

TÁCTICAS DEFENSIVAS

Saludos maníacos de la táctica. Con este artículo comenzamos el estudio de las tácticas defensivas. Antes de analizar ningún plan de batalla en concreto veamos algunas consideraciones generales sobre la defensa:

En toda táctica defensiva se cede la iniciativa al rival, se permite que este, en principio, decida donde y cuando ataca y nosotros tratamos de responder al ataque enemigo. Esta cesión de la iniciativa es peligrosa, el rival en el despliegue elegirá donde ataca y durante la partida elegirá cuando hacerlo. Nosotros no podemos cubrir toda la mesa con nuestras tropas, y si le cedemos toda la iniciativa un rival inteligente concentrará muchos efectivos en una misma zona, donde nosotros seamos más débiles, y nos asaltará con rapidez, sin que el resto de ejército pueda venir a apoyar la zona atacada bien por que el rival amenace nuestro movimiento, bien porque no tengamos movilidad suficiente.

Por tanto ya estamos viendo que esta cesión de la iniciativa ha de ser relativa, tanto en el donde ataca como en el cuando ataca. Veamos por separado cada una de ellas.

1.- Cuando ataca:

En toda táctica defensiva debemos motivar que el rival ataque, si este no ataca indiscutiblemente es imposible hacer una defensa, por lo que nosotros deberemos tomar la iniciativa. Para incentivar el ataque enemigo debemos ser fuertes es dos armas esenciales para la defensa: La magia y el disparo. Siendo fuertes en ambos campos el rival sufre un fuerte castigo que le impedirá tomarse todo el tiempo del mundo para atacarnos cuando quiera, motivándole a atacar sin prepararse adecuadamente la posición, que es lo que nosotros queremos.

El problema al incluir magia y disparo es que dichas tropas son muy malas en combate, por lo que si invertimos muchos puntos en ellas nuestro ejército será débil en este aspecto. Debemos incluir la cantidad justa para que motive y dañe al ejército adversario, conservando a la vez un poder de combate apreciable por nuestra parte para dos funciones:

- a) Contraatacar al enemigo debilitado cuando este avance.
- b) Tomar incluso la iniciativa si el enemigo ha planteado una estrategia defensiva y es más fuerte en el duelo magia proyectiles.

Este equilibrio entre tropas defensivas y tropas ofensivas de combate es lo más difícil de realizar en las tácticas defensivas y una de las claves del éxito, y solo se obtiene a través de la práctica. A título meramente orientativo decir que el disparo y la magia formarán entre el 40% y 50% de los puntos disponibles estando el resto destinado al combate.

2.- Donde ataca:

En las tácticas defensivas hay un principio vital, que es la concentración del fuego. Es esencial concentrar **TODO** nuestro disparo y magia sobre la misma unidad cada turno hasta acabar con ella (o dejarla prácticamente inefectiva) antes de pasar a la siguiente. Lo peor que podemos hacer es picotear sobre distintas unidades, porque les restaremos un poco de fuerza pero todas seguirán siendo efectivas cuando se trabe el combate y nosotros, al haber incluido mucha magia y disparo, somos más débiles en este aspecto. Es mucho mejor eliminar unidad a unidad y para ello es necesaria la concentración de nuestro disparo y magia, es decir se debe poder disparar con todo al mismo punto de la mesa.

Hecha esta consideración debemos decir que nuestro disparo puede ser fijo o móvil.

