

# NARAN FANTASY WARS

BOLLETTINO N. 22 - FEBBRAIO 2003

## ESERCITO DI XANATAR: MINIATURE.

Un tipico esercito di Xanatar il Rosso sarà costituito da Personaggi e Unità di Orchi Grigi, di Mezzi Orchi Tarakhar, di Orchetti del Midgard e di Coboldi, con dei Barbari dello Zagros quali ausiliari.

Ne consegue che le miniature che possono essere usate saranno quelle, di qualsiasi marca, che rappresentino nel modo migliore tali razze. Le dimensioni dei vari tipi saranno in funzione della scala delle miniature utilizzate. Purtroppo nel settore delle miniature fantasy non vi è stata una standardizzazione della scala, quale invece si ritrova - in maggior misura - nel settore delle miniature storiche.

Attualmente in commercio si trovano miniature di varie ditte, nessuna delle quali si può dire abbia adottato la medesima, esatta scala: si va dal 25 mm al 30 mm, con tutte le altre possibili scale intermedie, 26 - 27 - 28 - 29 mm, sebbene poi quasi tutte le ditte dichiarino che la scala da esse utilizzata è quella del **28 mm**, ritenuta standard da tutti, ma è uno standard solo... virtuale.

Vi è poi stato il caso recente, veramente eclatante, della GW, che per la nuova serie dedicata al "Signore degli Anelli" ha scelto una nuova scala, molto vicina al 25 mm, sottodimensionata rispetto alle altre sue miniature fantasy della serie Warhammer, che sono dei 28 mm decisamente abbondanti, in certi casi sfioranti il 30 mm. Alla faccia della standardizzazione!

La politica praticata dalla GW di tenere nettamente distinte, come dimensioni, le due serie di miniature, con il chiaro intento di impedire che i Giocatori potessero utilizzarle entrambe con il medesimo gioco, non sappiamo quanto poi sia stata valida dal punto di vista commerciale, perché potrebbe essere stata pesantemente penalizzante per quelle più piccole (quelle, per altri versi molto belle, de "Il Signore degli Anelli"). Non è stato certo reso un buon servizio ai Giocatori ed agli Appassionati, che nel *fantasy* ormai si erano abituati alla scala maggiore (28 mm).

In questo gran "casino" di scale, perdonateci l'espressione ma la situazione è proprio questa, con un po' di inventiva... italice, abbiamo pensato che si possono comunque utilizzare assieme miniature in scala diversa, alla faccia di chi ci vuole obbligare ad usare una sola marca e serie di miniature per un determinato gioco. Così è nata l'idea del nuovo esercito di Xanatar, che è formato da creature di stazza diversa, per le quali le miniature di ditte e serie diverse, anche di scala diversa, possono essere utilizzate assieme.

- ◆ Per gli **Orchi Grigi** di **Saunorassar**, che sono poi degli **Orchi Giganti in basetta di cm. 2,5 x 2,5**, si possono usare le miniature di grossi Orchi, di varie marche, quindi innanzi tutto quelle degli **Orchi Giganti della Nemo** (*ma da imbasettare su basette di cm. 2,5 x 2,5*) o anche quelle degli **Orchi Neri della GW** (*che, notate, si chiamano Orchi Neri, proprio come vengono definiti gli Uruk-hai de "Il Signore degli Anelli" nel libro, che sarebbero stati creati da Sauron, non da Saruman come invece viene fatto vedere nel film; questo Stregone ha invece creato dei Mezzi Orchi, ai quali si ispirò certamente Nick Lund quando fece i profili per questa razza mista, nata dall'incrocio tra Orchi e Uomini*).
- ◆ Per i **Mezzi Orchi Tarakhar di Naran** andranno bene sia le miniature dei **Mezzi Orchi della Grenadier**, sia i **Mezzi Orchi della ICON** (ex Harlequinn, serie Lords of the Realms), sia infine le nuove miniature in scala ridotta degli **Uruk-hai della GW** (25 mm), molto simili come dimensioni a quelle dei Mezzi Orchi della Grenadier. **Cioè, gli Uruk-hai in scala 25 mm possono rappresentare dei Mezzi Orchi in scala 28 mm.** Se dovete usare (*come facciamo noi*) alcune miniature di Mezzi Orchi della Grenadier assieme a quelle degli Uruk-hai della GW, poiché i primi poggiano su una basetta metallica (*fusa assieme alla miniatura*), mentre i secondo no, vi conviene fare una piccola soletta con del plasticard di 1,5 mm, da incollare sopra la basetta, ai lati della fessura dove poi si infila la linguetta della miniatura, in modo che la miniatura vi poggi sopra con i piedi, e così sarà alla stessa altezza di quelle della Grenadier: peccato che la Nemo, a suo tempo, non abbia stampato queste miniature, che sono molto belle.
- ◆ Per gli **Orchetti del Midgard** si possono usare sia le miniature dei normali Orchetti della Grenadier (o di altre ditte) in scala 25 - 28 mm, sia quelle degli Orchetti della GW della serie de "Il Signore degli Anelli"; poiché questi ultimi sono più piccoli di quelli della Nemo, essendo in una scala più bassa, abbiamo pensato che potessero appartenere ad una razza più piccola, quella degli "**Orchetti del Midgard**", ed abbiamo fatto per essi un diverso profilo, utilizzando quello base dei **Goblins di Nick Lund**.

