

Combate de masas

Alrededor de sus pies forrados de acero crecía un anillo de cuerpos mutilados

El campo de batalla se encontraba en silencio, con estanques carmesí entre las figuras aún tendidas que parecían reflejar el cielo teñido de rojo del atardecer. Figuras furtivas se ocultaban tras la alta hierba: los pájaros carroñeros caían sobre los montones de carne retorcidos ayudados de sus pardas alas. Como heraldos del Destino una fluctuante línea de garzas reales batía sus alas hacia las orillas del río. Ningún rugido de ruedas de carros o tañer de trompetas molestaba la invisible quietud. El silencio de la muerte sucedía al estruendo de la batalla.

UNIDADES

Una unidad es un grupo de individuos unidos por un propósito común en el campo de batalla. Para lo que concierne a este sistema, cada persona dentro de la unidad tiene la misma función, las mismas armas y las mismas habilidades. Las unidades pueden ser disciplinadas y ordenadas, con historia propia, como los Caballeros de Poitain, o pueden reunirse justo al inicio de la batalla, como la Muchedumbre de Pescadores Enfurecidos de un Pueblo Yuetshi Quemado.

Una unidad consiste de una o más fichas. Cada ficha representa cierto número de individuos, con un mínimo de 10 seres. (Para cualquier número menor de diez por ficha, no merece la pena usar el combate de masas). La mayoría de las unidades contienen entre 5 y 20 fichas.

REDONDEO

Al contrario de lo que es normal en los juegos de d20, los números fraccionarios en el sistema de combate de masas se redondean al siguiente número superior, en lugar de siempre redondear hacia abajo. Por lo tanto, si divides 29 por 10 obtienes 2,9, que redondearás hacia arriba para obtener 3 en lugar de hacia abajo para obtener 2. Cualquier fracción de

mitad o más se redondea hacia arriba, cualquier fracción por debajo de la mitad se redondea hacia abajo.

Las unidades son los “personajes” del combate de masas. Reciben órdenes, se mueven, luchan y reaccionan como si fueran individuos. Asumen diferentes formaciones, en las cuales las fichas de las que se compone una unidad se disponen de un modo específico.

LA LISTA DE UNIDADES

Las listas de unidades se usan para registrar los detalles y habilidades de cada unidad dentro de un ejército. Estas listas permiten a jugadores y Directores de Juego por igual juzgar la efectividad de cualquier unidad de un vistazo, y ayuda bastante a resolver la lucha durante el combate de masas.

La Lista de Unidades se usa como una herramienta omnipresente en estas reglas, tanto a la hora de lanzar una carga devastadora a un enemigo como para registrar las bajas en un juego en el que el Director de Juego preferirá usar las reglas normales del capítulo de Combate del libro de reglas principal para resolver pruebas de combate y habilidad; la Lista de Unidades se usa cuando son necesarios grandes números de unidades para realizar una tarea al mismo tiempo.

A continuación se muestra una hoja típica de Lista de Unidades, detallando un regimiento de piqueros recién reclutados de Gunderland:

Raza: Hombres de Gunderland **Clase:** Soldado **Nivel:** 1

Tamaño de unidad: 8

Criaturas por ficha: 10

Tipo de unidad: Infantería

Puntos de golpe por ficha: 18

Iniciativa: +4 (+4 Iniciativa mejorada)

Ataques: Pica +3

Daño: Pica 1d8+1

DV (Parada, cuerpo a cuerpo): 13 (+1 Fue, +2 escudo grande)

DV (Esquiva, cuerpo a cuerpo): 2 (-10 Formación cerrada, +2 escudo grande)

DV (Esquiva, a distancia): 13 (+1 Formación cerrada, +2 escudo grande)

Puntuaciones de características: Fue 13, Des 10, Con 12, Int 9, Sab 11, Car 8

Salvaciones: Fort +3, Ref +0, Vol +0

Dotes: Iniciativa mejorada, Lucha con pica y escudo de Gunderland, Soltura con un arma (pica).

Como puede verse fácilmente, la lista de unidades tiene mucho en común con las hojas de monstruos del bestiario del libro de reglas de *Conan*, así como las reglas de combate que más adelante se detallan.

RAZA, CLASE Y NIVEL

La raza y clase de la unidad se determinan por mayoría simple, si una unidad tiene 3 bárbaros cimmericos y 27 soldados nemedios, entonces la unidad se registrará como de soldados nemedios. El nivel de cualquier unidad se considera formado por la media de todos los miembros de esa unidad, redondeado hacia abajo.

