



## COSTRUIRE UN ESERCITO

### Design principles

Le armate NON sono segrete.

In una campagna militare del 41 millennio, si può nascondere un uomo, non il movimento di decine di carri, centinaia di fanti, e ciclopici titani.

Immaginate il Generale massimo (*ovvero voi:o*) delle forze che guiderete, quando dovrà scegliere, tra le sue risorse, quelle che porterà sul teatro di guerra come forza d'invasione per iniziare una campagna militare.

Cosa mettere in campo? Divisioni corazzate, artiglieria, armi pesanti, fiumi di fanteria e gli inarrestabili titani. Ogni pezzo della scacchiera si dispone davanti, quale tassello di un mosaico più grande. Ma analizziamo i vari aspetti di una guerra, partendo dalla base, ovvero dal primo territorio, quello da cui partiranno tutte le armate.

#### LA BASE.

La base è un territorio che dovrà essere difeso, anche se pare strano in un primo momento, ma quando le varie armate si allontaneranno dalla base per iniziare la loro conquista, c'è il rischio che la base resti sguarnita... ed una base sguarnita, è una facilissima preda per un'armata aviotrasportata, o tunnellers, che con una sola azione può senza troppi rischi impadronirsi del vostro territorio più prezioso.

L'armata che dovrà difendere la base, dovrà contenere numerose formazioni di fanteria, intorno ai 40, 50 modelli, per riempire per bene tutta la cinta muraria. Dovrà poi avere un po' d'artiglieria, o di armi pesanti, convenzionalmente con la fazione che la difende, e la possibilità di poter sferrare qualche sortita con truppe adatte allo scopo. Un'armata, dunque, sarà saggio che stazioni alla base, in ordine di "**Resisti e Difendi**", ovvero tutta in overwatch, pronta a difendersi da attacchi lampo dai cieli, o dal sottosuolo. Quanto grande dev'essere quest'armata, tuttavia, dipende dalla scelta di ogni singolo Generale massimo.

## **TERRITORI CARDINALI, COSTRUZIONE DI STRONGHOLD E LORO DIFESA.**

Progettare un'invasione su larga scala, vuol dire anche prevedere un punto d'arresto, e di consolidamento. Non è detto che un'invasione sia costellata sempre da gloriose vittorie, e basta qualche mal parata o qualche vittoria di pirro, per sfaldare come onde sugli scogli quella che in principio pareva un'inarrestabile marcia di vittoria.

Potrà capitare, che certi territori, nei vostri piani, siano territori di consolidamento, dove se non è già presente uno stronghold, abbiamo voglia di costruirne uno voi.

Ricordo che lo stronghold da accesso ad una partita di difesa, molto simile a quella della base.

Inoltre, lo stronghold conta come la base per la riparazione delle war engine, e le nuove armate che farete in corso della campagna militare, potranno partire se lo desiderate, direttamente da uno dei vostri stronghold ancora in possesso. Immaginate una legione di titani che combatte nei pressi di un proprio stronghold, con la possibilità di poter effettuare l'ordine "riorganizzare" e recuperare moltissimi dei loro punti struttura persi. (vedere tabella delle azioni armate)

Ogni altra considerazione fatta per la difesa della base, riguardo all'armata che la dovrebbe presidiare, è valida tale e quale anche per lo stronghold.

Tuttavia si sa, i casi della guerra sono tanti, e i venti della fortuna talvolta possono girare in modo così imprevedibile, che potrà capitare benissimo che una armata lasciata in "Resisti e Difendi" a difesa di uno stronghold, debba vedersi costretta ad abbandonare il forte per raggiungere qualche altra imminente priorità.

Ciononostante, mi preme portare all'attenzione quanto sia importante salvaguardare il proprio forte con una armata, un'armata che può dirsi sufficiente quando sta tra i 2.500 – 4.000 punti (eh! Poi dipende da chi si presenta alle porte di Minas Tirith, ovviamente)

## **ARMATE STANDARD.**

Per armate standard, si intende quelle armate mediamente appiedate, o comunque che non hanno una velocità minima di 30cm, e sono generalmente la maggior parte delle armate.

La loro efficacia nel campo conta sicuramente più sui numeri, che non nella rapidità di ridispiegamento. Sono armate lente, e costanti. Una legione di titani, una legione d'acciaio con all'interno shadowword, leviathan, un warlord; sono armate miste dall'alto potenziale offensivo e difensivo, e generalmente molto eclettiche in battaglia.

