

Taktika Ve Hře Warhammer Fantasy Battles

Taktické úvahy ve WHFB musejí probíhat ve třech navzájem propojených rovinách, z nichž žádná nemůže být opomenuta. Jsou to:

- Skladba armády
- Rozmístění jednotek před bitvou
- Vlastní průběh bitvy (manévrování)

Kompozice armády

Každá armáda má svá silná a slabá místa. Obecně je třeba výhod maximálně využít a minimalizovat nevýhody – to je však vždy možné jen do určité míry. Jsou zde čtyři hlavní oblasti, které je třeba zvažovat: pohyblivost, střelba, magie a boj zblízka. Každá armáda je v některých z nich velmi silná a slabší v jiných – při kompozici armády by měl hráč identifikovat silné stránky své armády a zaměřit se na ně. Není vhodné snažit se získat převahu ve všech oblastech, často to ani není možné...

Například Empire má velice flexibilní Army List – můžete postavit armádu zaměřenou na střelecké jednotky a válečné stroje (střelecká převaha nad nepřítelem), vedenou několika kouzelníky s rozmanitou magickou výbavou (a tak zároveň získat magickou dominanci). Taková armáda ovšem bude slabá v boji zblízka, takže ji lze doplnit jednotkou nebo dvěma pro boj zblízka, tím se ale už zase oslabuje její střelecká síla... Takováto armáda se nepotřebuje příliš pohybovat, takže příliš nevádí, když má protivník mobilnější armádu. Druhým extrémem je pohyblivá armáda složená zejména z jednotek rytířů a pistolníků na koních, doplněná jednotkami střelců a lovců, případně flagelantů – ta má naopak mohutnou převahu v boji zblízka a v pohyblivosti. Střelba může být omezena na podporu několika málo válečných strojů a lučištníků, magie je hrána spíše obranně (jeden mág se dvěma svítky).

Jiné armády však mají méně variabilní Army List – Chaos a Vampire Counts zcela postrádají střelecké jednotky, trpaslíci nikdy nebudou mít pohyblivou jízdu (i když i u nich lze postavit ofenzivní armádu s Gyrocopters, Rangers a Miners a pomalejšími bloky těžké pěchoty), elfové, i když mohou útočnou armádu postavit, nebudou v boji zblízka nikdy tak silní jako Chaos, atd.

Při sestavování armády je nutno uvažovat o těchto věcech:

Žádná armáda nemůže umět všechno. Je důležité stanovit si priority podle silných stránek armády a možné strategické postupy.

Jak bude má armáda fungovat na bojišti (jaké strategické plány pro ni lze úspěšně využít)? V jakých oblastech je moje armáda nejsilnější? Jak bude fungovat proti běžným typům armád (střelecká Empire, útočná Chaos Warriors, početní převaha Skaven, přepadová Wood Elves)?

Které jednotky mohou úspěšně operovat samostatně a které potřebují podporu dalších jednotek? Jak je mohu umístit, aby mohly spolupracovat? Vejdou se vůbec do rozmíst'ovací zóny (zejména u střeleckých armád a „All Goblin“ a jiných početně silných armád)?

Jaké charaktery budou jednotky vhodně doplňovat a tak posílí armádu jako celek? Potřebuji vysokou morálku lorda bojovníka nebo mohu nasadit lorda mága? Kolik kouzelníků nasadím? Jaká výbava je potřebná, aby charaktery mohli účinně plnit svou funkci? Nebylo by lepší nasadit další jednotku nebo dvě místo toho charakteru?

Po několika bitvách každý hráč sám zjistí, které jednotky jsou pro něj nevhodnější. Zjistí, co si která z nich může dovolit a co ne, které jednotky spolu mohou vhodně spolupracovat, které naopak dokážou samy prorazit protivníkovu linii, atd.

Pro strategické účely můžeme jednotky rozdělit do následujících skupin:

Těžká pěchota (pěchota pro boj zblízka)

Jsou to jednotky operující v sevřené formaci, určené pro boj zblízka, takže je nutné je nasazovat ve větších počtech (formace s alespoň třemi řadami, standartou, muzikantem a šampionem a početní rezervou pro případné ztráty způsobené nepřátelskou střelbou ještě před střetnutím). Vždy je cílem získat co možná největší bonus pro výsledek boje nezávisle na počtu způsobených zranění.

