredda
Pinza
Trapano a mano
Una graffetta
Materia Verde
Colla cianoacrilica
Alcol
CottonFiock
Attrezzi per scolpire

Preparare il cavaliere di rohan

Tagliate il corpo del cavaliere di Rohan all'altezza della sella (sopra) e levigate bene la superficie del taglio.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Preparare Radagast

Con il tronchesino rimuovete i piedi della miniatura. Prendete un bicchiere d'acqua ed il trapano da modellismo tipo Dremel e con una fresa cominciate a rimuovere la parte bassa del corpo della miniatura. Lavorando dall'interno verso l'esterno sarà semplice rimuovere tutto il metallo preservando i particolari come la giubba, il pugnale, la pochette alla cintura, il bastone. Attenzione che la fresa scalda moltissimo la miniatura per cui è necessario immergerla nell'acqua fredda ogni tanto per evitare di scottarvi le dita. Con il tronchesino separate il mantello (guardando la miniatura, dalla parte destra dalla giubba) e incidetelo appena sotto la mano che regge il bastone. Con una pinza piegate i lembi del mantello verso l'esterno. Durante la lavorazione le parti più interne del mantello potrebbero staccarsi! Niente paura, si riempirà il vuoto con la MV.



Assemblare la Conversione

Fissate un perno nella miniatura di Radagast e preparate l'alloggiamento nelle gambe del cavaliere di Rohan

Provate ad unirli senza colla per trovare il giusto posizionamento: sarà necessario probabilmente limare un po' la parte del mantello del cavaliere.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Mettete la miniatura a cavallo (consigliato un cavallo con testa alta) e provate la correttezza della postura. Io ho dovuto rompere la gamba sinistra all'altezza del ginocchio e l'ho riposizionata. Quindi incollate il tutto.



Completare la Conversione

Con la materia verde riproducete il mantello, lavoratela sempre con le dita umide per evitare che vi si appiccichi e preparate dei piccoli salsicciotti che applicherete alle pieghe con gli attrezzi per scolpire. Lisciate con un cottonfioc.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Stendete una sottile sfoglia di MV e ritagliatene un quadrato grande a sufficienza ad avvolgere le gambe del cavaliere e ricreate la tunica.



A questo punto potete dipingerlo a vostro piacimento.

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

CAPO ORCO SU WARG



Questa è una modifica semplice e veloce per realizzare un capocalcawarg facilmente individuabile sul campo di battaglia. Per prima cosa sono stati praticati due fori sulla pelliccia posteriore dell'orco. Successivamente sono stati inseriti due fili metallici rigidi da 0,8 mm di spessore e lunghi 1,8 cm. L'asse trasversale della struttura è stato realizzato sempre con un filo metallico lungo 1,3 cm. I punti di intersezione sono stati ricoperti da filo di scotia fine (è più resistente dei fili di cotone). I due teschi (in stile Tim Burton) sono stati realizzati in materia verde.

La basetta è stata realizzata con corteccia per creare le rocce e punte di piante da composizione per creare le piantine. Come al solito il ghiaino è stato dipinto con scorched brown, poi a pennello asciutto bestial brown e infine bleached bone sempre a pennello asciutto.





COSTRUZIONE DEGLI ALBERI DELLA VECCHIA FORESTA E DI FANGORN

Ritagliate una sagoma di cartoncino ed incollategli sopra con del vinavil dei rametti, combinati tra di loro in modo da creare una sagoma il più contorta possibile.

Aggiungete alla base altri rametti in modo tale da creare le radici e, se volete, posizionate dei rametti nelle vicinanze dell'albero (rami caduti durante il trascorrere dei secoli).

Una volta che il modello sarà asciutto, incollate alla base di cartoncino della sabbia mista a ghiaietta.



Con dello stucco rifinite i punti di giunzione dei rametti che avete incollato, in modo tale da creare un corpo unico.

Quando l'albero così composto sarà perfettamente asciutto dipingetelo con i seguenti colori:

- scorched brown tinta unita su tutto (sabbia compresa);
- tronchi, rami e radici, a pennello asciutto con codex grey, catachan green, kommando kaki, bleached bone (dati nella sequenza indicata);
- sporcate alcuni parti del tronco con snakebite leather e/o verde scuro;
- passate sulla ghiaia, a pennello asciutto, prima lo snakebite leather e poi il bleached bone.



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Quando i colori saranno asciugati incollate, con il vinavil, le foglie ai rami (il muschio sintetico per il presepe è ottimo) e l'erbetta statica, mista ai residui delle foglie, sulla base (in modo tale da ottenere un sottobosco quasi autunnale).





GLI EDIFICI DELL'ITHILIEN

Ritagliate da un pannello di polistirolo (ad alta densità e dello spessore di 1 cm) due sagome per ogni tipo di quelle mostrate in figura 1 (i numeri indicano le dimensioni espresse in cm).

Su una delle sagome pentagonali ritagliate, in asse con la base maggiore, una porta delle dimensioni di 3 x 4,5 (h) cm (fig. 2).

Su una delle sagome rettangolari ritagliate una finestra, sempre in asse con la base maggiore e posta a 1,8 cm da essa, delle dimensioni di 2 x 2,2 (h) cm (fig. 2).

