

# BATAILLAS MASIVAS



*Sistema Estratégico para Guerras Sistema D20*

*Diego Martín Vega*



# BATALLAS MASIVAS

## Sistema Estratégico para Guerras Sistema D20

- Diego Martín Vega -

### I - UNIDADES:

**Tropa:** consideraremos Tropa a un grupo de criaturas que tienen características similares, cuanto más similares mejor. Las estadísticas de juego de estos soldados deberían tomarse de la Guía del Dungeon Master, en la sección de las tablas de Personajes No Jugadores pre-armados.

**Personaje Jugador (PJ):** Típicamente una unidad irá dirigida por un PJ en lo posible, que será el que le confiera a la Tropa una ayuda más que interesante a la hora del combate. Habitualmente un personaje no luchará nunca solo, sino que se unirá a una unidad a la que proporcionará un bono. También pueden cambiarse de unidad entre un turno y el siguiente (siempre por supuesto que estén suficientemente cerca). Sólo en casos excepcionales un personaje luchará como una unidad independiente, ya que sus estadísticas serán muy bajas: puede ser muy bueno, pero es que se está enfrentando a toda una unidad, es muy fácil que al menos uno le de y en cambio él apenas causará bajas (aunque cada ataque suyo signifique que uno de los enemigos cae, hay muchos en la unidad).

### II - ATRIBUTOS:

Llamaremos atributos a todas las puntuaciones que nos permitirán resolver las acciones de las unidades en Guerra. El sistema de combate será muy simple, y la idea es que sea dinámico.

**Ataque:** 1d20 + Ataque Base del PJ + modif. de Ataque de la Tropa

**Defensa:** AC de la Tropa (para ver si golpea a la Tropa) y AC del PJ (para ver si golpea al PJ)

**Iniciativa:** 1d20 + Iniciativa del PJ.

**Puntos de Golpe:** Los PJ usan sus Puntos de Golpe; la Tropa no posee Puntos de Golpe.

**Daño y Bajas:** daño del arma del PJ.

**Movimiento:** velocidad de Tropa es 15 feet por turno.

**1) Ataque (At):** Para calcular el ataque se debe tener en cuenta el modificador de Ataque de la Tropa y el Ataque Base del PJ. No importa cuantos ataques tenga el PJ, la unidad atacará solo un vez y recibirá un solo ataque. Las unidades con armas de asta siempre ganan +1 al ataque.

**2) Categoría de Armadura (AC):** Para ver si el golpe acierta, deberá superar o igualar el valor de la Categoría de Armadura, pero para esto se tomará por separado el AC de la Tropa y el AC del PJ.

**3) Puntos de Golpe:** No existen los puntos de golpe en las batallas masivas para los soldados de una tropa. Solo los PJ restan el daño a sus Puntos de Golpe (en el caso de que fueran golpeados).

**4) Daño y Bajas:** Cuando un Ataque acierta, se tira el daño del arma con el que golpea el PJ (con todos los modificadores correspondientes) y este valor es la cantidad de soldados que caen [debe hacerse una X en los casilleros que corresponden a cada soldado de la tropa en el cartón correspondiente]. Ese número de personas que bajan son en realidad la cantidad de personas que son seriamente impactadas por un ataque masivo. Puesto que en una guerra a gran escala no necesariamente deben morir los soldados para ser considerados una baja, al final de cada round que pase algunas de las bajas serán restauradas tirando 1d10, quedando listas para combatir en ese próximo round.

**5) Movimiento:** Se utilizara una velocidad de Tropa igual a 15 feet por turno. Si se tratara de criaturas especiales podría ser diferente el Índice de Movimiento (ver Velocidad de la criatura).