Účel těžké pěchoty je buď prorazit nepřátelskou linii nebo naopak nepřítele zadržet a dát tak zbytku armády čas pro nerušený útok. Podle toho můžeme dále rozdělit pěší jednotky pro boj zblízka na:

- Elitní útočné jednotky („Shock troops“)- například High Elf Swordmasters, Dark Elf Witch Elves, Empire Greatswords, jednotky orků, apod. Jejich účinnost závisí zejména na tom, aby zaútočily. Jsou vybaveny tak, aby způsobily co nejvyšší ztráty a donutily protivníka utéct z boje (po neúspěšném testu na útek). To znamená, že potřebují takové vybavení, které zvyšuje sílu úderů (větší pravděpodobnost zranění a schopnost prorazit zbroj – účinné i proti těžké jízdě) nebo přidávají počet útoků (efektivní zejména proti lehce obrněným jednotkám). Schopnosti Poison attack a Killing Blow také velmi pomáhají. Vhodná formace je široká pět (někdy i šest) modelů, aby jich mohlo útočit co nejvíce.
- Obranné jednotky určené k zadržení nepřítele – například elfi kopiníci, Dwarf Slayers, jednotky obrněných kostlivců, apod. Jde o jednotky, které se nechávají napadnout od protivníka. Jsou většinou slabší v útoku, jejich výbava se soustřeďuje na obranu (co možná nejlepší zbroj nebo kopí), vhodné jsou jednotky s vyšší odolností. Jednotky se schopnostmi Stubborn a Unbreakable jsou pro takové využití přímo předurčeny. Vhodná formace je co nejužší (čtyři modely), aby mohlo útočit co nejméně protivnickových modelů. U kopiníků (kteří se brání protiútokem) je vhodnější širší formace.
- Podpůrné jednotky – skládají se většinou ze slabších bojovníků (goblini, zombie, otroci u skavenů, apod.). Tyto jednotky netvoří sice hlavní útočnou sílu, ale je možné postavit 30 a více modelů do jedné jednotky, dát jim standartu, muzikanta a šampiona za poměrně nízkou cenu. Tak zůstávají stále hrozbou - přestože nemohou bojovat sami s elitní protivnickovou jednotkou, jejich útok z boku do probíhajícího boje může být rozhodující. Podobně také mohou chránit boky silnějších jednotek před napadením rychlými jednotkami. Vhodná formace je co nejužší (čtyři modely), aby mohlo útočit co nejméně protivnickových modelů, které jsou většinou lepší.

Vhodným cílem těžké pěchoty jsou protivnickové jednotky těžké pěchoty a zejména těžké jízdy (těžká pěchota má výhodu řad a často i přečíslení). Podpůrné jednotky asistují v boji hlavním elitním jednotkám a zdržují protivníka).

Lehká pěchota (většinou se střelnými zbraněmi)

Jde o méně početné jednotky, vyzbrojené většinou střelnými zbraněmi, často se schopností Skirmish, případně Scout. Jsou lépe pohyblivé a útočí na dálku. Když je nepřítel napadne, je to většinou jejich konec (existují však výjimky). Opět je můžeme dále rozdělit:

- Sevřené jednotky střelců – například jednotky imperiálních a trpasličích střelců z kuší a pušek, High elfi lučištníci, apod. Tyto jednotky mají jediný účel – střelbou oslabit příslušné protivnickové jednotky. Vhodná formace je jediná řada, aby všichni mohli střílet. Výborné je umístění na kopci (mohou střílet ze dvou řad a vidí přes jiné jednotky). Není dobrá umístit standarty do takových jednotek – protivník je snadno zajme a zbytečně tak získá množství vítězných bodů. Naopak, muzikant zvýší možnosti této jednotky na sjednocení v případě útoku. Ideální velikost je 10 až 12 modelů.
- Střelci ve volné formaci (Skirmish) – například Wood Elf Scouts, imperiální lučištníci, apod. Tyto jednotky mají často schopnost Scout. Jejich výhodou je výborná manévrovací schopnost a pohyblivost (vždy se pohybují o dvojnásobek charakteristiky pohybu a stále mohou střílet, nezpomaluje je obtížný terén) a vidí v plném úhlu 360°. Vhodný je pro ně obtížný terén, který musí protivník obcházet. Ideální je okraj lesa – jednak poskytuje kryt před nepřátelskou palbou a v případě útoku nepřátelské jednotky

může jednotka v klidu prchnout – les protivníka zpomalí a střelci budou mít čas se sjednotit. Pokud bude protivník les objíždět, vystavuje se tak nepříjemné střelbě a navíc nemůže používat „march move“ do 8“ od střelců. Vhodná velikost takové jednotky je 5 až 6 dražších modelů (aby zbytečně nepoutala nadměrnou pozornost protivníka) nebo 9 (13) levnějších modelů (násobek čtyř + 1 – protivník tak musí zastřelit najednou více modelů, aby způsobil test na paniku). Použití schopnosti Scout je vhodné jen, když je zjevné, že tím bude dosažena znatelná výhoda (nemá cenu ji používat vždy jen proto, že ji jednotka má!). V závislosti na situaci je možné tyto jednotky použít i jako Skirmishery bez střelných zbraní (viz. následující bod).

