

Los variags de Khand

Autor Sakarisei
jueves, 19 de enero de 2012

Sakarisei nos presenta en este artículo una serie de consejos tácticos para llevar los ejércitos de Khand a la victoria. Se incluyen listas de ejército y explicación de las distintas unidades que componen un ejército de Khand.

Para ver el artículo pulsa en [Leer Más](#).

INTRODUCCIÓN

Los variags de Khand, o mejor dicho, los juramentados de Khand. Pocas veces se ha visto a estos salvajes guerreros en los campos de batalla de la Tierra Media, luchando con una fiereza inigualable, saqueando todo lo que se encuentran en su camino. Sus jinetes son como sombras en el viento, atacando rápidamente con sus monturas hacia sus víctimas sin dejar señal de rastro, algo que impide al enemigo darse cuenta de la presencia de estos guerreros. Lo peor es que los khandianos son grandes mercenarios entre las filas de Mordor debido a un código de guerrero que premia la victoria en el combate por encima de todo. Por eso no es de extrañar que estos guerreros luchen con una fiereza inigualable entre los suyos.

A pesar de que antiguamente se les veía en raras ocasiones, con la llegada de La Guerra del Anillo, ya no será tan raro ver a estos guerreros luchando bajo sus estandartes clavados entre sus vestimentas, dirigidos por una cantidad inimaginable de reyes que gobiernan sus propios reinos.

ENTRADA A LA GUÍA

Esta guía de los Khandianos que presento en La Guerra del Anillo sirve para que el jugador pueda mover y dirigir un ejército de Khand sin miedo alguno. Muchos creen que este ejército no es útil debido a que más del 75% de los guerreros van con armas a dos manos. Aunque reconozco que llevar un -1 en la tirada para ganar al combate no es nada divertido (O puede que sí, quien sabe, *risas malélicas*), no es cierto de que usar este ejército sea inútil. Una buena combinación de guerreros y de caudillos (Junto a su rey) puede sorprender al enemigo en un abrir y cerrar de ojos. No importa cuantos khandianos te maten. El hecho es que tendrás tanta tropa y tanto poder que los héroes con nombre como Boromir puede caer incluso entre una horda de Khandianos bien dirigida por uno o dos caudillos. Aun así, voy a explicar paso a paso las unidades que dispone el ejército de Khand, incluyendo también a sus primos los mercenarios.

Los guerreros

Guerrero de Khand: Un guerrero de Khand es como un guerrero de Rohan con un arma a dos manos o con un arco según la elección del jugador. Al solo poder escoger entre arco y hacha a dos manos, debes incluir tantos arcos como sea posible (Sin sobrepasar el límite máximo) para poder golpear al enemigo a distancia y para poder apoyar sus hermanos que portan hachas a dos manos facilitando así el combate. Jugar con guerreros de Khand es prácticamente como jugar con una gran masa de Orcos. Si despliegas muchísima infantería acompañada con algunos caudillos dispondrás de una gran masa de guerreros que será un problema para cualquier enemigo, a pesar de que tienes que tener mucho cuidado con la caballería.

Jinetes de Khand: Se puede decir que los Jinetes de Khand son la unidad de caballería ligera más barata del juego. Esta unidad la puedes desplegar tantas veces como quieras. De hecho, unos 10 de ellos para partidas de 300-400 pts deberían valer para destrozar al enemigo. Ten en cuenta que aunque los jinetes de Khand van con arco como equipo estándar, solo puedes disparar el 33% de ellos. Por eso, escoge bien a tus objetivos si tienes intención de desgastar al enemigo mientras te preparas para las cargas.

Aurigas de Khand: Los áurigas de Khand, aunque caros, son la unidad perfecta para destruir la caballería enemiga. No importa que sea la Guardia Real de Rohan o los caballeros de Dol Amroth. Si estos aurigas ganan el combate al cargar contra la caballería, los caballos desaparecen del campo de batalla y tendrás el doble de ataques, ¡Con un +1 al herir!

También los áurigas de Khand pueden hacer el trabajo de desgastar al enemigo, incluso mejor. Moverse totalmente y aun así disparar, es una ventaja de la que únicamente tiene este ejército. No obstante, ¡Que no te maten al jinete o perderás los efectos del carro!

Mercenarios: Los mercenarios son una fuerza poco recomendable para meterlos en un ejército de Khand. Aunque tengan más combate que sus antiguos camaradas de Khand, su poco valor y su posibilidad de largarse del combate antes de desplegarlos hace que un jugador de la oscuridad se lo piense dos veces antes de incluir a estos guerreros. De hecho, no deberías contar con más de 10 guerreros ya que por cada 5 guerreros que tengas, lo más seguro es que uno de ellos se esfume del campo de batalla con su sabroso soborno.

