

Artilleros re cargados

Introducción:

Este mazo fue pensado para el torneo nacional realizado en la ciudad de Rosario el día 13 de Julio del año 2016. Fecha del lanzamiento de la colección Caos Genético. Dicha colección todavía no se encontraba habilitada para la competencia. Y por consiguiente sus unidades, poderes, tecnologías y habilidades escapan la presente explicación del mazo.

De este torneo se obtuvo el siguiente resultado: 5 victorias; 0 Empates; 0 derrotas

Primero se realizara una explicación del mazo principal y su estrategia y luego se avanzará con una explicación de los mazos alternativos que se pensaron para la competición

Mazo principal (o Main) composición:

| Cantidad | Nombre | Tipo |
|----------|------------------------------|--------------|
| 4 | Artillero D101 | Unidad |
| 3 | Artillero D102 RL | Unidad |
| 4 | Guayacanes | Unidad |
| 3 | Golem de Johas | Unidad |
| 4 | Alouatta | Unidad |
| 2 | Camara vigía | Unidad |
| 3 | Armar | Poder |
| 3 | Abrir paso | Poder |
| 4 | Baterías | Poder |
| 2 | Golpe de Magma | Poder |
| 2 | Bruma | Poder |
| 2 | Picana | Poder |
| 2 | Campo de fuerza | Tecnología |
| 4 | Sistema de armado automático | Equipamiento |
| 1 | Ciudadela de Owin | Base |

Preámbulo: Como se aprecia a primera vista nos encontramos frente a un mazo que posee una relación unidades. Poderes por debajo del 50%. Esta relación hace que cada una de nuestras unidades sea importante. Para compensar esta situación el jugador va a tener que abusar de la habilidad del Golem de Johas para evitar pérdidas innecesarias. Por otra parte es importante aclarar que este mazo se encuentra alcanzado por la errata de la habilidad doble golpe. La cual se expone a continuación:

DOBLE GOLPE: La unidad vuelve a atacar, en el caso de que no haya sido destruida, después de la resolución de daño iniciando una nueva resolución de daño. * La unidad que posea esta habilidad no realiza su segundo ataque si durante la misma ronda ya dañó a la base enemiga.¹

Base: Este mazo fue pensado para ser muy agresivo. Es por eso que la base es la ciudadela de Owin. Aunque la habilidad de la base no nos beneficie necesitamos la energía para poder desarrollar nuestro juego. A su vez se busca potenciar este punto con 4 baterías en el mazo. En contra partida debemos tener mucho cuidado con nuestra defensa, no solo porque sea poca

¹ Fuente: <http://www.silvercowgames.com/ENADRYA/paginas/habilidades.html>

(14 de defensa) sino que además vamos a sacrificar parte de ella para poder tener un recambio de cartas más rápido con los artilleros D102 RL.

Tecnología: Vamos a contar con 2 tecnologías de campo de fuerza la idea es buscar un equilibrio que nos permita contar con esta tecnología en cada partido pero que no nos encontremos con 3 ejemplares de ella en nuestra mano. Vamos a buscar potenciar nuestro ataque como nuestra defensa con ella. Esta tecnología nos permite escudarnos de poderes que busquen destruir nuestras unidades o demorar nuestro ataque. Por este motivo considero que es la mejor tecnología disponible para este mazo. Contamos con 2 brumas para defendernos de habilidades y poderes a objetivos mientras esperamos que nos llegue nuestro campo de fuerza. Recomiendo estudiar muy bien los efectos de esta carta ya que es muy difícil su utilización.

Posicionamiento en ataque: nuestro ataque va estar en manos de dos tipos de cartas. Los artilleros D101 y D102 RL, frente a este último solo usamos 3 por las características de nuestra base. (En total son 7 y nuestro mazo son 42 lo cual significa que representan un 16% de nuestro mazo. Si le sumamos que alzamos 6 cartas al empezar nos da un 100% de probabilidad de que nos toque al menos uno). Utilizaremos al máximo nuestra posibilidad de golpear al equiparlos con el equipamiento "Sistema de armado automático". Dicho equipamiento permite que nuestros artilleros tengan un ataque de 7. Es fundamental iniciar con nuestros ataques lo antes posible, por ese motivo vamos a tratar de bajar en nuestro primer turno al menos una unidad artillero junto con otra unidad para poder usarla de puente en el turno siguiente. Nuestro ataque siempre va a ser en nuestro segundo turno y de esta manera evitamos la defensa de energía verde de nuestro rival.

A su vez nuestros artilleros van a contar con 6 cartas de poder para hacer nuestro ataque más virulento. Armar no va a permitir aumentar nuestro ataque de manera exponencial gracias a su impulso. Mientras que los abrir paso son fundamentales en caso de que nuestro rival posea cartas con la habilidad paralizar o en caso de que nos enfrentemos a una defensa con la habilidad sacrificar. Recordá, defender nuestros artilleros es fundamental. En caso de no encontrarnos con una defensa de estas características podemos usar la habilidad del equipamiento para lastimar a nuestro enemigo.

Como alternativa de que no nos lleguen los artilleros (recuerden que la suerte siempre juega un papel preponderante) podemos tomar por sorpresa a nuestro rival con nuestros Alouattas ¿Cómo? Bueno utilizaremos la estrategia nombrada por Agustín Acosta. "El mono rabioso". Esta última consiste en equipar al Alouatta y atacar a nuestro rival (el Alouatta pega 1 y no se beneficia de equipamiento) en caso de que nuestro rival no defienda el golpe utilizamos los armar, que poseen impulso, y le suman 4 más de ataque por poder. De esta manera nuestra inocente unidad puede pegar 5 o 9.

