Descrizione

Questo mazzo è il mio primo, umile tentativo di costruire quello che ormai è una sorta di tradizione per la community di SdA LCG: creare un Unico Mazzo, ovvero un mazzo in grado di affrontare senza modifiche tutte gli scenari del gioco, mantenendo un rapporto vittorie/sconfitte decente. Ho provato una serie di concetti di mazzo prima di arrivare a questa versione finale, che usa alcuni degli eroi e carte più potenti del gioco. Ci tengo a fare presente che questo non è sicuramente l'Unico Mazzo più efficiente possibile, specie nei confronti di alcune degli scenari più difficili, ma volevo anche che esso fosse un buon modo per mostrare ai nuovi giocatori molte delle carte e dei concetti che sono comparsi durante la storia di questo gioco (come le imprese secondarie e le carte con Protetto (X) e al tempo stesso offrisse una esperienza di gioco variegata e divertente a coloro che volessero provarlo. Ho passato alcune settimane ad affinare il mazzo, testando molte varianti dello scheletro base, specie per quanto riguarda la scelta di alleati e aggregati. Dopo aver rifinito il mazzo l'ho poi giocato nel corso di vari mesi contro tutte gli scenari del gioco, usando la Modalità Nightmare se possibile (o giocando sia in modalità normale che Nightmare se era dibattibile quale fosse più difficile tra la modalità normale e quella NM) e giocando almeno 3 partite contro ciascuno scenario. Ho anche giocato con questo mazzo contro tutti gli scenari per cui è disponibile una Modalità Campagna, ma in quel contesto ho giocato solo fino ad ottenere la prima vittoria, per non spingere troppo verso la Risoluzione migliore ad ogni costo.

Come considerazione generale, tenete a mente che questo è un mazzo per le partite in solitario, visto che fa uso di alcune delle carte uniche più desiderabili del gioco per funzionare al meglio e inoltre include alcune carte decisamente più adatte al gioco in solitario (come Henamarth Cantodifiume)

Approccio Generale

Questo mazzo punta a sfruttare le ottime statistiche ed abilità di alcuni degli eroi più forti del gioco, specialmente grazie a molti aggregati. Esso include anche alcuni degli alleati ed eventi più efficienti ed utili del gioco, pronti a supportare gli eroi.

Ma la vera chiave di questo mazzo sta in quello che è forse il contratto più forte del gioco: Vincolo di Amicizia (traduzione non ufficiale di Bond of Friendship). Anche con tutte le limitazioni connesse, avere accesso ad un eroe aggiuntivo sin dall'inizio della partita e poter facilmente includere carte di tutte le sfere va veramente a spostare gli equilibri del gioco in nostro favore.

L'approccio generale, che poi è lo stesso per molti mazzi, è quello di prendere controllo del flusso del gioco nei primi turni della partita (cosa che a volte si concretizzerà subendo degli incrementi della minaccia per aver fallito l'impresa pur di avere un vantaggio in seguito), in particolare sfruttando la partenza forte dataci dalle risorse extra di Denethor e dalle carte pescate da Beravor. Una volta che avrete stabilizzato il campo di gioco in vostro favore all'inizio della partita, questo mazzo può poi facilmente superare il mazzo incontri in ciò che produce ogni round e gestire quasi ogni sfida con facilità.

Un altro elemento importante di questo mazzo è il fatto che cerca di aumentare ulteriormente il numero di eroi in gioco, grazie alle carte Scudiero e Thalion. Se già giocare con 4 eroi invece che 3 è un grande vantaggio, averne 6 sotto il nostro controllo è ancora più incredibile.

Una buona porzione di questo mazzo è anche dedicata a migliorare i nostri eroi grazie a vari aggregati

pensati per potenziarli. Questo limita leggermente il numero di alleati presenti nel mazzo, specie in confronto ad altri approcci all'Unico Mazzo, ma personalmente trovo di aver raggiunto un buon equilibrio tra il potenziare gli eroi e il mettere in campo alleati utili.