Assemblate, con della colla vinilica, le sagome ottenute come mostrato in figura 3 (per meglio fissare gli elementi usare dei piccoli chiodi in corrispondenza degli angoli).

Fig. 1

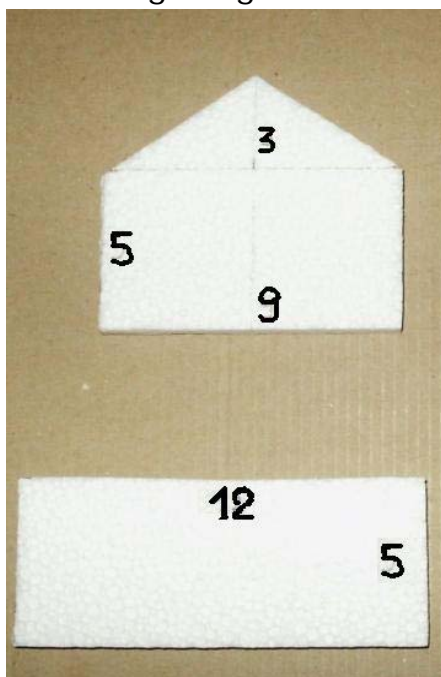


Fig. 2

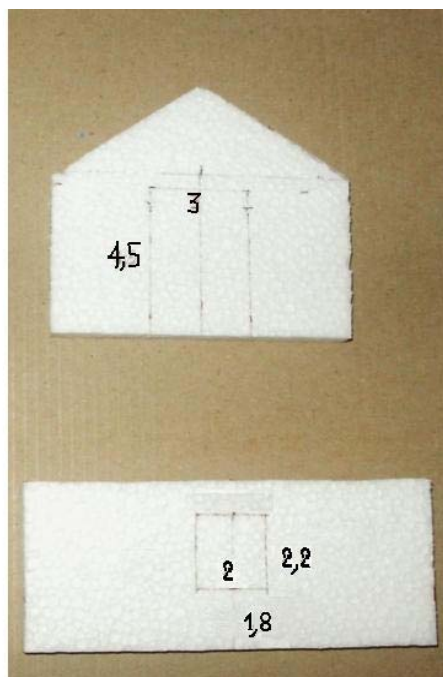
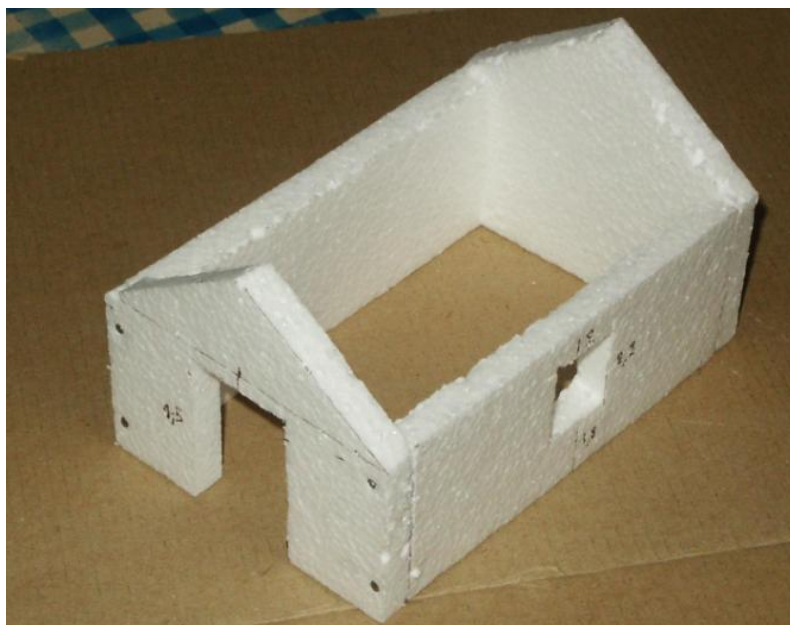


Fig. 3



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Tagliate, da un'asta di legno di sezione 5 x 5 mm, n. 8 parallelepipedi di altezza 5 cm ed incollateli in corrispondenza degli spigoli di ogni lato dell'edificio (fig. 4).

Successivamente ritagliate, da un foglio di balsa dello spessore di 5 mm, tante strisce di larghezza 7 mm e lunghezza pari a quella dei lati della casa (nota: tali strisce andranno ad incastrarsi tra i montanti in legno precedentemente incollati, per cui conviene prendere le misure dopo che questi ultimi si saranno ben fissati).

Tagliate longitudinalmente le strisce di balsa di sezione 5 x 7 mm di cui sopra ed incollatele ai lati dell'edificio come in figura 4 (per non avere problemi nel fissaggio conviene incollarle dal lato liscio).

Durante il montaggio del rivestimento di legno fate attenzione a non chiudere gli spazi della porta e della finestra.

Se volete creare il pavimento della casa basta ritagliare un rettangolo di cartoncino (o di forex dello spessore di 5 mm) da incastrare all'interno della sagoma delimitata dalle pareti di polistirolo (per meglio fissarla potete usare della colla vinilica).

Per inserire la porta e la finestra negli appositi vuoti basta ritagliare da un cartoncino una sagoma delle giuste dimensioni per ogni pezzo (fig. 5 mostra la porta), con l'accortezza di lasciare una sporgenza di almeno 1 cm dal lato sinistro, in modo tale da poter incollarla alla parete interna dell'edificio.