- Skirmisheři bez střelných zbraní – tyto jednotky jsou poměrně vzácné a jejich využití bývá specifické. Většinou jde o bojovníky s dobrými statistikami a dalšími užitečnými schopnostmi – například ghulové (dva jedové útoky a odolnost 4), dryády (síla a odolnost 4, dva útoky, speciální stromové aspekty) nebo Wood Elf Wardancers (dva útoky, řada speciálních útoků a možností). Jejich určení je zasáhnout ve vhodnou chvíli do boje zblízka skrze obtížný terén. Do té doby zpomalují nepřítele a odvádějí jeho pozornost. Sami mohou zaútočit pouze na jednotky bez řad a standart (střelci nebo lehká jízda), u silnějších jednotek je potřeba koordinovat útok z několika stran.
- Válečné stroje – kanóny, katapulty, balisty, apod. nejsou sice střelecká pěchota v pravém slova smyslu, ale jejich úkol je podobný. Postrádají pohyblivost, jejich ničivá schopnost je ale nepoměrně vyšší než běžných luků a kuší. Významná je zejména jejich schopnost zranit i těžce obrněné jednotky jízdy (to je jejich primární cíl). Protože se během bitvy mohou hýbat pouze minimálně, je klíčové jejich počáteční umístění (často bývá nejvhodnějším místem kopec, ale důležitější je široký úhel viditelnosti). V boji zblízka nemá obsluha strojů nejmenší šanci, takže je nutné bránit je jednotkami pěchoty.

Cílem lehké pěchoty bývá oslabit jednotky těžké pěchoty a jízdy před bojem zblízka a zneschopnit jednotky lehké jízdy a protivníkových válečných strojů a lehké pěchoty. Zejména Skirmisheři se díky své pohyblivosti a manévrovací schopnosti mohou vyhýbat napadení protivníkovými jednotkami a znemožňovat nepříteli rychlý pohyb.

Těžká jízda

Její výhody spočívají v rychlém pohybu a schopnosti přežít útok (zejména díky kvalitní zbroji, často odolnosti 4). Jejich útočná schopnost je méně podstatná, i když zejména při napadení je velmi dobrá. Jedná se o rytíře všech ras a druhů. Pokud se těžké jízdě podaří napadnout, je málo jednotek, které neutečou – mezi ně patří jednotky těžké pěchoty a jiné těžké jízdy (ty je nutno napadat navíc z boku nebo ze zadu, aby ztratily bonus za řady). Největší chybou je napadnout jednotku se schopností Stubborn nebo Unbreakable, které dokážou zadržet těžkou jízdou, dokud je nezmasakruje do posledního. Vždy je vhodné přidat standartu, muzikanta a šampiona. Používané formace jsou různé a liší se s funkcí jednotky:

- 6 modelů – formace jedné řady. Vhodná pro samostatné útoky na lehkou pěchotu, válečné stroje a samostatné velké modely nebo pro podpurné útoky z boku na jednotky těžké pěchoty a jízdy. Takovéto jednotky nejlépe operují v slabě kratém boku nepříteli. Podobnou úlohu však často zastanou i mnohem levnější jednotky lehké jízdy nebo pěchoty.
- 8 modelů – dvě řady po čtyřech modelech. Její využití je podobné jako předchozí. Řada navíc nebude nejspíš využita (stačí, aby byl jeden jezdec zabit střelbou), do útoku se dostanou jen čtyři jezdci. Podle mého názoru nepříliš vhodná formace, přesto používaná.
- 10 modelů - dvě řady po pěti modelech. Poměrně výhodná formace, i když tato jednotka stále nemůže sama napadat jednotky těžké pěchoty. Má ale dobrou údernou sílu pěti modelů v první řadě a může přijít o jednoho jezdce, aniž by ztratila bonus za řady.
- 12 a 15 modelů – čtyři nebo pět modelů ve třech řadách. Jedny z nejsilnějších jednotek v boji zblízka

(mají bonusy za řady a často přečísľují). Spolu s dobrou údernou silou a zbrojí jsou tyto jednotky těžko porazitelné v přímém boji. Je v nich ale soustředěno příliš mnoho bodů a pokud má protivník nějaký snadný prostředek jak se jich zbavit (kanón, větší množství balist, magie, alpod.) bude ve výhodě. Tyto jednotky jsou vhodné do větších bitev, kde osud armády nestojí na jedině takové jednotce.

- 16 a 20 modelů – čtyři nebo pět modelů ve čtyřech řadách. Tyto jednotky lze v boji těžko zastavit. Jsou však ještě dražší a o to více platí, co jsem zmínil výše.

Podle mého názoru jsou nejpraktičtější formace 10 a 12 modelů, větší pak ve velkých bitvách (zhruba 3000 a více). Pro jízdu, která je silná v útoku je výhodnější formace široká 5 modelů – více jich tak může zaútočit.

