

# Combate de masas

*Y Aquel que te derribó en el Campo de Batalla...*

*Lo sabe todo... ¡Lo sabe! ¡Lo sabe!*

*Omar Khayam*

*Ya te dije que no funcionaría, Ulises. Puede que en Troya sí, pero aquí, en vez de Casandra, tenemos a un montón de ruskis tercos como mulas”.*

Aquiles estaba aquella mañana de muy mal humor, y lo único que faltaba era el asunto del tanque para acabar de arreglarlo. Una mina bien colocada había reducido a chatarra la oruga derecha del T-34; fuera se dejaba sentir la preocupante sinfonía de morteros y armas automáticas.

Y allí estaban Ajax, Patroclo, Ulises y Aquiles, encerrados entre varias toneladas de buen metal ruso, un acero dispuesto a convertirse en mortífera granalla a las primeras de cambio.

Porque los héroes, por mucho que digan los mitos griegos, son invulnerables, pero no inmortales ni omniscientes. Digamos que son gente de recursos. Lo que de ellos perdura es un esencia intemporal presta a enrolarse en otro cuerpo camino de la guerra. La batalla, cualquier batalla: no importan ni el tiempo ni el espacio.

¿Cuanto hacía que servían en las SS? ¿Meses? ¿Años? ¿Eones, quizás? La campaña de Rusia iba directa hacia el desastre, y muchos despertaban de su fe ciega confiada a aquel cabo de Bohemia. El III Reich parecía mas que nunca un sueño hilvanado con prisas.

Intentar colarse de rondón tras las líneas rusas, en casa del mismísimo Ivan, era una rematada locura, por muy héroe intemporal que se fuese. Asignada la misión, el grupo se volvió hacia Ulises, para ver si era capaz de sorprenderles con una de sus ideas geniales. ¡Y vaya si lo hizo! A la mañana siguiente, el rey de Itaca en el exilio se presentó con un T-34 en estado de revista, causando la alarma entre los soldados alemanes, que ya se veían con los bigotes de Stalin pegados al culo. Preguntar de donde había salido aquel mastodonte no era una buena idea si conocías a Ulises lo suficiente.

La idea era bien sencilla. En vez de caballo de Troya, usarían el tanque para adentrarse en terreno ruso. Una vez dentro, el azar y las Parcas sabrían aliarse para llevar a buen término la misión.

No fue fácil disimular la llegada del blindado a la tierra de nadie que separaba las posiciones alemanas de las rusas. Los chicos de Artillería tuvieron que emplearse a fondo para que los ruskis no notaran demasiado la extraña maniobra. Aquiles y los suyos avanzaron no muy marciales, pero si a buena velocidad, sobre la nieve rojiza, frío testigo de toda aquella masacre sin sentido. Aunque Patroclo y Ajax mostraron sus reservas al plan, tampoco fueron capaces de sugerir nada mejor. Había que apuntarse un tanto ante el Estado Mayor, ávido de poder enviar buenas noticias a Berlín: el hacha del verdugo del Reich silbaba con demasiada frecuencia en estos tiempos difíciles.

Sin embargo, hasta las conciencias inmortales tienen sus fallos. Una cosa es un caballo de madera delante de un montón de ingenuos troyanos de hace varios siglos, y otra muy distinta un monstruo de acero, orlado con la estrella roja de cinco puntas, en veloz carrera hacia sus propias líneas.

Desde su empecinamiento de bravo guerrero, Ulises ignoraba que la cobardía es un pecado atroz en el Ejército Rojo, que se castiga con la muerte inmediata. El comisario político abre fuego contra cualquier campesino que, en un ataque de pánico, confunda los uniformes grises con los verdes. Y esta vez no fue una excepción.

La sola visión del T-34 cargando contra sus presuntos amos bastó para que unos cuantos soldados pusieran pies en polvorosa. El nagán no tuvo balas suficientes para todos, pero los gritos del comisario lograron hacerse oír por encima del estruendo.