Un difetto importante che ho notato in questo mazzo durante le mie partite di prova è una mancanza di Forza di Volontà iniziale, cosa che può rendere alcuni scenari più difficili del normale (per esempio Fuga dell'Invocatempeste), ma la forza e resilienza di questo mazzo solitamente compensano più che abbondantemente la cosa nel resto della partita.

Analisi Approfondita delle Carte

In questa sezione analizzeremo ogni carta presente nel mazzo nel dettaglio, descrivendo sia la ragione per cui l'ho scelta che l'uso più comune per ciascuna di esse.

Bond of Friendship (BoF)

Questo contratto è ciò che rende possibile il funzionamento dell'intero mazzo, regalandoci l'incredibile opportunità di avere accesso ad un quarto eroe. Ci sono ovviamente alcune restrizioni da rispettare: da un lato dobbiamo scegliere un singolo eroe da ciascuna delle quattro sfere e dall'altro lato siamo limitati sulla tipologia di carte che possiamo inserire nel nostro mazzo. Possiamo avere solo esattamente 50 carte nel mazzo e di queste 50, 10 devono provenire da ciascuna delle quattro sfere, mentre le rimanenti 10 devono essere neutrali (o carte Baggins/Compagnia all'interno della Saga se uno desidera). Si è anche limitati ad avere massimo 2 copie di ciascuna carta per titolo, quindi no a 3 copie di Una Prova di Volontà o Sovrintendente di Gondor. Ma anche con tutti questi limiti, trovo che siano più che compensati dall'opportunità di poter avere accesso ad un quarto eroe e a tutte quante le sfere.

Eroi

Quando si scelgono gli eroi per un mazzo BoF si può cercare di perseguire una coerenza tematica oppure si può puntare alle scelte più efficienti e sinergiche. Nel mio caso ho cercato di scegliere eroi che andassero a coprire gli aspetti principali del gioco (come pescare carte, generare risorse, generare forza di volontà, buona difesa iniziale ecc). In un curioso caso di “evoluzione convergente) sembra che io sia finito a scegliere gli stessi eroi di The Bester Deck dell'utente Glamcrist di RingsDB (https://ringsdb.com/decklist/view/22463/thebesterdeck-1.0), quindi direi che ci devono essere delle ragioni genericamente valide per queste mie scelte.

Denethor di Comando: Il Sovrintendente di Gondor in persona si porta sul campo di battaglia, armato di una incredibile generazione delle risorse a inizio partita e pronto a servire come difensore secondario, il tutto per un costo di minaccia di solo 8, più che accettabile. Le 2 risorse extra iniziali di Denethor sono incredibili, sia per poter giocare di Turno 1 Sovrintendente di Gondor o Destriero Corazzato (che solitamente finiranno su Beregond), di Turno 2 Faramir oppure un Seguire il Sogno a massima potenza sempre di Turno 1 e così via. La sua Azione può anch'essa essere cruciale, permettendo a Beregond di giocare di Turno 1 carte fondamentali come Pipino e Guardia d'Onore. Grazie a Scudo Gondoriano e Destriero Corazzato (e a volte Giaco di Mithril) può diventare anche un ottimo difensore secondario. In alcuni rari casi può persino venire utile aggregare Thorongil a Denethor per avere accesso agli effetti della sua versione di Sapienza (magari aiutati dalla seconda copia di Coraggio Inaspettato).

Beregond di Tattica: Ancora ad oggi uno dei migliori eroi difensivi del gioco, sia per le statistiche eccellenti che per quanto può essere cruciale quella singola risorsa risparmiata per giocare uno Scudo Gondoriano su di lui. Solitamente riceve l'investitura a Sovrintendente di Gondor visto che finirà spesso per avere accesso a tre sfere (Sapienza dalla Canzone di Saggezza e Spirito per via di Thorongil) cosa che renderà molto più facile pagare per il resto delle carte del mazzo. Quando è al meglio della forma può difendere 2 volte a round con 6 di Forza di Difesa, evitando gli effetti ombra di entrambi (il primo con il Bastone in Fiamme e il secondo con Destriero Corazzato) e mantenendo nel contempo stabile la nostra minaccia grazie all'abilità della sua versione di Spirito.