Lehká jízda

Jedná se o nejrychlejší a nejpohyblivější jednotky ve volném terénu. Těžký a členitý terén však jejich využití limituje. Celkově je lehká jízda velmi snadno zranitelná nepřátelskou střelbou a magií. Jednotky lehké jízdy mají několik možností využití:

- Jednotky lehké jízdy vybavené střelnými zbraněmi – například Empire Pistoliers, elfí lehlé jízdy, apod. Snadno se dostávají do vhodných střeleckých pozic a jsou tak nejlepšími lovci válečných strojů a osamělých charakterů. Zároveň se dostávají do týlu nepřítele, kde zpomalují a jinak omezují jeho pohyb. Vhodná velikost jednotek je 6 až 9 modelů.
- Jednotky lehké jízdy vybavené pro boj zblízka – například elfí jednotky lehké jízdy, Dire Wolves, apod. Podobně jako předchozí operují na bocích a v týlu nepřítele, kde zpomalují jeho postup a útočí na lehkou pěchotu a válečné stroje. V pozdější fázi boje pak napadají zezadu či z boku už bojující jednotky. Podobně se chovají letecké jednotky. Vhodná velikost jednotek je 6 – 12 modelů (podle typu a ceny modelů).
- Zvláštní skupinou jízdy jsou kočáry – jsou pomalejší protože nemohou použít „march move“, ale stále napadají na velkou vzdálenost. Samotný kočár ovšem může útočit jen na méně početné jednotky lehké pěchoty a lehké jízdy, skvělý je při útocích na osamělé charaktery. Jeho hlavní silou je však současný útok s jinou jednotkou (těžké pěchoty nebo těžké či lehké jízdy), popřípadě s dalším kočárem nebo velkým modelem (monstrum), kdy zpravidla jeho nájezd způsobí potřebné zranění pro útěk nepřátelské jednotky. Podobně jako kočáry se chovají velká monstra.

Charaktery

Je velký rozdíl mezi kouzelníky a bojovníky a zvláštní funkci má i generál:

- Generál – nejlepší umístění generála je v početné jednotce těžké pěchoty v centru armády, aby co nejvíce jednotek těžilo z jeho hodnoty morálky (Leadership). Je zde dobře chráněn proti nepřátelské střelbě a magii a zároveň znatelně posiluje údernost jednotky. Další vhodná alternativa je umístit ho do jednotky těžké jízdy, pokud je armáda převážně rychlá a hlavní jádro zůstane seskupené kolem něj.
- Hrdinové – hrdinové určení pro boj vhodně posilují údernost jednotek. Podobně jako u generála, je nejlepší umístit je do jednotek těžké pěchoty a jízdy. Mohou ale velmi posílit i lehkou jízdu, určenou pro boj zblízka.
- Kouzelníci – jejich magie má nejčastěji podobnou funkci jako střelba, oslabit protivníkovy větší jednotky a zničit menší, popřípadě je alespoň na čas zdržet. Pokud protivník nemá žádný prostředek jak je zničit mimo jednotky, je nejlepší nechat je jako samostatné pěší modely volně pohybovat kolem hlavních jednotek. Pokud má ale protivník přístup k „Heaven“ magii nebo má Banshee je lepší schovat

ho do pěší jednotky, podobně jako generála. Jeho pohyb hodně závisí na tom, zda jeho kouzla potřebují „line of sight“ a musí tedy na nepřítele vidět, nebo se může schovat do lesíku a sesílat kouzla odtud.

Každý typ jednotek má své výhody a nevýhody, každý je vhodný pro určitý úkol a je účinný proti jiným jednotkám. Bitvy se vyhrávají využitím těchto výhod – „...napadnout správnou jednotkou na správném místě v pravý čas...“ To vše navíc zesložituje členitost terénu bojiště. Čím členitější terén, tím více je omezeno manévrování těžkých jednotek v pravidelných formacích (ovšem ty mohou s výhodou využít neprůchodný terén, aby jim kryl boky) a zvýhodňuje pohyblivější jednotky (ovšem omezuje jejich výhled pro střelbu). O tom však až později.

Záleží na silných a slabých stránkách typu armády (rasa), ale je vhodné mít od každého výše uvedeného typu alespoň něco. Různorodost armády a její flexibilita je cenná zejména při hrách s neznámým protivníkem – nehrozí tak možnost, že bude mít armádu, která je postavená přímo proti té vaší. Přinejhorším prohra nebude alespoň tak drtivá... Nemyslím tím ale, že by v armádě mělo být všeho stejně. Důležitá je hlavní myšlenka armády (jak bude fungovat a čím bude vyhrávat), ostatní druhy jednotek by ji měly doplňovat a podporovat. Důležitá je znalost vlastních jednotek, jak mohou spolupracovat (i neobvyklými způsoby jako například využívání předstíraných útěků lehké jízdy, krytí hlavních jednotek za zástěnou skirmisherů, apod.) a co si mohou proti určitému nepříteli dovolit.

