



MINI-GUIDA AL GIOCO DI FREGION E GRANBURRONE

QUESTA RACCOLTA DI MINI-GUIDE NASCE PERCHÈ IO STESSO AVEVO CERCATO QUALCOSA DI SIMILE QUANDO HO RICOMINCIATO L'HOBBY E MI PARE GIUSTO CONDIVIDERE QUEL POCO CHE HO IMPARATO.

IN QUESTA GUIDA PRESENTO E RECENSISCO TUTTI I MODELLI CHE FANNO PARTE DI QUESTA LISTA E FACCIO DELLE CONSIDERAZIONI SU ALCUNE TATTICHE DA ADOTTARE PER FARLI RENDERE AL MASSIMO

OVVIAMENTE QUESTE SONO SOLO LE MIE OPINIONI, MATURATE IN QUALCHE ANNO DI GIOCO DEGLI ALTI ELFI, MA È PIÙ CHE LECITO PENSARLA DIVERSAMENTE

DUNQUE PER QUALSIASI DOMANDA, PARERE O CONSIGLIO (SEMPRE MOLTO BEN ACCETTI) LASCIO QUI SOTTO I MIEI CONTATTI

SPERANDO DI AVER PRODOTTO QUALCOSA DI INTERESSANTE
UN SALUTO A TUTTI



WWW.FERDIHOBBY.WEEBLY.COM

PAGINA FACEBOOK: FERDI HOBBY

FERDIHOBBY@GMAIL.COM

SITODELLANELLO: FERDYTO

*La domanda è lecita: perchè proprio gli Alti Elfi?
Perchè sono l'esercito che ho adorato dalla prima volta che sono entrato in un negozio Games Workshop (ormai almeno 10 anni fa).*

L'eleganza delle loro armature, la loro epicità, il fatto che abbiano fatto la storia della Terra di Mezzo fino alla caduta di Sauron, le prodigiose lame elfiche...tutto questo ha contribuito a farmi innamorare di questa lista.

Perchè questa mini-guida?

Ho deciso di restituire a questo hobby in declino parte di quello che mi ha dato, provo quindi a spiegare questo esercito a chi ne sa un po' meno di me. Io stesso avevo trovato una cosa simile nel primo numero di Rifugi Oscuri (una Fanzine realizzata dal SitoDell'Anello nel lontano 2005) da cui ho preso ispirazione.

Questa mini-guida unita a quella per la conversione, cambio posa e pittura degli Alti Elfi dovrebbe contenere tutta la mia conoscenza riguardo a questo esercito, fino all'uscita del nuovo regolamento, che andrà inevitabilmente a modificare questa armata e la sua giocabilità.

Spero anche di spingere qualcun'altro a fare qualcosa di simile per il suo esercito preferito, la mia conoscenza si limita infatti agli Alti Elfi e non mi permetto di consigliare gli altri su cose che non conosco a sufficienza.

Di seguito troverete una mia presentazione di eroi e guerrieri della lista di Eregion e Granburrone, per quanto riguarda il voto che ho dato ai modelli lo ho determinato provando a fare un rapporto tra la sua utilità in battaglia (secondo il mio pensiero e la mia esperienza) e il costo in punti del pezzo.

Dopo questa presentazione ci sarà qualche considerazione su cosa può convenire fare o non fare sul campo di battaglia e alcuni consigli riguardo alla formazione di una lista.



Lo stemma araldico di Gil-galad

PRESENTAZIONE E COMMENTO DEGLI EROI

ELROND



Il Signore di Imladris è un potente guerriero e un conoscitore delle arti magiche. La sua millenaria esperienza nella terra di mezzo gli hanno fornito un ottimo valore di coraggio, 3 punti di Possanza, Volontà e Fato e una buona maestria. Armato di lama elfica e portatore di Vilya (che gli permette di ripetere i tiri Fato falliti) incute terrore nelle orde di nemici che lo affrontano. La maestria e la difesa sono alti ma non altissimi: si può dire che finché non viene mesmerizzato vive abbastanza tranquillamente, ma con un nazgul nei paraggi rischia di subire qualche colpo penetrante dalle asce nemiche. In ogni caso la possibilità di lanciare Ira della Natura o di provare a recuperare qualche ferita con Rinnovamento lo rendono un osso duro. Rispetto ad altri eroi non ha la possibilità di avere un cavallo e questo lo penalizza, ma Elrond è comunque una buona scelta (inoltre è sempre a bg).