**6) Iniciativa:** Solo para un orden, se arroja 1d20 y se suma la iniciativa del PJ. La idea es que todo el encuentro en una batalla masiva es al mismo tiempo. Esto quiere decir que las bajas son calculadas y restadas al final de cada round, para ambos lados. No existe diferencia entre los bandos en lo que respecta a la velocidad de golpear. Por lo tanto no se podrán utilizar las acciones de Ready o Delayed.

**7) Tirada de Salvación:** Siempre que se deba usar una Tirada de Salvación, debe usarse por separado; primero para ver si afecta a la Tropa (con las TS de la Tropa) y luego para ver si afecta al PJ (con las TS del PJ)

**8) Tirada de Moral:** Las bajas y algunos efectos de habilidades especiales y conjuros pueden alzar a las tropas hacia la victoria. Una tropa afectada debe hacer un chequeo de salvación de moral. Arroja 1d20 y suma el nivel de la tropa (que es igual al nivel de una sola criatura de la tropa). Si el resultado de la salvación es igual o mayor a 20, el chequeo tuvo éxito.

Un chequeo de salvación de moral fallido indica una caída de la moral de la tropa. Las tropas empiezan con una moral normal, que le permite realizar todo tipo de maniobras de combate.

Una tropa que falle un chequeo de moral pasa a estar "estremecida" (sufre un penalizador de -2 a las Tiradas de Ataque, TS y pruebas de habilidad y características).

Una tropa que esté estremecida y que falle la tirada de salvación de Moral pasa a estar "asustada" (intenta huir de la escena de batalla. De ser imposible, luchará con un penalizador de -2 a las Tiradas de Ataque, TS y pruebas de habilidad y característica; es acumulativo al estado de "estremecido").

Una Tropa debe realizar inmediatamente un chequeo de moral cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones en el combate:

- **Recibe un número de bajar igual a la mitad o más que su total de criaturas.**
- **Recibe un número de número de bajar igual a un cuarto o más que su total de criaturas resultado de una carga del enemigo.**
- **Un PJ o el líder de la tropa es caído, incapacitado o destruido.**

### **9) Fatiga:**

**Marcha No forzada:** Por cada 4 semanas de movimiento (no una marcha forzada) y combatiendo sin tener como mínimo dos días completos de descanso, las tropas deben realizar una Tirada de Salvación de Fortaleza (DC 15) o sufrir -1 de penalidad a todos sus modificadores de combate por todo el próximo mes (hasta que se descansen 2 días completos nuevamente).

**Marcha forzada:** luego de un período de marcha forzada mayor a 2 días, la tropa debe realizar una Tirada de Salvación de Fortaleza (DC 15) o sufrir -1 de penalidad a todos sus modificadores de combate por todo el próximo mes o hasta que se descansen 2 días completos. Si el ejército desea continuar con marcha forzada deberá realizar un nuevo chequeo de Salvación de Fortaleza (DC +1 por cada día de marcha forzada). El ejército puede continuar la marcha aunque falle la Salvación, pero la penalidad a todos sus modificadores es acumulativa también. Los soldados se recuperarán en un término de tiempo de descanso igual a la cantidad de días de marcha forzada. En ningún caso un ejército puede seguir marchando si falla 5 chequeos de salvación.

**Luego de un Combate:** al finalizar un enfrentamiento, se deberán contar los rounds de combate que duró la batalla y ese será el tiempo en horas que deberán descansar las tropas para estar al 100% para una nueva batalla. De lo contrario, cada tropa recibirá un -1 a todos sus modificadores hasta que descansen. La penalidad continuará hasta que se descansen las horas necesarias.

**Luego de una Victoria:** al finalizar un enfrentamiento que es considerado una victoria del ejército, se deberán contar los rounds de combate que duró la batalla y dividirlos en 2. Ese valor será el tiempo en horas que deberán descansar las tropas para estar al 100% para una nueva batalla. De lo contrario, cada tropa recibirá un -1 a todos sus modificadores hasta que descansen. La penalidad continuará hasta que se descansen las horas necesarias.