- ◆ Per i **Coboldi**, che su Naran sarebbero degli **Hobbit Oscuri**, si possono usare le miniature dei **Goblins di Moria** della GW della serie de "Il Signore degli Anelli", in quanto esse rappresentano dei Goblins molto più piccoli, essendo in scala 25 mm, sia di quelli della Nemo (28 mm) che di quelli della serie Warhammer (28-30 mm) della stessa GW. Per questo motivo abbiamo previsto che andranno imbasettati su una basetta quadrata di cm. 2 x 2, come gli Hobbit.
- ◆ Le due miniature del Troll di Caverna della GW della serie de "Il Signore degli Anelli" possono essere usate per rappresentare i Troll Giganti, se non si ha a disposizione nessun'altra miniatura di Troll di altre ditte (più a buon mercato).
- ◆ Idem per la miniatura del Balrog di Moria della GW della serie de "Il Signore degli Anelli", che potrà essere usata per rappresentare un Signore dei Bahaalrog
- ◆ Infine **Xanatar**: andrà bene una qualsiasi miniatura di Mago in scala 28 mm, o anche una di quelle di Saruman della stessa serie GW, dipingendogli la tunica di colore rosso; al suo fianco potrà esserci l'indovino Amebius, per il quale una miniatura che bene si adatta sarà quella di Grima Vermilinguo.
- ◆ Per i **Cavalcalupi** si possono usare le seguenti miniature:
  - ◆ i Cavalieri su lupi selvaggi della GW della serie de "Il Signore degli Anelli";
  - ◆ gli Orchi su lupi giganti della Nemo (ex Grenadier), serie Fantasy Warriors;
  - ◆ i Goblins su lupi giganti della GW, serie Warhammer Fantasy, o quelli della Icon, che sono molto simili.
- ◆ Le miniature degli Uruk-hai Bellicosi della GW della serie de "Il Signore degli Anelli" potranno essere usate per rappresentare i Massacratori Tarakhar.
- ◆ Infine, per i Barbari delle Montagne si potranno usare le seguenti miniature:
  - ◆ Barbari della Nemo (ex Grenadier), serie Fantasy Warriors;
  - ◆ Barbari della Icon (ex Harlequinn), serie Fantasy
  - ◆ Guerrieri Celti della I-Kore, serie Celtos
  - ◆ Uomini Selvaggi della GW della serie de "Il Signore degli Anelli"
  - ◆ Barbari del Caos della GW della serie Warhammer Fantasy Battle.

*Non fatevi condizionare da chi vi vuole imporre le sue miniature; usate le miniature che più vi piacciono o che avete a disposizione, fregandovene della scala, l'importante è divertirsi!*

\* \* \*

# Miniature e Modellismo.

## 1. Mister «Panzer»: gli Uomini d'Arme.

Con l'uscita dal mercato delle ahimé indimenticabili miniature *ex Grenadier*, che venivano prodotte dalla NEMO MINIATURE, l'unica valida alternativa alla GW per l'esercito degli **UOMINI D'ARME**, e quelli da questo derivati, è rappresentata dalle belle miniature della **FRONT RANK** importate e distribuite da **MISTER PANZER**, il quale si chiama **Carlo RICARDI** (*non RINALDI come da noi erroneamente indicato nei precedenti Bollettini poi riorganizzati nell'Annuario*).