TAMAÑO DE LA UNIDAD

Este dato refleja el número de fichas que constituyen la unidad. Una sola unidad no puede contener más de 30 fichas, aunque un ejército puede contener tantas unidades como se desee.

PUNTOS DE GOLPE DE LA FICHA

Los puntos de golpe de la ficha se usan para medir el daño que una unidad podría soportar en combate antes de ser derrotada o eliminada. Siempre que una unidad reciba daño que supere los puntos de golpe de una ficha, una o más fichas serán eliminadas y el tamaño global de la unidad bajará acorde a ello. El daño en exceso queda registrado en la lista de unidades. Por ejemplo, si una unidad con 8 fichas y 10 puntos de golpe por ficha recibe 20 puntos de daño, perdería dos fichas; si recibiera 14 puntos de daño, perdería sólo una ficha pero los 4 puntos de más quedarían registrados en la lista de unidades, luego si recibiera 6 puntos más de daño en el siguiente asalto perdería otra ficha más.

Los puntos de golpe de la ficha se determinan según la media de Dados de Golpe de cada miembro de la unidad y multiplicando esto por el número de criaturas por ficha, modificado según estas reglas:

La mayoría de la unidad tiene modificador de Constitución +/- 10% por modificador de Con

La mayoría de la unidad tiene 3 pg o menos -25%

Añade la Reducción al Daño de la armadura usada por miembros de la unidad y procedente de otros medios por los que se pueda tener RD (en una unidad con armaduras mixtas, determina la RD media de cada miembro).

Por ejemplo, los hombres de Gunderland de la anterior unidad tienen 1 DG cada, proporcionando unos puntos de golpe base para la ficha de $1 \times 10 = 10$.

Todos tienen bonificadores de Con de +1, luego se incrementa en un 10%, hasta 11. Añade 7 por armadura para un total de puntos de golpe por ficha de 18.

TIPO DE UNIDAD

Esto refleja como funciona la unidad sobre el campo de batalla y qué competencias especiales posee. Se usan cuatro tipos diferentes de unidades en el sistema de combate de masas para reflejar diferentes capacidades y habilidades de combate especiales. El uso adecuado de tales unidades puede asegurar la victoria de un general, incluso al enfrentarse a una oposición apabullante.

Los tipos de unidades son los siguientes:

Infantería: Las unidades de infantería forman el núcleo de la mayoría de las fuerzas de cualquier unidad que no cumpla los requisitos de arqueros, caballería o incursores. Tales unidades no reciben bonificadores o penalizadores especiales dentro del sistema del combate de masas.

Arqueros: Cualquier unidad armada con un arma a distancia con un incremento de distancia de al menos 60 pies y que no lleve armadura pesada se denomina una unidad de arqueros. Las unidades de arqueros son capaces de mantener cierta distancia de la línea de batalla principal y descargar fuego de proyectiles sobre sus enemigos.

Caballería: Cualquier unidad montada o de carros de cualquier clase que entre en batalla se denomina caballería. En Aquilonia y los otros reinos hiborios, a la caballería se la considera en gran medida como los únicos soldados verdaderos, la infantería de cualquier tipo está allí sólo para despejar el camino para la carga de caballería. Las unidades de caballería son unidades rápidas en el campo de batalla, capaces de atacar a las unidades enemigas casi a voluntad. Para calcular los puntos de golpe por ficha para las unidades de caballería, compara los puntos de golpe de la montura y el jinete y añade la mitad de la cantidad inferior a la superior.

Por ejemplo, una ficha de diez soldados de nivel 2 que lleven armaduras de camisas de malla y monten en caballos de guerra kushitas añadirían la mitad de los puntos de golpe del soldado a los del caballo, ya que éste tiene 3 'DG. Los puntos de golpe base de la ficha serían 3 por los puntos de golpe del caballo más un 40% por su modificación de Constitución (+1.2), más la mitad de $2 = 1$ punto por los dados de golpe del soldado. Luego, $3 + 1.2 + 1 = 5.2$, añade +3 por las camisas de malla (la mitad de las criaturas de la ficha, es decir, todos los soldados pero ninguno de los caballos, tienen 'R'O 6) da 8.2. Esto se multiplica por 10 según el número de soldados por ficha = 82 puntos.