Incollate sul cartoncino un pannello di balsa delle dimensioni dell'apertura della porta e/o della finestra ed incidete delle linee verticali per simulare delle assi accostate.

Successivamente incollate, tramite l'apposita sporgenza di cartoncino, i serramenti alle pareti interne dell'edificio.

Se volete, una volta che avete fissato le porte e le finestre al modello, potete creare con delle strisce di legno balsa delle cornici attorno ai serramenti, in modo tale da mascherare il retrostante polistirolo.

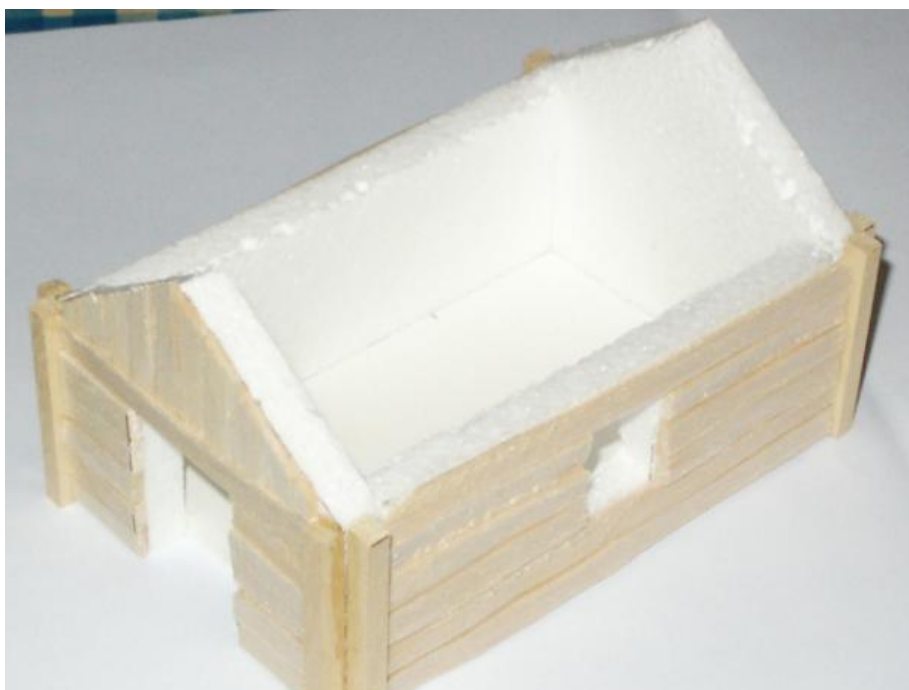


Fig. 4

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

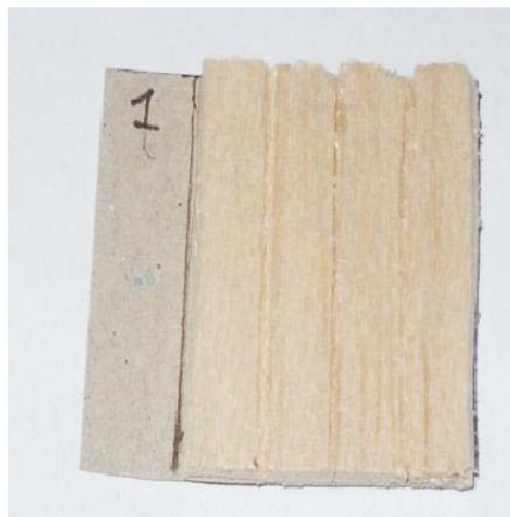
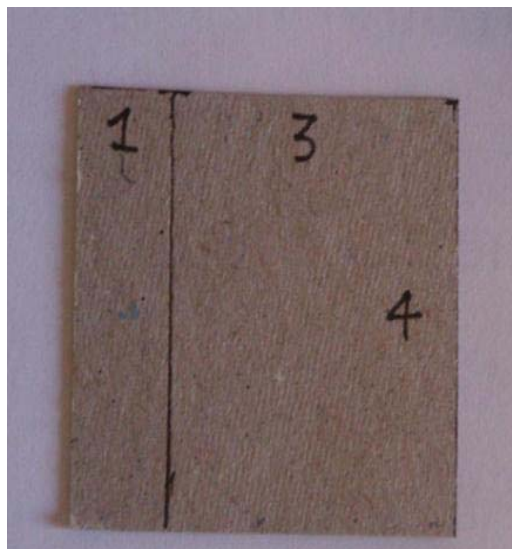


Fig. 5

Per la copertura occorre per prima cosa ritagliare da del cartoncino un rettangolo delle dimensioni di 12 x 16,5 cm.

Disegnate una linea perpendicolare al centro del lato corto ed incidetela con il cutter in modo tale da poter piegare il cartoncino per creare le falde del tetto (fig. 6).

Per le pietre del manto di copertura ritagliate da del polistirene espanso estruso ad alta densità delle sagome vagamente rettangolari delle dimensioni si 1,5 x 2 cm e spessore 1,5 mm circa.

Incollate, partendo dal basso, le sagome di polistirene cui sopra (nota: le tegole del corso superiore dovranno avere una parte a sormonto di quelle precedenti, come mostrato in figura 7 e 8).