Il costo lo rende ingiocabile a punteggi inferiori agli 800 punti, a 1000 rende ancora meglio...Ovviamente rende molto meglio se non ci sono Nazgul nei paraggi, è quindi sempre meglio concentrarsi sull'abbattere questi spettri piuttosto che mandarlo a macellare orde di orchi.

Voto 6,5

ELROND, SIGNORE DI GRANBURRONE

Questa versione del Signore di Imladris è più concentrata sulla magia, ha infatti la possibilità di modificare i tiri per l'iniziativa e lancia una versione iper-concentrata di Ira della Natura al 4+. Tuttavia il costo è davvero esorbitante e il fatto che non abbia l'armatura lo rende molto vulnerabile, inoltre Ira del Bruinen rende al 100% vicino a tratti d'acqua, non così comuni sul campo di battaglia.

Voto: 4

GIL-GALAD

Il Sommo Re degli Elfi è un eroe di tutto rispetto: la maestria altissima, accompagnata da ottimi valori di difesa e coraggio lo rendono un vero carro armato, soprattutto se giocato in arcione e con scudo. Grazie alla sua mitica lancia Aeglos Gil-galad può uccidere comodamente 4 orchi al turno se riesce a caricare. Il Sommo Re incute terrore nei cuori dei suoi avversari mentre ispira coraggio nei suoi soldati, ma quali sono le controindicazioni di questo Eroe? La sua morte durante lo scontro con Sauron gli ha fatto mancare una cosa: il Fato, infatti Gil-galad ha un solo punto Fato e questo può renderlo più facile da ferire e quindi da uccidere (contro un orco del morannon che azzecca un colpo penetrante anche la sua difesa 7/8 vacilla). A mio parere la maestria 9 è sia un grande pregio che un difetto: ti permette di non preoccuparti troppo di un mesmerismo (andrebbe a maestria 5, più che rispettabile) ma non ti permette di stare tranquillo nel caso in cui l'avversario chiami un colpo eroico, anche perché Aeglos non aiuta come una lama elfica durante gli spareggi. Infine le regole che gli permettono di promuovere i guerrieri e di avere un tiro Resistere! di gittata 12" ne aumentano ancora di più l'appetibilità.

Un'ottima scelta per partite dagli 800 punti in su, non particolarmente consigliato per punteggi inferiori a causa del suo costo relativamente alto.

Voto: 8

ERESTOR

Erestor è un leader quasi perfetto: incute terrore, ha difesa 7, 3 punti Fato e dei pugnali da lancio che possono essere micidiali. L'Elfo è armato anche di una lama elfica, che gli permette di avere un piano di riserva quando pareggia in maestria, tra le opzioni c'è il mantello elfico, scelta secondo me non da scartare per evitare che venga eccessivamente preso di mira dai poteri magici avendo un solo punto Volontà. I difetti di Erestor sono in fatti la scarsa scorta di Volontà e Possanza e un valore di coraggio relativamente basso. Il coraggio 5 e il solo punto Volontà (che raramente viene conservato fino a fine partita) fanno sì che ci sia circa il 28% di probabilità che fugga quando deve testare per la rotta, e questo non è un confortante se è il nostro leader. Inoltre il singolo punto Possanza ci mette in una situazione critica quando si ha bisogno di azioni eroiche.



Ritengo comunque Erestor la migliore scelta come leader come per punteggi fino a 600 punti, ma non da scartare anche per punteggi più alti in modo da permettere ad eroi più potenti di gettarsi nella mischia senza aver paura di perdere il nostro generale.