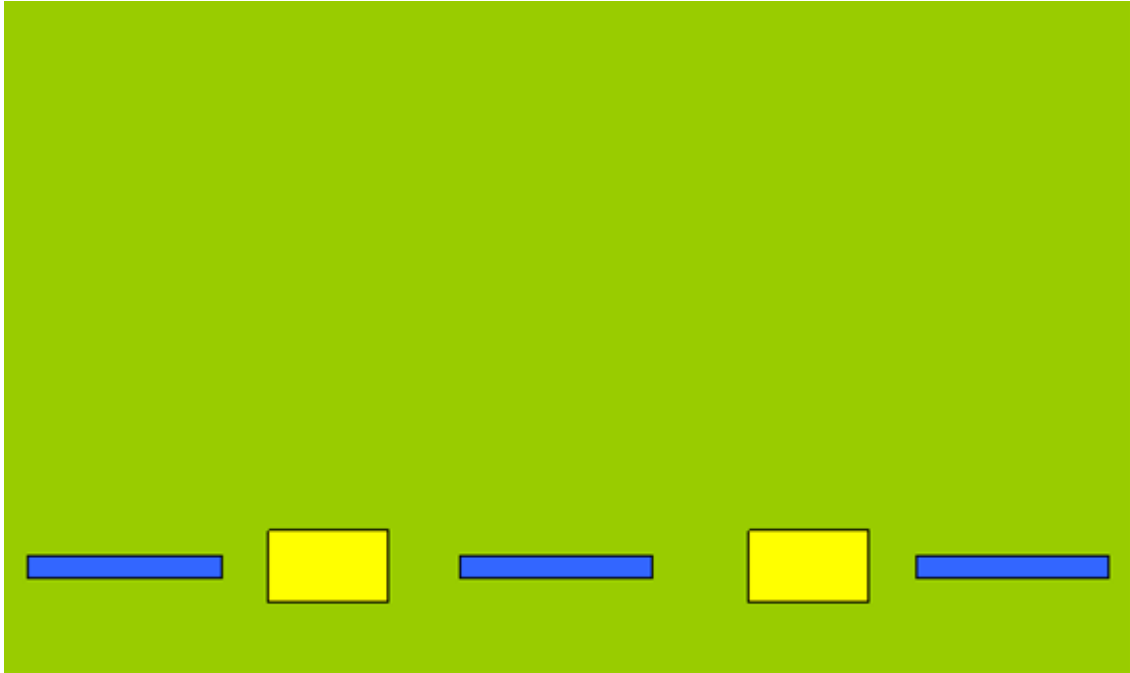
a) El disparo móvil nos permite movernos por la mesa y concentrar el disparo en el punto que nosotros queramos. Este tipo de disparo lo da la caballería ligera, los hostigadores y los magos montados a caballo o en monstruo. En este tipo de disparo, si configuramos también nuestro combate de una forma muy móvil, aunque seamos defensivos seremos nosotros los que tengamos la iniciativa y no el rival. Da igual donde el mueva, nosotros concentraremos nuestro disparo con la movilidad de nuestras tropas, huiremos de cualquier combate que no nos interese, y en los turnos últimos de la partida, una vez debilitado el rival, buscaremos aquellos combates que podamos ganar con ciertas garantías. Y podremos buscarlos porque nuestras tropas de combate son igual de móviles que las de disparo. Esto es lo que se llama la táctica difusa que estudiaremos en otro artículo, y que varias razas pueden hacer pero hay una que es la reina de ella: Los Elfos Silvanos. El problema de esta táctica es que las tropas que las realizan son muy caras (a excepción de los lagartos que con los Eslizones a ese precio son un chollo) por lo que suelen ser ejércitos muy pequeños y que a la vez son vulnerables a la magia y fuego rival.

b) El disparo fijo es más barato y bastante más potente que el móvil sin embargo tiene dos grandes defectos: En primer lugar en muchas ocasiones no cubre toda la mesa (piénsese en unos atronadores que cubren 60 cm del campo de batalla). En segundo lugar son tropas que no tienen movilidad para escapar de un rápido ataque enemigo (cuantas veces hemos visto varias formaciones de arcabuceros imperiales morir en el turno dos por el ataque de dos caballería de Bretonia).

De otra parte nuestro combate cuerpo a cuerpo, si no es muy móvil (en cuyo caso también será muy caro) tampoco puede cubrir toda la mesa pues el número de unidades es limitado.

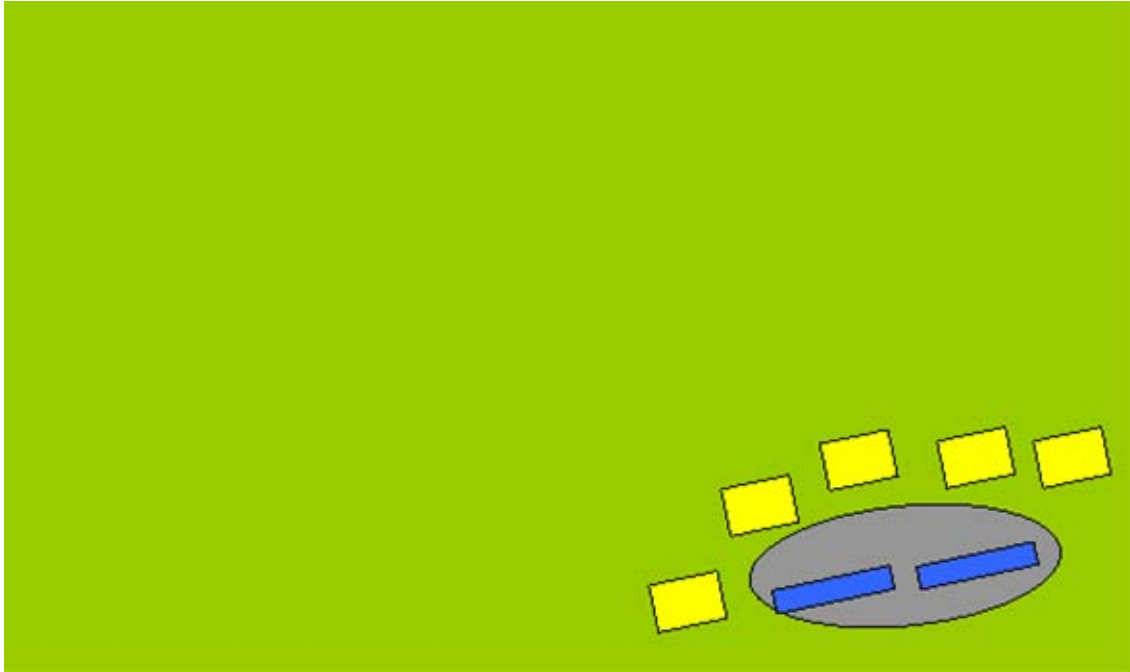
Ante estos problemas los jugadores han dado tres soluciones.