Fig. 6

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

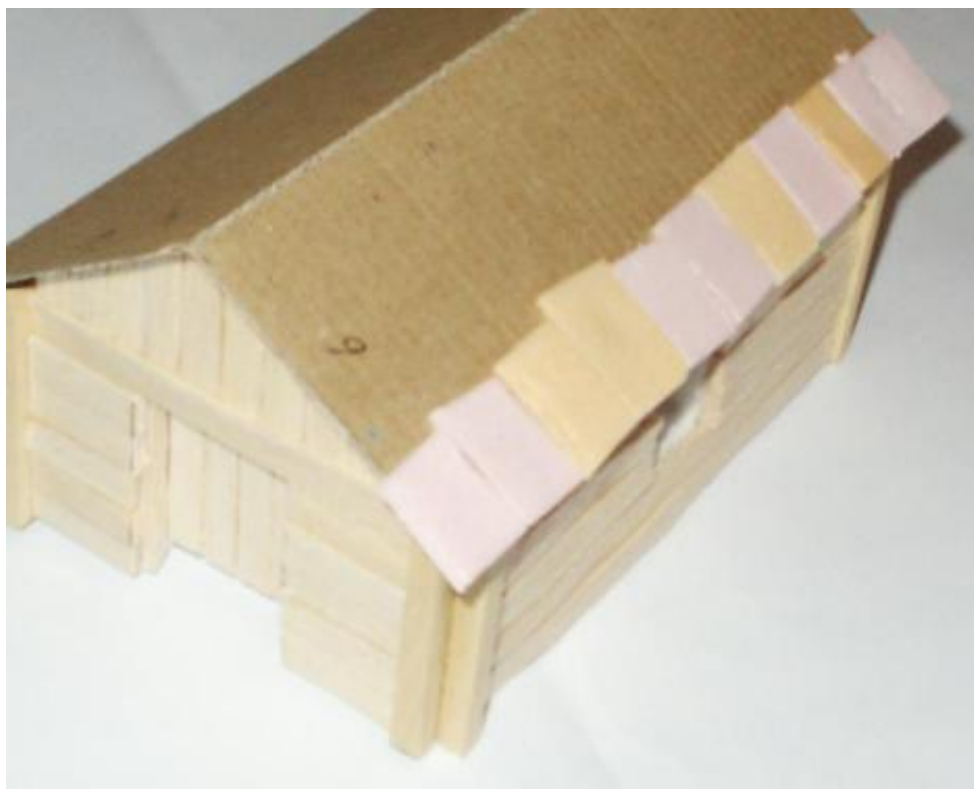


Fig. 7

opo aver incollato tutte le lose di pietra del manto di copertura rifilatene i bordi con un cutter, in modo tale da dargli un aspetto scabro e tagliente (fig. 8).

Successivamente create la canna fumaria in pietra, partendo da un parallelepipedo di polistirene espanso estruso ad alta densità della base 2 x 2,5 cm ed altezza 8-9 cm (nota: per dare un aspetto più realistico alla canna fumaria occorrerebbe rastremare la sezione verso la sommità).

Incidete, sempre con il cutter, le sagome delle pietre che compongono la canna fumaria e picchiettatene le superfici per creare l'effetto di ruvidità (fig. 8).

Per completare il modello aggiungete dai particolari, come le strisce di legno di balsa in corrispondenza del sotto falda frontale della copertura, la soglia della porta di ingresso e/o una tettoia in legno esterna come in figura 9.

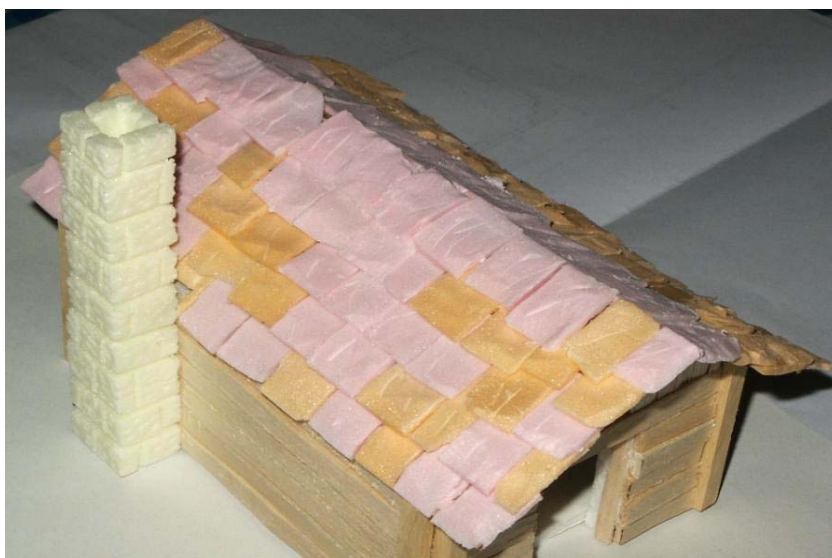


Fig. 8

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Per dipingere il modello procedete per primo a dare come colore di base il chaos black sulle parti in pietra (canna fumaria e manto di copertura) e lo



Fig. 10



scorched brown su tutte le parti in legno. Successivamente passate a pennello asciutto il codex grey sulle parti in pietra e, sempre a pennello asciutto, la seguente sequenza per le parti in legno: codex grey, catachan green, bleached bone. Come finiture eseguite delle lavature localizzate con il catachan green sulle parti in pietra (sia della canna fumaria che del manto di copertura) e delle punteggiature di bleached bone in corrispondenza delle linee di demarcazione dei blocchi in pietra della canna fumaria.