Voto: 8,5

CIRDAN

Questo anziano e potente elfo non è un abile combattente, ma conosce bene le arti magiche. Il fatto che abbia un solo attacco e sia disarmato lo rendono inutilizzabile in combattimento, ma dati i suoi poteri magici potrebbe essere schierato dietro la linea di combattimento per proteggere e potenziare i nostri guerrieri. Se l'avversario gioca un qualsiasi modello con Esaurisci Volontà Cirdan diventa completamente inutile, ma altrimenti la sua Aura di Spavento può diventare fastidiosa per l'avversario (meno utili la Luce Accecante dato che raramente il male gioca armi da tiro di un certo livello, e l'Aura di Comando dato il buon valore di coraggio degli Elfi). Non è un modello particolarmente performante, essendo molto probabile che l'avversario giochi un Nazgul o almeno uno sciamano che faccia passare tutti i test di coraggio ai suoi guerrieri... Ma se lo si riuscisse a piazzare in uno spazio stretto l'Aura di Spavento potrebbe impedire a molti orchi di caricarle gli Elfi, mandandoli così in superiorità numerica.

Voto: 5

ELLADAN ED ELROHIR

I gemelli figli di Elrond sono dei formidabili guerrieri e hanno il loro punto di forza negli equipaggiamenti opzionali. Per lo stesso costo in punti del padre (supponendo di giocarli a cavallo e con le armature pesanti) si hanno due eroi con la stessa maestria di Elrond, ma che portano in totale il doppio dei punti Possanza! Il problema di questi due ragazzi è che la regola speciale Lame Elfiche Gemelle vale solo quando sono a piedi (quindi useranno spesso la Possanza per chiamare movimenti eroici e poter caricare) e che, una volta morto uno dei due, l'altro si muoverà con movimenti obbligati per il resto della partita e avrà una difesa decisamente bassa. Detto questo sarà importante non mandarli da soli contro tutti, anche perchè la difesa 6 è tutt'altro che una garanzia contro colpi penetranti e nemici a forza 4. Peccato anche che essendo in due possano portare solo 11 guerrieri nella propria banda, ma sono in ogni caso un'ottima scelta: non temono la morte del cavallo, la maestria 6 e la lama elfica sono una garanzia in combattimento (anche perchè a piedi o in carica a cavallo hanno 3 attacchi).



Voto: 8,5

ARWEN

La più giovane dei figli di Elrond è una via di mezzo tra un pessimo guerriero e un pessimo mago. Forza 3, difesa 3 e il singolo punto Fato la rendono veramente fragile, inoltre con un solo attacco è difficile che riesca a vincere un combattimento se non supportata. Come magia conosce solo Ira della Natura, che dati i suoi 3 punti Volontà entra in media una o due volte a partita. A mio parere Arwen può essere sfruttata come un singolo colpo per la nostra armata: in un momento di difficoltà un'Ira della Natura e una carica (andrebbe così a 2 dadi a maestria 6 per vincere il combattimento) possono salvare la situazione. Inoltre ha maestria e coraggio alti, questo le permette di sfidare in uno contro uno anche dei Nazgul per tenerli impegnati se non viene mesmerizzata, infine il cavallo le permette di tenersi a debita distanza dai nemici più pericolosi e le dà quella mobilità utile in certi scenari.

Voto: 6-

GLORFINDEL, SIGNORE DELL'OCCIDENTE

L'antico e nobile lignaggio di Glorfindel è perfettamente rappresentato dal suo profilo: i valori sono uguali a quelli di Elrond eccezion fatta per la maestria, dove Glorfindel ha 7. Questo punto in più gli permette di pareggiare con mostri come un Dragone, Shelob o un Capo Troll e di superare tanti mostri a maestria 6, inoltre, se mesmerizzato va a maestria 4, tenendo sotto controllo la marmaglia orchesca. Non che mesmerizzare Glorfindel sia un compito particolarmente facile, infatti l'Armatura di Gondolin lo rende Resistente alla Magia, inoltre incute terrore. A mio parere va obbligatoriamente giocato in arcione e con l'armatura, ma quello che ha in meno rispetto ad Elrond e Gil-galad sono le regole speciali: Glorfindel non conosce incantesimi, non ritira i dadi per il Fato e non ha il +1 per ferire.