Glorfindel di Spirito: L'ammontare di statistiche che si ottengono con Glorfindel di Spirito per solo 5 di minaccia è a tutt'oggi incredibile e il suo unico punto negativo è facilmente evitabile. Ovviamente una delle priorità di questo mazzo è trovare una Luce di Valinor per Glorfindel, di modo da avere accesso al suo ottimo attacco ed evitare inutili incrementi di minaccia. Glorfindel ci permette anche di accedere ad un ottimo strumento di controllo dei luoghi tramite Asfaloth e ci permette di giocare fin da subito Consiglio di Elrond, uno degli eventi più efficaci del gioco. In alcune rare occasioni potremmo voler usare Thorongil per avere accesso all'effetto di cura della sua controparte di Sapienza.

Beravor: un eccellente motore per pescare carte e in questo mazzo la penalità di doverla esaurire si fa sentire decisamente di meno visto che si comincia il gioco con un eroe in più. Grazie alla sua abilità (e a Gléowine) finisco sovente per pescare tutto il mio mazzo o quasi entro il Turno 9. Beravor è solitamente il bersaglio preferenziale per il primo Coraggio Inaspettato. Solitamente pesco carte con la sua Azione ad inizio turno durante la Fase Risorse, per meglio impostare le mie scelte in Fase di Pianificazione, ma in base allo specifico scenario ci potrebbero essere momenti migliori per quando usarla. Beravor ci permette anche di attivare l'Azione del Ranger del Cardolan, che può essere cruciale per gestire al meglio un turno difficile.

Alleati

Quando ho scelto gli alleati ho dato molto peso sia all'efficacia delle loro statistiche rispetto al costo, sia alle abilità speciali che possiedono. Alcuni di loro sono stati scelti sulla base di alcuni specifici scenari.

Angbor l'Impavido: 2 di Forza di Volontà e 2 Punti Ferita per un costo di 2 è sempre un ottimo rapporto in questo gioco, inoltre se si arriva a 40+ di minaccia abbiamo anche un attacco di 3 da poter sfruttare senza esaurirsi. Specialmente utile quando riusciamo a rimanere sul filo dei 40 di minaccia grazie a Beregond di Spirito.
Ceorl: 2 di Attacco e 2 Punti Ferita assieme a 1 di Forza di Volontà è nuovamente un ottimo rapporto, specie per Comando, cosa che rende Ceorl un ottimo personaggio per le carte impresa con la parola chiave Battaglia. Ma ciò che lo contraddistingue davvero è la sua Azione. Certo è costosa, ma questo mazzo finisce spesso per avere risorse in eccesso da metà partita in poi e poter avere l'opzione di usare Ceorl in impresa e poi farlo attaccare oppure di usarlo per attaccare due volte (contro nemici diversi) può essere veramente utile. Risulta anche ottimo per compensare i vari effetti negativi "esaurisci un personaggio" che spesso fanno capolino nel gioco.
Faramir di Comando: questo alleato è ancora incredibilmente forte a distanza di tantissimi anni, anzi forse ancora più forte. Certo ha un costo notevole, ma grazie a Denethor possiamo giocarlo già dal Turno 2. Un altro modo per metterlo in gioco facilmente è La Tempesta è Vicina. Una volta che è in gioco ci mette a disposizione un'Azione potentissima, con un potenziamento alla Forza di Volontà dopo il passo di allestimento che fa spesso la differenza. In alcuni scenari specifici può diventare il bersaglio