*Chiediamo venia per l'involontario errore, dovuto al nostro programma OCX che ha tradotto il file del listino prezzi da noi scannerizzato dall'originale che gentilmente Ricardi ci aveva inviato.*

Come abbiamo già comunicato con i precedenti Bollettini riportati nell'Annuario (*vedere la sezione «Miniature»*), la gamma di miniature della **FRONT RANK** (*serie “Guerra delle due rose” e “Guerra dei Cento Anni”*) copre ampiamente tutte le specialità degli **UOMINI D'ARME**, compresi i **Balestrieri** ed i **Picchieri** i quali, sebbene fossero stati presenti nella serie della *Grenadier* non erano poi stati ristampati dalla *Nemo*. **Vi sono anche un cannone ed una bombarda con Serventi.**

Quindi chi fosse interessato a crearsi un esercito dell'**IMPERO DI ARGOS**, o del **DUCATO DI BURGUNDIA**, o dell'**AQUILA NERA** e/o degli altri derivati da quello generico degli **Uomini d'Arme**, con le miniature della **FRONT RANK** lo potrà fare, spendendo molto di meno rispetto a quanto gli costerebbe un corrispondente numero di miniature della GW della serie **WARHAMMER**.

Inoltre, le miniature della **FRONT RANK** sono decisamente *“più in scala”* con quelle della ora diventata *ex Nemo* rispetto a quelle della GW della serie **WARHAMMER**, che sono decisamente sovradimensionate, soprattutto i cavalli.

### Picchieri.

Avendo ordinato un congruo numero di Picchieri, possiamo fornire i codici delle singole miniature, che abbiamo trovato stampati sotto la basettina. Con tali codici è possibile ordinare i Picchieri delle singole specialità (pesanti - medi con broccchiere - leggeri) che invece nel catalogo di Mr. Panzer si trovano raggruppati sotto un unico codice. Per ogni specialità vi sono tre tipi di miniature, differenziate essenzialmente dal tipo di elmo:

<b>Picchieri in armatura pesante:</b>	<b>codici WR-92 - WR-93 - WR94</b>
<b>Picchieri in armatura media e broccchiere:</b>	<b>codici WR-95 - WR96 - WR97</b>
<b>Picchieri in armatura leggera:</b>	<b>codici WR-98 - WR-99 - WR-100</b>

Conviene poi ordinare anche il Capo, il Portabandiera ed il Tamburino che nel catalogo si trovano raggruppati nel blister del Gruppo Comando; i loro codici singoli sono i seguenti:

<b>Capitano (utilizzabile come Capo dell'Unità): codice WR-54</b>
<b>Portabandiera (utilizzabile sia come Alfiere che come Campione): codice WR-103</b>
<b>Tamburino: codice WR-107</b>

Unico difetto di queste miniature sono le picche che vengono fornite separate dalla miniatura, troppo sottili e senza punta; su consiglio di Ricardi, le abbiamo sostituite con delle altre della Foundry, che pure ci sono state fornite, tagliate di giusta misura (alte circa 8 cm), da Mr. Panzer.

Carlo Ricardi «Mr. Panzer» ha anche un recapito a Torino, in via Barletta 164 - dove si può combinare per andare a ritirare le miniature, risparmiando così le spese di spedizione tramite posta.

Ricordiamo il recapito (*con il nome questa volta corretto*) di «Mr. Panzer»:

**MR PANZER di RICARDI Carlo**  
**Via Canonico Bonino, 17/2 - 10094 GIAVENO (TO)**  
**Recapito a TORINO (su appuntamento): Via Barletta, 164**  
**Telefono/FAX: 011-937.65.87**  
**Cellulare: 340-35.96.429**  
**E-mail: mrpanzer@tin.it.**

## 2. Dipingere i cavalli.

Con l'uscita delle belle (*ma avrebbero potuto essere decisamente migliori, se fossero state realizzate in scala 28 mm*) miniature dei Cavalieri di Rohan della nuova serie "*Le due torri*" della GW, sarà possibile schierare sul tavolo da gioco, per le partite di «Fantasy Warriors», tanta bella, travolgente cavalleria.

Forniamo quindi ai nostri amici, rimasti affezionati al bel gioco ideato dal grande **NICK LUND**, alcune informazioni su come noi dipingiamo i cavalli. Questo anche a colmare la grave lacuna rilevata nella sezione "*pittura*" del manuale del gioco de "*Le due torri*" prodotto dalla GW ed ispirato all'omonimo film, seconda parte dell'epica saga de "*Il Signore degli Anelli*": i maghi dello sviluppo giochi della GW hanno speso ben poco del loro tempo per dare indicazioni su come dipingere i cavalli dei Rohirrim!