Generalmente, non ha gran senso creare un'armata standard di piccole dimensioni, essendo, almeno nei piani di chi le crea, quelle armate che dovranno subire il massimo delle perdite, per poi alla prima occasione riorganizzarsi e tornare il prima possibile a pieno regime in battaglia. Tuttavia, le vie tattiche sono molte, e non è escluso che anche un'armata standard di 1.500 – 2.000 punti non debba avere il suo ruolo all'interno di una campagna militare.

## **ARMATE BLITZKRIEG.**

Possiamo definire un'armata blitzkrieg un'armata completamente montata su veicoli che gli garantiscono un minimo di 30 cm di movimento.

Questo tipo di armata, può fare fino a 2 movimenti, e può effettuare anche l'azione "MORDI E FUGGI", ovvero invadere un territorio, combattere la propria battaglia, e se ne esce vincitrice, ritornare su un suo territorio.

I vantaggi di una simile armata sono chiari, già nelle prime fasi iniziali del gioco, con una singola azione un'armata blitzkrieg può occupare 2 territori, invece che 1. La sua capacità di movimento, poi in generale, la rende sicuramente una spina sul fianco per i progetti d'invasione avversaria.

Come e quando un Generale massimo voglia avvalersi di un'armata di questo tipo, dipende sempre dal tipo di approccio che si vuole dare all'invasione. Certo è, che anche solo un'armata di questo tipo, farà sicuramente comodo.

### **ARMATE AVIOTRASPORTATE E TUNNELLERS.**

Ogni 10.000 punti complessivi, è possibile predisporre un'armata completamente aviotrasportata o tunnellers. Aviotrasportata o tunnellers non fa differenza, nel design del gioco, rappresentano due modi alternativi (anche se può sembrare strano) di effettuare vere e proprie imboscate.

Un'armata avio./tunn. ha accesso ad una serie di azioni proprie per quel tipo di armata, che ricalcano per lo più le azioni delle altre armate, in genere, con il "piccolo" dettaglio, che dopo aver effettuato la loro azione, gli è permesso di tornare nei cieli, alla base, oppure di restare e presidiare il terreno appena occupato.

Una formazione aviotrasportata, con un rapido colpo di mano, può togliere una base, uno stronghold o un territorio dalle mani di un avversario, senza troppa difficoltà; così come può intercettare altre armate avio./tunn. come strategia di difesa.

Inutile dire che tutte le fazioni possono dotarsi di questo tipo di armata, e che il suo utilizzo, limitato a una ogni 10.000 per un punteggio massimo di 2.000 punti, è uno strumento eccellente di deterrenza in una guerra asimmetrica.

### **COME SPENDERE I PUNTI RINFORZO.**

Ogni Generale massimo saprà bene, se è il momento di accantonare i punti per tempi più duri, se spenderli per rinforzare un'armata che ha subito grosse perdite, o se è il momento di aprire i cancelli della sua base, o di uno dei suoi stronghold e farne uscire una fresca fresca!

Ovvio dire, che l'utilizzo dei punti rinforzo è uno strumento essenziale nel consolidare conquiste, nel preparare difese, nel costruire stronghold e per spianare la strada alla vittoria finale.

### **CONCLUSIONI.**

Quando muovere un'armata? Dove muoverla, e quali altre armate dispiegare lungo il fronte dei territori? Invadere un territorio, o fare un'invasione d'allerta aspettando che sia il nemico a fare il primo passo? Tanto dipende dai propri obiettivi che ci si è preconfigurati, mediati poi dai reali avvenimenti della guerra. Quando balzare sulla preda, e quando desistere. Quando riorganizzare, e prepararsi ad una difesa. In che proporzione creare le proprie armate, tra standard, blitzkrieg e aviotrasportate. Quali, e quante guarnigioni predisporre. Come reagire ad una disfatta, il famoso piano B. Su quale campo di battaglia le vostre armate combatteranno meglio la loro battaglia?...

Tanti e molteplici sono gli aspetti di una guerra, ed EPIC ARMAGEDDON TOTAL WAR, nelle sue migliori intenzioni, si destina proprio di riprodurre. Quanto il fato giocherà sugli esiti della guerra, e quanto invece le grandi manovre tanto care ai puristi strateghi porteranno alla vittoria?

La storia si sa, è fatta di grandi pianificazioni, ma anche di immense botte di...

Trattato sulla guerra di  
General Radgraglio aka Frankish de boy  
Pacifista praticante.

**Buon Gioco a TUTTI.**