

ANNUARIO N. 1 dei Bollettini «NARAN FANTASY WARS» del periodo luglio 2001 - agosto 2002.

1. ARES & WARLORDS: fine di una mitica serie di fumetti dedicata a «Fantasy Warriors».

Con un “numero unico” (n. 10), che riunisce entrambe le testate ARES & WARLORDS, si è conclusa quella che dagli Autori viene indicata come “prima saga” di questa bella serie di fumetti dedicata dalla **EDIZIONI ORIONE** di Torino al mondo di «Fantasy Warriors», ed ambientata nel «Mondo di Valdar», quello creato a suo tempo da P. Baccalario e M. Menozzi, che aveva trovato delle prime estrinsecazioni nel «Libro dei Nani del Dwinn» e nel «Companion 1°» editi dalla Stratelibri - Nemo.

Nell’ultimo numero di ARES-WARLORDS si assiste alla conclusione della campagna di guerra iniziata da Kunar, sinistro sovrano del Regno dell’Aquila Nera, contro l’Impero di Arqueost, che ha il proprio epilogo nella sanguinosa **battaglia di Terphit**. Si assiste ad un duplice scontro: da un lato si affrontano i due maghi (**Mantea** e l’abate **Marzya**), dall’altro si scontrano in un duello titanico il condottiero **Kunar** (*trasformatosi in un drago!*) e l’eroe **Olaf**.¹

Purtroppo si deve notare che vi è stata, da parte degli Autori del fumetto, una certa... fretta, per concludere un po’ sbrigativamente questa prima saga: infatti la battaglia di Terphit, per la sua complessità, avrebbe meritato almeno due, se non addirittura tre, albi completi. Non è stata sviluppata tutta quella parte della battaglia dove si dice siano state impegnate le forze degli Alleati di Kunar: gli **Elfi Oscuri** (Shaziri) del principe Sefirell, **l’Orda Nera degli Orchi** di Huwka ed i **Barbari** di Puma. Viene solo accennato all’esito di questi scontri (*non ve lo riveliamo per non guastarvi la sorpresa che avrete nel leggervi il fumetto*).

A questa battaglia dedicheremo uno “speciale” del nostro Bollettino, della nuova serie che abbiamo intenzione di proporVi, dedicata alle più famose battaglie e campagne dei vari mondi *fantasy*.²

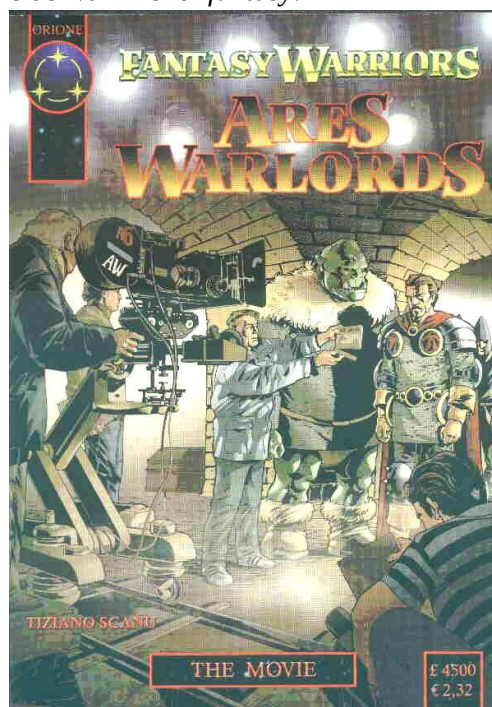
Con l’editoriale inserito nel n. 10, veniamo informati che la saga probabilmente avrà un seguito, ma senza più riportare la sigla «FANTASY WARRIORS», e dovrebbe avere come titolo solo più «ARES»; viene altresì anticipato che la prossima serie verterà sulle vicende di “**Klaus, il Principe dei Non Morti**”.

In concomitanza con l’uscita di una nuova serie, che non si capisce ancora se sarà mitico-storica od anche fantasy (*od un mix fantasy-storico*), intitolata **HARMORAN**, la Orione ha pubblicato anche un pregevolissimo albo, «**ARES-WARLORDS: THE MOVIE**», dedicato a tutti i principali personaggi della serie ARES-WARLORDS.

Poiché noi avevamo già inserito i principali personaggi dell’esercito del «Regno dell’Aquila Nera» nel Compendio N. 2, provvederemo con un prossimo bollettino a completare le tabelle con i profili anche per gli altri personaggi, compresi quelli del lato “luminoso”.

Appena avremo capito un po’ di più sul nuovo «Mondo di Harmoran», cui è dedicata la nuova serie della Orione, forniremo ai Giocatori appassionati a «Fantasy Warriors» i profili per i Personaggi ed Unità particolari, così come avevamo già fatto per l’**Aquila Nera**.

Da un primo esame ci pare che il «**MONDO DI HARMORAN**» sembra riprodurre l’Inghilterra dell’epoca dell’invasione normanna (1066 A.D.), pertanto - in prima battuta - l’esercito che più gli si avvicina potrebbe essere quello dei “nostri” «**REGNI IPERBOREI**», che potete trovare nel **Compendio N. 2**. Nella presentazione è detto che si tratta di un “*fantasy-medioevale che richiama l’antica Inghilterra e i culti druidici conditi da intrighi di corte e valorosi condottieri donne*”.