**Una Batalla prolongada:** Por cada 12 horas de batalla sin el suficiente descanso, todas las tropas ganan un -1 de penalidad de fatiga a todos sus chequeos

## **III - COMBATE:**

### **Secuencia de turnos**

Una vez que las unidades están desplegadas en el campo de batalla, el tiempo de la pelea está en la palma de la mano. En lo que respecta al tiempo de una batalla, cada round de combate no equivale a 6 segundos como lo es normalmente en D&D, sino que para las batallas masivas cada round de combate equivale a 60 segundos. Nota: a términos de juego, cada personaje actuará con sus personajes como si se tratara de un round de 6 segundos, siguiendo las reglas básicas de Sistema D20. Este factor de tiempo es para que al final de la batalla masiva, cuando se cuenten los rounds de combate, hayan pasado varios minutos (incluso horas) de ardua batalla, lo cual es mucho más creíble en este caso. Sigue la siguiente secuencia de turnos :

- 1 – **Iniciativa:** Cada PJ arroja 1d20 para ver quien va primero. Las tropas se mueven junto con los PJs.
- 2 – **Acciones de Movimiento**
- 3 – **Acciones de Ataque de tropas**
- 4 – **Acciones parciales extras de los PJs**
- 5 – **Resolución de Bajas (sumando 1d10 soldados que se recuperan)**
- 6 – **Corroborar la Moral de las Tropas**
- 7 – **Corroborar la Fatiga de las Tropas**

## **IV – ACCIONES DE COMBATE:**

**1) Sistemas Tácticos:** Estos deben elegirse antes de empezar el combate. Será el sistema táctico de combate que deberá elegir cada tropa y se mantendrán durante todo el combate.

- **Ataque Normal:** Las tropas mantienen sus valores normales durante toda la batalla.
- **Defensivo:** Las tropas ganan un bonificador de +5 a su AC a partir del turno 1 y ganan un penalizador de -5 al ataque a partir del turno 1.
- **Contraofensiva:** Las tropas ganan un penalizador de -5 a su AC a partir del turno 3 y ganan un bonificador de +8 al ataque a partir del turno 5.
- **Emboscada:** Las tropas ganan un penalizador en todo de -10 a partir del turno 1 y ganan un bonificador de +25 en todo a partir del turno 7.

**1) Ataque Cauteloso:** Solo la primera línea de soldados entra en combate, por lo que solamente esa cantidad de soldados podrá ser afectados cuando se les realicen un ataque con éxito.

**2) Cargar:** Para que una unidad pueda cargar, tiene que tener espacio suficiente para tomar carrera y embestir a la unidad objetivo (10 feets mínimo). Ten en cuenta que las criaturas voladoras realizan pasadas para atacar a las unidades en tierra, de modo que casi siempre tienen la posibilidad de cargar. Cuando una unidad carga, recibe un +2 al Ataque a cambio de un penalizador de -2 al AC durante ese turno en que se realizó la carga. Ten en cuenta además que ciertas armas causan más daño cuando se usan a la carga (las lanzas, en particular ganan un +1 al ataque).

**3) Mantener la posición:** Como contrapartida a *cargar*, a veces la única intención de una unidad es mantener la posición que ahora posee. Por ejemplo, cuando bloquean un puente, un vado, una puerta o una brecha en las murallas. Si es así, la unidad pelea a la defensiva, realizando lo que en el D&D se conoce como *parada*, atacando sólo cuando lo tienen muy claro y no arriesgando más de lo imprescindible.

En esta situación la unidad recibe un +4 a la AC y un -8 al Ataque. Alternativamente, si el personaje lo desea, la unidad puede renunciar a todo ataque para recibir un +10 a la AC. En conclusión:

**Defensivo: +4 al AC, -8 al Ataque**

**Defensivo Total: +10 al AC, no realiza ataque.**

**4) Ataques a Distancia:** si hay criaturas en *melee*, cada vez que una tropa de Arqueros realice un ataque de distancia, habrá un 40% de golpear a aliados, pero lo que se deberá arrojar 1d100: de 0-40 le pegan a aliados también (la mitad del daño producido será para los aliados); de 41-100 le pegan solo a los enemigos.

