

El uso de la falange en los Refugios Elficos

Autor Elwë Singolo
sábado, 03 de noviembre de 2007

Elwë Singolo nos muestra en este artículo táctico cómo utilizar formaciones como la falange, en batallas con ejércitos de los Refugios élficos.

Para verlo pincha en [Leer Más](#).

Introducción

Los hábiles elfos, son los guerreros más disciplinados de toda la Tierra Media, son ancestrales, inmortales, dominan el arte de la guerra como la navegación, antaño, los mas numerosos y fuertes del mundo, eran una nación implacable, ahora, a finales de esta edad, son escasos en numero, pero no descansaran hasta revocar a Sauron su poder.

En este artículo veremos en profundidad el uso de la formación de falange aplicada a un ejército de refugios élficos.

Unidades

El requerimiento de unidades para formar una falange es de alto coste en puntos, la unidad básica a tener en cuenta para llevar a la victoria a los elfos con esta formación son los lanceros. Son los pilares del ejercito, sin ellos no hay victoria. En un ejercito de 800 puntos aproximadamente la lista ideal sería la siguiente:

Gil-Galad (145 puntos)

Capitán Elfo (80 puntos)- espada elfica, escudo y armadura pesada.

Capitán Elfo (80 puntos)- Arco élfico, armadura pesada.

20 Guerrero Elfo (220 puntos)- Lanza, armadura pesada y escudo

10 Guerrero Elfo (145 puntos)- espadas, escudos, armadura pesada y estandarte.

10 Guerrero Elfo (110 puntos)- Arcos, armadura pesada.

Total: 43 miniaturas, combinación perfecta para la falange.

Total puntos: 770

Elección de Héroe para manejar la Falange

La elección de un héroe para estas falanges es muy importante, pues de él depende que esta resista los ataques del enemigo. El héroe mas adecuado, es Gil Galad, es una maquina de matar en toda regla, muy potente y muy resistente, la mera presencia de este héroe en el campo causa terror al enemigo, cosa que favorece mucho a la falange. Otro héroe, no muy caro que puedes añadir es Celeborn, un guerrero muy útil, y con poderes mágicos, que ayudan a la tropa. Se puede incluir también al Caballero Elrond, un buen general de ejercito muy diestro y con mucho potencial para mantener la falange en orden.

La clave de la Formación

Toda la falange se centra en la defensa y los ataques de los guerreros, si la primera línea falla, la formación se desmorona y cae en desgracia. Esta formación implica poco numero de arqueros, pues se centra en el cuerpo a cuerpo. Pero los pocos que hay, hay que aprovecharlos al máximo. Basada en la antigua formación de la antigua Grecia, esta formación conforma un gran bloque de defensa y pura fuerza contra el enemigo, que tendrá que mandar sus numerosas tropas contra las defensas de los primeros nacidos.

Otras formas de falange

Se pueden incluir dos héroes en la falange, como por ejemplo a Círdan y a Gil Galad. Esto cubre una mayor cantidad de puntos y menor tropa, pero otorga mayor protección, ya que Círdan protege a los soldados de flechas y ésta, con el Alto Rey al frente, avanza sin peligro alguno matando a placer.

La tropas a utilizar

En la falange no cabe la posibilidad de meter caballería, ya que rompería su formato de lucha, Solo lanzas y espadas, con un pequeño grupo de arqueros, repasemos ahora las cualidades de estos soldados:

Lancero: Unidad de combate pesado para la falange, apoyados entre si, en doble línea, cada enemigo que se acerque recibirá dos ataques, difíciles de matar, difíciles de contener, los lanceros son la unidad mas preciada para la falange, sin ellos, seria el fin. Los lanceros elfos cuentan con escudos, lo que les proporciona una Defensa superior en combate cuerpo a cuerpo y la capacidad de usar la regla escudarse.

Espadachín: Todos los Elfos son grandes guerreros y su atributo de Combate de 6 basta para decidir un combate empatado contra cualquier enemigo. Son tropas necesarias para la falange , son el repuesto de las tropas caídas al frente, colocadas detrás de estas, podrán unirse a la primera línea de batalla en caso de perdidas sin tener que rodear o abrir la formación.

Arqueros: Pocos en numero y los mejores arqueros del juego, son tropas letales, pero su numero en la falange es reducido, aun así, al tener un grupo de 10 soldados, pueden causar graves bajas a los enemigos antes de llegar a entablar combate.

Formaciones de combate

Formación básica de la Falange:

La formación implica una línea recta capaz de parar a cualquier tipo de enemigo a pie, juntos, los lanceros y el Rey, forman una línea de dos ataques por cada miniatura, mas los disparos de los arqueros, su forma exacta sería la siguiente:

Todas las miniaturas se agruparían formando en filas (falange) con los lanceros en primera línea junto con los héroes más poderosos. Los espadachines por su parte irían situados a los flancos para hacer frente a cualquier ataque imprevisto. Por último el portaestandarte se situaría en retaguardia para alcanzar a todo el contingente.

Formación en rombo:

Esta formación es vital que se encuentren los lanceros apoyados al máximo por los laterales, mientras que en el frente dé la cara el héroe. El personaje más fuerte siempre en punta.

El esquema sería el siguiente:

El héroe más poderoso iría situado al frente seguido de los lanceros que conformarían la punta de lanza. Los demás héroes y el portaestandarte estarían posicionados en el centro de la formación, listos para actuar en cualquier punto. El resto de tropas se desplegarían en la formación.

Separación de tareas:

Estas pequeñas formaciones, están pensadas para dedicarse cada una especialmente a un objetivo determinado, este tipo de formaciones son muy útiles para el tipo de escenarios que requieren dividir el ejército para conseguir los objetivos de victoria. El aspecto básico sería el siguiente:

Estas formaciones estarían siempre dirigidas por un héroe, cada una de ellas contaría con un pequeño grupo de guerreros listo para actuar en cualquier punto del campo de batalla en función de los objetivos del escenario y el planteamiento del oponente.

≈ Gil Galad ≈

Listas compatibles con la formación

A continuación se muestran dos listas de ejército perfectamente compatibles con la formación en falange y todo lo explicado anteriormente, vamos a verlas:

Lista 1.

- Gil Galad : 145 puntos
- Círdan: 90 puntos
- 20 Guerreros Elfos con lanza y armadura pesada mas escudo 220 puntos
- 20 Guerreros Elfos con espada escudo y armadura pesada. 220 puntos
- 15 Guerreros Elfos con arco élfico, estandarte y armadura pesada. 200 puntos

Puntos: 775 N° miniaturas: 57

Lista 2.

- Elrond. 170 puntos
- 20 guerreros elfos con lanza escudo y armadura pesada. 220 puntos
- 20 guerreros elfos con espada elfica armadura pesada y escudo. 220 puntos
- 15 guerreros elfos con arco élfico, armadura pesada y estandarte. 200 puntos

Puntos: 755 N° miniaturas: 56

Uso de la Falange, formación básica

Las formaciones explicadas anteriormente son muy fáciles de usar, ya que simplemente es necesario colocar las miniaturas de una forma determinada que romperá los planes del enemigo. De todas formas, pondré el uso básico de la formación básica:

Como se explica, la formación simplemente tiene que avanzar y trabar combate contra todo aquello que lleve armas, plantarle cara con ira, y acabar con ello. El ataque de los arqueros, es muy especial, ya que tienes que dejar una línea de visión muy exacta frente a la tropa que se sitúa delante de ellos, para que puedan disparar.