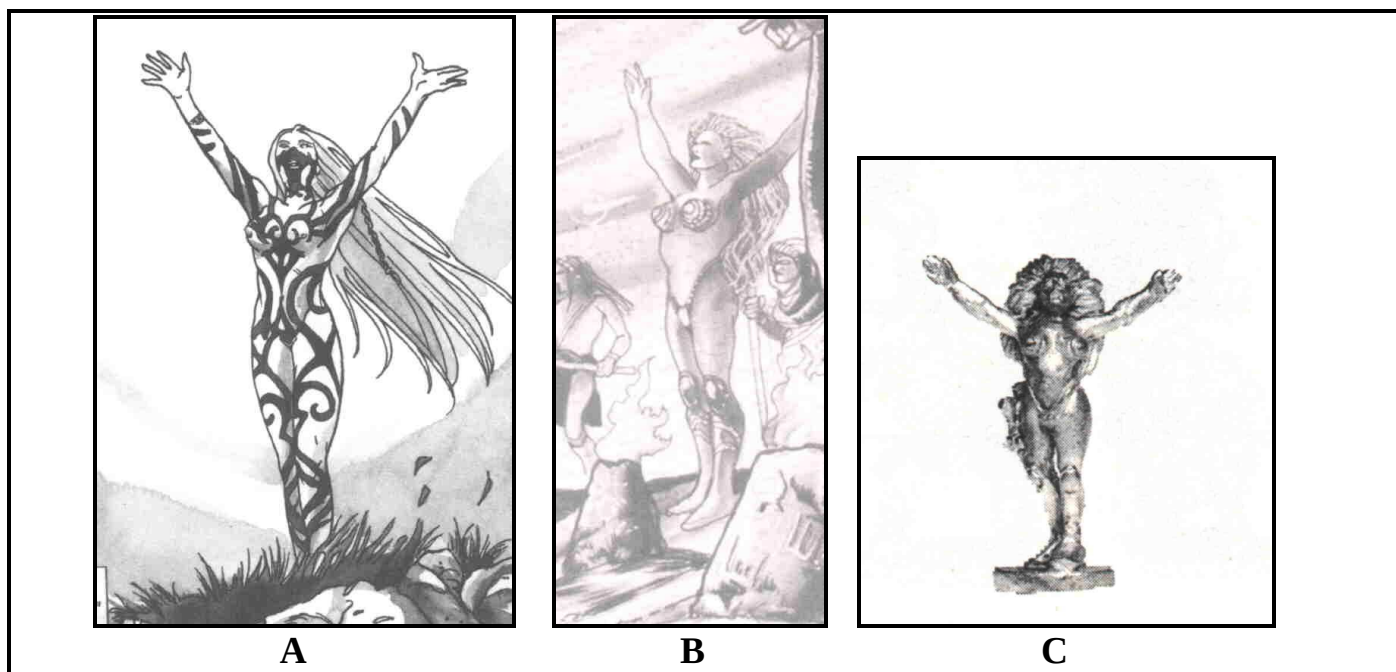


¹ Entrambi questi scontri sono possibili utilizzando i “nostri” Compendi, nei quali potete trovare sia le regole per il «Duello dei Maghi» che quelle per il Drago ed il Paladino, nonché le tabelle dei profili per tutti i principali Personaggi ed Unità particolari inseriti dagli Autori dei fumetti, altrimenti impossibili da giocare per chi disponga solo del «Companion 1°» “ufficiale”.

² Con questo Bollettino abbiamo fatto uscire lo scenario per giocare la «Battaglia dei Cinque Eserciti» tratta da «Lo Hobbit» di J.R.R. Tolkien.

Nel primo numero di HARMORAN si vede una bella “*druide*ssa” tutta nuda, coperta solo dai tatuaggi, affiancata da guerrieri abbigliati in vario modo: da quelli tipicamente celtici, seminudi, a quelli in stile tardo trecento in armatura pesante e cotta di maglia, un mix che ci ha fatto venire in mente i guerrieri del film “*Il Tredicesimo Guerriero*” interpretato da Banderas.

La bella, disinvolta “*druide*ssa” sembra essere stata presa da quella raffigurata nella miniatura della «*Strega*» della serie delle **Amazzoni** di «*Fantasy Warriors*» della Grenadier (scultore **Bob Naismith**), riprodotta anche nel libro «*I Nani del Dwinn*» (pag. 12 - Editto di Dayros). **Sarebbe auspicabile che la Nemo provvedesse quanto prima a ristampare questa bella miniatura, della quale sicuramente dovrebbe avere lo stampo.**



A = disegno della “*druide*ssa”, nel fumetto Harmoran (n. 0).

B = disegno della Strega delle Amazzoni, nel «*Libro dei Nani del Dwinn*».

C = miniatura della Strega delle Amazzoni scolpita da Bob Naismith - serie Fantasy Warriors.

edizioniorione@virgilio.it

La Orione ha completato la realizzazione del proprio sito Internet, molto ben fatto, nel quale potete trovare molte informazioni sui personaggi della serie ARES-WARLORDS, nonché su quelli della nuova serie «HARMORAN» ed anche di un'altra serie dedicata al mondo dei romanzi gotici (Frankenstein - Drakula), ambientata a Londra ed intitolata «*VON RYAN*».

Dove trovare i fumetti ARES-WARLORDS e HARMORAN a Torino e provincia:

LIBRERIA PRIMI EROI, via Tripoli, 204d - Torino

FIGURIAMOCI, via San Massimo, 2b - Torino

LIBRERIA DEL CENTRO - La Rinascente (4° piano) - via Lagrange, 15 - Torino

FANTAFUMETTO, via Sant'Antonino, 22d - Torino

STUDIO 901, via Di Nanni, 49a - Torino

FUMETTO & LETTURA SHOP, via Duomo, 32 - Pinerolo (To)

FUMETTOMANIA, via Italia, 9 - Settimo Torinese (To).

* * *

2. Glorfindel: un eroe elfico ingiustamente ignorato.

Strana sorte quella di **GLORFINDEL**: ingiustamente ignorato sia dagli sceneggiatori della versione a cartoni animati de *“Il Signore degli Anelli”*, sia da quelli della recentissima versione con attori reali. I primi lo sostituirono con Legolas, i secondi addirittura con la bellissima Arwen.

Invece è lui che incontrano i quattro Hobbit che assieme ad Aragorn stanno scappando verso Gran Burrone, tallonati dagli Spettri dopo lo scontro a Colle Vento. Ed è il cavallo di Glorfindel che prende Frodo in groppa portandolo in salvo sull'altra sponda del fiume.

Ma chi era Glorfindel?

Nel romanzo, per bocca di Gandalf, viene detto solo che egli era *“uno dei potenti tra i Priminati. E' un Signore Elfico di una casata principesca”*.

Qualche cosa in più su di lui lo si è trovato nella **Appendice A - “Annali dei Re e Governatori”**, «4. GONDOR E GLI EREDI DI ANARION», pag. 1252:

La vicenda si svolge all'epoca in cui il Re degli Stregoni del nordico regno oscuro di Angmar assalì il Regno del Nord, Arthedain, governato dal re Arvedui. Prima che potessero arrivare aiuti dal sud, da Gondor, “il Re degli Stregoni aveva già conquistato l'Arthedain, e Arvedui era morto.”

Giunsero allora aiuti da parte del re degli elfi, Cirdan, che mandò a nord una grande armata di elfi e uomini di Gondor. Essi mossero contro il Re degli Stregoni il quale “dimorava ora, narrano le storie, a Fornost, che aveva empita di gente malefica, usurpando la casa dei re. Nel suo folle orgoglio non attese l'assalto dei nemici, ma partì loro incontro, credendo di distruggerli in un baleno, come aveva fatto con altri precedentemente, e di affogarli tutti nel Lhun.

