

# Consejos y tácticas para ejércitos de Gondor

Autor Lorring  
viernes, 08 de junio de 2007

En este artículo Lorring nos da algunos consejos y tácticas generales para manejar nuestros ejércitos de Gondor y algunos de sus aliados.

Para verlo pincha en [Leer Más](#).

En éste artículo táctico encontraréis una serie de tácticas y consejos que pueden resultar útiles para utilizar con ejércitos de Gondor. Además analizaremos cada uno de los héroes y tropas que forman el ejército. Por último propondremos algunos ejemplos de listas de ejércitos para utilizar en nuestras partidas a 600 puntos.

## TÁCTICAS Y FORMACIONES

**Bloque de escudos:** Consiste en hacer una resistente formación de soldados con escudo en la primera línea del frente y soldados con lanza y escudo justo detrás intercalando algún capitán con escudo para darle más fuerza al bloque. En esta táctica, es recomendable utilizar guerreros de Minas Tirith, por su bajo coste en puntos y su buen atributo de defensa. Es la táctica más común en los ejércitos de Gondor, muy útil.

**Disparo y apoyo:** A cualquier sirviente de la oscuridad le molestaría encontrarse con oponentes de combate 4 después de haber rodeado al rival. Bien, pues ésta táctica consiste en darles precisamente eso. Para llevarla a cabo es necesario colocar un grupo de montaraces equipados con lanza detrás o a los flancos de la fuerza principal formada por guerreros de Minas Tirith principalmente. Incluir a los montaraces en lugar de arqueros de Minas Tirith además nos proporcionará mejores resultados en la fase de disparo, ideal para mermar las fuerzas rivales antes del combate cuerpo a cuerpo.

También es importante incluir en las primeras filas de la fuerza principal a varios Guardias del Patio del Manantial ya que aguantan más el combate que un guerrero de Minas Tirith y retarda la entrada en combate cuerpo a cuerpo de los montaraces. La defensa 4 de los montaraces los hace muy vulnerables al cuerpo a cuerpo por tanto hay que protegerlos lo máximo posible para que no acaben con ellos rápidamente.

Esta táctica es útil contra cualquier ejército enemigo.

**Entretener y... ¡Zas!:** Esta consiste en coger dos reducidos grupos de jinetes y cargar a los guerreros enemigos situados en ambos flancos. Con la previsible victoria en la carga, especialmente si los guerreros rivales no son especialmente fuertes, puedes lograr rodear el grueso principal del ejército enemigo rápidamente. Para utilizar esta táctica necesitarás disponer de héroes y guerreros que aguanten el tipo en el centro mientras la caballería hace su trabajo por los extremos. Viene bien contra ejércitos que no disponen de caballería, como por ejemplo una formación de uruk-hais.

**Frente a frente y ataque por el flanco:** Consiste en hacer chocar el frente del grueso de las tropas a pie con la fuerza principal del ejército enemigo mientras se utiliza la caballería para cargar por uno de los flancos mientras los frentes están trabados. La caballería liderada por tu héroe se dedicaría a atacar a los lanceros enemigos situados en la segunda fila para que los de la primera no dispongan de apoyos en sus combates.

Esta táctica es mejor contra ejércitos de Mordor, Moria y Harad.

## ANÁLISIS DEL EJÉRCITO

### HÉROES DE GONDOR

**Capitanes:** Los capitanes de Gondor son sin duda, si no indispensables, muy importantes para un ejército de Minas Tirith. Su alto nivel de defensa, su gran capacidad de eliminar guerreros comunes y sobre todo sus dos puntos de poder, los convierten en piezas vitales para un ejército de Gondor.

**Damrod:** Damrod es un buen héroe principalmente por su buena relación de coste en puntos - atributos. Su punto de poder puede darte ese movimiento o disparo heroico que tanto se necesita en ocasiones.

**Beregond:** Héroe muy similar a Damrod, la única diferencia es su punto más de defensa y un arco largo que hacen que cueste 5 punto más que el montaraz. Además dispone de la regla especial Escolta muy útil en los últimos momentos de la batalla cuando ambos bandos están al límite.

**Denethor:** Dentehor es el senescal de Gondor y el padre de Boromir y Faramir, por eso hace aprecio de un buen atributo de combate. Éste héroe tiene un punto muy bueno y es su bajo coste en puntos (30), pero tiene dos puntos malos: su baja defensa 5 que lo hacen un poco vulnerable contra héroes enemigos y el otros sus accesos de locura que lo hacen imprevisible en cualquier batalla. Su valor elevado hacen que éste no ocurra demasiadas veces por regla general y puede seguir manteniendo a tus soldados unidos.

**Faramir:** Hijo menor del senescal y heredero de Gondor tras la muerte de su hermano mayor. Faramir es un héroe muy versátil que puede realizar tres funciones dentro del ejército. La primera es asumir el mando del grupo de montaraces con su buen manejo del arco. Al estar con el grupo de disparo será necesaria la presencia de al menos otro héroe liderando la fuerza principal. La segunda función es precisamente comandar el grueso principal de la infantería equipándose con armadura pesada. La tercera sería dirigir al grupo de caballería equipado también con armadura pesada y montado a caballo. Si se le equipa también con una lanza de caballería se convierte en un poderoso comandante de tu fuerza.