Rozmístění jednotek před bitvou

Nejprve je nutno rozmístit terén. Podle článků, které jsem četl si mnoho hráčů rozestavuje terén, jak se jim to líbí a pak si s protivníkem hodí o strany, ale časté je i náhodné uspořádání terénu. Například postupné pokládání terénních útvarů do středu a jejich následný posun náhodným směrem o D6 x 5 palců, apod. Na některých turnajích je terén na stolech pevně dán a jednotlivé stoly i strany si hráči losují.

Pokud má hráč vliv na rozmístování terénu, je důležité rozmístit ho tak, aby co nejvíce vyhovoval jeho stylu hry a co možná nejvíce omezoval soupeře. Například pro obrannou střeleckou armádu to znamená umísťovat kopce do rozmístovací zóny a zajistit si palebné pozice a co nejlepší výhled. Soupeř bude naopak pokládat lesy tak, aby výhled co nejvíce omezili. Terén, který bojiště rozděluje do menších celků mohou mobilnější armády s úspěchem využít k rozdělení protivnickových sil a koncentraci vlastních sil na jednotlivé části.

Pokud hráč rozmístění terénu nemůže nijak ovlivnit, měl by si vybrat, ve které části bojiště bude nejvhodnější svou armádu rozestavit.

Vlastní rozmístování závisí hlavně na zamýšleném strategickém plánu a konfiguraci terénu, která tento plán buď usnadní nebo ho může komplikovat (v takovém případě je otázka, zda by nebylo vhodné tento plán pozměnit, nebo využít jiný).

Dále je uvedeno několik nejběžnějších strategických plánů – jsou většinou převzaty z jednotlivých Army Booků nebo jiných materiálů. Většinu z nich jsem však měl možnost vyzkoušet, nebo alespoň hrát proti nim.

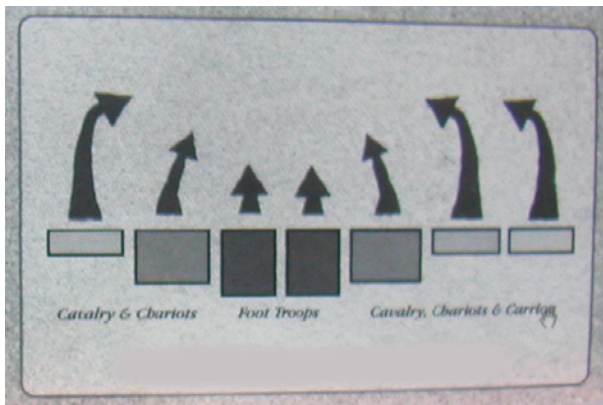
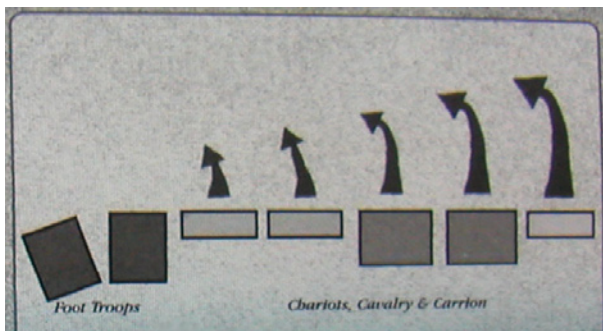
Čelní útok (Frontal Charge)

Čelní útok je nejjednodušší možný postup pro útočnou armádu, výrazně dominantní při boji zblízka. Je to typický (ale zdaleka ne jediný) postup armád Chaoských válečníků a Orků. Tento postup nevyklučuje taktické finesy – ty jsou však drobnějšího měřítka a většinou se týkají operací na bocích bojiště.

Klasické rozmístění je následující: nejsilnější jednotky ve středu pole, kolem nich v sevřeném šiku další bojové jednotky, boky jsou kryty jednotkami lehké jízdy nebo skirmishujícími jednotkami. Armáda vyrazí vpřed, napadá protivníka v celé délce bojové linie a tam ji kde prorazí vzniká prostor pro útok z boku na další jednotky... To vyžaduje dobrou rychlost útočných jednotek – napadení by mělo proběhnout už ve druhém nebo třetím kole (nejvhodnější jsou jednotky těžké jízdy, rychle se pohybující těžké pěchoty, válečné vozy a velká monstra).

Střelecké jednotky většinou v takové armádě úplně chybí – vystřelily by jenom v prvním kole a pak už by neměly co dělat. Naopak magie může být výhodnou podporou (např. Little Waaagh u Orků), ale není nutná.

Celá kompozice armády by měla směřovat k vytvoření rozumného počtu jednotek extrémně silných v boji zblízka (často doplněných Lordy a Hrdiny) a jednotek, které jim poskytují podporu při bočních napadeních a krytí boků.