«Ma l'Esercito dell'Ovest piombò su di lui dai Colli dell'Evendim, e una grande battaglia ebbe luogo nella pianura fra il Lago Nenuial e le Lande del Nord. Le forze di Angmar stavano ormai per cedere, ritirandosi a Fornost, quando il grosso della cavalleria che aveva aggirato le colline le prese alle spalle, creando fra loro lo scompiglio. Allora il Re degli Stregoni fuggì a nord con tutti i superstiti della strage, rifugiandosi nella sua terra di Angmar. Prima che potesse raggiungere il rifugio di Carn Dûm la cavalleria di Gondor lo raggiunse, capeggiata da Eärnur. **Al medesimo istante giungeva da Gran Burrone una schiera comandata da Glorfindel, Signore Elfico.** Allora la sconfitta di Angmar fu così completa che non rimase né un Orchetto né un Uomo di quel reame a ovest delle Montagne.

«Ma narrano che quando tutto fu perduto il Re degli Stregoni apparve in persona, con un manto e una maschera neri, montato sopra un nero destriero. La paura colse tutti coloro che lo videro; ma egli scelse il Capitano di Gondor come bersaglio del suo terribile odio, e con un grido atroce cavalcò diritto contro di lui; Eärnur avrebbe sostenuto l'assalto, ma il suo cavallo non seppe attendere la carica, e voltatosi lo trascinò via prima che egli potesse domarlo.

«Allora il Re degli Stregoni rise, e nessuno di coloro che lo udirono dimenticò più l'orrore di quel riso. **Ma in quel momento arrivò Glorfindel sul suo cavallo bianco, e il Re degli Stregoni smise di ridere: fuggì, scomparendo nelle ombre.** La notte coprì il campo di battaglia, ed egli svanì. Nessuno vide dove andava.

«Ma Eärnur tornò al galoppo, e **Glorfindel, scrutando le tenebre che s'infittivano, gli disse: «Non l'inseguire! Non tornerà nella sua terra. Lontano ancora è il suo destino, ed egli non cadrà per mano di un uomo³».** Molti rammentarono queste parole, ma Eärnur era furente, e desiderava soltanto vendicarsi del disonore.

«Terminò così il malefico regno di Angmar, ed Eärnur, Capitano di Gondor, si guadagnò l'odio del Re degli Stregoni; ma dovevano passare molti anni prima che ciò si manifestasse»

* * *

³ Infatti sarà prima ferito da un Hobbit, Merry, e poi subito ucciso da una donna, Eowyn nella battaglia dei Campi del Pelennor, nel corso dell'assedio di Minas Tirith (parte terza, *“Il ritorno del Re”*).

3. La questione dei «Goblins di Moria».

Tra le miniature proposte dalla GW per il nuovo gioco «Il Signore degli Anelli» ve ne sono anche alcune identificate come «**GOBLINS DI MORIA**». Dall'attenta lettura delle opere di Tolkien (*nella versione italiana edita prima da Rusconi ed ora da Bompiani*) da noi effettuata, non ci siamo mai imbattuti nei «Goblins»; Tolkien fa solo e sempre riferimento agli «ORCHI», compresi quelli che cavalcano i lupi.

Solo nella versione *a fumetti* de «Lo Hobbit» (ediz. Rusconi) abbiamo trovato che gli Orchi delle Montagne Nebbiose vengono indicati come «**Goblins**», sebbene nel romanzo (versione italiana,) siano invece inequivocabilmente citati come «**Orchi**».

Nelle varie *Appendici*, inserite nei diversi libri ad opera del figlio di Tolkien, ove vi sono gli «*Indici dei Nomi*», non si fa mai cenno ai Goblins, e neppure se ne fa cenno ne «**Il Silmarillion**», ove invece Tolkien narra come nacquero gli Orchi (*da degli Elfi corrotti da Morgoth*), ed un ulteriore chiarimento lo si è trovato inserito da Christofer Tolkien nella nota 5 a pag. 510 (edizione Rusconi) de «*Racconti Incompiuti di Numenor e della Terra di Mezzo*», ove si legge:

Nei confronti di quanti, non conoscendoli bene, si mostravano ostili e affermavano che Morgoth doveva aver dato vita agli Orchi creandoli da una stirpe del genere, gli Eldar replicavano: «Indubbiamente Morgoth, dal momento che non è in grado di creare nessun essere vivente, ha ottenuto gli Orchi dall'incrocio di varie razze di Uomini, ma i Druedain devono essere sfuggiti alla sua Ombra, tant'è che il loro riso e quello degli Orchi sono diversi quanto lo è la luce di Aman dalle tenebre di Angband». Ciò non toglie che alcuni ritenessero che una lontana parentela fosse esistita, cosa che spiegava la violenta ostilità tra Orchi e Drug, che a vicenda si consideravano rinnegati [Nota dell'autore]. - Nel *Silmarillion* si dice che gli Orchi sarebbero stati prodotti da Melkor da Elfi catturati all'inizio dei tempi (p. 55; cfr. p. 110); ma si trattava semplicemente di una delle molte ipotesi sull'origine degli Orchi stessi. [...]

Nella versione italiana (edizione Rusconi) de «Il Signore degli Anelli», gli Orchi vengono generalmente indicati come «**Orchetti**», ma questo diminutivo sembra essere stato «*inventato*» dal traduttore, in base a quanto si è trovato scritto nella «**NOTA DEL TRADUTTORE**» inserita in calce a «**Il Silmarillion**», all'ultimo paragrafo:

Il lettore non mancherà neppure di rilevare qualche discordanza di termini tra *Il Silmarillion* e le opere di Tolkien precedentemente rese note al pubblico italiano, ad esempio - per limitarci a un solo caso - tra «*Orchi*» della mia versione e «*Orc*» od «*Orchetti*» delle precedenti. La scelta del termine mi è stata dettata dalla considerazione che Tolkien si è servito, come in tanti altri casi, di un termine inglese, **orc**, caduto da lungo tempo in disuso e oggi sostituito da **ogre**.

Quindi Tolkien avrebbe solo usato il termine **Orc**, per indicare gli «**Orchi**», che poi alcuni traduttori hanno invece tradotto con «**Orchetti**». Lo stesso errore sembra l'abbiano fatto i traduttori del Regolamento di «*Fantasy Warriors*», indicando come «**Orchetti**» quelli che invece Nick Lund aveva chiamato «**Orcs**», usando quindi il medesimo termine arcaico utilizzato da Tolkien, come risulta nella versione originale del suo «*F.W. Companion*». Al fianco degli «*Orcs*», Nick Lund ha poi posto dei «*Giant Orcs*» e degli «*Ogres*»; questi ultimi potrebbero forse corrispondere agli **Huruk-hai**, gli **Orchi Neri** creati da Sauron, oppure agli **Olog-hai**. Invece i **Troll** dovrebbero essere quelli che ne «*Il Signore degli Anelli*» vengono chiamati «**Vagabondi**». Riguardo a questi ultimi ed agli **Olog-hai** abbiamo trovato la seguente nota:

da «*Il Signore degli Anelli*», «**Appendice F**», pag. 1352.