1.- La primera para mí nefasta es desplegar en toda la mesa intercalando unidades de disparo con unidades de combate que las protejan. Eso tiene un gravísimo defecto y es que las unidades de disparo al desplegar en toda la mesa no pueden concentrar el fuego, pues habrá zonas del tablero a las que unas unidades lleguen y otras no. El rival experimentado aprovechará de inmediato esta ventaja, y concentrará su ataque en el punto donde menos le podamos disparar, para acabar con las tropas de esa zona y luego encararse al resto del ejército.



En nuestro ejemplo las unidades azules son de disparo y las amarillas de combate. El disparo del flanco derecho, normalmente, no podrá alcanzar el flanco izquierdo, por lo que el rival podrá concentrar el ataque por aquí, donde solo está defendiendo un grupo de nuestras tropas de combate.

2.- La segunda solución trata de evitar el defecto anterior, y consiste en concentrar todo el ejército en un lado de la mesa, preferentemente sobre una colina, con las tropas de disparo sobre ella y las de combate defendiéndolas debajo de la colina alrededor de ellas. Es la clásica táctica del castillo que también estudiaremos en otro artículo. El problema es disponer de la escenografía adecuada para desplegar, pero es una táctica muy efectiva pues permite concentrar el fuego y el combate.

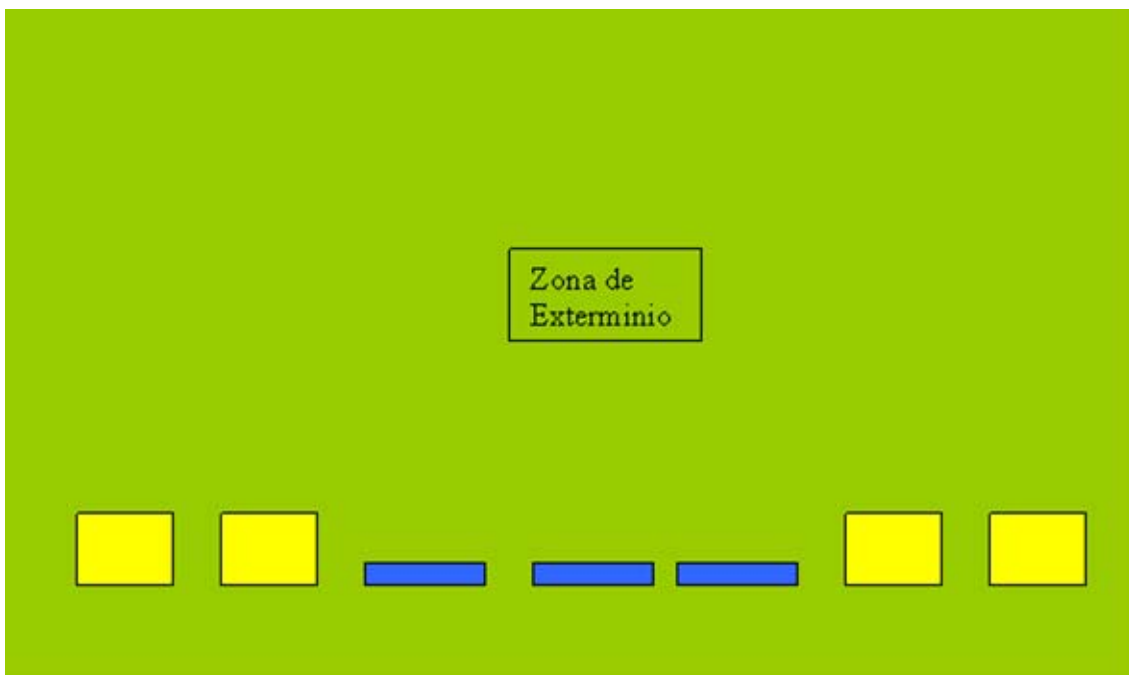


Aquí nuestro disparo (en azul) está agrupado en una colina, y nuestras unidades de combate (en amarillo) se encuentran desplegadas alrededor generando un castillo o defensa a ultranza. Esta táctica nos permite concentrar disparo y combate pero depende de la escenografía.