Fig. 11



LA TORRE DI ORNTACH

Altezza totale del modello 95 cm c.a.

Premetto che per costruire la torre di Orthanc ci sono molte soluzioni, io ho scelto quella che vi propongo perché la ritengo abbastanza veloce e con un risultato finale soddisfacente.

1 - scelta dei materiali

Ho optato come materiali per la struttura del semplice polistirolo ad alta densità (25-30 kg/mc) - spessore di 1 cm, perché è economico e lo si trova in grandi pannelli dello spessore giusto (permettendo di realizzare le sagome in pezzi unici).



Un materiale sicuramente migliore da impiegare è il polistirene espanso estruso (sempre ad alta densità), ovviamente per rendere la costruzione meno problematica occorrono sempre pannelli con un lato di almeno 80 cm e spessore

1
cm.
Per
i
dec
ori
ho
utili
zzat
o
del



forex dello spessore di 5 mm che ho ritagliato in listelli di varie misure e sagome geometriche (nelle foto noterete elementi gialli, sono dei pezzi di polistirene espanso estruso che mi avanzavano).

Per assemblare il tutto serve colla vinilica, chiodi piccoli (vanno bene anche degli spilli) e, per la finitura della superficie, dello stucco.



2 - la struttura portante

Ritagliate dal pannello di polistirolo le seguenti sagome (nelle foto noterete che il polistirolo ha diversa granatura, ovvero densità. È solo dovuto al fatto che non ho trovato abbastanza pannelli dello stesso tipo):

n. 3 ottagoni di lato 4 cm

n. 8 rettangolari di 4x75 cm

n. 8 trapezi con base minore 2 cm - base maggiore 6 cm ed altezza 75 cm

n. 4 rettangolari di 6x77 cm

Assemblate le sagome ritagliate in modo tale da ottenere un prisma ottagonale (gli elementi ottagonali sono stati posti al centro, per dare rigidità al modello, sulla sommità e alla base).

Incollate le sagome trapezoidali in corrispondenza degli spigoli del prisma e quelle rettangolari da 6x77 cm a sormonto, come nella foto (vi consiglio di utilizzare i chiodini per tenere insieme i pezzi mentre la colla asciuga).

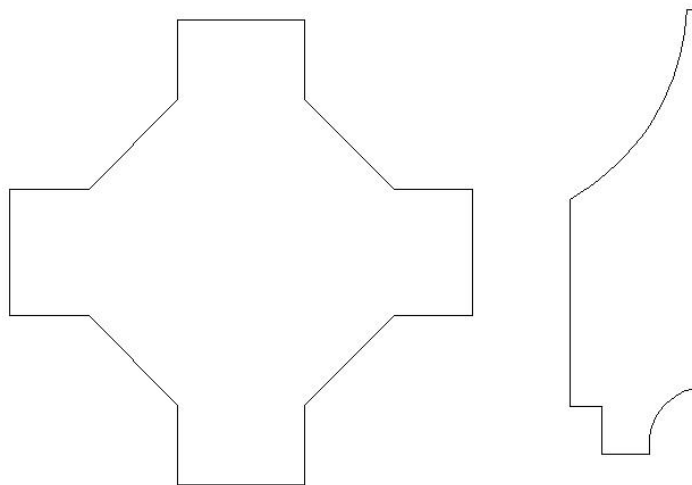
Alla fine otterrete un prisma ottagonale con quattro sporgenze che si rastremano verso la sommità.

3 – la punta

Ritagliate una sagoma ottagonale con lato di 4 cm con quattro sporgenze da 2,5 cm (come da immagine 3) ed incollatela sulla sommità della torre.

Ritagliate 4 sagome ottagonali di lato 3 cm ed incollatele, l'una sull'altra, sulla sommità della torre (possibilmente in asse con la sagoma precedente).

Ritagliate le 4 punte della torre come da schema sottostante (la sagoma dovrebbe stare all'interno di un rettangolo di 15x5 cm), smussatene gli angoli per creare l'effetto scheggiatura ed incollatele come nell'immagine 4. Per mascherare i punti di giunzione delle punte ritagliate 8 triangoli di lato 3x2 cm ed incollateli alla base delle sagome.