**Boromir de Gondor:** Es un gran héroe tanto por sus atributos como por su equilibrado coste en puntos (105). Además posee el temible Cuerno de Gondor capaz de dar la vuelta a un combate difícil. El no tener puntos de destino lo hacen un héroe vulnerable a las situaciones más críticas de inferioridad numérica y a los disparos de ballesta.

**Boromir Capitán de la Torre Blanca:** Se trata sin duda alguna de uno de los mejores héroes de toda la Tierra Media. Montarle a caballo y equiparle con escudo y lanza de caballería lo convierten en una auténtica máquina de matar y un perfecto general para tus tropas. Sus 6 puntos de poder y el cuerno de Gondor son otras dos razones más para incluirle en tu lista. Para partidas más grandes con mayor número de puntos por ejército puedes equiparle también con el estandarte de Minas Tirith para hacer más sólida tu formación de guerreros de Minas Tirith.

**Aragorn Rey Elessar:** ¿Quién no conoce a éste héroe? Aragorn es otra máquina de matar, por desgracia su elevado valor en puntos lo descartan casi por completo de las listas a 600 puntos ya que prácticamente se come la mitad de los puntos de todo el ejército.

**Gandalf el blanco:** Gandalf es un gran héroe y buena baza para los hombres de Gondor: buenos poderes mágicos, fuerza 4, Sombragris... el único punto malo es su elevado coste en puntos que lo hacen inviable para un ejército estándar de 600 puntos.

**Madril:** El bajo coste en puntos de este héroe y los buenos atributos lo convierten en una buena opción para liderar a tu grupo de montaraces. Además dispone de una regla especial que te puede venir muy bien en determinados escenarios. Por el mismo coste en puntos que un capitán tienes tres puntos de poder (uno más que un capitán normal) lo que puede resultar clave en muchas situaciones.

**Cirion:** Muy parecido al anterior ya que tiene prácticamente los mismos atributos que Madril. La única diferencia es el mayor valor de éste que te vendrá especialmente bien para hacer frente a las bestias de la Oscuridad.

## HÉROES DE DOL AMROTH

**Príncipe Imrahil:** El Príncipe Imrahil es el señor de Dol Amroth sin lugar a dudas una de las mejores opciones para comandar una fuerza combinada de Gondor y Dol Amroth. Si le montas a caballo y le apoyas con un puñado de caballeros del cisne tendrás una fuerza perfecta para destrozar los flancos enemigos.

El bajo coste en relación a los atributos que tiene lo hacen bastante recomendable.

**Capitanes de Dol Amroth:** Su elevado atributo de combate y su gran defensa los hace indispensables para liderar un buen contingente de guerreros del Cisne. Además dispone (como todos los guerreros de Dol Amroth) de la regla especial ¡ Dol Amroth por Gondor! lo que te ahorrará colocar un estandarte si en la lista ya va Imrahil.

## HÉROES DE LA SEGUNDA EDAD

**Elendil:** Por 170 puntos tienes un héroe equipado con escudo con un atributo de combate suficiente para empatar e incluso ganar a un troll. Al estar equipado con la espada Narsil puede efectuar un combate heroico por turno sin gastar un punto de poder adicional, igual que ocurre con Aragorn. Un héroe magnifico para comandar nuestras fuerzas de Númenor.

Isildur: Los 100 puntos que vale éste héroe bien lo merecen ya que tiene unos atributos prácticamente iguales a los de Elendil por 65 puntos menos. Si lo equipamos con escudo y lo montamos a caballo, por 15 puntos más tenemos un perfecto comandante para nuestras fuerzas.

## SOLDADOS DE GONDOR

Guerrero de Minas Tirith: Los guerreros de Minas Tirith son sin duda alguna los guerreros de la Luz más resistentes dentro de los puntos que ocupan. La variedad de armas con las que pueden equiparse los convierte en una fuerza muy versátil con infinidad de posibilidades. Una de las mejores opciones es equipar un gran número de guerreros con lanza y escudo obteniendo así una falange de 2 ataques con defensa 6.

Montaraces: Se trata de los mejores arqueros de los que puede disponer un general de Gondor. El alto atributo de combate y disparo y la posibilidad de equiparse con lanza sumado a su bajo coste en puntos los hace casi obligatorios en una lista. El único inconveniente es su baja defensa, habrá por tanto que evitar que entren en combate directo siempre que sea posible.

Veteranos de Osgiliath: Los veteranos de Osgiliath constituyen una evolución del guerrero de Minas Tirith estándar ya que sus atributos son prácticamente los mismos a éstos salvo su grado de valor que asciende a 4. Una de las mejores maneras de usarlos es colocarlos cerca de algún héroe importante como Boromir o Faramir, verás que así el rival prácticamente no gana ni un sólo combate.