per Scudiero, di modo da potergli dare Coraggio Inaspettato per attivare due volte la sua Azione.
Gandalf: Il buon vecchio Gandalf del Core Set, con una flessibilità a tutt'oggi impareggiabile e grazie alle risorse di Denethor possiamo addirittura giocarlo già dal Turno 1 (e riusciremo comunque a giocare un'altra carta a costo 1). Se giocato nei primi round, solitamente pescare è l'utilizzo migliore per la sua Risposta, mentre nel fine partita spesso vale la pena puntare alla riduzione della minaccia, ma naturalmente molto dipenderà dallo scenario e dalla situazione della partita (a volte quei 4 danni potrebbero essere cruciali per eliminare presto un nemico rognoso). Naturalmente metterlo in gioco con Spedizione in Aiuti è molto soddisfacente e spesso finisce ad essere riciclato in un ciclo per la riduzione della minaccia grazie a Nori.
Ghân-buri-Ghân: la sua Azione di Viaggio può essere davvero un salvavita in molti scenari e finirà comunque spesso per avere 2 o più di Forza di Volontà grazie alla sua abilità costante, cosa che lo rende decisamente economico. Può essere molto soddisfacente se abbiamo come luogo attivo uno di quei luoghi con minaccia X, dove X è il numero di personaggi controllati dal primo giocatore, che spesso finiscono per avere 10 o più di minaccia. Da tenere presente che Caleb ha confermato che la sua abilità costante funziona anche sui luoghi che sono "Immuni agli effetti delle carte dei giocatori".
Gléowine: 2 risorse per pescare 1 carta extra ogni turno? Assolutamente, dove posso firmare per averlo in gioco ogni partita? Se non ce l'ho ancora in gioco o in mano è una delle scelte migliori come carta da recuperare dal mazzo tramite Raccogliere Informazioni, Spedizione in Aiuto oppure Seguire il Sogno.
Henamarth Cantodifiume: a mio avviso rimane uno dei migliori alleati per le partite in solitaria. Certo, rispetto a Firyal non possiamo interagire con la carta che andiamo a sbirciare, ma il suo costo estremamente contenuto (per altro con delle ottime statistiche) e il fatto che ci permette di vedere la carta prima di coinvolgere personaggi nell'impresa, compensano più che abbondantemente la cosa a mio avviso. La capacità di coinvolgere il corretto ammontare di Forza di Volontà può essere cruciale in molti scenari e Henamarth ci permette di farlo con precisione (a meno che non sbirci una carta con Impeto). Come sempre tenete a mente gli effetti che potrebbero danneggiare i personaggi esausti quando usate la sua Azione (ad esempio alla fine della Fase di Combattimento). Degno di nota il fatto che a volte l'utilizzo migliore per la sua abilità potrebbe essere alla fine della Fase di Incontri per sbirciare la prima carta ombra che verrà assegnata durante la Fase di Combattimento. Se proprio necessario può anche andare in ricerca o attaccare.
Guardia d'Onore: la capacità di prevenire danni derivanti da effetti delle carte incontro o da attacchi è utilissima e spesso permette di aggirare alcune delle limitazioni che hanno gli effetti di cura (ad esempio l'incapacità di salvare personaggi con 1 PF). In alcuni scenari specifici, come Un Viaggio a Rhosgobel, questo alleato può essere cruciale, motivo per cui ne ho incluse due copie. Lo si può anche facilmente giocare al Turno 1 passando una risorsa di Denethor a Beregond (se il Sovrintendente di Gondor non è ancora uscito). Sono anche ottimi per assorbire i danni da Arciere oppure come difensori terziari contro piccoli nemici.
Ioreth: un personaggio a costo 0 è perfetto per essere il bersaglio di vari effetti "esaurisci un personaggio", ma anche un ottimo marinaio per gli scenari con Navigazione. Le sue cure esplosive a volte possono essere migliori di quelle del Custode della Guarigione e può persino andare in ricerca con l'aiuto di Faramir.
Nori: Personalmente ritengo che questo alleato sia uno dei migliori del gioco per un mazzo BoF, a tal punto che sono stato a lungo incerto se includerne due copie anche se è unico. E questo senza considerare la sua enorme utilità contro specifici scenari come La Forra dei Morti, Under the Ash Mountains oppure The Fortress of Nurn. La sua capacità di riciclare ogni carta e senza limiti è incredibile, specie quando si è così limitati negli slot delle carte come in un mazzo BoF. Nella parte finale delle partite, visto che si avrà spesso un mazzo vuoto o quasi, diventa facile mettere in piedi un ciclo costante di chiave cruciali come Una Prova di Volontà, Finta, Gandalf o Consiglio di Elrond (specialmente se Nori ha come aggregati Scudiero e Coraggio Inaspettato).
Pipino: ancora una volta un personaggio con 2 di Forza di Volontà e 2 Punti Ferita a costo 2, ottima