Aquiles, desde el tanque, notó un pinchazo por debajo de la rodilla, y presintió que algo iba mal, muy mal.

Las balas repiqueteaban sobre el blindaje. En el interior del carro, alguien empezó a sudar a pesar de la gélida temperatura.

El primer impacto de mortero alcanzó la torreta, sacudiendo a sus ocupantes como monedas en un bolsillo vacío. Apretando los dientes, Ajax oprimió el gatillo de la ametralladora, dejando un reguero de sangre y humanos rotos como muñecos a su alrededor.

Bajaban como piojos en el sexo de una hetaira. Ateridos de frío, de miedo, borrachos de hastío y desesperación. Y se acercaban al tanque, aún a sabiendas que sus armas solo harían cosquillas al coloso.

Los héroes se miraban los unos a los otros, en un gesto mudo que muy bien podría significar “Y ahora, ¿qué?”. Ulises se encogió de hombros de manera maquinal, y demostró un súbito interés por saber cuantas granadas le pendían del cinto.

Un ruido sordo, amortiguado, se dejó sentir en el exterior. Un sonido que estremeció a Aquiles mucho mas que las explosiones incesantes que rodeaban al tanque. Ajax miró incrédulo en dirección hacia fuera, y en ese momento, Aquiles sintió ganas de estrangularlo entre sus poderosos brazos.

Un cazador de carros. Un maldito cazador de carros...

Por el rabillo del ojo, mas allá de la tronera, Aquiles vio al hombre, un tipo nervudo embutido en un abrigo de pieles, rodar por la nieve. Las cadenas le esquivaron por centímetros, respetando su miserable vida. Una vida que parecía haber perdido todo significado en mitad de aquella locura de aullidos y deflagraciones.

Casi contó los segundos, los eternos segundos que pasaron hasta que la mina explotó, colocando a los eternos en una incómoda posición dentro de aquel ataúd de muerte vociferante.

Destruída la cadena derecha, el carro comenzó a dar vueltas como un mamut ciego, añadiendo un elemento de diversión a los artilleros que intentaban cobrar la pieza.

“¡Todos fuera, por los sagrados huevos de Zeus!”

Si le oyeron o no es lo de menos. Los reflejos adquiridos y curtidos en mil combates fueron mas poderosos. Como pudieron, con mas suerte que honra, los héroes lograron salir de su maltrecho y falso caballo de guerra.

En otros tiempos, el arte de la guerra era honesto, y permitía mirar a los ojos a tu enemigo. Era la fuerza de tu brazo, prolongada en la espada, la que podía poner fin a su vida. Pero esto...

Por fortuna, Ulises no había perdido el tino que le había hecho famoso, y un par de granadas cubrieron la confusa retirada del atribulado comando. Cuando el tanque estalló, en una inmolación que se apropió de demasiadas vidas ajenas, ellos ya tenían la boca llena de nieve y las Schmeisser a punto.

Por primera vez en toda una eternidad, Aquiles comenzó a preguntarse qué sentido tenía todo aquello. ¿Honor? ¿Acaso le quedaba alguno? ¿Patria? No luchaba por la suya, si es que la había tenido. Lo único que le quedaba era su furia. Matar es demasiado fácil para alguien que es invulnerable.

Su garganta emitió un grito de guerra que, durante siglos, nunca pudieron proferir hombres ni demonios. Empuñó la ametralladora pesada y comenzó a disparar contra todo aquello que se moviera, mientras corría en dirección al corazón del enemigo. El enemigo confuso que cambiaba de rostro y de aspecto, pero que siempre estuvo allí.

Nada pudieron hacer los otros por frenarle. Tampoco las balas rusas tuvieron mas suerte.

Muchos años después, quienes volvieron de aquel infierno para contarle relataban junto al samovar que, en las heladas estepas, un ser que no era de este mundo vestido con el uniforme de las SS vino para ajustar cuentas con el ejército de la Unión Soviética. El solo contra todas las armas y los hombres de los que disponía el tío Josif como si fuesen propios.