## **V – ACCIONES MISCELÁNEAS:**

**1) Escalar los muros:** A veces la única forma de asaltar una fortaleza es escalando sus murallas, de modo que nuestras unidades puedan entrar y atacar desde dentro. Hay varias formas de conseguirlo: escalando el muro sin ayuda, utilizando cuerdas, escaleras, torres de asedio.

Los tres primeros métodos (escalar *a pelo*, con cuerda o con escaleras) se resuelven casi del mismo modo. Para escalar sin más accesorios que las propias manos hay que realizar un control de escalada. Si se hace con cuerda, lo mismo, sólo que hay una bonificación al control. Si lo hacen con escalera, supón que tienen éxito automáticamente. Para simplificar, cuando hagas un control, supón que toda la unidad lo pasa o que no lo pasa nadie. Esto no es estrictamente cierto, pero si estás manejando muchas unidades, se compensan unas con otras.

Por supuesto, los defensores no van a estarse quietos. Si los atacantes utilizan cuerdas o escaleras, cada unidad defensora que no esté enzarzada en combate de *melee* tiene derecho a destrozar uno de los intentos de los atacantes: cortar las cuerdas de los garfios, empujar las escaleras. Esto es gratuito, además del ataque que pueden realizar.

Con su ataque habitual pueden realizar 4 cosas: enzarzarse en *melee* con una unidad en lo alto del muro, hacerlo con los que intentan subir, atacar con proyectiles a unidades en la parte baja del muro y destrozar uno de los intentos de escalada de otra unidad. Si atacan en *melee* a una unidad en lo altos del muro, se trata de un combate normal. Si atacan a las unidades que están más abajo, reciben un +1 al At. Si atacan a los que intentan escalar, reciben un total de +4 al At y a la CA, por estar más arriba y por la posición precaria de los otros (esto no es sólo ataque físico, sino empujar la escalera o cortar la cuerda justo cuando están llegando para que se hagan daño al caer, tirarles piedras, o golpearles realmente cuando llegan arriba). No es fácil asaltar un castillo así.

Otra opción es utilizar torres de asedio. Las torres de asedio son estructuras de madera (cuentan como un edificio pequeño de madera), con ruedas, para ser empujadas contra el muro defensor, de modo que sus ocupantes puedan salir y tomar el muro. Cuando una unidad intenta salir de la torre de asedio, las unidades defensoras pueden tratar de bloquearla, igual que hacían en el puente, de modo que no pueden pasar hasta que no la destruyan. La torre necesita ser empujada por tantas unidades como hay en ella más una. Es decir, si la torre alberga a 4 unidades (el máximo es 5), necesita ser empujada por 5 unidades.

**2) Excavar:** Excavar comprende dos cosas, pero como su mecánica es la misma, las trataremos conjuntamente. Podemos entender excavar como hacer una trinchera que permita una defensa eficaz a la vez que una protección contra fuego de proyectiles. O podemos entender excavar como la creación de túneles... a menudo con la intención de que pasen por debajo de las murallas enemigas y los muros se caigan por su propio peso.

Para ambos debemos tener en cuenta que una unidad de hombres, dirigida por un arquitecto, ingeniero o minero experimentado, puede excavar un túnel de 2 metros de alto, 3 de ancho y 6 de largo en un día. Si la unidad está formada por trabajadores específicos, multiplica todos los valores por 1'2. Si se trata de razas especialmente conocidas por sus trabajos de minería (halflings, enanos, goblins, ...) multiplica por 1'2. Si se trata de razas adversas a dicho trabajo (elfos, centauros, ...) multiplica por 0'8.