Costa qualche punto in meno rispetto agli altri due grandi eroi di questa lista, è un eroe forse più standard, ma assolutamente non da scartare per partite da più di 600 punti (a 600 è una scelta un po' azzardata secondo me, ma potrebbe funzionare se giocato bene).

Voto: 7

GILDOR INGLORION

Un mago che conosce un solo incantesimo, con due attacchi, lama e mantello elfico. Gildor è un eroe da guerriglia, può permettersi di caricare eroi avversari più potenti di lui dopo averli immobilizzati (deve stare attento alla difesa bassa) e il mantello elfico lo mette solitamente al riparo da maghi avversari. La possibilità di inserire nella sua banda dei guerrieri Elfi Silvani e di poterli promuovere ad Esuli Noldor ci fornisce qualche alternativa tattica interessante. Per prima cosa si potrebbero giocare dei silvani per abbassare un po' il costo in punti medio della truppa, ma lì si potrebbe anche potenziare ad Esuli per avere del movimento extra (degli Esuli arcieri arrivano a muoversi di 4" tirando al 4+). È un eroe tattico, va giocato con intelligenza ma ad esempio ci permette di arrivare a due bande piene se affiancato ad Erestor in una partita da 400 punti (col problema però di avere solo 2 punti Possanza).

Voto: 8-

ALTO ELFO INVOCATEMPESTA



Sicuramente meno performante del cugino Galadhrim, ma se giocato bene questo maghetto può comunque dare fastidio all'avversario. Per 60 punti (l'eroe meno costoso insieme ad Arwen) ci si può dotare di un modello con difesa 4 (obbligatorio tenerlo riparato) con 1 Possanza, 1 Fato e 3 Volontà. I poteri magici che conosce sono Invoca Venti e Rinforzare la Volontà. Il primo ci permette di allontanare di 2d6" un modello e buttarlo a terra, è particolarmente utile contro stendardi lasciati in ultima fila, per disarcionare un modello di cavalleria avversaria, bloccare un mostro che non abbia Volontà e dare fastidio a sciamani e Nazgul. Infatti se uno sciamano ha lanciato Furia Concentrata si ritroverà con un solo punto Volontà e non vorrà certo sprecarlo per resistere, allontanarlo di qualche pollice potrebbe essere molto importante per un turno di corpo a corpo. Col fatto che se l'Invocatempesta ottiene un 6 per lanciare un incantesimo recupera tutta la Volontà spesa per lanciarlo si può anche provare a buttare giù un Nazgul su bestia alata o a cavallo: per questi spettri la Volontà è preziosa e si può quindi provare ad infastidirli con un semplice dado (con un buon risultato l'avversario ne tirerà di più) o addirittura cercando un 6 tirandoli tutti e 3; in ogni caso il nazgul ne uscirà come minimo indebolito avendo speso un po' di Volontà per resistere. Riguardo a Rinforzare la Volontà penso possa servire per aiutare eroi che come Erester ne hanno poca, ma potrebbe anche essere lanciata nella versione concentrata sullo stesso Invocatempesta, in questo caso si potrebbe avere un mago con 3/5 Volontà e che non ne perde se tira un 6.

Apprezzabile opzione per inserire un po' di magia nella lista e per aumentare il numero di modelli con un eroe che costa poco, non al livello degli sciamani del male ma interessante se giocato bene. Se la sua regola valesse anche per quando prova a resistere ad un incantesimo sarebbe super competitivo.