Incursores: Cualquier unidad que lleve armadura ligera o ninguna en absoluto podría ser denominada como una unidad de incursores. Llegando al campo como una pequeña unidad dispersa que les permite actuar con gran flexibilidad. Las unidades incursoras deben permanecer en formación incursora a todas horas. Una unidad incursora gana un bonificador de competencia de +2 en todas las pruebas de Iniciativa. Sin embargo, ninguna unidad incursora puede tener más de 4 fichas en ningún momento. Las unidades de caballería con caballos ligeros o caballos de guerra que no lleven bardas también podrían denominarse como unidades incursoras y ganar estos bonificadores y penalizadores. Tales unidades se conocen como caballería incursora.

INICIATIVA

Este es el modificador de Iniciativa (calculado según el método normal de *Conan el Juego de Rol*) de la mayoría de la unidad.

ATAQUES Y DAÑO

Estos se determinan por mayoría simple: las armas con las que la mayoría de la unidad esté armada se asumen que son usadas por todos para el objeto de la lista de unidades y el combate de la unidad. La mayoría de la unidad se usa también para determinar ataque base y cualquier modificador por Fuerza para ataque y daño.

DOTES

Cualquier unidad que tenga una mayoría de miembros con una o más dotes idénticas tendrá tales dotes enumeradas en su lista de unidades. Sin embargo, las siguientes dotes no tienen efecto sobre el combate de masas y por lo tanto nunca se enumeran, no importa cuántos miembros de la unidad las posean. Sin embargo, todavía se podrían usar tales dotes de forma individual cuando no se usen las reglas de combate de masas.

Hendedura, Reflejos de combate, Gran hendedura, Embestida mejorada, Desarmar mejorado, Arrollar mejorado, Romper arma mejorado, Derribo mejorado, Ataque remolino.

SUTILEZA

El combate sutil nunca se usa con el sistema de combate de masas, debido a que el caos de la guerra pocas veces permite algo más elaborado que un hachazo al enemigo más cercano.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA Y TIRADAS DE SALVACIÓN

Una vez más, las puntuaciones de características y las tiradas de salvación de la mayoría de la unidad son las que se enumeran en la lista de unidades.

FORMACIONES

La formación de una unidad es la forma en la que se disponen las fichas, vistas desde el frente. La formación es importante en el campo de batalla porque afecta a lo vulnerables que son tus unidades y cuántas de ellas podrían atacar a cualquier objetivo determinado. Una unidad podría cambiar de formación con una acción equivalente a una de movimiento.

Las unidades en formaciones abiertas o cerradas tienen una o más "caras". La cara de una unidad es uno de sus bordes, en el que los combatientes se alinean para la batalla. La parte frontal de una unidad, la dirección en la que se mueve, es siempre una cara. Los lados y la parte posterior de una unidad no son caras.

CREAR UNA CARA

Una cara se define como cualquier borde de una unidad donde los soldados se giran hacia fuera y están en guardia. Una unidad podría efectuar una acción de movimiento para convertir una

o más de sus bordes en una cara. Por ejemplo, los soldados que están en la parte posterior de una unidad se giran y preparan sus armas para enfrentarse a los enemigos que se acerquen. Una unidad que ha establecido más caras aparte de la frontal no podría moverse sin efectuar antes una acción de movimiento que elimine todas las caras excepto una, la cual es ahora la nueva cara frontal.

La importancia de las caras es su reducción de la vulnerabilidad de la unidad. Atacar una cara es mucho más difícil que atacar los flancos o la parte posterior de una unidad. Cualquier unidad podría hacer gratis un ataque de oleada en el espacio de otra unidad (ver el ataque de oleada, más adelante) si no hay establecida una cara.

INCURSIÓN

La formación de incursión es abierta y dispersa. Las fichas deben estar al menos a diez pies de distancia entre sí pero no existe otra restricción sobre su movimiento. Esta formación se usa por exploradores, francotiradores y otras unidades que se muevan por libre. Ofrece una buena defensa contra el fuego de proyectiles, permitiendo esquivas sin penalización, pero es muy mala para atacar o defender en combate cuerpo a cuerpo, y es bastante fácil que las unidades que tengan formación cerrada te superen en número. Las unidades en formación incursora sufren sólo la mitad de daño de los ataques a distancia.

ABIERTA

La formación abierta es ordenada, con espacio para maniobrar. Las unidades deben disponerse en una formación lineal o rectangular. Existe espacio suficiente para usar un arma de cualquier tamaño pero la disposición abierta evita que el frente sea fácilmente defendible. Mientras estés en formación abierta, puedes disponer las fichas en una unidad como desees, mientras ninguna unidad esté a más de cinco pies de cualquier otra unidad y todas las fichas formen un sólo bloque o una línea sin ángulos. Por tanto puedes crear líneas, columnas o cuadrados según te parezca. Cambiar de una a otra disposición usa un número de pies de la capacidad de Movimiento de la unidad igual a la distancia máxima usada por cualquiera de las fichas.