En su frenética carga, Aquiles solo notó un impacto seco en la parte trasera de su bota, junto al tobillo. Corrió algunos metros mas y cayó de bruces sobre la nieve, sin alcanzar a entender por qué. Por un momento, casi se hizo el silencio en la tundra.

El soldado ruso no daba crédito a sus ojos. Juraría que había errado el tiro. Bajó el fusil lentamente, mientras se mesaba el helado bigote. La historia, el mito, la leyenda, ¿qué mas da?, se había cobrado una vez mas su molesto tributo.

Aquel joven era de Riga, y acabó en el cielo de los proletarios, si es que eso existe, sin saber que había matado a un inmortal. Se llamaba Dimitri. Dimitri Paris.

Francisco José Campos

En una partida de In Nomine Satanis/Magna Veritas, a veces puede ser necesario resolver rápidamente un conflicto entre dos grupos beligerantes, sin que necesariamente los Pj tengan que tener un papel decisivo en la contienda. Para ello, se sumará el valor básico de cada combatiente, más el que le den su equipo y sus poderes:

## Ejércitos Diabólicos

Tipo de combatiente	Valor
Humano normal	1
Muerto viviente (*)	1'3
Humano entrenado (policía, ejército)	2
Humano muy entrenado (cuerpo de élite)	2'5
Familiar	3
Demonio	5
Príncipe Demonio	10
(*) Se tiene en cuenta el poder intrínseco del Miedo	

Equipo	Valor
Arma de mano	0'3
Arma de dos manos	0'5
Arma corta	1
Arma larga	1'5
Arma pesada	3
Arma muy pesada (cañón, mortero)	10
Vehículo ligero (coche)	4
Vehículo pesado (camioneta)	6
Blindado ligero (transporte de tropa)	12
Blindado pesado (carro de combate)	25

Tipo de poder	Valor
Ataque corporal (D11-)	3
Ataque a distancia (D12-)	6
Ataque no letal (D13-)	4
Absorción (D14-)	1'5
Maldición (D15-)	2
Contacto (D16-)	3
Defensa permanente (D21-) (*)	2
Defensa mental (D22-)	2
Aumento temporal de características (D24-)	0'5
Defensa temporal (D25-)	2
Camuflaje (D26-)	1'5
Detección (D31-) (**)	0'5
Comunicación (D32-) (***)	0'2
Aumento permanente de características (D35-)	1
Control (D36-)	0'5
Arma (D41-) (****)	-
Objeto mágico (D42-) (*****)	-
Poder “especial” (*****)	-
(*) Excepto 215 y 216	
(**) Excepto 316	
(***) Excepto 326	
(****) Doble valor de base del arma	
(*****) Posee el mismo valor que el tipo de poder que contiene.	
(*****) Variable, según el poder. A decidir por el DJ.	

## Ejércitos Angélicos

Tipo de combatiente	Valor
Humano normal	1
Humano entrenado (policía, ejército)	2
Humano muy entrenado (Servidor de Dios) (*)	2'5
Ángel	5'5
Arcángel	11
(*) Se tiene en cuenta el poder intrínseco de Voluntad supra-normal	

Equipo	Valor
Arma de mano	0'3
Arma de dos manos	0'5
Arma corta	1
Arma larga	1'5
Arma pesada	3
Arma muy pesada (cañón, mortero)	10
Vehículo ligero (coche)	4
Vehículo pesado (camioneta)	6
Blindado ligero (transporte de tropa)	12
Blindado pesado (carro de combate)	25

Tipo de poder	Valor
Ataque corporal (A11-)	3
Ataque a distancia (A12-)	6
Ataque no letal (A13-)	4
Contacto (A16-)	3
Defensa permanente (A21-) (*)	2
Defensa mental (A22-)	2
Aumento temporal de características (A24-)	0'5
Defensa temporal (A25-)	2
Camuflaje (A26-)	1'5
Detección (A31-) (**)	0'5
Comunicación (A32-) (***)	0'2
Desplazamiento (A33-)	0'5
Talento (A34-) (****)	0'2
Aumento permanente de características (A35-)	1
Control (A36-)	0'5
Arma (A41-) (*****)	-
Objeto mágico (A42-) (*****)	-
Poder "especial" (*****)	-
(*) Excepto A215 y A216	
(**) Excepto A316	
(***) Excepto A326	
(****) Excepto A342 y 343	
(*****) Doble valor de base del arma	
(*****) Posee el mismo valor que el tipo de poder que contiene.	
(*****) Variable, según el poder. A decidir por el DJ.	