ratio, e con delle abilità molto sinergiche che potrebbero permettere di avere anche 2 di Forza di Attacco da sfruttare. Risulta essere molto utile contro i vari nemici boss con 50 di costo di ingaggio (ma tenete presente che torna pronto solo quando un nemico vi ingaggia effettivamente) e può essere facilmente giocato a Turno 1 o tramite Sovrintendente di Gondor o tramite l'Azione di Denethor, per un buon incremento di Forza di Volontà iniziale.
Sveltolampo: uno degli alleati con il miglior rapporto costo/statistiche e la sua Risposta va a negare la normale debolezza degli Ent (tenete presente che se prevenite con una Guardia d'Onore il danno che si autoinfligge non tornerà pronto). I suoi 3 di Forza di Attacco possono spesso essere cruciali a inizio partita per eliminare dei nemici rognosi.
Ranger del Cardolan: questo alleato ha delle buone statistiche per il suo costo, specie visto che è neutrale e la sua Azione può essere davvero utile, sia per poter fare una difesa aggiuntiva che per aggiungere un 2 di Forza di Attacco che apre la strada ad uccidere un nemico cruciale. Le sue statistiche bilanciate e flessibili lo rendono un ottimo jolly quando entra permanentemente in gioco.
Thalion: il buon Caleb Grace fatto carta. Un qualsiasi alleato che può diventare eroe è qualcosa di fantastico e la sua capacità di agire due volte a turno con delle buone statistiche lo rende ancora migliore. E il fatto che potrebbe avere accesso a due sfere diverse è la ciliegina sulla torta. Cerco sempre di farlo diventare un eroe appena possibile, ma tenete a mente che ci sono degli scenari che sono molto ostili alle ricerche secondarie, quindi non sarà sempre possibile farlo. La sua natura di eroe può essere comoda in alcuni scenari, ad esempio in Fuga da Dol Guldur per poter reclamare gli obiettivi senza dover sprecare slot Limitato più preziosi su altri eroi.
Barbalbero: forse il miglior alleato del gioco, specie quando si ha la possibilità di giocarlo con relativa facilità fin dal Turno 1 per negare il suo unico punto debole. Le sue incredibili statistiche e capacità di tornare pronto senza praticamente limiti (fintanto che ha delle risorse), lo rendono una sorta di eroe onorario nella mia mente. Un altro modo per rendere meno impattante il fatto che entri in gioco esausto è di metterlo in gioco tramite Spedizione in Aiuto.
Custode della Guarigione: lo standard contro il quale vengono misurati (e trovati inferiori) tutti gli effetti di cura. Il fatto che se si hanno a disposizione abbastanza risorse si possa continuare ad usarlo senza limiti lo rende davvero incredibile in quegli scenari piene di effetti che infliggono danni.

Aggregati

Questi aggregati sono stati scelti per rafforzare e potenziare gli eroi, in particolare per rendere Beregond il difensore migliore possibile. Alcune scelte, ad esempio Grampasso, sono state fatte con degli specifici scenari in mente.