### 2.1. I colori.

- Tipi di colori da noi usati: **colori ad olio** e **smalti Humbrol**; i colori ad olio si possono miscelare con gli smalti, per i quali la nostra marca preferita è la Humbrol che tra l'altro si trova facilmente essendo venduta in quasi tutti i negozi di modellismo ed ha una vastissima gamma di colori, sia opachi che lucidi e semilucidi.
- Noi riteniamo che i migliori colori da usare per dipingere il manto dei cavalli siano quelli ad olio, dati su una base di Bianco Opaco (smalto della Humbrol). I colori ad olio danno alla miniatura un aspetto molto simile a quello del vero manto dei cavalli, lucido ma non troppo, decisamente migliore di quello che si otterrebbe con i colori acrilici ad acqua, del tipo cioè di quelli della GW, che risultano una volta asciutti un po' "*gommosi*".
- Il difetto dei colori ad olio è che occorrono diversi giorni per asciugare; però questo svantaggio viene largamente compensato dal risultato finale, a nostro modo di vedere veramente impareggiabile.
- Altro difetto con i colori ad olio e gli smalti è che per pulire i pennellini occorre usare per i primi la trementina (*da noi chiamata "tremendina"*!) e lo speciale solvente (*anche lui Humbrol*) a base di acqua ragia, che puzzano un po' e naturalmente non devono essere ingeriti e non ci si deve strofinare gli occhi o altre parti del corpo. Ma vale la pena sopportare un po' di puzza, e poi la trementina ed i colori ad olio danno all'ambiente un particolare "*profumo*" di atelier del pittore! Mamme e/o mogli dei modellisti: abbiate comprensione!

### 2.2. I finimenti.

- Prima di dipingere il cavallo conviene dipingere con le tinte appropriate i finimenti: cinghie, sella, redini, coperta e gualdrappa. Per sottolineare le ombre, sarebbe bene contornare questi particolari con una sottile riga scura, ad esempio con il nero (vernice Humbrol opaca).
- Il morso, di solito di metallo, sarà di colore argento o dorato (colori metallici della Humbrol).
- Le parti in cuoio vanno dipinte con un colore che corrisponda a questo materiale, e per questo noi utilizziamo i colori ad acqua come quelli della GW, dati puri senza alcuna diluizione, che quando asciugano diventano lucidi come la pelle o il cuoio. Per i colori si possono scegliere quelli corrispondenti al colore rossastro oppure marroni ed ocra, di varie tonalità, o anche il nero o il bianco. Possono essere anche usati colori che imitino il cuoio o la pelle dipinti, quindi qualsiasi colore (rosso, azzurro, perfino il bianco) andrà bene.
- Le redini sono di solito di cuoio naturale o nero.

### 2.3. Il cavaliere.

Se il cavaliere è separato dalla miniatura del cavallo è meglio, così potrà essere dipinto separatamente; se invece è fuso con il cavallo, come alcune delle più recenti miniature della GW della serie de "*Il Signore degli Anelli*" (*altra grave pecca, a nostro modo di vedere!*) è consigliabile dipingerlo per primo. Di solito i piedi del cavaliere poggiano sulle staffe, che sono di metallo, quindi di colore argento; le staffe sono sostenute da delle cinghie di cuoio, che quindi andranno colorate in tale modo, come indicato sopra per le briglie.

## 2.4. I cavalli: i particolari.

### 2.4.1. Il muso.

- Se si osservano bene i cavalli, ad esempio quelli che si vedono nei film, si noterà che nella maggioranza dei casi hanno la parte terminale del muso di colore grigio, di varie tonalità; alcuni cavalli bianchi hanno invece questa parte di colore rosa.
- Quindi si può iniziare a colorare questa parte con del colore grigio, più o meno scuro, fino a circa il punto dove si trova la cinghia trasversale che trattiene il morso; la presenza di questa cinghia viene a proposito, perché fornisce una linea di demarcazione tra il colore grigio e quello del manto.