Voto 7-

ALTO ELFO CAPITANO

Il capitano dovrebbe mettere tutti d'accordo: un costo abbastanza basso per avere maestria e coraggio 6, oltre a due punti Possanza. Io lo gioco sempre con anche lo scudo per evitare le ferite al 5+ dagli avversari con forza 4, ma viene quindi a costare quanto Erester o Gildor. Tra i tre preferisco sicuramente Erester anche se ha un punto Possanza in meno del capitano, riguardo alla scelta tra lui e Gildor sono due pezzi molto diversi e difficilmente comparabili, la differenza la fa il fatto di avere più bisogno di modelli con magia o avere di un punto Possanza in più e una difesa più alta.

Voto: 7-



PRESENTAZIONE E COMMENTO DEI GUERRIERI

ALTO ELFO GUERRIERO



La truppa base di questo esercito, come tutti gli Elfi ha ottimi valori di maestria e coraggio e forza bassa. Grazie all'armatura pesante e alla possibilità di avere lo scudo il guerriero alto elfo è il perfetto guerriero da prima linea, armato di spada finta ogni turno finchè supportato cosida provare ad aumentare le basse chance di ferire. Per renderli più pericolosi si può assegnare a qualcuno una lama elfica, così da usarla a due mani, scelta che sicuramente può pagare quando ci si trova contro degli avversari a forza 4 e difesa 6, ma che rischia di esporre troppo la prima linea ai colpi a forza 3.

Voto: 7

GUARDIA DEL RE

(UPGRADE DATO DA GIL-GALAD)

Un'ottima alternativa ai semplici guerrieri armati di lancia, una guardia del re ben sfruttata può mandare in crisi gli eroi avversari, superando in maestria anche i più abili combattenti e pareggiando con numerosi mostri. Non credo abbia senso giocarli in prima linea, ma se si usa Gil-galad può essere un'ottima idea inserirne una o due in ogni banda per i motivi di cui sopra.

Voto: 7

ELFO SILVANO GUERRIERO

(SOLO NELLA BANDA DI GILDOR)

Soliti valori di maestria, forza e coraggio, ma il Silvano costa qualche punto in meno rimettendoci in difesa. Possono servire per abbassare un po' il costo medio della truppa, e andrebbero soprattutto giocati armati di lancia o di arco, provando quindi ad evitare la prima linea. Il mantello elfico opzionale costa parecchio, ma potrebbe essere utile per abbandonare un elfo a sorvegliare un obiettivo nascosto.

Voto: 7-

NOLDOR ESULE

(UPGRADE DATO DA GILDOR, SOLO NELLA SUA BANDA)

Sono dei Silvani che vanno più veloci, questo gli permette di essere degli arcieri formidabili e di raggiungere più rapidamente il resto dell'esercito nel caso in cui lo scenario sia ad entrata casuale. Inoltre quei 2" di movimento in più possono servire a tenere a debita distanza gli avversari o a gettarsi nella mischia da un fianco in tempo breve qualora l'esercito inizi a scricchiolare.

Voto: 7

NOTA:

Ho dato voti simili a tutti i guerrieri, questo non significa che siano tutti uguali, ma che sono equamente validi se giocati nel modo giusto e con i giusti equipaggiamenti. (Non ritengo ad esempio performanti delle Guardie del Re con equipaggiamento diverso dalla lancia o dei Silvani con Mantello Elfico e Armi da lancio).

COME COSTRUIRE UNA LISTA

Ora si arriva alla parte meno banale della guida: come giocare gli Alti Elfi? Ogni giocatore ha delle preferenze riguardo alla tattica da adottare, ma volendo giocare Alti Elfi ci si è già indirizzati in una certa direzione. Iniziamo ad evidenziare qualche vantaggio e svantaggio di questo esercito:

PRO	CONTRO
Maestria alta	Nessun guerriero con Forza 4
Coraggio alto	Mancanza di truppa a cavallo
Buona scelta di maghi	Costo in punti elevato per eroi e truppa
Archi elfici	Poche opzioni di truppa

Andiamo ora a fare delle considerazioni più nel dettaglio guardando vari punteggi:

400 punti

Solitamente a questo punteggio la maggior parte degli eserciti schiera due bande, vediamo qualche opzione per il nostro esercito