Para excavar trincheras, piensa que una trinchera no es más que un túnel en el que el techo coincide con el aire. No obstante, la facilidad para deshacerse de la arena implica una multiplicación por 1'2.

Habitualmente esa arena es dispuesta en la parte frontal de la trinchera, aumentando su tamaño efectivo para ataques que vengan por ese lado, de modo que en general, para criaturas de tamaño Medio, vale con excavar el foso de 1m de hondo + 1 metro que levantará esa especie de muro= 2 metros. Suficiente para resguardarse.

Utilizar esa trinchera como parapeto supone un -7 a las puntuaciones de At de todos los ataques realizados con proyectiles contra unidades en la trinchera.

La forma habitual de derrumbar un muro con excavaciones es hacer un túnel asegurado por debajo de él. Cuando el ingeniero en cuestión está contento con su trabajo, se asierra ligeramente los soportes de madera de la mina de modo que la más mínima presión los destroce. Si es necesario se ayuda con cuerdas atadas a los postes que se jalan desde un lugar seguro para ayudar a la caída. Incluso, si ya se ha inventado, se utiliza pólvora.

Para hacer una maniobra de este estilo, se necesita un ingeniero, arquitecto o minero que supervise la instalación. Mientras se está haciendo debe realizar un control de pericia para comprobar que todo marcha correctamente. Si lo falla, significa que un determinado número de unidades resulta enterradas y destruidas... tantas como diferencia entre el número que sacó y el que tenía que haber sacado.

## **VI - ASEDIO:**

**1) Armas de asedio:** Se usan para atacar construcciones, pero también pueden atacar tropas. Aquí se determina el daño que causan por ronda, su resistencia a los golpes, su valor y cuantas personas se necesitan para operarlas y transportarlas. Se pueden destruir con armas normales y otras armas de asedio. Si su operario u operarios mueren, el arma queda inútil, pero puede servir. Para operarla se requiere skill en armas de asedio (sab).

**Catapultas:** Las Catapultas son maquinas que aprovechan la fuerza almacenada en una viga de madera torcida para disparar grandes piedras. Alternativamente, las catapultas pueden ser cargadas con metralla (piedras más pequeñas, trozos de madera) de modo que puedan dañar a criaturas, antes que a estructuras. El daño es el indicado para ambos casos igual. Cuando una catapulta es cargada así, puede ser disparada contra unidades, que tienen derecho a TS de Reflejos para la mitad del daño. Cuando se dispara, el operario realiza un chequeo de Skill (Sab) y debe superar DC 20. Si lo lograra, el objeto cae consultando a 1d12 y con una desviación de 10 fts a 16 fts. Si el chequeo fallara, el objeto cae con una desviación de mas de 16 fts del centro donde se quiso tirar la munición.

### **Catapulta ligera**

Daño: 3d6+10  
Puntos de golpe: 50  
Valor: 550 MO  
Operarios: 2  
Skill Check (Sab) = DC 20  
Rango de Incremento: 150 fts (mínimo 100 fts)  
TS: Reflejo Mitad  
Tiempo de Carga: 5 rounds  
Tiempo para Apuntar (o re-apuntar): 10 rounds

### **Catapulta pesada:**

Daño: 6d6+20  
Puntos de golpe: 60  
Valor: 800 MO  
Operarios: 5  
Skill Check (Sab) = DC 20  
Rango de Incremento: 200 fts (mínimo 150 fts)  
TS: Reflejo Mitad  
Tiempo de Carga: 8 rounds  
Tiempo para Apuntar (o re-apuntar): 10 rounds

**Ballista:** Es esencialmente una ballesta gigante, donde debe realizarse un ataque con 1d20 (sin ningún modificador, excepto el rango).