Vagabondi. *Vagabondo* è la traduzione del Sindarin *torog*. All'origine, nel crepuscolo dei Tempi Remoti, questi erano esseri informi e smorti, e il loro linguaggio non era più evoluto di quello delle bestie. Ma Sauron li aveva sfruttati, insegnando loro quel poco che potevano apprendere e iniettando nelle loro menti ogni forma di malizia. I Vagabondi acquisirono quindi ciò che poterono del linguaggio degli Orchetti, e nelle Terre Occidentali i Vagabondi delle Pietre parlavano una forma svilita della Lingua Corrente.

Ma alla fine della Terza Era apparve a sud del Bosco Atro e lungo i confini montagnosi di Mordor una razza di Vagabondi sin allora sconosciuta. Nel Linguaggio Nero, il loro nome era **Olog-hai**. Nessuno dubitava che fossero creature di Sauron, pur ignorando da quale ceppo provenissero. Alcuni ritenevano che non fossero Vagabondi ma **Orchetti giganti**; ma gli **Olog-hai** erano sia fisicamente che mentalmente assai diversi persino dalla razza più grande di Orchetti, che superavano in forza e dimensioni. Erano Vagabondi, ma impregnati della malvagità del loro padrone: una razza crudele, forte, agile, feroce e astuta, e più dura della pietra. A differenza delle altre razze del Crepuscolo, essi sopportavano il Sole purché Sauron li sostenesse con il proprio volere. Essi parlavano poco, e l'unico linguaggio che conoscessero era quello Nero di Barad-dur.

Tradurre «**Orcs**» con «**Orchetti**», come da qualcuno è stato fatto, porterebbe all'assurdo di indicare come «**Orchetti Giganti**» i «**Giant Orcs**»!

Quindi riteniamo che la traduzione più corretta di «**Orcs**» sia «**Orchi**».

Per quanto poi riguarda nel caso specifico le Miniere di Moria, antico regno dei Nani conquistato dagli Orchi (e NON dai Goblins), una conferma in tal senso la si ha nell'Appendice «A» de «Il Signore degli Anelli»: Annali dei Re e Governatori, pag. 1279, parte III, «Il Popolo di Durin», ove si fa solo e sempre riferimento agli Orchetti e/o agli Orchi, MAI ai GOBLINS.

Molto esplicito è in proposito lo stesso Tolkien, quando per bocca di Gandalf afferma:

«Perché questi [*i cavalli neri degli Spettri*] sono cavalli nati e cresciuti al servizio dell'Oscuro Signore di Mordor. Non son tutti spettri i suoi schiavi e servitori! Sono anche **Orchetti** e Vagabondi, lupi mannari e selvaggi. Sotto la sua potestà sono stati e vi sono ancora molti Uomini, re e guerrieri, che camminano vivi alla luce del sole, eppure sono suoi schiavi. Ed il loro numero cresce giorno per giorno.»⁴

Come si può notare, i Goblins NON vengono menzionati!

Un chiarimento che sembra spiegare questo equivoco lo si è trovato in una nota inserita nell'edizione "annotata" de «Lo Hobbit»:

Nota n. 9, pag. 188.⁵

Questa è l'unica volta in cui compare la parola **orc** (eccetto il nome della spada **Orcrist**) nella prima edizione dell'Hobbit (1937). (In questo testo c'è un secondo esempio, ed è in una parte del cap. V che venne riscritta per la seconda edizione del 1951; cfr. sopra, p. 136)

Nel 1966 Tolkien scriveva: «Avevo preso originariamente questa parola dall'inglese antico **orc** (*Beowulf*, v. 112 *orc-neas*) e la glossa *orc=pyrs* ("ogre"), *heldeofol* ("hell-devil")». **Nel Signore degli Anelli Tolkien abbandonò l'uso di goblin per usare poi unicamente orc.**

In base a quanto indicato nella suddetta nota, si può quindi ritenere che il termine **Goblin** fosse stato usato da Tolkien solo nella prima versione de «**Lo Hobbit**», poi sostituito con **Orc**, che alcuni hanno poi tradotto con Orchetti ed altri con Orchi.

Ne consegue che i termini Goblin ed Orc, nel mondo di Tolkien, sono sinonimi, entrambi indicanti gli **ORCHI**; quindi:

a Moria vi erano gli Orchi, non i Goblins!
Gli Orchetti: sono una variante introdotta dal traduttore!

Di seguito si riporta una breve ricostruzione delle vicende che ebbero come scenario le miniere di Moria.



Miniature degli Uruk-hai della ICON (ex Harlequin)

⁴ *Ibidem*

⁵ Cfr. J.R.R. TOLKIEN, «**Lo Hobbit**», edizione annotata da Douglas A. Anderson, Bompiani - Milano - 2000.

LA CADUTA DI KHAZAD-DÛM (MORIA).⁶

Durin è il nome che i Nani diedero al più anziano dei Sette Padri della loro razza, predecessore di tutti i re dei Lungobarbi. Egli visse solo, finché negli abissi del tempo all'epoca del risveglio del suo popolo giunse ad **Azanulbizar**, e stabilì la propria dimora nelle caverne sul Kheledzaram a est delle Montagne Nebbiose, dove poi furono le famose Miniere di Moria decantate da tanti menestrelli.

[...]

Dopo la fine della Prima Era il potere e la ricchezza di **Khazad-dûm** crebbero enormemente; [...]

La disgrazia che capitò addosso ai Nani viene imputata alla loro ricerca dell'argento mithrill:

[...] il metallo dal valore inestimabile che diventava di anno in anno sempre più difficile da ottenere. E fu così che risvegliarono un essere orrendo che, fuggito da Thangorodrin, era rimasto nascosto nelle viscere della terra sin dalla venuta dell'Esercito dell'Ovest: un **Balrog di Morgoth**. Esso uccise Durin, e l'anno seguente suo figlio Nain; allora la gloria di Moria svanì, e i suoi abitanti vennero decimati e costretti a fuggire.