... Tenidos en cuenta estos valores se tendrá el poder (teórico) de cada ejército.

### Tipo de combate

A continuación se determinarán las condiciones en las que tiene lugar el combate, y que evidentemente afectarán al porcentaje de pérdidas de ambos bandos y a la duración (en tiempo de juego) del conflicto.

### Batalla campal

Los dos bandos (A y B) se enfrentan cara a cara. El combate es normalmente rápido y las bajas por ambos lados abundantes.

### Asalto

El bando A ataca un edificio o enclave concreto defendido por el bando B. Las bajas serán siempre mayores en el bando A que en el B, aunque este último sea menos poderoso.

### Emboscada

El bando A sorprende al bando B. Las bajas de éste último serán más abundantes. Según la naturaleza del ataque, la emboscada durará más o menos tiempo (no es lo mismo recibir un ataque por la retaguardia que en un desfiladero).

Tipo de combate	Bonos A	Bonus B	Bajas
Batalla campal	---	---	+20%
Asalto	---	x2	+10%
Emboscada	x1'5	x0'5	---

*Bonus (x):* El bando (x) ve el poder de sus tropas multiplicado (x) por el valor indicado.

*Bajas:* Las de cada bando se modificarán según el porcentaje indicado.

### Efecto de los líderes

El líder de cada grupo de combatientes tiene derecho a una tirada de Estrategia o táctica (según el número de tropas bajo su mando). El RU del vencedor, multiplicado por diez, da el porcentaje de pérdidas de más.

### Resolución del combate

#### Bajas

Cada 10 segundos (10 turnos de combate personal) cada bando causará al otro un número de puntos de daño calculados del siguiente modo:

*Valor del ejército dividido por 10, + bonus por el líder (si los hay) + bonus por el tipo de ataque (si los hay).*

Estos puntos de daño merman el valor del ejército del contrario. Una vez terminado el enfrentamiento, el DJ ya elegirá qué tropas han sido destruidas y cuales sobreviven ("comprándolas" con los puntos que le queden).

#### Retirada

El combate finalizará cuando uno de los dos líderes, haciendo gala de sentido común, ordene a sus tropas retirarse más o menos ordenadamente. Pero también puede suceder que las tropas huyan: Una tropa poco entrenada huirá de manera espontánea cuando halla perdido al menos 1/3 de sus efectivos. Una tropa normal al perder 2/3 de los mismos, y una tropa de élite... se dejará exterminar antes que retroceder sin órdenes.

## Huída

Los combatientes que intenten huir sufrirán un 20% de pérdidas más durante dos turnos de combate (20 seg.) calculándose su valor (para determinar las posibles bajas que le causen al contrario) por la mitad. Solamente los supervivientes a estos dos mortales turnos podrán salvar el pellejo...

## Excepciones

Este sistema es demasiado lineal para resolver todas las posibilidades de un combate, correspondiendo al DJ ajustarlo a cada caso particular. A título de ejemplo, un grupo de combatientes de Vephar peleando en un balneario tendrán su valor incrementado. En caso que lo hicieran en un desierto lo tendrían reducido.