Šikmá linie (Oblique Line)

Tento strategický plán je obměnou čelního napadení. Využívají ho zejména útočné armády, které ovšem nemají všechny jednotky dostatečně silné, aby samy o sobě mohly prolomit nepřátelskou linii čelně.

Typické rozmístění je následující: ve středu pole se rozmístí jednotky těžké pěchoty a jiné pomalejší útočné jednotky. Ty jsou z jednoho boku kryty podpůrnými jednotkami. Na jejich druhý bok jsou umístěny nejsilnější a nejrychlejší jednotky těžké i lehké jízdy a letci.

Při boji vyrazí rychlý bok více vpřed a měl by co nejrychleji prorazit nepřátelské křídlo. Tam by se měly jednotky těžké jízdy zformovat a zaútočit na nepřátelskou linii (která se mezitím formuje díky postupující pěchotě) z boku, zatímco jednotka lehké jízdy pronikne otevřeným prostorem do týlu nepřítele – tam může díky své pohyblivosti snadno útočit na válečné stroje nebo napadat protivníka na klíčových místech zezadu. Pěchota však také postupuje v šikmé linii – každá další jednotka vždy o kousek zpět – tak by si měly

navzájem krýt boky a nejslabší jednotky by se měly dostat do boje až poslední, ve chvíli, kdy už budou moci dostat podporu rychlých jednotek.

Kompozice armády by měla být zaměřena na primární funkce – tj. na útočnou sílu a pohyblivost rychlého křídla a dobrou obranyschopnost pěších jednotek. Střelba a magie zde naleznou větší uplatnění než u čelního napadení, ale stále hrají jen podpůrnou roli.

Variantou může být dvojitá šikmá linie tvořící jakési V – s oběma křídly rychlými a pomalým středem. Tato alternativa lze použít u armád s levnými jednotkami nebo u větších bitev.

Odmítnutý bok (Refused Flank)

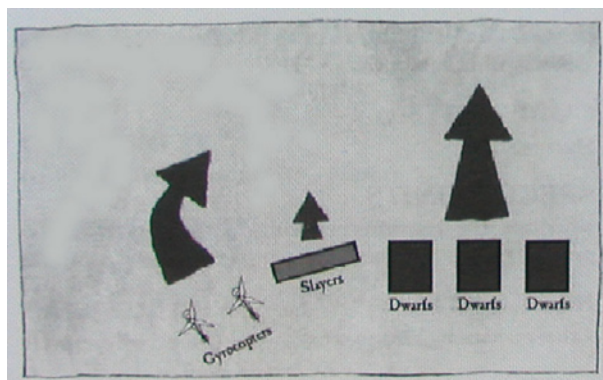
Strategie odmítnutého boku je zčásti podobná šikmé linii. I zde je umístěno rychlé a silné křídlo a stabilní bojové jednotky v centru s krytým druhým bokem. Tento plán však navíc těží z vysoké koncentrace síly na menší šířce bojové linie (zejména u rychlého boku), zatímco druhé protivníkově křídlo buď zcela ignoruje, nebo zde umístí pro zpomalení protivníka defenzivní jednotky (vhodné jsou Swarms, jednotka Night Goblins s Fanatiky, apod.) nebo jednotku lehké jízdy (případně letců nebo scoutů). Množství terénu v centru bojiště tento plán usnadňuje.

V boji rychlé křídlo s velkou převahou zaútočí a prorazí kraj linie a dále postupuje z boku protivníkovy armády kombinovanými napadeními (zboku a zepředu, zepředu a zezadu, apod.). Zbytek armády zde však slouží spíše k odhláskání pozornosti a zdržení druhého nepřátelského křídla – pokud se některé protivníkovy jednotky z tohoto křídla vůbec nezapojí do boje je to vítězství.

Je to poměrně účinný plán a takto na papíře může působit jednoduše – v praxi je velmi důležité správné načasování koordinace postupu rychlého křídla s pomalejším centrem. Navíc pokud protivník používá stejnou strategii, může dojít k čelnímu napadení po celé délce linie (pokud své armády rozestaví zrcadlově proti sobě) nebo rychlé křídlo každého z nich začne likvidovat bitevní linii z opačné strany. Proto by na druhém křídle měly být jednotky, které neprchají z boje (Unbreakable, Stubborn, apod.).

Oproti čelnímu napadení, které těží ze stejné rychlosti všech jednotek, by zde mělo dojít ke spolupráci jízdy a pěchoty.

Tento plán je velice výhodný pro útočné armády, jejichž modely jsou poměrně silné, ale bodově drahé, a proto bývá jejich protivník v značné početní převaze. Jeho výhodou je zejména značná koncentrace bojové síly



v malé šířce bojové linie (úzké jednotky těžké jízdy, válečné vozy, velká monstra,... ale lze ho aplikovat i na pěchotní armádu).