La maggior parte dei superstiti si rifugiarono a nord, e **Thrain I**, figlio di Nain, giunse a Erebor, la Montagna Solitaria, vicina ai margini orientali del Bosco Atrò. [...] Ma nei deserti circostanti dimoravano i draghi, e dopo molti anni erano divenuti nuovamente forti e numerosi; i draghi assalirono i Nani, saccheggiandoli e depredandoli. Alla fine Dain e il suo secondogenito Fror vennero uccisi sulla soglia della loro dimora da un grande drago del freddo.

Poco tempo dopo quasi tutto il popolo di Durin abbandonò le Montagne Grigie. Gror, figlio di Dain, partì con molti seguaci diretto ai Colli Ferrosi; ma Thrór, l'erede di Dain, tornò ad Erebor insieme con Borin fratello di suo padre e con gli ultimi superstiti.

Il Regno di Erebor rifiorisce, ma ecco che arriva un altro drago, Smaug:

La notizia della ricchezza di Erebor si sparse in terre straniere e giunse alle orecchie dei draghi, e finalmente **Smaug il Dorato**, il più potente dei draghi della sua epoca, si ribellò e assalì inaspettatamente Re Thrór nella sua Montagna. [...] Dal saccheggio e dall'incendio scamparono molti Nani; Thrór e suo figlio Thrain riuscirono a fuggire per ultimi da una porta segreta. Essi partirono con la loro famiglia per un lungo disperato vagare, seguiti da un piccolo gruppo di fedeli seguaci.

Thrór affidò al proprio figlio Thrain il settimo degli Anelli dei Nani, e poi, accompagnato da un altro nano, Nar, si recò a Moria, scoprendo però che le miniere erano state occupate da nuovi padroni: gli Orchi.

Il Capo degli Orchi fece decapitare il povero Thrór, facendogli l'ingiuria di fargli marcare sulla fronte il proprio nome: AZOG.

Nar non era entrato a Moria, così poté fuggire portando la notizia dell'assassinio di Thor a Thain.

[...] Quello fu l'inizio della **Guerra tra gli Orchetti e i Nani**, che fu lunga e micidiale, e combattuta per lo più in luoghi profondi sotto terra.

[...]

Infine, **tutti gli Orchetti superstiti si rifugiarono a Moria**, e l'esercito dei Nani, inseguendoli, giunse ad Azulbinazar. Era questa una grande valle che giaceva fra i contrafforti delle montagne intorno al lago del Kheledzaram e faceva parte dell'**antico reame di Khazad-dûm**.

Segue la descrizione della battaglia, al termine della quale, prima Azog uccide Nar, e poi viene a sua volta ucciso da Dain Piediferro, figlio di Nain, con un colpo netto che gli staccò la testa dal busto. In precedenza, erano stati feriti Thrór e suo figlio Thrain. Pur avendo vinto, i Nani non rioccuparono Moria, perché sapevano che in agguato vi era il Balrog:

Allora Thain si rivolse a Dain e disse: «Il mio popolo vuole dunque abbandonarmi?». «No», disse Dain. «Tu sei il padre della nostra gente, e noi abbiamo sanguinato per te e siamo pronti a ricominciare. Ma non vogliamo entrare a Khazad-dûm. Tu non entrerai a Khazad-dûm. Io sono l'unico ad aver guardato attraverso l'ombra del Cancellò. Al di là dell'ombra il Flagello di Durin [cioè il Balrog] è in agguato. Il mondo dovrà cambiare e qualche altro potere dovrà sopraggiungere prima che il popolo di Durin varchi di nuovo la soglia di Moria».

E così, dopo la battaglia, i Nani si sparpagliarono nuovamente. [...]

*Successivamente Moria venne nuovamente occupata dai Nani, guidati da **Balin**. Questi era uno dei dodici che, assieme a Bilbo, accompagnarono Thorin Scudo-di-quercia, figlio di Thrain, nell'avventurosa riconquista di Erebor (sono le vicende narrate ne «Lo Hobbit»).*

Balin venne però nuovamente assalito dagli Orchi; questa vicenda è accennata ne «Il Signore degli Anelli», attraverso la lettura di un libro [il «Libro di Mazarbul»] trovato dai componenti de «La Compagnia dell'Anello», capitolo V, «Il ponte di Khazad-dûm», pag. 401:

*«Cacciammo gli **Orchetti** dal grande cancello e dalla sala [...]*

*[...] essendo il dieci novembre Balin signore di Moria cadde nella Valle dei Rivi Tenebrosi. Andò solo a guardar nel Mirolago, un **Orchetto** lo trafisse da dietro una roccia, noi uccidemmo l'Orchetto, ma molti altri... su da est lungo l'Argentaroggia. [...]*

*Più avanti ancora, quando i nove de «la Compagnia dell'Anello, entrati nelle miniere di Moria, vengono a loro volta assaliti, Tolkien indica con precisione che si trattava di **Orchi**:*

⁶ **Khazad-dûm** è il nome dato dai Nani a questo sito, mentre **Moria** è il nome usato dagli Elfi ed adottato dagli Uomini e dagli Hobbit per indicare tale località.

I brani che seguono sono tratti dall'Appendice «A» de «Il Signore degli Anelli»: Annali dei Re e Governatori, parte III, «Il Popolo di Durin», pag. 1279 e segg.

pag. 403, ultimo paragrafo:

«Sono **Orchetti**, e sono una moltitudine», disse [Gandalf].
«Alcuni grossi e malvagi; i neri **Uruk** di Mordor. Per il

momento stanno ancora indugiando, ma vi è qualcos'altro fra loro. Un grosso **Vagabondo delle caverne**, credo, o più di uno. Non vi è scampo da quella parte».

* * *

4. Orchi, Uruk-hai e Mezzi-Orchi.

Quindi a Moria si trovano - inequivocabilmente - gli **Orchi** (indicati come **Orchetti** dal traduttore); vi sono anche degli Orchi più grandi, gli **Uruk**, e poi vi è un **Troll** (il Vagabondo), **MA NON VI SONO GOBLINS**, se si vogliono usare questi due termini (**Orchi** e **Goblins**) per indicare **due differenti razze**, così come si trova nel nostro scenario creato per il «**Mondo di Naran**», ed anche in quello del «**Mondo di Valdar**» del **Companion 1°**, ufficiale, della Nemo-Stratelibri, nonché in quello del «**Mondo di Warhammer**» della G.W.

Nella «**Terra di Mezzo**» i Goblins NON ESISTONO, esistendo **una sola razza** identificata da Tolkien dapprima come **Goblin** (nella prima versione de «*Lo Hobbit*») e poi come **Orcs**.

Volendo ambientare una delle avventure della “vostra” «Compagnia dell’Anello» nelle Miniere di Moria, potrete fare riferimento alle tabelle previste per l’esercito degli **Orchi** nel **Compendio n. 1**.