### 2.4.2. Gli occhi.

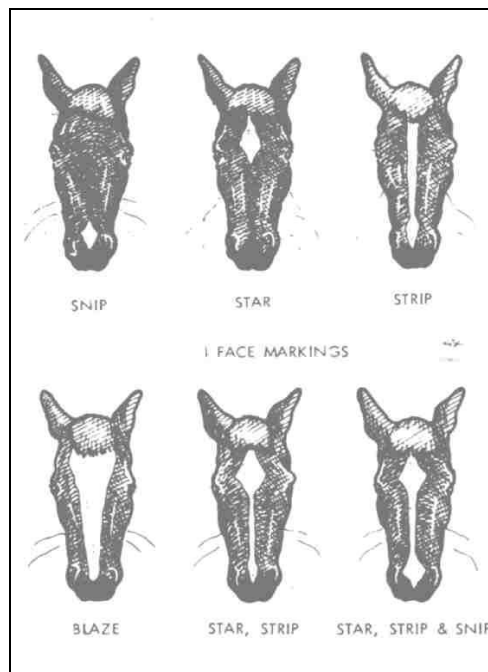
- I cavalli hanno gli occhi con la pupilla di colore bianco e l'iride di colore scuro, quindi si può procedere dando un po' di colore Bianco Opaco sulla pupilla (Humbrol) e poi, dopo che questo sia asciutto (*in genere è bene aspettare 3 - 4 ore*) con un pennellino 000 si farà un puntino nero al centro dell'occhio; dopodiché si contornerà la pupilla con una sottile linea nera, che andrà poi rifilata con il colore del manto del cavallo.

### 2.4.3. Orecchie, naso, bocca e denti.

- La parte esterna delle orecchie è dello stesso colore del manto, quella interna può essere dipinta di Nero Opaco (Humbrol) o Grigio Scuro Opaco (Humbrol).
- Per evidenziare le narici (frogie) sarà sufficiente dare una pennellatina di Nero Opaco (Humbrol), con il pennellino 00, all'interno delle stesse.
- Se la bocca è aperta e si vedono i denti, li si dovrà ripassare con il colore Bianco Opaco (Humbrol) una volta che il colore grigio della parte inferiore del muso sia asciugato; l'interno della bocca andrà colorata color Carne Opaco (Humbrol).

### 2.4.4. Fronte.

- Di solito i cavalli hanno una striscia bianca verticale che dalla fronte scende fino al muso, di forma variabile, come si può vedere nel seguente disegno tratto dall'articolo "*Figure painting techniques*" di GRAHAM E. DIXEY, pubblicato sul n. 10 - Vol. 9 -1979 della rivista "*MILITARY MODELLING*":

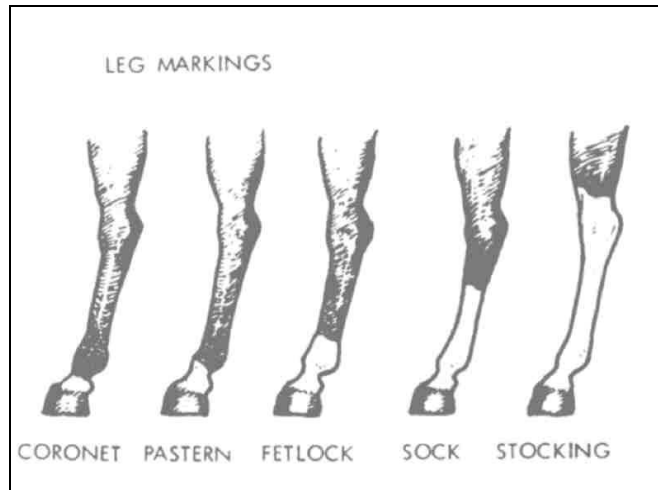


### 2.4.5. Zona del ginocchio.

- Di solito la zona del ginocchio è più scura rispetto al colore del manto, fino a quasi nera in alcuni casi. Questo colore più scuro dovrà essere sfumato verso il basso e verso l'alto con il colore del manto.

#### **2.4.6. Zampe.**

- Le parti inferiori delle zampe sono di solito bianche e si chiamano “*balzane*”.
- Gli intenditori sostengono che se un cavallo è di razza non avrà tutte e quattro le balzane, ma solo una o due o tre. L’altezza della parte bianca può essere variabile, anche diversa per tutte e tre le gambe.
- Nel seguente disegno, tratto dall’articolo sopra citato, si possono notare le varie altezze delle balzane delle zampe dei cavalli:



#### **2.4.6. Zoccoli.**

- Il colore degli zoccoli è di solito grigio scuro; in alcuni casi si possono anche avere degli zoccoli di colore ocra scuro.