ATTENZIONE
SAGOME NON IN SCALA

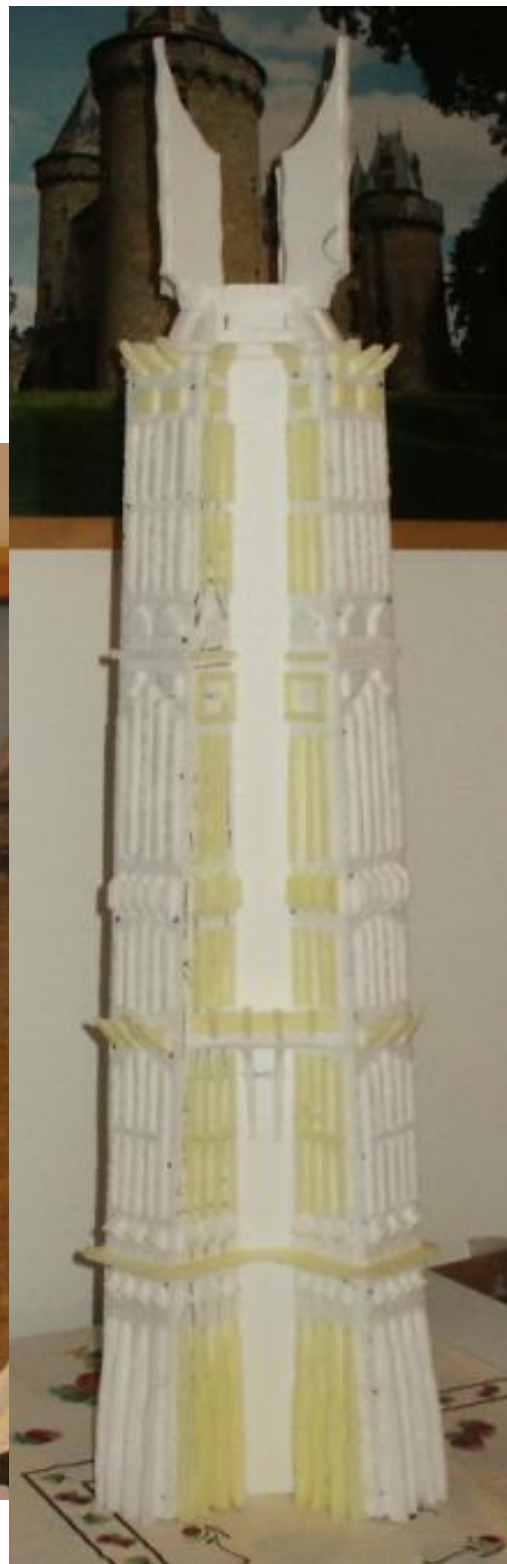
IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

4 – le decorazioni

Per i decori non c'è un particolare schema, io guardando foto varie ho realizzato delle sagome che richiamassero la struttura della torre del film (la maggior parte parallelepipedi di sezione 5x5 mm ed altezza variabile, ma ci sono anche punte, quadrati, triangoli, ecc..).

A circa 2/5 dalla base ho creato il balcone (la base è un semplice trapezio ad incastro tra due sporgenze laterali ed il parapetto un rettangolo ornato con quattro punte).





5 – la finitura della superficie

Una volta che il modello è stato assemblato ho passato a pennello una mano di stucco (diluuito con acqua per renderlo malleabile) e, una volta asciutto, ho asportato il materiale in eccesso con un taglierino e lisciato la superficie della torre.





6 – i ritocchi finali

Per le parti interne ho ritagliato ed incollato semplici strisce di cartoncino che richiamassero i decori ai lati, oltre alle sagome delle due porte (quella del balcone e dell'ingresso alla base).





7 – la pittura

Per la pittura ho dato a pennello una base di nero e successivamente, a pennello asciutto, due mani con un colore misto di $\frac{3}{4}$ di nero ed $\frac{1}{4}$ di grigio.





AFFIORAMENTI ROCCIOSI componibili

Dalle lande desolate di Arnor, alle pianure di Rohan i terreni della Terra di Mezzo sono cosparsi di affioramenti rocciosi, ottimi ripari dalle frecce nemiche e ottime postazioni di tiro, sono elementi importanti per giocabilità e effetto estetico.

Materiale e strumenti:

Pezzi di corteccia (più grande sono meglio è)

Taglierino a lama grande

Pinza da modellismo

Lime di varie forme (non necessarie ma aiutano durante la realizzazione)



Realizzazione:

Semplicemente si prendono i pezzi di corteccia e per prima cosa si dividono in pezzi di varie misure rompendole con le mani. I pezzi ottenuti sono tagliati alla base con il taglierino per ottenere un appoggio stabile. Adesso bisogna usare tutta la vostra fantasia e strappare con violenza pezzi di corteccia con l'ausilio delle pinze da modellismo. A questo punto potete modellare e armonizzare la linea delle rocce con le lime. E' importante realizzare anche delle rocce con la parte superiore il più piatta possibile, sia per aiutare l'appoggio delle basette sia per consentire di porre le cortecce una sopra l'altra a formare una piramide rocciosa o una collinetta.

Pitture:

Fin troppo semplice. Primerizzate il tutto con spray acrilico nero opaco, date due mani perché lo strato di colore indurrà la superficie tenera della corteccia e preserverà l'elemento scenico dall'usura. Date una mano di base composta da 1/5 di chaos black e 4/5 di codex grey. Passate a pennello asciutto il codex-grey e poi il fortress-grey. Infine in alcuni punti usate sempre il pennello asciutto con un composto per metà da skull white e metà da fortress grey. Infine date in punti diversi lavature con i seguenti colori: scorched brown, 1/2 dark angel green + 1/2 catachan green.

Tocchi finali:

Incollate, senza esagerare, dei ciuffi di erba statica o di muschio sintetico da composizione.

Ed ora buon gioco!

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI





BACINO FANGOSO

Questo è un metodo semplice, economico ed efficace che ho utilizzato per creare un bacino fangoso all'interno di un edificio in rovina, ma lo stesso procedimento può essere adattato per creare pozzanghere, pantani e zone acquitrinose.