Per quanto riguarda il “**Vagabondo**”, dovrebbe trattarsi di un «**Troll**», il cui profilo lo potete trovare nell’elenco dell’esercito dei **Goblins & Hobgoblins**, sempre nel **Compendio n. 1** (Creature Terribili).

Per il profilo degli «**Uruk-hai**» potrete fare riferimento agli «**Orchi Grigi**», da noi inseriti nell’esercito dello stregone Saunorassar (*Compendio n. 2, ora completato con questo Bollettino*.)

Per gli Orchi, Tolkien non fornisce molte indicazioni, limitandosi a dire che avevano “**fauci gialle**”:
[L’Orchetto] Si chinò su Pipino, accostando al viso dell’Hobbit le sue fauci gialle.⁷

Per quanto riguarda invece gli Uruk-hai, gli stessi nel film vengono presentati come se fossero creature di Saruman, generate dall’unione di Orchi e Troll, mentre nel romanzo viene chiaramente detto che sono stati creati da Sauron:

«**Il Signore degli Anelli**» - Appendice A - I SOVRINTENDENTI - pag. 1254 - *ultimo paragrafo*.

Negli ultimi anni di Denethor I **apparve per la prima volta, proveniente da Mordor, la razza degli Uruk, Orchetti neri di notevole forza fisica**, che nel 2475 invasero l’Ithilien e si impadronirono di Osgiliath. Boromir, figlio di Denethor (da cui ebbe poi nome Boromir dei Nove Viandanti) li sconfisse e riconquistò l’Ithilien, ma Osgiliath era definitivamente distrutta e il suo ponte di pietra era crollato. Più nessuno vi dimorò. Boromir era un grande capitano, e persino il Re degli Stregoni lo temeva. [...].

Gli Uruk-hai sarebbero quindi degli «Orchi Neri», ai quali - evidentemente - si è ispirata la GW per le miniature degli stessi già per il gioco **Warhammer Fantasy**.

Un discreto numero di Uruk-hai si era messo al servizio di Saruman, e ne vennero impiegati molti nella guerra scatenata dallo Stregone contro Rohan. Ne “*Il Signore degli Anelli*” il capo della banda che assale i componenti della “*Compagnia dell’Anello*”, uccidendo Boromir e catturando Pipino e Merry si chiama **Ugluk**, mentre nel film il capo degli Uruk-hai è chiamato **Urtz** (per il quale la GW ha prodotto una apposita bellissima miniatura) e viene ucciso da Aragorn; forse Ugluk apparirà nel prossimo film.

Dice Ugluk, rivolgendosi agli altri Orchi (*quelli dalle fauci gialle*):

«Sì, dobbiamo restare uniti», grugnì Ugluk. «Non mi fido di voi piccoli porci. Non sapete come comportarvi fuori dal vostro porcile. Se non ci fossimo stati noi ad uccidere il grande guerriero [Boromir], noi a prendere i prigionieri. Noi siamo i servitori di Saruman il Saggio, la Bianca Mano che ci dà carne umana da mangiare. [...]»⁸

Contro Ugluk si erge un altro grosso orco, che però non dovrebbe essere un Uruk-hai, **GRISHNAKH**, che da Tolkien viene descritto nel modo seguente:

[...] Alla luce del crepuscolo [Pipino] vide un grosso Orchetto nero, probabilmente Ugluk, ergersi di fronte a **Grishnakh, un essere tozzo dalle gambe arcuate e dalle lunghe braccia che sfioravano quasi terra**. Erano circondati da molti Orchetti più piccoli. Pipino presumeva che fossero quelli venuti

⁷ «Il Signore degli Anelli», parte II - capitolo “Gli Uruk-hai”, pag. 545.

⁸ *Idem*, pag. 547.

dal Nord [quindi da Moria o da Dol-Guldur, la Torre dello Stregone di Bosco Atro]. Avevano sguainato le spade e pugnali, ma esitavano ad attaccare Ugluk.⁹

Grishnakh quindi potrebbe essere stato un **Olog-hai** (vedere sopra, pag. 17, la nota sugli Olog-hai). La miniatura della Icon, che lo classifica come Uruk-hai, non è quindi del tutto esatta.

La differenza tra i due gruppi di Orchi viene ulteriormente definita in un altro brano del medesimo capitolo, dove si chiarisce anche che gli Uruk-hai usano **“archi lunghi”**:

Gli Hobbit rimasero con gli Isengardiani: una banda scura e tetra, un’ottantina almeno di **grossi Orchetti dalla carnagione nera** e con gli occhi obliqui, muniti di **grandi archi** e di corte spade con lama larga.¹⁰

[...]

[...] e riapparve Grishnakh seguito da una quarantina di Orchetti della sua stessa razza, dalle lunghe braccia e le gambe storte. Un occhio rosso era dipinto sui loro scudi. Ugluk andò loro incontro.¹¹

Gli Uruk-hai non patiscono alcuna luce sfavorevole:

Nell’assedio posto dall’esercito di Saruman ai difensori del Fosso di Helm, un grupo di Orchi sfida Aragorn, il quale dagli spalti scrutava il cielo verso oriente:

Gli Orchetti urlarono e sghignazzarono. «Scendi! Scendi!», gridavano. «Se vuoi parlarci, scendi. Porta fuori il tuo re! Siamo gli imbattibili Uruk-hai. [...]

[...]

«Che t’importa dell’alba?», sghignazzarono. «Noi siamo gli Uruk-hai: non interrompiamo la battaglia né di notte né di giorno, né col sole né con la tempesta. Noi uccidiamo, col sole e con la luna. Che t’importa dell’alba?»¹²

I Mezzi-orchi di Saruman.

Assieme agli Uruk-hai, nell’esercito di Saruman vi sono però anche delle altre creature, dei Mezzi-orchi, come informa Balbalbero:

«Credo di capire adesso che cosa stia combinando [Saruman]. Sta progettando di diventare una Potenza. [...] Complotta con gente immonda, con gli Orchetti. Brm, hum! Peggio ancora: sta facendo loro qualcosa, qualcosa di pericoloso. **Questi Isengardiani sembrano piuttosto Uomini malvagi.** Una caratteristica degli esseri cattivi che accompagnavano la Grande Oscurità [Sauron] era che non tolleravano il Sole; ma **gli Orchetti di Saruman lo sopportano benissimo**, pur odiandolo. Chissà che cos’ha fatto! **Sono essi Uomini ch’egli ha distrutto, o il risultato di un incrocio tra Orchetti e Uomini?** Sarebbe un’atroce malvagità.¹³

Nel successivo capitolo dell’assedio del Fosso di Helm, la caratteristica di questi Mezzi-orchi viene ribadita da Gamling il Vecchio, comandante della Guardia della Diga:

«L’alba non è lontana», rispose Gambling che si era arrampicato vicino a lui [Aragorn]. «Ma non sarà l’alba ad aiutarci, purtroppo.»