Como último consejo se recomienda la utilización de todos los slots de velocidad 2 con el objetivo de poder defendernos en caso de un ataque masivo o ataque vía red de túneles, sin tener que sacrificar nuestros artilleros.

Desarrollo de la defensa:

Nuestra defensa para ser exitosa tiene que cumplir con 2 objetivos principales. El primero que no pase daño. Parece algo obvio pero recuerden que tenemos 14 de defensa y la potencialidad de sacrificar 9 de esta defensa para bajar los Artilleros 102 RL. Por eso cada punto de defensa es importante. El segundo objetivo es el bajo coste. Por este motivo se van a priorizar las unidad Golen de Johas (preferentemente en velocidad 2 en el slot central de la defensa. Esta

unidad permite crear las unidades Minigolems de forma gratuita. A su vez estas unidades defienden 3 siendo eficaces incluso frente a los rivales con mazos atravesar. Los goles deben estar siempre apoyados por al menos una unidad en velocidad 1 (puede ser otro Minigolem o un Guayacán) con la finalidad de no perder nuestro Golem de Johas.

Defensa en el primer turno: Este momento es el más delicado del juego, especialmente si no empezamos nosotros. Si perdemos demasiada defensa en este momento no solo estamos en clara desventaja sino que además no vamos a poder bajar nuestros artilleros 102 RL. Bajando nuestra capacidad de organizar un conta golpe. Es por ese motivo que contamos con el Golem (energía verde) y 2 golpes de magma (que no solamente es energía verde sino que nos permite recargar energía) Si no empezamos y no nos tocan alguna de estas cartas no es mala idea hacer muligan aun cuando nos ha tocado una excelente mano para atacar. Una vez que tengamos los goles abajo estamos relativamente seguros. Sin embargo contamos con algunas picanas para poder frenar algún abrir paso o unidades con habilidades similar.

Por último contamos con 2 cámaras de vigilancia que nos van a dar un poco de control. Muy útil para poder adelantarnos a cualquier estrategia de ataque como de defensa de nuestro rival (si logramos que nuestro rival no desarrolle su juego y se llena de poderes en la mano es una muy buena forma de evitar cualquier ataque del enemigo).

A continuación se presenta el Side (o mazo alternativo). Aclaremos que se buscaban amoldar el mazo a distintas circunstancias que se esperaron al momento de armarlo. Algunas se probaron otras no.

| Cantidad | Nombre | Tipo |
|----------|------------------|--------------|
| 2 | Francotirador | Unidad |
| 1 | Cámara vigía | Unidad |
| 2 | Percibir | Poder |
| 2 | Bomba de humo | Poder |
| 2 | Bruma | Poder |
| 1 | Abrir paso | Poder |
| 1 | Rifle de plasma | Equipamiento |
| 1 | Madriguera Tolva | Base |

Base: Una aclaración, no se cambió la base durante toda la competición. La idea era sacrificar 1 de energía por turno por un poco más de defensa. Solamente se iba a usar en partidas que empezaba nuestro rival.

Unidades y equipamiento:

La cámara adicional se utilizó cuando nos enfrentamos a un rival que poseía una gran cantidad de poderes puntualmente era un Bythro con trampa nativa y Molotru. Con la finalidad de poder adelantarse a su estrategia de defensa.

Los francotiradores junto con su equipamiento buscan obtener una mayor defensa a través de la utilización de su habilidad (esta combinación no se probó en la competencia tampoco pero estaba destinado a mazos espejo o similares al Main.

Poderes:

Percibir: se utilizaron para garantizar la defensa contra oponentes humanos (neutralizando los abrir paso) y los mazos con unidades similar. Pensando en no dejar lugar a que un Akhri utilice destello sobre estas unidades (esto último no sucedió durante la última competencia).

Abrir paso: este 4 abrir paso se utilizó contra mazos que poseían unidades con habilidades paralizar. La idea era hacer el mazo más agresivo y garantizar el ataque.

Bomba de humo y bruma: La bomba de humo se utilizó en recambio a las brumas en el main para facilitar el uso de los poderes propios contra mazos que no eran de control (como son los mazos Crasipie o francotirador). Las brumas extra no se utilizaron nunca pero la idea era complementar las 2 brumas existentes si es que nos tocaba un rival con un mazo tipo a los ya enunciados.

Conclusión:

La idea de este mazo es la ofensiva con la finalidad de que nuestro rival se centre en la defensa. También cabe aclarar es que, por suerte, no se tuvo que hacer frente a un mazo de control akri o francotirador.

Para los que recién empiezan:

Este mazo cuenta con otra ventaja la gran mayoría de las cartas de este mazo se pueden conseguir en 3 colecciones: Ataque (artilleros y equipamiento y Golpe de magma) colección fuego y hielo, Base, tecnologías, unidades y poderes (Owin, Campo de fuerza, Picana y cámara de vigilancia) colección Bosque Oscuro y por último unidades, base y poderes (Madriguera Tolva, Alouatta, Bruma y Guayacanes) Fauna de Johas. Los goles son cartas de evento y las Baterías de fortaleza de Aisha.

Espero que este desarrollo nos sirva a todos los jugadores de este juego y les deseo el mayor de los éxitos en las competencias por venir. Saludos compañeros Enadyanos

Ariel Mc Donnell