Un Bastone in Fiamme: anche con l'ultima errata rimane uno dei migliori strumenti di cancellazione di effetti ombra del gioco, a tal punto che ho incluso Canzone di Saggezza apposta per permettere a Beregond di usarlo. A volte può essere una priorità maggiore persino di Scudo Gondoriano.
Destriero Corazzato: un altro aggregato pensato per fare diventare Beregond il miglior difensore possibile e tenere a bada i numerosi effetti ombra. Il fatto che lo possiamo giocare facilmente dal Turno 1 con Denethor (che a sua volta può sfruttarne uno) lo rende ancora migliore. Due copie sono state quindi praticamente d'obbligo e spesso è l'aggregato difensivo più urgente da trovare per Beregond.
Asfaloth: con Glorfindel in gioco rimane uno dei migliori strumenti per il controllo dei luoghi, data la ripetibilità e flessibilità della sua Azione. Tenete a mente che alcuni scenari potrebbero limitare (o legare delle conseguenze negative a) questa Azione, quindi sfruttatela nei tempismi migliori.
Glamdring: sono sicuro che molte persone saranno sorprese di vedere un paio di carte Protetto (X) in questo mazzo, specie considerando che sono spesso considerate delle carte da usare solo quando si sta già ampiamente vincendo. Personalmente trovo che questo genere di carte siano uno strumento

sorprendentemente efficace in singolo, visto che possono sbarazzarsi delle perfidie devastanti che possiamo avere spiato in cima al mazzo incontri con Henamarth (oppure rendere dei nemici o luoghi con Impeto una occasione da sfruttare). Sono anche molto comode per evitare degli effetti Quando Rivelata rognosi e possono rendere più semplice trovare certe specifiche carte incontri in alcuni scenari (ad esempio i luoghi in Il Timore del Sovrintendente). Solitamente Glamdring finisce impugnata da Glorfindel, ma può anche essere usata da Nori se è già diventato un eroe con Scudiero. Glamdring si combina anche molto bene con la Risposta di Nori, visto che ci permette di pescare immediatamente la carta che abbiamo ciclato (se il nostro mazzo è vuoto).

Cintura Dorata (traduzione non ufficiale di Golden Belt)**:** ecco un altro aggregato pensato appositamente per trasformare Beregond in un super-difensore, visto che gli permette di impugnare la sacra trinità Destriero Corazzato + Scudo Gondoriano + Un Bastone in Fiamme. Può avere altri usi molto specifici, ma di solito quello è il modo in cui viene utilizzato.

Scudo Gondoriano: con sia Denethor che Beregond in campo, questa carta era essenziale e può essere incredibile in certi scenari con la parola chiave Assedio, in cui la prima copia può andare su Denethor di modo che vada in ricerca per 5, mentre possiamo usare Beregond per difendere i nemici. Due copie per forza.

Luce di Valinor: il compagno obbligato di Glorfindel di Spirito e una delle carte principali per cui mulligare. Diventa ancora più cruciale in certi specifici scenari. La seconda copia è sia per aumentare le probabilità di vederne una presto, sia per rendere più accettabile l'opzione di scartare la prima per uno dei vari effetti "scarta un aggregato che controlli".

Giaco di Mithril: come già spiegato per Glamdring, le carte Protetto (X) hanno degli usi specifici in certe situazioni e scenari e solitamente il luogo che si vedrà tramite Giaco di Mithril sarà facilmente fatto sparire da Asfaloth o dalla nostra decente Forza di Volontà. Può essere molto comodo in alcuni scenari con molti effetti di danno diretto e Arciere e solitamente finisce indossato da Denethor, ma a volte può essere ottimo per Beregond (ad esempio in Un Viaggio nell'Oscurità o in Fire in the Night).

Canzone di Saggezza: lo scopo basilare di questa carta è di permettere a Beregond di usare Un Bastone in Fiamme, ma l'icona aggiuntiva che offre permette di gestire meglio le risorse che si accumulano solitamente su Beregond.

Sovrintendente di Gondor: il miglior effetto di generazione risorse del gioco, quindi due copie erano d'obbligo. Solitamente finisce su un bersaglio inaspettato, ovvero Beregond. Ma visto che quest'ultimo avrà spesso accesso a tre sfere grazie a Canzone di Saggezza e Thorongil, viene sfruttato al massimo dell'efficacia proprio lì.

Grampasso: questa è una carta che è stata scelta espressamente per gestire uno specifico scenario (ovvero Fuga da Monte Gram), ma offre comunque un'utilità generale sotto forma di un aggregato a costo 1 che incrementa di 2 la Forza di Volontà a inizio partita, visto che raramente avremo in gioco più di 5 personaggi a Turno 1. In seguito diventa un facile bersaglio per i vari effetti "scarta un aggregato che controlli".