Los héroes:

Caudillos de Khand: Son los únicos héroes que tienes como jugador de Khand, y los que debes desplegar en un ejército de Khand. Armados con espadas élficas, pueden portar arco sin ningún problema. La presencia de caudillos es imprescindible tanto a pie como a caballo. No olvides que un caudillo ayuda mucho a los guerreros khandianos con hachas a dos manos. También ayuda a la caballería para poder llevar a cabo movimientos heroicos con la mera intención de cargarlos. Con caudillos puedes enfrentarte perfectamente a los capitanes normales, pero no a los héroes con nombre. Si únicamente vas con caudillos de Khand, despliega dos o tres, y luego júntalos para después tratar de acabar con ese destructor héroe con nombre.

Rey de Khand: Se trata de una unidad a la que se la puede considerar como la unidad estrella. De todos los reyes se puede decir que es de los caros, pero su coste merece mucho la pena. Un estandarte gratis para los khandianos y un punto de defensa adicional (Y nada de armadura pesada, solo armadura normal) ayuda mucho a tu ejército de Khand. De hecho, aunque un caudillo puede montarse en un carro, el Rey es quien tiene mejor esa opción puesto que ayuda a sus hermanos aurigas a acabar con el enemigo. También es una gran opción desplegarlo a pie, para así ayudar a los guerreros que van con hachas a dos manos.

Caudillos mercenarios: Se puede decir que esto lo hereda de sus seguidores los mercenarios estándares. Solo que no debes declarar como general del ejército a un caudillo mercenario. Pues si pierdes al caudillo mercenario nada más comenzar el despliegue, podría ser considerado como una derrota indiscutible.

Ahora que sabemos como son los guerreros que componen esta facción de la oscuridad pasamos a las listas, a explicar paso a paso las combinaciones que se pueden hacer.

LISTAS DE KHANDIANOS

300 ptos, límite de 25 miniaturas

Héroes de la oscuridad

1 Caudillo de Khand (Líder de ejército): 50 ptos

2 Caudillo de Khand: 100 ptos

Guerreros de la oscuridad

14 guerreros con hachas a dos manos: 98 ptos

7 guerreros con arco: 49 ptos

Nº de miniaturas: 24

Arcos: 33%

Héroes: 3

Ptos de poder: 6

Total: 297 ptos

Explicación: En este ejército, rozando casi el límite de guerreros, tienes un potente choque de impacto debido a la cantidad de puntos de poder que tienes. Con el poder del que dispones, haz una masa con esos guerreros con hachas a dos manos mientras los apoyas con los arqueros, estando si se puede a pocos centímetros del grueso del ejército. Con este cuadro, los caudillos (los círculos morados) están colocados en una formación recomendable para así dar un mayor rendimiento a los guerreros de este ejército.

Incluso si se jugara a una partida de 300 ptos sin ningún tipo de límite en miniaturas, lo mejor es que tengas muchos

puntos de poder y mucho movimiento para destruir al adversario.

Lista de Khandianos 300 ptos con carro, sin límite de miniaturas

Héroes de la oscuridad

1 Caudillo de Khand (Líder de ejército): 50 ptos

1 Caudillo de Khand: 50 ptos

Guerreros de la oscuridad

1 Áuriga con arco: 26 ptos

16 Guerreros con hachas a dos manos: 112 ptos

8 Guerreros con arco: 56 ptos

Explicación: En este caso, a cambio de un héroe menos e la lista, disponemos de más carne de cañón y de un auriga para así desatar la ira de los carros de Khand de nuestros enemigos. En esta foto, podrás ver donde debe de ir el carro (El círculo naranja).

Lista de 300 ptos, con caballería

Héroes de la oscuridad

1 Caudillo de Khand a caballo: 60 ptos (Líder de ejército)

1 Caudillo de Khand: 50 ptos

Guerreros de la oscuridad

14 Guerreros de Khand con hachas a dos manos: 98 ptos

8 Jinetes de Khand: 88 ptos

Explicación: En el caso de este ejército contamos con una buena masa de guerreros con hachas a dos manos y luego, otra masa de jinetes de Khand, ambos acompañados de sus caudillos. Debería ser suficiente para llevar a cabo la estrategia del yunque y el martillo. Aun así, ¡Mucho cuidado con las armaduras pesadas con escudos y con las unidades de élite! Pues tu ejército podrá aguantar algo contra ellos pero no lo suficiente como para detener a Guardias Reales de Rohan o similares.

Lista mixta de Khand a 300 ptos:

Héroes de la oscuridad

1 Rey de Khand con arco en carro Khandiano: 120 ptos (Líder de ejército)

Guerreros de la oscuridad

3 Carros khandianos: 75 ptos

9 Jinetes de Khand: 99 ptos

Explicación: Esta lista de Khand es sin duda de las más móviles que hay en el juego. A pesar de que no se dispone de mucho disparo debido al 33% de guerreros que pueden disparar los arcos su objetivo principal será destruir en primer lugar a la caballería enemiga. Los jinetes de Khand jugarían el papel de carne de cañón que pueden marear a los mejores jinetes de Rohan o Dol Amroth. Mientras los jinetes marean a la caballería enemiga, los carros se encargarían de destruirlos o diezmarlos hasta el extremo de que los supervivientes puedan ser cazados por nuestros propios jinetes.