## Los Pj en un Combate de Masas

Se interrogará a los jugadores acerca de la actitud de sus Pj en el combate, obteniéndose un factor

Cobarde	Normal	Valiente	Suicida
0'5	1'0	1'5	2'0

Una vez calculado el porcentaje de bajas del combate se lanzará 1D100. Si el número obtenido, multiplicado por el factor de la actitud del Pj en la batalla es mayor que ese porcentaje, el Pj tendrá un enfrentamiento especial en el mismo. Para determinar dicho enfrentamiento, se deberá calcular si el bando del Pj estaba en superioridad, igualdad o inferioridad numéricas con respecto a sus enemigos:

*Superioridad: 2 a 1 a favor o más*

*Inferioridad: 1 a 2 en contra o menos*

*Igualdad: Resto.*

A continuación se tirará 1D6 en la tabla siguiente para encontrar el valor en puntos del enemigo (o enemigos) con el/los que se enfrenta el Pj en combate singular:

D6	Inferioridad	Igualdad	Superioridad
1	23	8	2
2	25	11	4
3	30	13	8
4	34	19	11
5	38	23	15
6	41	26	19

Claro que el Pj puede tener una idea concreta (ir a por el líder, o a por un enemigo en concreto). O, quizá, el DJ tenga pensado algo...

## Ejemplo de combate de masas

Pietro, un Ángel de Daniel, al frente de una sección de Soldados de Dios de élite, recibe la orden de asaltar una iglesia desconsagrada, defendida por un Demonio de Bifron, dos familiares y doce Muertos Vivientes.

*Valor del grupo angélico:*

Combatientes:

Pietro (Ángel)	5'5
Sección de 20 Soldados de Dios	50
Equipo:	
Armas largas (20 Fusiles)	30
Arma muy pesada (1 mortero)	10
Blindado ligero (2)	24
Poderes de Pietro:	
Ataques múltiples (A113)	3
Miembro blindado (A114)	3
Luz (A122)	6
Armadura corporal (A211)	2
Rebote (A255)	2
Carne en Piedra (Especial)	2
<b>Total:</b>	<b>137'5</b>

*Valor del grupo demoníaco:*

Combatientes:	
Demonio	5
Familiares (2)	6
Muertos Vivientes (12)	15'6
Equipo:	
Armas cortas (3)	3
Arma larga (1)	1'5
Armas a dos manos (12)	6
Poderes del Demonio:	
Veneno (D161)	3
Dolor (D166)	3
Polimorfo (D266)	1'5
Leer los sentimientos (D324)	0'2
Arma a dos manos maldita (D411)	1
Resurrección (Especial)	2'5
<b>Total:</b>	<b>48'3</b>

Como ya se ha dicho se trata de un asalto, con lo que el bando demoníaco (defensor) multiplica por dos su valor: (48'3 x2 = 96'4). Ambos bandos sumarán un 10% a sus bajas.

Daniel tiene el talento de táctica, y pasa la tirada con un RU de 3. Su enemigo carece de tal habilidad, por lo que el bando de Daniel sumará un 30% más de bajas a sus enemigos. Tras los primeros diez segundos de combate, "los de Dios" han causado 13 + 30 + 10 = 53% de bajas al enemigo. Por su parte, "los del Diablo" les han hecho 9 + 10 = 19% de bajas. Haciendo números muy redondos, han caído la mitad de los defensores de la Iglesia desconsagrada, mientras que por parte de los soldados de Dios hay cuatro hombres muertos o gravemente heridos.

Pietro sabe que la muerte del Demonio que dirige la defensa pondría fin al combate, así que se lanza contra él suicidamente: Lanza 1D100, saca 25 y lo multiplica por el factor de "Suicida" (2): Total 50, lo que le asegura un enfrentamiento especial. Los dos bandos estaban en condiciones de Igualdad, así que el DJ tira un dado y saca un 4, con lo que tendrá que enfrentarse en duelo personal a 19 puntos de valor de combate... Como Petrus especificó que iba a por el Demonio y al Dj le gusta la idea, con él se enfrenta (16'2 puntos), más a dos Muertos Vivientes armados con armas a dos (3'6 puntos) para redondear el cupo. Si logra vencerles, o al menos matar o hacer huir al Demonio, los supervivientes demoníacos huirán, y sus chicos podrán perseguirlos hasta posiblemente exterminarlos. Tiene diez segundos...