### **2.5. I cavalli: il colore del manto.**

Il manto dei cavalli è di vari colori. I principali sono i seguenti:

#### **2.5.1. BAIO.**

- Colore Terra d’Ombra Bruciata (Burnt Umber), schiarito con Terra di Siena Bruciata (Burnt Siena) e scurito con il Nero.
- La coda e la criniera sarà di colore nero o marrone scuro (Burnt Umber); per ottenere un migliore effetto, si può dare una mano di Nero a smalto (Humbrol) e poi, con la tecnica del “*pennello asciutto*” il colore marrone (Burt Umber).

#### **2.5.2. BAIO SCURO**

- Nero con una piccola parte di Rosso Chiaro; si scurisce con il Nero e si illumina con il Rosso Chiaro. La coda e la criniera saranno di colore Nero.

#### **2.5.3. BIANCO.**

- Bianco con un po’ di grigio; è un colore molto difficile. Per le zone d’ombra si può utilizzare un po’ di grigio, reso “*caldo*” con una aggiunta di un po’ di ocra o “*freddo*” con un po’ di Blu di Prussia.
- La criniera e la coda possono essere sia di colore biondo (Bianco + Ocra) sia Bianco. Come base, per la criniera bianca si potrà dare una mano di colore a smalto Grigio Chiaro, sul quale poi passare con la tecnica del “*pennello asciutto*” il colore ad olio Bianco. Se invece il colore è il Biondo, allora la base sarà di colore cuoio (*sempre smalto della Humbrol*), sul quale poi, a “*pennello asciutto*”, si passerà una mano di colore ad olio ottenuto miscelando il Bianco con un po’ di ocra.
- Normalmente i cavalli bianchi sono riservati ai Comandanti ed ai Portabandiera.

#### **2.5.4. CASTANO.**

- E' una variante del Baio; nell'articolo di **Graham E. Dixey** sopra citato vengono distinti i seguenti due tipi:

##### **CASTANO BRUCIATO:**

- Terra d'Ombra Bruciata (Burnt Umber) mescolata con una piccola percentuale di Giallo Ocra; per ottenere quest'ultimo colore si può mescolare all'Ocra un po' di Giallo.
- Per le parti più scure: Terra d'Ombra Bruciata.
- Per le parti più chiare: Giallo Ocra
- La coda e la criniera saranno di colore Nero o marrone scuro (Terra d'Ombra Bruciata).

##### **CASTANO DORATO:**

- Terra d'Ombra Bruciata (Burnt Umber) mescolata con percentuali variabili di Arancio: più arancio si mette più il colore diventa chiaro.
- Per le parti più scure: Terra d'Ombra Bruciata.
- Per le parti più chiare: Arancio
- Criniera e coda di colore biondo (Bianco + Ocra).

#### **2.5.5. GRIGIO POMELLATO:**

- Un bel colore di grande effetto. Il Grigio si ottiene mescolando al Bianco un po' di Nero.
- Prima si procede a dare una mano di colore grigio non troppo scuro, schiarito con il Bianco e scurito nelle zone in ombra con il Nero.
- Successivamente, quando la base è asciutta completamente, con un pennellino max 00 si fanno delle piccole macchioline di colore Bianco, soprattutto sulla parte posteriore e sul collo.
- La criniera e la coda possono essere sia di colore Bianco che Nero.

#### **2.5.6. LEARDO.**

- Il Leardo è una miscela di Bianco e Nero, in cui domina leggermente quest'ultimo colore, cioè è un Grigio Scuro; per le ombre si aggiunge il Nero, per schiarire il Bianco.
- La criniera e la coda possono essere sia di colore Bianco che Nero.

#### **2.5.7. NERO:**

- Nero, schiarito con un po' di Grigio Scuro per dare risalto alle parti in luce.
- Criniera e coda: Nero.

#### **2.5.8. SAURO.**

- Il colore "*sauro*" assomiglia a quello della cannella.
- E' il colore del cavallo di Xena e di quello di Kevin Kostner nel film "*Balla coi lupi*".
- **Chiaro:**
  - Terra di Siena oppure Ocra schiarita con il Bianco.
  - La coda e la criniera sono di solito quasi bianche, come i capelli biondi, colore ottenuto mescolando dell'Ocra con del Bianco.
- **Scuro:**
  - Terra di Siena oppure Ocra scurito con Terra d'Ombra; questo tipo avrà le ginocchia e la parte inferiore delle zampe di colore nero.
  - La coda e la criniera sono di colore Nero.

\* \* \*