CERRADA

La formación cerrada es muy densa. Como pasa con las formaciones abiertas, las unidades deben ser dispuestas en diseños lineales o rectangulares. Mientras se use esta formación, las unidades no podrán luchar con armas a dos manos excepto al usar armas cuerpo a cuerpo perforantes; simplemente no hay espacio para voltear un espadón o disparar un arco sin herir a un aliado. Sin embargo se podrían usar armas de alcance.

Las unidades en formación cerrada que tengan escudos grandes podrían efectuar una acción de movimiento para formar un muro de escudos en su cara frontal, lo cual incrementa el bonificador del escudo al Valor de Defensa de la unidad en +2. Si la unidad está detenida y ha establecido otras caras, podrían formar muros de escudos en las otras caras pero no podrían moverse sin anular las caras y eliminar el muro, ver la sección de caras, más atrás.

Las unidades en formación cerrada tienen un penalizador de -10 al VD cuando esquivan armas cuerpo a cuerpo, ya que las unidades están dispuestas de una forma demasiado densa como para que la esquivas sea una opción factible. Sin embargo, si el grupo tiene escudos no hay penalización al VD cuando esquivan armas de proyectiles, y además tienen +1 al VD debido a los escudos superpuestos de los miembros de la unidad; para este propósito, una “esquiva” representa esconderse tras el escudo. Todas las tiradas de salvación de Reflejos se realizan con un penalizador de circunstancia de -2. La formación cerrada se suele usar por unidades con pesadas armaduras y escudos.

Las unidades en formación cerrada pueden ver alterada su disposición, como pasa con la formación abierta, pero cada ficha debe estar adyacente a por lo menos otra ficha. Las unidades en formación cerrada no podrían correr ni cargar, aunque podrían hacer una “marcha rápida” para efectuar un movimiento doble. Las unidades de caballería no pueden entrar en formación cerrada.

FUSIONADAS

Esta es la formación usada por dos o más unidades que se fusionan en el campo. No es una formación que se use voluntariamente sino que es el resultado de una unidad que se mueve dentro del espacio de otra, por lo general debido a un ataque de oleada. El combate entre unidades en una formación fusionada se denomina “reyerta”. Es un frenético todos contra todos en el cual los objetivos son atacados siempre que se presente una oportunidad.

Todos los participantes de una formación fusionada sufren una penalización de circunstancia de -2 al Valor de Defensa, debido a que el caos y la confusión hacen mucho más fácil para los diversos combatientes el efectuar ataques de oportunidad, golpear por la espalda a los oponentes, flanquear enemigos y aprovecharse de otros modos del combate cuerpo a cuerpo generalizado. Sin embargo, podrían esquivar o parar según les parezca, sin penalizadores adicionales.

Las armas a distancia no podrían ser usadas por las unidades en formación fusionada; si una unidad de arqueros recibe un ataque de oleada, recurrirán a las armas secundarias. Cualquier arma de alcance, como una pica o lanza de guerra, no puede ser usada en formación fusionada, ya que estas armas están pensadas para ser usadas de lejos, no en una gresca a bocajarro. Otro tipo de armas podrían usarse de forma normal.

Cuando dos o más unidades estén luchando en formación fusionada, todo el daño recibido se aplica a la unidad en su conjunto, eliminando las fichas según convenga. No hay fichas que sean ajenas al daño, como en el combate normal.

MOVIMIENTO

Las unidades que estén en formación incursora podrían moverse en cualquier dirección hasta su tasa de movimiento normal, mientras permanezcan a la distancia mínima de separación entre sí.

Las unidades que estén en el campo en formación abierta o cerrada se mueven a su tasa de movimiento normal, mientras lo hagan en una línea totalmente recta. Se mueven hacia atrás en una línea recta a la mitad de su tasa de movimiento.

Si una unidad tiene que volverse o “girar”, la distancia mayor que cruce cualquier ficha en la unidad, cuenta como movimiento empleado ese asalto. Por ejemplo, una línea de 10 fichas con un movimiento de 40 pies que permaneciera en el mismo lugar y moviera el otro extremo 40 pies, rotando por tanto la línea sobre un punto, cuenta como si hubiera agotado su movimiento.

Una unidad que acabe contra otra debe pararse. Una unidad no podría continuar moviéndose dentro del espacio de otra unidad sin efectuar un ataque de oleada (ver más adelante). La mayor parte del combate en el campo es entre líneas de oponentes que se enfrentan e intercambian golpes sobre sus escudos, hasta que sucede una oleada y se rompen las líneas de batalla.