«Eppure è sempre l’alba la speranza degli uomini», disse Aragorn.

«Ma **queste creature d’Isengard, questi mezzi-orchetti e uomini-folletti creati dall’infame arte di Saruman, non si scoraggeranno certo di fronte al sole**», disse Gamling. «E neanche gli Uomini selvaggi delle colline. Senti le loro voci?».¹⁴

Da quanto sopra, ne consegue che nell’esercito di Saruman vi erano degli Orchi (chiamati Orchetti), degli Uruk-hai (creati da Sauron ma passati al servizio di Saruman) e dei Mezzi-Orchi creati dallo stesso Saruman incrociando Orchi con Uomini.

* * *

⁹ *Idem.*

¹⁰ *Idem*, capitolo “Gli Uruk-hai”, pag. 552 (ultima riga) - pag. 553.

¹¹ *Idem*, pag. 553, quarto paragrafo.

¹² *Idem*, capitolo “Il Fosso di Helm”, pag. 656.

¹³ *Idem*, capitolo “Barbalbero”, pag. 578.

¹⁴ *Idem*, capitolo “Il Fosso di Helm”, pag. 652.

MINIATURE E PROFILI.

Orchetti.

Per gli «**Orchi di Moria**» e per tutti gli altri «**Orchetti**» vanno benissimo le miniature degli **Orchi** della Nemo, o di qualsiasi altra ditta purché in scala compatibile (28-30 mm).

Per il loro profilo si può fare riferimento all'esercito degli Orchi del Compendio N. 1.

Le miniature GW dei «**Goblins di Moria**» potrebbero essere usate per rappresentare gli **Orchetti**, ma poiché sono veramente di dimensioni minute, più piccole persino di quelle dei Goblins della Nemo, a nostro modo di vedere sarebbero più adatte a rappresentare degli **GNOMI del CAOS**: vedere l'elenco dell'**Esercito del Caos** nel **Compendio n. 2**. Utilizzandoli come Gnomi, li potrete imbasettare su basette quadrate di **cm. 2 x 2**, e li potrete così schierare in un esercito del Caos di Naran.

Uruk-hai.

Per rappresentare degli **Uruk-hai** in scala con le miniature degli Orchi della Nemo quelle più adatte sono le miniature degli **Orchi** della serie Warhammer Fantasy della **GW**, sia quelli denominati **Orchi Neri** (*arma a due mani*), sia quelle denominate **Guerrieri Orchi** (*arma a una mano e scudo*), sia gli **Arcieri**.

Una valida alternativa, se si riesce a trovarli, sono gli Uruk-hai della **Icon**, oppure si può ricorrere agli **Orchi Giganti** della Nemo su basetta cm. 2,5 x 2,5.

Per il loro profilo potete fare riferimento a quello degli **Orchi Grigi**.

Mezzi-Orchi di Saruman.

Le miniature degli **Uruk-hai** della GW vanno benissimo per rappresentare i **Tarakhar** ed i **Mezzi-Orchi** (vedere il loro profilo nel *Libro dei Mercenari*).

La Icon (ex Harlequinn) ha seguito le indicazioni fornite da Tolkien, e così ha prodotto sia le miniature degli **Uruk-hai** (con il simbolo dell'Occhio di Sauron sullo scudo, vedere l'immagine inserita a pag.18), sia i **MEZZI-ORCHI** di Saruman; questi ultimi (vedere l'immagine qui a fianco) assomigliano molto ai «**BUGBEARS**» del mondo di Dragonlance, le miniature dei quali a suo tempo venivano prodotte dalla gloriosa, mitica **RAL PARTHA**.



5. ARES - KLAUS - Il Principe dei Non-morti.

Come avevamo preannunciato con il nostro Bollettino n. 13 - gennaio 2002, la Edizione ORIONE ha fatto uscire la nuova serie della storia *fantasy* che in origine venne immaginata per essere ambientata nel «Mondo di Valdar» di «FANTASY WARRIORS».

Nella nuova serie di «**ARES**» il sottotitolo «FANTASY WARRIORS» è scomparso, ed il «continente» non si chiama più **Valdar** bensì **HETHANIA**. Alcuni nomi di città e località sono però gli stessi che si trovano nelle cartine di **Valdar** che a suo tempo vennero pubblicate dalla **Stratelibri** e che vennero ripresi nelle mappe pubblicate sui fumetti della prima serie, mentre alcuni altri sembrano del tutto nuovi, inventati appositamente dagli sceneggiatori della Orione, come ad esempio «**FRISIA**», la fortezza dei Nani.

Della nuova serie sono già stati pubblicati due numeri: «**L'ESERCITO SILENZIOSO**» e «**LA TORRE NERA**».

La vicenda si dipana attorno all'assedio della fortezza di Frisia, baluardo e porta del Regno dei Nani del Dwinn, cadendo il quale gli invasori potrebbero avere accesso alle terre dell'Impero.

Parallelamente, dal secondo numero, si sviluppano le vicende che vedono nuovamente protagonisti Sir Olaf e la bella Isabelle, personaggi già della prima serie.

Con il primo numero sono state anche fornite le schede di quindici Nani che formano una speciale Compagnia particolarmente agguerrita, della quale fanno anche parte una femmina guerriera ed un Mezzorco-nano, cioè il figlio di un Orco e di una Nana.

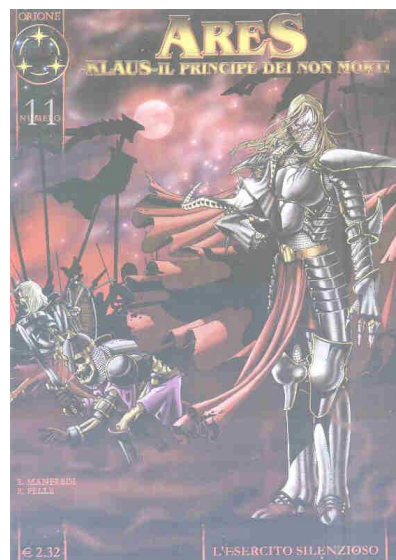
Sarebbe bello se qualche ditta produttrice di miniature prendesse l'iniziativa, in accordo con la Orione, di stampare delle miniature ispirate a questi personaggi, per i quali stiamo pensando di predisporre le tabelle con gli appositi profili e punteggi per consentirne l'utilizzo in una partita di «**AVVENTURIERI**», ed anche, forse, in una battaglia di «**FANTASY WARRIORS**».