3.- La tercera solución es para mí la mejor: Consiste en crear una zona de exterminio donde se concentra todo nuestro fuego. En esta zona si el enemigo entra recibirá todo nuestro fuego concentrado, que es precisamente lo que nosotros queremos. Dentro de esta zona situamos unos hostigadores o unidad voladora que impida la marcha enemiga para así tener más tiempo para disparar. Cuando nos carguen o bien aguantamos y disparamos (si tenemos buenas posibilidades) o mejor aun huimos para que el rival falle la carga y le sigamos disparando. Nuestras tropas de combate están agrupadas en otras áreas de la mesa y se moverán para envolver y amenazar a las tropas que avanzan contra nuestro disparo.



O también



En estos dos ejemplos nuestro disparo, en azul, y nuestro combate, en amarillo, está agrupado, sea en uno o dos grupos como el segundo caso,

Pero también puede ocurrir que nuestro rival no entre en nuestra zona de exterminio, y entonces ¿Qué habremos ganado? Porque casi todo nuestro disparo está fuera de alcance... Pues hemos ganado la reducción de la mesa, la zona de exterminio ha podido cubrir media mesa, luego el ataque enemigo, lo normal es que venga por la otra media. Por tanto evitamos la ventaja del enemigo de ELEGIR POR DONDE ATACA de la que antes hablábamos, le obligamos a atacar por un punto, donde hemos concentrado todo nuestro combate cuerpo a cuerpo, el tiene que mover hasta allí todo su ejército, por lo que si ha desplegado en línea, que es lo normal, lo tendrá difícil si no es extremadamente móvil. Nosotros avanzamos con nuestras tropas de combate buscando trabar al rival antes de que concentre sus tropas. Mientras tanto nuestras tropas de proyectiles avanzan para tomar el cuadrante vacío del oponente que esta frente a ellas. Se trata de desorganizar al ejército enemigo, haciéndole hacer maniobras que no quiere realizar.

Otra consideración al disparo: Debemos distinguir entre disparo a corto alcance y disparo a largo alcance. El primero nos lo dan las tropas con un alcance de disparo medio, entre 60 y 75 cm. Estas son las tropas que debemos concentrar en el mismo lado de la mesa. El disparo a largo alcance lo dan las máquinas de guerra con largo rango de disparo. Éstas es mejor desplegarlas fuera de la zona de exterminio, pues con su alcance pueden igualmente concentrar fuego y además siguen amenazando otras zonas del campo de batalla. El emplazamiento clásico de cañones o lanzavirotes es el flanco contrario a la zona de exterminio, de forma que podamos coger de flanco a las unidades que ataquen aquella.

Por último hablemos un poco de los objetivos. En una táctica defensiva el segundo principio más importante es el de la ELECCIÓN DE OBJETIVOS. Cuantas veces hemos visto esos pobres arqueros disparar durante tres turnos a la caballería pesada enemiga para obtener una sola baja y muchas veces ni eso. Aquí debemos distinguir el disparo duro del disparo blando.

Disparo duro: Es aquel que tiene al menos F4 y poder de penetración (-2 a la armadura enemiga). Este disparo debe esencialmente concentrarse sobre las unidades fundamentales enemigas, de forma que las mermen considerablemente o incluso las destruyan. Las fundamentales enemigas son el alma de su ejército, suelen estar bien protegidas de armadura, por lo que si nuestro disparo es duro debemos ir a por ellas sin dudar.

Disparo blando: Es aquel que tiene menos fuerza o poder de penetración que el anterior. En este caso el blanco preferente ha de ser las tropas de apoyo enemigas, sus fundamentales tienen mucha armadura por lo que no les haremos mucho daño, sin embargo las unidades de apoyo son más frágiles y ese debe ser nuestro objetivo preferente. De este modo dejaremos en solitario las fundamentales enemigas, dando una gran ventaja a nuestro propio grupo de combate.

Estamos hablando del disparo más común de nuestro ejército, no se trata de disparar con una cosa a uno y con otra a otro, la primera prioridad es concentrar el fuego. De otra parte esto se dice con carácter general, por ejemplo si llevamos un ejército con poca armadura (por ejemplo altos elfos), y nos enfrentamos a un enemigo con un buen potencial de disparo, para nosotros lo prioritario es acabar con ese disparo que tanto daño nos puede hacer.

Vistos los problemas generales de la defensa estudiaremos en posteriores artículos las distintas tácticas defensivas. Espero que este aperitivo sobre la defensa haya sido de vuestro agrado, maníacos de la táctica.

Que los dados te sean propicios.



Daradriell