- Due eroi che costano poco per riempire entrambe le bande
Ad esempio si potrebbero giocare 24 guerrieri accompagnati da Erestor e un Invocatempesta, oppure Gildor ed Erestor con un mix di Alti Elfi (prima fila) e Silvani (supporto e volendo archi)
- Due eroi che costano poco e rinunciare a qualche modello per uno standardo
Gli standardi sono tanto più utili quanto più la maestria dei modelli è alta, rischiando spesso l'inferiorità numerica può convenire rinunciare ad un paio di modelli per uno standardo
- Un eroe che costa poco e uno che costa tanto, rinunciando a qualche pezzo
Giocare Glorfindel in arcione e un'Invocatempesta ci permette di schierare 18 guerrieri, credo sia una scelta piuttosto azzardata ma potrebbe funzionare

Da ricordare che anche schierando due bande piene ed avendo quindi dei numeri molto simili a quelli del nostro avversario, questo avrà a sua disposizione degli eroi di gran lunga superiori. È importante ricordare inoltre che (statisticamente parlando) non c'è scampo per 24 elfi che combattono contro 24 orchi del morannon con scudo (che costano qualche punto in meno degli elfi), pertanto bisognerà sempre giocare d'astuzia e sfruttare bene le frecce e le aree boschive per evitare lo scontro diretto contro l'intera forza avversaria.

600 punti

Seguendo il ragionamento per cui ogni 200 punti va aggiunta una banda ci si trova in un bel guaio, infatti l'unico modo per riuscirci sarebbe quello di aggiungere una banda guidata da Arwen o da un'Invocatempesta. Essendo Alti Elfi ci si deve rassegnare al fatto che saremo sempre in inferiorità numerica e lavorare per arginare il problema

- Tre eroi piccoli e tre bande piene (o quasi piene con uno standardo)

La prima opzione è quella di non voler cedere nemmeno un modello: giocando tre eroi che costino in totale 220/230 punti si riescono a riempire tutte le bande rinunciando a qualche scudo sulla seconda linea. Ma il primo problema in cui si può incorrere è la mancanza di Possanza (una lista di questo tipo ha tra i 3 e i 4 punti Possanza). Occorrerà inoltre gestire al meglio gli arcieri dato che le forze del male piomberanno sulla nostra forza con tre bande al completo.

- Due eroi piccoli e uno costoso

Si parla di circa 290 punti di eroi accompagnati da una trentina di modelli. In questo caso consiglio almeno un Invocatempesta che vada a proteggere l'eroe più forte, che avrà il compito di fare più morti possibile per riportare la partita in parità numerica senza farsi ammazzare. Erester e Glorfindel potrebbero dividersi i compiti di macellare la truppa avversaria e occuparsi del leader nemico. Come eroe costoso potrebbe essere scelta la coppia di gemelli elfici, costano parecchio ma portano 6 punti Possanza e due cavalli, non da scartare come idea.

- Due eroi costosi

Si sfiorano i 300 punti di eroi con solo due bande piene degli elfi più potenti e meglio equipaggiati della terra di mezzo. Inferiorità numerica assicurata (contro dei goblin si gioca tranquillamente la metà dei pezzi dell'avversario), possibilità di vittoria molto scarse ma nulla è impossibile.

NOTA SUI PUNTEGGI:

La maggior parte delle partite è giocata a punteggi multipli di 200, ma ritengo che giocare a punteggi che non lo sono (500 o 700) aggiunga una nota di variabilità. Infatti un esercito come *Moria* sfrutterà quei 100 punti per infilarci un'altra banda mentre gli eserciti come *Eregion* e *Granburrone* oppure il *Popolo di Durin* preferiranno inserire un eroe più potente e costoso, che rischia di essere altrimenti tagliato sempre fuori perchè non permette di inserire una banda completa o quasi in 200 punti.