Scudiero: certo il costo è impegnativo, ma considerando che cominciamo la partita già con 4 eroi è meno pesante del solito e finirà per ripagarsi alquanto in fretta. La scelta più comune per l'alleato da trasformare in un eroe con Scudiero è Nori, per potergli dare un Coraggio Inaspettato, ma Faramir può essere assolutamente incredibile in alcuni scenari (o possiamo persino valutare alcuni alleati unici di Sapienza per sfruttare meglio il Custode della Guarigione).

Thorongil: solitamente con questa carta vado a recuperare Beregond di Spirito, visto che ci consente di mantenere stabile la nostra minaccia (salvo effetti del mazzo incontri che la incrementino), ma possiamo anche valutare di accedere alle capacità di manipolazione del mazzo incontri di Denethor di Sapienza (o persino alle cure di Glorfindel di Sapienza).

Coraggio Inaspettato: un eccellente strumento per incrementare il nostro numero di azioni. La prima copia finirà praticamente sempre su Beravor per permetterci di usare anche le sue statistiche. La seconda copia solitamente finirà sull'eroe con Scudiero (Nori o Faramir), ma potrebbe anche essere

sfruttata bene da Beregond se lo scenario è particolarmente pesante sul lato del combattimento.
Lama del Guerriero (traduzione non ufficiale di Warrior Sword)**:** a volte questo mazzo può faticare un po' con il potenziale di attacco, specie nei primi turni, ed ecco che entra in gioco questa carta. Finisce solitamente impugnata da Glorfindel o da Nori. Spesso fornirà solo un +1 di Forza di Attacco, ma solitamente le avventure più ostiche ci faranno affrontare molti nemici ed è lì che questa carta riesce a spiccare nei confronti di altre Armi.

Eventi

Quando ho scelto gli eventi ho cercato quelli che potessero avere l'impatto maggiore, anche se penso che almeno uno di questi sorprenderà molte persone.

Una Prova di Volontà: una delle carte cardine di questo gioco, l'abilità di negare un qualsiasi effetto Quando Rivelata (anche quelli di nemici o luoghi) al costo di una singola risorsa è incredibilmente potente. Ovviamente sapere esattamente quali effetti sia più importante cancellare in base allo scenario è spesso cruciale per usare questa carta al meglio. 2 copie sono essenziali.
Consiglio di Elrond: avendo un eroe Noldor a disposizione rende questa carta praticamente d'obbligo. Ridursi di 3 la minaccia e avere un piccolo bonus alla Forza di Volontà (volendo dopo il passo di allestimento) il tutto a costo 0? Assolutamente sì. Una cosa da notare è che non potete ottenere il bonus alla Forza di Volontà se Glorfindel è l'unico personaggio che avete coinvolto nella ricerca (o se non avete coinvolto nessuno). Di nuovo un facile 2X.
Finta: una delle carte migliori di Tattica in assoluto, poter ignorare un nemico qualsiasi (che non sia immune agli effetti delle carte dei giocatori) durante una Fase di Combattimento è fantastico, specie per quei nemici che hanno degli effetti rognosi associati all'attaccare. Ancora una volta un facile 2X.
Seguire il Sogno: a mio avviso uno dei migliori effetti di pesca del gioco, lo preferisco alle Rune di Daeron visto che evito di scartare una carta, e quando lo combiniamo con le risorse iniziali extra di Denethor possiamo cercare 2 carte una delle quali nell'intero mazzo già dal Turno 1. Ma anche quando ci limitiamo solo ad 1 carte tra le prime 5 è comunque un ottimo effetto e a volte poter rimescolare il proprio mazzo è molto comodo per poter avere la possibilità di pescare prima delle carte importanti che sono state messe sul fondo del mazzo da Nori.
Stringere le Cinte: ammetto che uno dei motivi per cui ho scelto questa carta è per predilezione personale, ma in generale è un evento che penso che quasi tutti i mazzi BoF dovrebbero considerare. Certo gestirne le limitazioni non è sempre facile, ma anche quando vi fornisce solo 2 o 3 risorse è comunque un ottimo risultato per una carta a costo 0 a mio avviso. Ho spesso avuto degli incredibili Turni 2 quando mi sono trovato questa carta in mano a inizio partita e non ho giocato alcuna carta (o quasi) durante il Turno 1. Da notare che può far guadagnare una risorsa anche a Thalion o all'eroe con Scudiero.