Poliduro

Strumenti

Colla vinilica

Spatolina (va bene lo stecchino dei gelati)

Stucco

Prima di tutto bisogna creare il bacino che ospiterà la nostra materia fangosa. Il poliduro è sicuramente la base migliore. Per scavarlo bastano le dita delle mani e le unghie, così l'effetto sarà più disordinato e naturale.

Creato il bacino bisogna versare sul fondo dello stucco, meglio comprare quello in polvere piuttosto che quello già pronto, così potrete decidere il grado di viscosità. Con una scatolina create delle increspature dai contorni dolci, queste serviranno solamente a creare effetti di colore.

Asciutto lo stucco potrete colorarlo con il catachan green, dovrete colorare anche le pareti laterali fino a raggiungere il livello che verrà coperto dal fango. Meglio colorare un po' di più che un po' di meno, infatti il fango secco man mano che l'acqua evapora si incolla alle pareti.

A questo punto prendete la colla vinilica e versatela in un contenitore (vanno benissimo i blister delle miniature). Lasciate asciugare per un tempo tra i 10 e i 20 minuti finché la colla non avrà la consistenza del miele o della gelatina per dolci. A questo punto aggiungete alcune gocce di catachan green e mischiate progressivamente, vedrete che il colore non sarà uniforme ma si condenserà in macchie di colore più o meno uniforme, è esattamente ciò che deve accadere! Il composto vi sembrerà chiaro ma non esagerate con il colore, infatti man mano che si asciuga la colla perderà il colore bianco e il catachan uscirà fuori. Nel mio composto ho messo molto catachan perché volevo dare l'impressione di un fango particolarmente pastoso e denso, per un acquitrino o una pozzanghera basterà pochissimo colore. Fatto ciò potete versare il composto nel bacino che avete realizzato. Non modellatelo finché il composto è fresco. Col passare delle ore il colore verde o giallognolo comincerà ad emergere e si formerà una pellicola sulla superficie. Passate tre o cinque ore (dipende da quanta colla e colore avete usato!) si formerà una pellicola spessa circa $\frac{1}{4}$ della profondità totale del bacino, a questo punto iniziate a modellare la superficie, potrete così creare delle forme molto levigate tipiche delle mlemme stagnanti. Se

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

invece volete realizzare delle impronte vi conviene lavorare il composto quando ancora la pellicola è abbastanza sottile.

Ora siete pronti a "infangare" i vostri tavoli da gioco!



Catachan green versato sul fondo di stucco



Colla vinilica e catachan green appena versati

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Ecco il composto asciutto, da notare il colore verde dei bordi e le sfumature centrali



TORRE DIROCCATA

Antiche vestigia che riflettono lo splendore e la potenza militare di innumerevoli regni e nazioni, resti di torri sono disseminati su tutta la terra di mezzo. Si è voluto ricreare una torre a base esagonale che potesse essere il più "anonima" possibile, in maniera tale da poterla usare su un territorio vastissimo, che va dalle lande settentrionali di Arnor, alle desolazioni dell'Est, fino al lontano Poros del sud. Ma soprattutto le rovine della leggendaria Orthanc ormai distrutta dalla furia distruttrice degli ent e dal passare del tempo.

Materiali utilizzati:

Poliduro da 3 cm;
Lastra di polistirolo ad alta densità di 3mm;
Cartoncino da 2 mm;
Passpartout da 3 mm;
Stucco;
Stecchini dei gelati;
Ghiaino fine.

Strumenti:

Taglierino grande;
Taglierino piccolo;
Taglierino da modellismo (sì tutti taglierini!!!!!!!!!!!!!!).

Fase 1: realizzazione dei componenti.

Foto 1: prima di tutto dovete realizzare la base esagonale che sarà il riferimento per la pianta della torre, consiglio di utilizzare del cartoncino sottile.

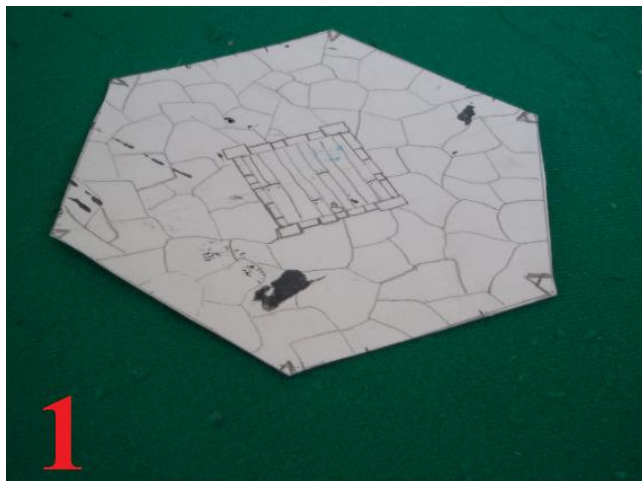
Foto 2: prendete il poliduro e tagliatene un pezzo ovoidale molto più grande della base esagonale, inoltre usate la base esagonale per segnare sul poliduro il punto su cui edificherete il vostro edificio;

Foto 3: dopo aver smussato i margini del poliduro e aver intagliato le scale d'accesso alla torre (in alternativa va benissimo anche un semplice sentiero scavato nella roccia!) date una base di grigio sui lati del poliduro e all'interno dell'area esagonale segnata in precedenza. Prima di dipingere quest'area incidete una rozza pavimentazione con una semplice matita.