800 punti

Ora si inizia a fare sul serio e l'eroe in grado di cambiare la partita diventa obbligatorio

- Tre eroi piccoli e uno costoso

Che sia Gil-galad, Glorfindel o i gemelli deve essere sfruttato al meglio per pareggiare l'inferiorità numerica. Un'idea potrebbe essere quella di giocare Elladan e Elrohir insieme a Erester e due Invocatempesta, in questo modo si avrebbero a disposizione circa 39 guerrieri, due maghi che diano fastidio, tre eroi che possono picchiare e un totale di 9 punti Possanza. Ma pure Gil-galad con qualche Guardia del Re è una valida opzione.

- Quattro eroi piccoli

In questo caso si arriva a riempire tutte e quattro le bande ma si rinuncia agli eroi a cavallo e ci si rassegna ad avere poca Possanza. Non si hanno eroi in grado di cambiare la partita e si rischia parecchio contro i mostri a maestria alta (l'avversario ne giocherà almeno uno). In base allo scenario avere le bande piene piuttosto che un grande eroe potrebbe essere determinante in bene o in male, ma ritengo consigliabile l'utilizzo di uno dei tanti eroi da più di 120 punti disponibili.

1000 punti

Il formato massimo, a questo punto il dubbio è tra puntare sul numero con un solo grande eroe o se giocare di più abbassando il numero di guerrieri

- Tre eroi piccoli e due costosi

Si hanno una quarantina di guerrieri e almeno due eroi che possono dire la loro (tre usando i gemelli e ad esempio Gil-galad), da affiancare a degli Invocatempesta o a Gildor per avere un minimo di magia che permetta di arginare i mostri e i grossi eroi nemici. I numeri sono veramente risicati ma lavorando bene col tiro e con gli eroi si potrebbe riuscire a fare una buona partita.

- Quattro eroi piccoli e uno costoso

Consiglio l'utilizzo dei gemelli per aumentare la Possanza e il numero di picchiatori, affiancati da Erestor e magari 3 Invocatempesta. I numeri sono abbastanza alti ma non raggiungono quelli del male, però tra archi e un buon combattimento la parità numerica può essere ristabilita abbastanza in fretta.

- Tre eroi costosi e uno piccolo

In questo caso si giocano gli Elfi come fossero Nani: si va a picchiare. Gil-galad, i gemelli, Glorfindel ed Erestor (o un maghetto): 13 punti Possanza e 4 eroi a cavallo che picchiano parecchio e una quarantina di elfi, il problema sarà sicuramente la netta inferiorità numerica, ma con questi eroi ne uscirà sicuramente una partita divertente e in certi scenari potrebbe portare ad una schiacciante vittoria.

TATTICHE DI GIOCO

Per giocare nel miglior modo possibile gli Elfi bisogna saper ragionare da Elfi.

La prima regola è sfruttare al meglio gli archi: gli archi degli Elfi hanno la stessa forza della truppa in corpo a corpo e feriscono un orchetto al 5+, pertanto dobbiamo sfruttare al massimo i primi turni per tirare. In alcuni scenari l'avversario schiererà a ridosso della linea di metà campo, converrà schierare a più di 12" da lui in modo da poter sfruttare al meglio il tiro. In alcuni campi di battaglia sono presenti rovine (eventualmente sviluppate su due piani) o aree boschive che possono fornire una perfetta zona di schieramento per i nostri arcieri. Tenere lontano gli arcieri ci fornisce una sorta di "tesoretto" anti rotta, ma va ricordato che dopo qualche turno non sarà più possibile tirare a causa delle numerose frapposizioni, va pertanto scelta attentamente la zona di schieramento.

La seconda regola è avere una prima linea sempre supportata per poter fintare: come detto gli Elfi hanno tutti forza 3, e per massimizzare la probabilità di ferire l'avversario è importante avere una prima fila armata di spada e scudo e una folta linea di supporto. È poi importante conoscere i propri punti di debolezza e lavorare per arginarli: il male ha coraggio basso ma lo argina con la Furia (è quindi un'ottima idea cercare di togliere gli sciamani al nostro avversario), gli elfi sono in inferiorità numerica e rischiano di venire feriti con facilità, occorre quindi cercare di vincere il combattimento e uno standardo è un'ottima soluzione per permetterci di ritirare qualche dado, anche perchè data la maestria alta ci basta pareggiare il risultato dell'avversario.