Přepad (Ambush)

Pouze malé množství armád může aplikovat následující strategický plán, pro který musejí být přímo komponovány. Podle mých zkušeností ho velmi úspěšně používají Wood Elfové a s různou mírou úspěšnosti i Dark Elfové a Chaos.

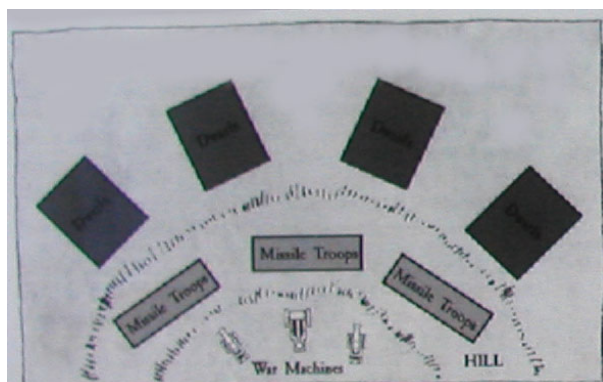
Jedná se o armádu složenou z malých útočných jednotek, jejichž primární schopností je pohyblivost (lehká jízda, letci, velká monstra, válečné vozy a skirmish jednotky).

Základním postupem je rychlý pohyb po bojišti a rychlé souboje, kdy vždy několik malých jednotek napadá jednu protivníkovou jednotku z různých směrů, okamžitě ji rozpráší a okamžitě se znovu pohne. Bojuje se jen s těmi jednotkami, kde je rychlé vítězství zaručeno, ostatním se rychlé jednotky vyhýbají... Nikdy se by se neměla zformovat pevná bitevní linie, která zvýhodňuje jednotky v pravidelných formacích. Jak toho dosáhnout je zejména věcí praxe. Terén je neocenitelným spojencem, čím je ho v centru bojiště více, tím lépe. Ostatní armády mohou mít navíc problémy se s touto strategií vyrovnat.

Střelba a magie jsou spíše podpůrného charakteru. Stejně tak i charaktery zde musí mít svou určenou funkci, nebo je lepší použít místo nich další jednotku. Časté je nasazení charakterů na létajících zvířatech nebo na koních.

Právě Wood Elfové mají jedinečné jednotky, které se pro tuto strategii dají skvěle využít (Wardancers, Dryads, Treeman, Glade Riders, Warhawk Riders, Great Eagles).

Rozmístění je ovlivněno hlavně konfigurací terénu a zamýšlenými prvními cíli pro útok.

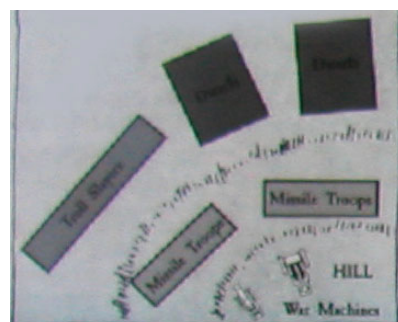
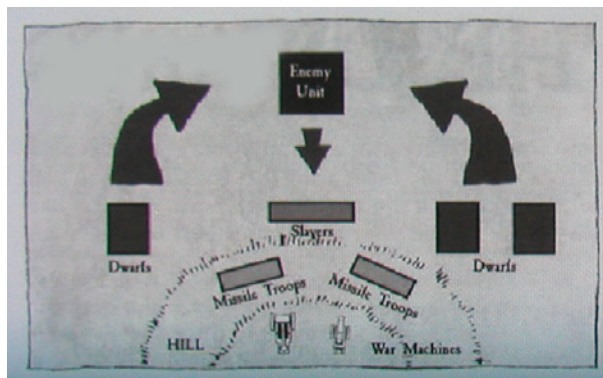


Opevněný kopec

Jedná se o základní obrannou strategii pro střelecké armády. Jejím předpokladem je ovšem existence a vhodné umístění kopce v rozmisťovací zóně bojiště.

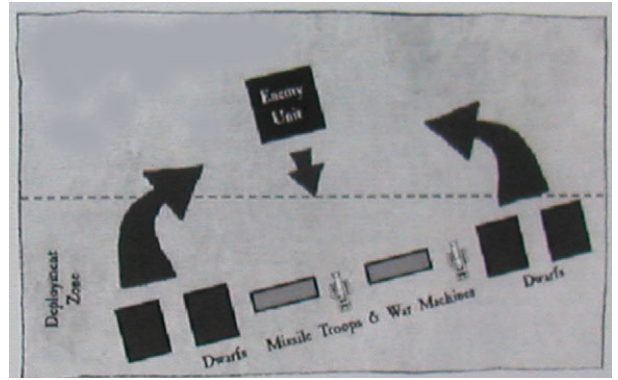
Cílem je umístit na kopec válečné stroje a střelce (co nejvíc se jich tam vejde) a před kopec umístit jednotky těžké pěchoty (zejména Unbreakable a Stubborn). Střelci a stroje co nejdéle střílí po nepříteli a když se jeho oslabené jednotky dostatečně přiblíží, pěchota je napadne a zničí... Tento plán nejčastěji používají armády Trpaslíků a High Elfů.