Foto 4: le mura sono state realizzate con del polistirolo ad alta densità dello spessore di 5 mm, facendo attenzione di far coincidere i margini alti delle varie sezioni di mura. Il primo piano in legno è realizzato con il passpartout, ma sarebbe meglio utilizzare il legno di balsa.

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Fase 2: il montaggio delle pareti

Foto 5: nella parte evidenziata vedete due rocce realizzate col poliduro, successivamente (Foto 6) si incollano le varie sezioni di mura;

Foto 7: incollate le macerie alla base della torre usando ghiaio e pezzetti di polistirolo da 5mm (evidenziate di giallo);

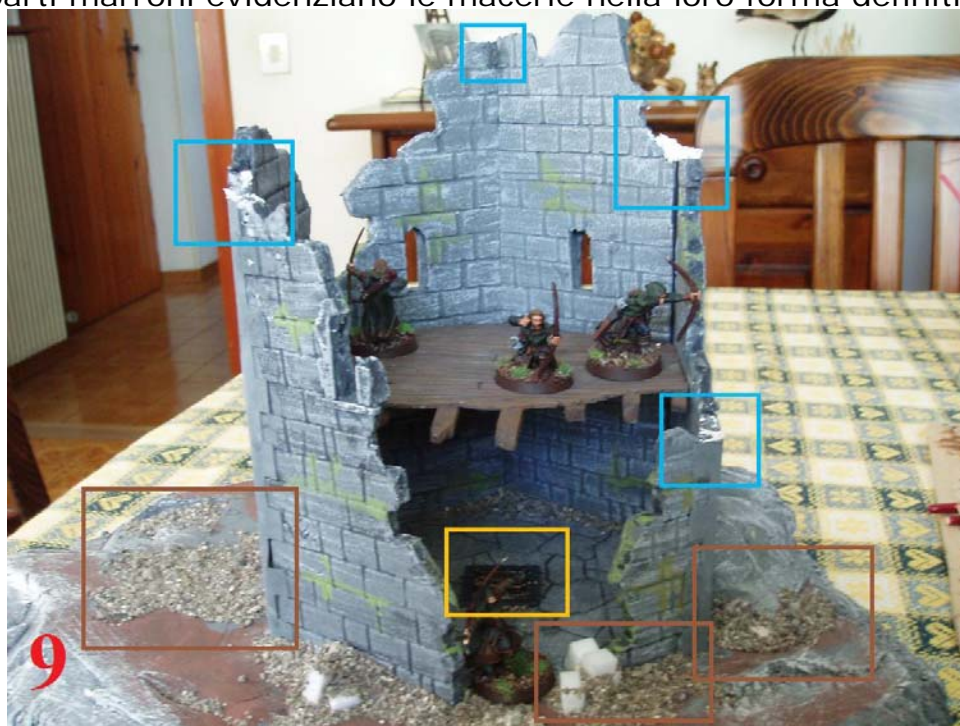
Foto 8: per coprire il vuoto all'esterno delle sezioni di mura bisogna usare del cartoncino sottile a forma di mattoni di pietra (evidenziati di verde).

IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI



Foto 9: Le parti evidenziate di blu indicano i punti in cui è stato utilizzato lo stucco misto a colla vinilica per coprire il vuoto tra le mostrine in cartoncino e il polistirolo delle mura;
Le parti marroni evidenziano le macerie nella loro forma definitiva;



IL SITO DELL'ANELLO

IL SITO NON UFFICIALE DEL GIOCO STRATEGICO DE IL SIGNORE DEGLI ANELLI

La parte gialla segnala la botola ricavata dal set di Moria.

Ultimare la torre:

Sulla base della torre sono stati utilizzati 3 tipi diversi di erbetta statica per vivacizzare il tappeto erboso, sulla pavimentazione interna della torre presso il foro della porta sono stati incollati dei pezzi di legno ricavati da stecchini di legno per rappresentare le tavole ormai distrutte della porta. Sul retro della torre è stata attaccata una pianta rampicante.





Ringraziamenti

Kama 69: Background, Home Rules, Prossime uscite per Fangorn, Tattiche di Fangorn, Alleanze e BackGround, Scenari, Campagna di Fangorn, Pittura "Guerrieri Esterling", Pittura "Istari blu".

Avighel: Home Rules Imboscate nella Terra di Mezzo, Traduttore.

Orophen: "Tattiche di Isengard", Pittura "Esploratori Uruk-Hai".

Samvise: Pittura "Barbalbero", Pittura "Ent", Pittura "Troll di Isengard".

Mephys: Pittura Tom Bombadil.

Lontrino: Conversione Capo Orco su Warg.

Martur: Modellismo "Gli alberi della Vecchia Foresta e di Fangorn", Modellismo "Case dell'Ithilien", Modellismo "Orthanc".

Lontra: Modellismo "Affioramenti rocciosi componibili", Modellismo "Bacino Fangoso", Modellismo "Torre diroccata".

ElvenKnight: Conversione "Radagast a cavallo", Impaginatore.