Sfruttare al meglio gli scudi, tra due orchi e un'elfo che si fa scud quest'ultimo ha più possibilità di vincere lo scontro, e a volte può essere fondamentale anche solo sopravvivere e tenere impegnati due modelli.

Sfruttare le aree boschive: va ricordato che un cavaliere con la regola speciale Creatura dei Boschi ottiene il bonus per una carica di cavalleria anche nelle aree boschive, queste possono poi essere sfruttate per allontanarci dagli avversari, per negare i bonus alla cavalleria nemica, per riparare i nostri arcieri ed evitare mostri come il Mumak o un Nazgul su bestia alata.

Sfruttare la maestria alta: nel mezzo di una battaglia può capitare che un guerriero riesca a caricare un eroe nemico, ricorda che un semplice guerriero pareggia in maestria con eroi del calibro del Re Stregone di Angmar o di Gothmog, può quindi essere intelligente tenerli impegnati facendosi scudo o provare a ferirli se si è supportati, mentre il nostro eroe falcia qualche orchetto.

Come vanno composte le bande da guerra?

Molto dipende dal formato e dallo stile del giocatore, a 600 punti si può considerare di mettere tutti gli arcieri in una singola banda e tenerla un po' separata, oppure li si potrebbe dividere tra due bande e armare anche di lancia così che una volta giunti in corpo a corpo possano supportare la prima linea. A 800 punti farei due bande da corpo a corpo e dividerei gli arcieri tra le altre due.

Va sempre ricordato che esistono degli scenari ad entrata casuale, in questo caso non conviene avere delle bande non autosufficienti (ad esempio composte da soli arcieri o guerrieri con scudo), o delle bande assolutamente necessarie al nostro gioco. Poichè c'è sempre il rischio di trovarci a 1" dall'avversario già dal primo turno o di dover attendere l'ingresso di una banda per due o tre turni.

CONSIDERAZIONI GENERALI SULLA LISTA E SUL PROSSIMO REGOLAMENTO

Come sicuramente saprete al momento gli Alti Elfi sono divisi tra due liste: Eregion e Granburrone (presente nel supplemento I Popoli Liberi) e La casata di Elrond (presente nel supplemento Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato).

Della prima delle due liste ho già parlato a sufficienza, la seconda è composta invece da soli tre eroi e un tipo di guerriero:

Elrond: stesso profilo de IPL ma con l'aggiunta del cavallo come equipaggiamento opzionale

Lindir: obbligatoriamente da giocare insieme ad Elrond dato che ha come compito principale quello di potenziare le sue magie

Cavaliere di Granburrone Capitano: è una versione più potente dell'Alto Elfo Capitano, infatti costa pochi punti in più della versione appiedata ma è equipaggiato con lama elfica, arco elfico, cavallo, lancia da cavaliere e ha l'opzione per lo scudo (oltre alla regola Cavaliere Esperto)

Cavaliere di Granburrone: la cavalleria meglio attrezzata della Terra di Mezzo, un cavaliere costa quanto due Alti Elfi a piedi ma ha lo stesso equipaggiamento del Cavaliere Capitano.

La regola speciale di questa armata è che i Cavalieri non contano nel limite di archi della forza (dato che la forza contiene solo guerrieri con arco).

Qual è la speranza?

La speranza è che le due liste vengano unite senza rimuovere la regola sul limite archi dei Cavalieri e fornendo un profilo al Capitano più simile a quello del Cavaliere Capitano che a quello del Capitano Alto Elfo. Il cavallo ad Elrond sarebbe più che giusto ma non so se lo renderebbe competitivo al punto da preferirlo ai gemelli o a Gil-galad.

Spero anche che non rendano il profilo dei guerrieri uguale a quello degli Elfi di Bosco Atrò dato che ritengo la prima linea necessari dello scudo, e a quel punto la lama elfica diventa un costo che si evita volentieri.