Para esta lista los carros deberían ir pegados al Rey. Su regla comandante presente ofrece una oportunidad de oro a estos guerreros que sufren un -1 al ganar el combate por el tema de las armas a dos manos. En este caso, aunque no puedo ofrecer un despliegue fijo, al menos debéis de pensar bastante cómo llevar a cabo el tema del despliegue de un ejército muy móvil salvo para el terreno difícil y ciertos vados.

En la siguiente imagen puedes ver más o menos una colocación fija de los carros para así poder aprovechar por completo el efecto de estandarte de los carros Khandianos. El tema de los jinetes, a pesar de que falta uno, deberás decidir donde colocarlos.

Lista a 500 ptos, lista genérica

Héroes de la oscuridad

1 Rey de Khand con arco en carro Khandiano: 120 ptos (Líder de ejército)

1 Caudillo de Khand con arco a caballo: 65 ptos

Guerreros de la oscuridad

3 Carros de Khand con arco: 78 ptos

8 Jinetes de Khand: 88 ptos

21 Guerreros de Khand con hachas a dos manos: 144 ptos

Explicación: Esta lista de Khand la considero genérica por llevar un poco de todo. En esta lista tienes un héroe para cada situación. Es decir, uno para los carros, otro para los jinetes y otro para los guerreros. La gran masa que tiene de infantería es más que suficiente para intentar despistar al enemigo mientras tú con los jinetes y los carros te dedicas a lanzar como un total de 10 disparos de 11 de los que tienes en total, excluyendo a los héroes, que no cuentan para el 33%.

La infantería de Khand debería de estar en un bloque de 7x3 para intentar rodear falanges completas o, en caso de que te superen en número, buscar siempre entretener a los guerreros y luego rematarlos con tu poderosa caballería.

A pesar de que aquí no muestro una imagen porque sería más o menos repetir lo mismo que hemos visto antes, digamos que toda la caballería con su caudillo será la que avance por el flanco. La infantería siempre al frente en el centro y el bloque de carros con su rey donde prefieras (siempre escogido con mucho cuidado)

Lista 500 ptos, Moria versión 2

Héroes de la oscuridad

1 Rey de Khand: 85 ptos (Líder de ejército)

2 Caudillo de Khand: 100 ptos

Guerreros de la oscuridad

30 Guerreros de Khand con hachas a dos manos: 210 ptos

15 Guerreros de Khand con arco: 105 ptos

Explicación: Esta lista es la que se puede usar como una lista de Moria, pero en una versión de Khandianos con hachas a dos manos y con dos caudillos y reyes que pueden dar mucho apoyo a este ejército. Casi 50 miniaturas y 6 puntos de poder, hay que juntar todo ese bloque de guerreros. A pesar de que el adversario tendrá ventaja en el combate cuerpo a cuerpo contra los guerreros con hachas a dos manos, podrás superar en número al enemigo.

Con este ejército no tienes que preocuparte de grandes masas de hobbits o de rohirrim a pie. Solo tienes que tener mucho cuidado con la caballería, y saber rodearla bien con tus caudillos para que, usando los puntos de poder de manera adecuada, causar grandes estragos al enemigo. No importa cuantos khandianos te maten. Mientras tengas al rey y a tu par de caudillos que protegerán con mucho gusto al Rey. Recuerda que los guerreros con arco son más rentables que los guerreros con hachas a dos manos para defender posiciones.

Este ejército es recomendable para alguien que le guste desplegar muchísima carne de cañón y con tres héroes que se hacen cualquier cosa si se les mueve bien, pero no para alguien que quiera desplazarse muy rápidamente ni disparar en condiciones. Aun así, si ves que el Rey no te convence en esta lista, usa los puntos del Rey y de cuatro khandianos (Dos con hachas a dos manos y dos con arco) para poder meter dos caudillos khandianos adicionales.

EN CONCLUSIÓN

Como se ha podido observar, un ejército de Khand es un ejército que desgraciadamente solo tiene tres tipos de tropa y dos tipos de héroes. Además es uno de los ejércitos con el atributo de defensa más bajo del juego y en el que siempre estarás obligado a meter algunos arqueros para apoyar al grueso de tu infantería.

Aun así, este ejército es bastante divertido. No tienes falanges, no tienes unidades de élite, pero tienes una cosa de la que ningún otro ejército tiene ¡carros!. Los carros son un tipo de tropa que podríamos considerar como casi obligatorio. Al ser monturas monstruosas la caballería enemiga no gana dados al cargar contra ellos ¡Pero tú si ganas dados

adicionales contra la caballería!. Además, el majo del Rey de Khand potencia la habilidad de tus guerreros con su efecto estandarte, incluso para los mercenarios que reclutes como aliados.
Hablando de mercenarios, se puede decir que un ejército de mercenarios es idéntico al de un ejército de Khand normal. Solo ten en cuenta que los mercenarios se te pueden ir del escenario nada más comenzar la partida, algo desagradable si has introducido a más de diez por el tema de tener un punto más de combate pero uno menos de valor.

Espero que este artículo os guste mucho, y que algunos de los miembros de La Guerra del Anillo se motiven en hacerse un ejército de Khand