Investovat body do pohyblivých jednotek nemá cenu (pokud nemají specifickou funkci jako např. trpasličí Gyrocopter), dominance v magické fázi je velmi vhodná.



Střelecká linie

Další postup pro střelecké armády, které naneštěstí nemají kopec ve vlastní rozmístovací zóně. Střelci a válečné stroje se seskupí do poměrně koncentrované linie s bojovými jednotkami na bocích. Pokud protivník zaútočí na střelecký střed, napadnou ho bojové jednotky z boku a zničí jeho jednotky. Pokud bude útočit na křídlo bude vystaven střelbě a oslabené jednotky budou stejně muset bojovat s bojovými jednotkami (v té chvíli střelci poslouží pro podpůrný útok z boku).



Možná alternativa 1: střeleckou linii posunout až ke kraji bojiště (tak má jeden bok krytý) a bojové síly koncentrovat na jejím druhém boku.

Možná alternativa 2: střeleckou linii po úsecích dělí o něco předsunuté menší bojové jednotky, hlavní bojové jednotky jsou stále na křídlech.

Samozřejmě existují i jiné strategie. Stávající strategie lze kombinovat a modifikovat, doplňovat je specifickými schopnostmi různých jednotek a celých armád. Vždy je důležité, aby se jednotky celé armády navzájem podporovaly a nepůsobily kontraproduktivně. Má-li armáda nějakou určitou myšlenku, určitě stojí za to alespoň ji vyzkoušet.

Bitva (vlastní realizace strategického plánu a taktické řešení vzniklých situací)

Máte sestavenou armádu, strategický plán vymyšlený a jednotky rozmístěné – co dál? Doporučuji v základě se přidržívat základní strategie vaší armády, samozřejmě přizpůsobovanou konfiguraci terénu a postavení nepřátelských jednotek.

Hráči se brzy naučí identifikovat příznivé a nepříznivé situace a využívat jich – je právě otázkou širší strategie, jak takovéto situace navozovat co nejčastěji. Dobrý taktik ví, jak neprohrát, ale dobrý stratég ví, jak vyhrávat.

Spíše než nějaký podrobný návod pro průběh bitvy je na místě souhrn užitečných postřehů:

- Většinu bitev rozhoduje boj zblízka, ne střelba nebo magie. Navíc pouze v boji zblízka je možné zajmout standarty jednotek (každá za 100 vítězných bodů), což tento způsob boje ještě zvýhodňuje.
- Nejlepší jednotky pro boj zblízka jsou velké jednotky s alespoň čtyřmi řadami, standartou a muzikantem. Na samotných charakteristikách tolik nezáleží.
- Boční útok podpůrnou jednotkou (nejlépe lehké jízdy) a zároveň čelní útok velkou čtyřřadou jednotkou zničí většinu jednotek. Snažte se při hře dosáhnout takových situací.
- Používejte jednotky k tomu, k čemu se hodí nejlépe, ale buďte si vědomi i jejich dalších možných využití. I malá jednotka střelců může úspěšně napadnout velkou jednotku z boku.
- Ve chvíli, kdy prorazíte nebo zničíte nepřátelskou jednotku, začíná protivník testovat morálku okolních jednotek na paniku. Nezapomínejte na to. Každá jednotka, která před vámi uteče je další, se kterou nemusíte bojovat.
- Vysoká morálka spolu s muzikanty v jednotkách může být užívána obranně pro předstírané útoky před napadením (zejména výhodné pro lehkou jízdu). Plánujte si ovšem takové útoky dopředu, aby měla jednotka pro útek prostor.

- Umět odhadnout vzdálenost je klíčová schopnost (zejména pro napadání a střelbu).
- Omezujte rychlý pohyb protivníkových armád svými scouty, letci a lehkou jízdou. Každá jednotka, která k vám nestihne dojít je další, se kterou nemusíte bojovat.
- Využívejte obtížný terén pro pohyb skirmisherů.
- Střílejte po tom, co můžete zranit – jednotkám těžké jízdy nezpůsobíte střelbou z luků žádné znatelné ztráty. Naopak primární cíle jsou jednotky lehké jízdy a válečné stroje.
- Nezapomínejte na bonusové VP (victory points = vítězné body) za obsazení čtvrtin stolu, zabití generála a bitevní standarty a zjetí standart – mohou znamenat rozdíl mezi vítězstvím a porážkou.