Daño: 3d6+10  
Puntos de golpe: 50  
Valor: 500 MO  
Operarios: 1  
Rango de Incremento: 120 fts  
TS: No  
Tiempo de Carga: 3 full rounds  
Tiempo para Apuntar (o re-apuntar): 10 rounds

**Aceite hirviendo:** Arma terrible, es usada contra arietes y unidades. Estas tienen TS para la mitad del daño y quedan inútiles por 6 días. Los PJ pueden intentar salvarse con una TS de Ref de DC 20.

Daño: 4d6+10 de ácido  
Valor: 50 mo por carga.  
Operarios: 3.  
TS: Ref Mitad

**2) Construcciones:** Los castillos y fortalezas no deben ser atacados con espadas y hachas, sino con armas de asedio. La resistencia de los muros varía. Aquí tenemos un aproximado de puntos de golpe de este tipo de construcciones, como están quietas, no tienen CA.

Empalizada: 70  
Muro simple: 80  
Muro reforzado: 100  
Muros de castillos: 170  
Torres: 150  
Puerta madera: 70  
Puerta hierro 85  
Puerta piedra: 90

Estos puntos no son acumulativos. Una construcción se puede mejorar, pero no reforzar con otra encima. Lo que si es posible es construir unas antes de otras.

## **VII – Suministros:**

Suplir las necesidades alimenticias de un ejército de 1000 personas no es ni remotamente parecido a llevar provisiones para un grupo de aventureros. Aún en el caso de que el general disponga del dinero necesario (y es decididamente más caro) puede ser que en el lugar en cuestión no haya comida suficiente para todos ellos. Y aún una ley física que dice, traducida a lenguaje cotidiano, que de donde no hay, no se puede sacar. Por mucho dinero que se tenga.

La primera opción es marchar con lo que se pueda y comprar por el camino lo que haga falta, pero ya hemos visto que no siempre es fácil.

Probablemente, una de las mejores soluciones cuando un ejército se pone en marcha es llevar la comida sin preparar siquiera. Es decir, llevar los animales vivos, el grano en grandes sacos y confiscar la fruta fresca allá por donde se pase (si es que el alineamiento lo permite). Esto ralentiza la marcha del ejército, y además lo hace parecer un grupo de mercaderes y granjeros... pero al menos no se morirán de hambre. De este modo supondremos que las siguientes cantidades dan de comer a los siguientes hombres durante un día.

- Una vaca: 300 hombres.
- Una ternera: 150 hombres.
- Un cerdo: 100 hombres .
- Una oveja: 50 hombres.
- Un saco de grano (50 Kg): 50 hombres o 50 caballos.

No supongas que un hombre se come 1 Kg de grano diario, sino que come algo de grano, algo de carne, algo de fruta si hay,... Los caballos sí comen 1 Kg de grano diario, además de algo de hierba. Para la tabla anterior hemos supuesto que un hombre consume 1Kg de comida diario (no es descabellado). Las criaturas de tamaño Pequeño comen la mitad. La de tamaño Grande, el doble. Las Enormes, el cuádruple. Además, los hombres y animales necesitan agua, según la siguiente tabla (el litros):

	Frío/templado	Calor
Inactivo	3	4
Normal	4	5
Extenuante	5	7

Esto es para una criatura Mediana. Para otros tamaños, aplica el mismo modificador que para la comida. Cambiar el agua por zumos es razonable, pero no por alcohol. Aunque el alcohol calma la sed momentáneamente, produce a medio plazo una gran deshidratación de modo que incluso es contraproducente consumir alcohol cuando no se dispone de agua.

Considerar que los cuerpos de los camaradas caídos, los animales muertos o la hierba del campo son comida, también es razonable, siempre que los perjuicios morales de la criatura lo permitan. Por ejemplo: los goblins comerán carroña sin ningún problema; los elfos, preferirán morir antes de comerse a sus compañeros, pero no tendrán reparos en comerse sus caballos; los jinetes de las llanuras, ni siquiera se comerán los caballos.