Vi faremo sapere qualcosa con i prossimi bollettini.

Una curiosa coincidenza:

- nella serie delle bellissime miniature della **REAPER** abbiamo trovato sul Sito Internet della stessa ditta un Lord Vampiro che, per strana fortuita combinazione, si chiama proprio **KLAUS**.

* * *



www.edizioniorione.it

Altre informazioni ed aggiornamenti sulla serie di fumetti *fantasy* HARMORAN e sulla nuova serie ARES li potrete trovare sul Sito Internet della Orione.

Dove trovare i fumetti ARES-WARLORDS e HARMORAN a Torino e provincia:

LIBRERIA PRIMI EROI, via Tripoli, 204d - Torino

FIGURIAMOCI, via San Massimo, 2b - Torino

LIBRERIA DEL CENTRO - La Rinascente (4° piano) - via Lagrange, 15 - Torino

FANTAFUMETTO, via Sant'Antonino, 22d - Torino

STUDIO 901, via Di Nanni, 49a - Torino

FUMETTO & LETTURA SHOP, via Duomo, 32 - Pinerolo (To)

FUMETTOMANIA, via Italia, 9 - Settimo Torinese (To).

6. HARMORAN.

Alla fine di luglio è uscito il nuovo numero (4) di **HARMORAN**, che ha il sottotitolo «**TRAGICI FANTASMI**».

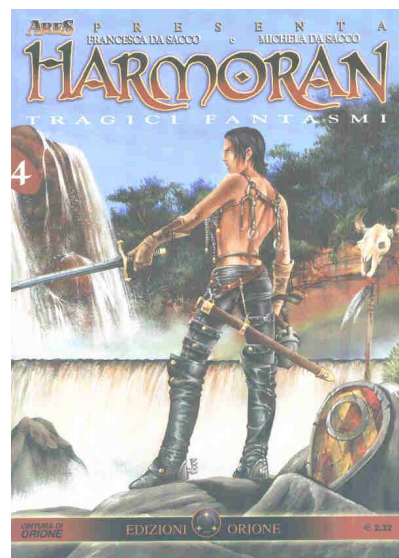
Le sorelle Da Sacco, rispettivamente autrici del soggetto, della sceneggiatura e dei disegni, hanno dato alla storia uno sviluppo più introspettivo. Le vicende vengono spesso “raccontate” o “viste” attraverso i ricordi dei personaggi. Viene fatto largo uso del “commento con voce fuori campo”. Così, ad esempio, di tutta la guerra che si è svolta nelle regioni del nord se ne ha notizia attraverso il colloquio tra il re Yward ed il suo fido guerriero Maerlant. Nello stesso modo, la rivolta delle tribù del sud contro gli invasori venuti dal mare è “raccontata” dal guerriero Ridwathelan alla sua comandante Amira, e così pure, sempre da questi, la feroce guerriera (e con lei il Lettore) viene a sapere della successiva nuova invasione, con i conseguenti stermini, operata dalle truppe dei regni del nord riuniti da Yward.

Noi avremmo preferito vedere visualizzate sulle “tavole” le battaglie e gli scontri sanguinosi, secondo lo stile che era stato dato da Emanuele Manfredi alla prima serie di WARLORDS.

Come sempre, è semplicemente stupenda la copertina di Emanuele Manfredi, raffigurante Amira in una tenuta un po’ più “disinvolta” di quella nella quale è invece rappresentata poi nei disegni del fumetto, opera questi della pur bravissima Michela Da Sacco, alla quale ci permettiamo di suggerire di “osare” un po’ di più.

Comunque è un bel fumetto, tra il fantasy e l’epico-medioevale, che ha il grande pregio di essere l’unico nel desolante panorama editoriale italiano, che vi consigliamo di leggere.

Noi avremmo maggiormente gradito che il primo elemento, fantasy, fosse stato maggiormente utilizzato: dopo aver visto apparire nel precedente numero un tostissimo, corazzatissimo Nano (che torna anche in questo numero), ci era sorta l’aspettativa di veder prima o poi sbucare dalla magica matita di Michela Da Sacco anche un **Orco** (magari in compagnia di qualche migliaio di suoi assatanati compari), ma per il momento la nostra speranza è rimasta tale.



7. RAVAGE.

Il nostro amico IVAN («Il Drago Dormiente») ci ha segnalato una nuova rivista dedicata quasi interamente ai giochi fantasy e fantasy-futuristici con **miniature**. Si tratta della rivista francese RAVAGE, il cui titolo significa «DEVASTAZIONE», ed è già tutto un programma. Viene importata in Italia e distribuita da Tuttostoria - Ermanno Albertelli Editore - Parma; forse la si può trovare nelle edicole che vendono riviste straniere ed in alcune “fumetterie” specializzate, oltre che - a Torino - nell’antro del «**Drago Dormiente**», in via Cibrario 24.

Largo spazio viene dato - ovviamente - alle miniature di **Confrontation**, prodotte dalla ditta francese **Rackam**, con articoli anche di modellismo (trasformazioni di miniature standard per ottenere dei personaggi speciali, per i quali poi viene anche fornita la relativa carta con il profilo per giocarli).

Analogamente, considerata la diffusione che anche in Francia devono avere, una posizione di rilievo è occupata dai prodotti della **Games Workshop: Warhammer Fantasy e Warhammer 40.000**.

Nel mondo delle miniature, al di fuori dell’Italia, però non vi sono solo la GW e la Rackam, e quindi su questa rivista vengono anche presentati molti altri prodotti alternativi, come ad esempio le nuove miniature della ditta **I-KORE** - serie **VOID** e **CELTOS**, e di altre ditte.

Dal nostro punto di osservazione, abbiamo trovato veramente interessante una nuova serie di miniature dedicate agli **Dei e Creature fantastiche dell’Antico Egitto**: una vera manna dal cielo per poter finalmente dare fisica realizzazione agli **eserciti della Lemuria**, soprattutto quelli del Lato Oscuro del “nostro” «**MONDO DI NARAN**». Questa serie di bellissime miniature viene prodotta dalla ditta **CROCODILE GAMES**, e - forse - Ivan le farà arrivare nel suo negozio. Non ci resta quindi che attendere pazientemente che quest’altra iniziativa del **Drago Dormiente** venga posta in atto. Per chi volesse vedere già ora queste miniature lo può fare collegandosi al sito internet della Crocodile: www.crocodilegames.com, il cui link abbiamo provveduto ad inserire nel nostro sito.