Caballeros de Minas Tirith: Conforman el grueso de caballería del ejército de Gondor. Por 13 puntos tienes un guerrero de Minas Tirith montado a caballo armado con una poderosa lanza de caballería con la que destriparás a tus enemigos.

Guardias de la ciudadela: Por 8 puntos, tendrás un guerrero de combate 4 y la regla especial escolta, pero lo mejor es que por 2 puntos más le puedes equipar con ese arco largo con el que eliminarás guerreros enemigos de defensa 5 con mucha más facilidad. Otra opción es equiparlos con lanza y situarlo entre la primera o segunda fila del frente, combatiendo al enemigo o apoyando a otros guerreros en apuros.

Guardia del Patio del Manantial: Estos guerreros constituyen una de las mejores, si no la mejor, fuerzas de combate de élite de todo el ejército. Disponen además de una elevada defensa 6 mejorable a 7 si los equipas con escudo, toda una roca. Además de eso tienen la regla especial "escolta" que hará que duren hasta el final de la partida, gracias también a su altísima defensa. Muy recomendables.

## COMBATIENTES DE DOL AMROTH

Caballero de Dol Amroth: Aunque resulten un poco caros en puntos equipados con todo (en total 19 puntos cada jinete) constituyen una de las caballerías más potentes del juego. Si los situas con el Príncipe Imrahil a caballo tendrás una fuerza de choque muy difícil de parar para los sirvientes de la Oscuridad.

De igual forma Guerreros de Dol Amroth: Los guerreros de Dol Amroth a pie también resultan algo caros en puntos, pero esto es por su alto atributo de combate. Si se les equipa con escudo alcanzan la defensa 6 que les permitirá aguantar muchos más combates en la primera línea que es donde deben estar situados.

Al mismo tiempo resulta fácil conseguir estos guerreros físicamente convirtiendo a los Guerreros de Minas Tirith de plástico. Con algunos detalles de masilla y el escudo de color azul puedes disponer de guerreros de Dol Amroth perfectamente equipados.

## GUERREROS DE LA SEGUNDA EDAD

Guerrero de Númenor: Son unos de los mejores soldados de la Luz dado su bajo coste en puntos y su alto atributo de combate. Estas cualidades los hacen letales en el combate cuerpo a cuerpo. Además también pueden equiparse con arco convirtiéndose en arqueros. La única pega que se les puede achacar es su baja defensa de serie: 4.

## EJEMPLOS DE LISTAS A 600 PUNTOS:

En este apartado os muestro algunos ejemplos de listas a 600 puntos que pueden ser utilizadas en vuestras partidas o torneos.

#### Lista 1

- Faramir con armadura pesada, caballo y lanza de caballería (90 puntos)
  - 2 Capitanes de Minas Tirith con escudo (110 puntos)
  - Beregon (25 puntos)
  - 10 Guardias de la Ciudadela con arco largo (100 puntos)
  - 3 Guardias del Patio del Manantial con escudo (33 puntos)
  - 10 Guerreros de Minas Tirith con escudo (80 puntos)
  - 12 Guerreros de Minas Tirith con lanza y escudo (108 puntos)
  - 4 Caballeros de Minas Tirith (3 de ellos con escudo) (55 puntos)
- TOTAL 599 puntos (8 puntos de poder) - 43 miniaturas.

Con esta lista lo recomendable es aprovechar la gran potencia de disparo que tiene, mermar al enemigo y cargar con los caballeros por uno de los flancos. Los dos guerreros de Minas Tirith con lanza sobrantes de la formación sirven para colocar a los capitanes dentro de la misma con un apoyo más.

#### Lista 2

- Boromir Capitán de la Torre Blanca con caballo, escudo y lanza de caballería. (195 puntos)
  - Madril (55 puntos)
  - 11 Montaraces (88 puntos)
  - 5 Caballeros de Minas Tirith con escudo (70 puntos)
  - 11 Guerreros de Minas Tirith con escudo (88 puntos)
  - 11 Guerreros de Minas Tirith con lanza y escudo (99 puntos)
- TOTAL 595 puntos (9 puntos de poder) - 40 miniaturas.

Al igual que la anterior esta lista están pensada para aprovechar los disparos de los montaraces antes del combate (principalmente lanceros enemigos). Una vez llegado el combate cuerpo a cuerpo el grueso de la infantería debería aprovechar esa falta de apoyos enemigos para ganar los combates.

#### CONCLUSIÓN

Creo que Gondor es el ejército de la Luz con más variedad y opciones de ganar en una batalla ya que siempre tendrás muchos puntos de poder y buenos disparos, ya sea por fuerza o precisión. Tienen también un coste en puntos razonable y una movilidad alta, ya que su ejército siempre tendrá para mí los mejores caballeros del juego en relación con sus atributos y su equipamiento el coste en puntos. Los únicos ejércitos que se le pueden medir son: Mordor, Isengard, Elfos y hombres del este.

Espero que os haya gustado y que lo hayáis pasado bien leyéndolo.  
Andrés (Lorrington).