Ricerche Secondarie

Immagino che vedere delle ricerche secondarie in un mazzo BoF che non include Thurindir possa sembrare strano, ma personalmente trovo che in molti scenari la possibilità che offrono di avanzare su qualcosa che non sia la ricerca principale (che sia perché non vogliamo avanzare di scena troppo rapidamente o perché l'avanzamento dell'impresa principale non è legato al piazzare segnalini progresso) sia incredibilmente utile. E questo senza contare i benefici legati allo sconfiggere le ricerche secondarie stesse. E naturalmente Thalion sarà solo felice di vederne 3 nel riquadro vittoria.

Depistare: gestire al meglio la propria minaccia è spesso uno degli aspetti chiave di questo gioco e

questa ricerca secondaria a costo 0 e che richiede solo 4 segnalini progresso è un ottimo modo per approcciare la cosa.
Raccogliere Informazioni: poter cercare nel proprio intero mazzo la carta che più ci serve è qualcosa di fantastico. Solitamente con questa ricerca secondaria vado a cercare o Gléowine (per poter pescare più rapidamente il resto delle carte chiave) oppure delle altre carte che siano più specificatamente adatte alle necessità dello scenario in corso. Inoltre poter rimescolare il proprio mazzo è a volte comodo per poter avere la possibilità di pescare prima delle carte importanti che sono state messe sul fondo del mazzo da Nori.
Spedizione in Aiuto: riuscire a mettere in gioco grazie a questa ricerca secondarie un alleato di costo 3 o più (come Faramir, Thalion, Barbalbero o Gandalf) è il migliore dei risultati possibile, ma anche solo mettere in gioco un alleato a costo 2 è spesso sufficiente visto che stiamo anche riducendo la dimensione del nostro mazzo nel contempo. Inoltre poter rimescolare il proprio mazzo è a volte comodo per poter avere la possibilità di pescare prima delle carte importanti che sono state messe sul fondo del mazzo da Nori.
La Tempesta è Vicina (traduzione non ufficiale di The Storm Comes)**:** per quanto mi riguarda non avere bisogno di una corrispondenza delle risorse per il primo alleato che gioco ogni turno è un effetto molto utile per un mazzo BoF quindi questa ricerca secondaria è stata una facile scelta.

Stato del Gioco Usuale a Fine Partita

Questo è lo stato del gioco che cerco di realizzare nella maggior parte degli scenari:

1) Denethor con Scudo Gondoriano, Destriero Corazzato e Giaco di Mithril
2) Beravor con Coraggio Inaspettato
3) Glorfindel con Luce di Valinor, Lama del Guerriero (che potrebbe essere invece su Nori), Glamdring (che potrebbe essere invece su Nori), Asfaloth e Grampasso (per gestire agilmente gli effetti “scarta un aggregato che controlli”, ma potrebbe anche essere servito in inizio partita)
4) Beregond con Sovrintendente di Gondor, Scudo Gondoriano, Destriero Corazzato, Cintura Dorata, Canzone di Saggezza, Un Bastone in Fiamme e Thorongil per accedere alla sua versione di Spirito
5) Thalion è diventato un eroe visto che ci sono almeno 3 ricerche secondarie nel riquadro vittoria.
6) Nori è diventato un eroe grazie a Scudiero e ha la seconda copia di Coraggio Inaspettato per meglio consentire di ciclare delle carte. Ha anche solitamente Warrior Sword e/o Glamdring.
7) Il resto degli alleati sono in gioco mentre ciclo carte chiave come Una Prova di Volontà, Finta, Consiglio di Elrond e Gandalf grazie alla Risposta di Nori.