Las unidades en formación fusionada no suelen moverse en absoluto, ya que hacerlo es provocar un ataque de oportunidad masivo, una de las únicas veces en que esto puede suceder en el sistema de combate de masas. Lo más probable es que aguanten y luchen. No podrían cambiar de formación mientras estén fusionadas, y el único movimiento que podrían efectuar sin provocar un ataque de oportunidad es un paso de cinco pies (cualquier ficha individual puede dar ese paso, la unidad no tiene que moverse como una sola). Podría moverse en cualquier dirección a su tasa de movimiento completo en un intento de escapar de la gresca, aunque hacerlo provoque un ataque de oportunidad. Las unidades que emerjan de una formación fusionada siempre están por defecto en formación incursora.

ATAQUE ESPECIAL: OLEADA

En un combate de masas, una oleada es el momento en el cual una unidad se lanza hacia adelante rugiendo, intentando romper la línea de batalla de la otra unidad. Las oleadas pueden intentarse y rechazarse varias veces hasta que una línea acabe cediendo y una unidad de ataque se cuele en el espacio del defensor, con los atacantes luchando entre ellos con salvaje frenesí mientras los defensores intentan conservar su posición.

Las oleadas hacen que las unidades entren en formación fusionada. Mientras las unidades estén fusionadas, cada ficha en la unidad contribuye al daño conseguido con un golpe exitoso y cada ficha enemiga puede recibir daño. Por lo tanto las fuerzas grandes son propensas a efectuar oleadas contra fuerzas más pequeñas, debido a que el caos resultante permite a la fuerza mayor destrozar a la más pequeña con mayor celeridad. Una fuerza defensiva bien atrincherada puede, si es habilidosa y tiene buena fortuna, repeler múltiples intentos de oleada y al hacerlo reducir el número de atacantes.

Una oleada sólo se puede intentar cuando una cara de una unidad está en contacto (o entra en contacto) con otra unidad. Esto significará casi siempre estar en contacto con la cara de la segunda unidad, aunque no todas las veces. Esto podría ser durante el transcurso de un movimiento o iniciándose desde un punto de partida. Una oleada *podría* ser combinada con un ataque de carga y en la práctica suele hacerse.

Los atacantes deben tener suficiente movimiento restante en el asalto para moverse al menos 10 pies dentro de la masa de defensores. Luego se hace una prueba de Fuerza enfrentada entre la puntuación de Fuerza media de los atacantes y la de los defensores. Se aplican los siguientes modificadores:

- ❖ Si uno de los bandos está montado, la puntuación de Fuerza de la montura se usa en lugar de la del jinete.
- ❖ Las unidades con armas de alcance no podrían intentar una oleada.
- ❖ Si los defensores tienen armas adecuadas preparadas contra una carga, podrían usarlas contra una oleada. En este caso, a los defensores se les permite un ataque de oportunidad contra los atacantes que efectúan la oleada. Si el ataque de oportunidad elimina más de la mitad de las fichas de la cara atacante, la oleada falla automáticamente.
- ❖ Si los defensores están en formación cerrada, reciben un bonificador de circunstancia de +2 a su prueba de Fuerza.
- ❖ Si los defensores tienen un muro de escudos erecto, reciben un bonificador de circunstancia de +2 a su prueba de Fuerza.
- ❖ Si la cara del lado atacante se extiende en anchura más que la del defensor, el atacante recibe un bonificador de circunstancia de +1 a su prueba de Fuerza. Se pueden conseguir dos de estos bonificadores si la cara del atacante excede la del defensor en cada lado.
- ❖ Si los miembros de un lado son de un tamaño mayor que los del otro (como una unidad de ogros intentando defenderse contra una unidad de humanos que efectúe una oleada) se aplica un bonificador de circunstancia de +1 a la prueba de Fuerza de ese lado por cada categoría de tamaño por la que un lado sea más grande que el otro.
- ❖ Si una unidad está llevando armadura pesada y el lado opuesto está llevando armadura intermedia, ligera o no lleva ninguna en absoluto (como una unidad de caballeros en armadura de placas que se enfrentan a una unidad de arqueros en camisas de mallas) se aplica un bonificador de circunstancia de +2 a la prueba de Fuerza del lado más blindado.
- ❖ Si es capaz de moverse dentro del espacio de la otra unidad sin encontrar una cara, como atacando súbitamente desde un flanco o por detrás, la unidad atacante podría efectuar una oleada dentro del espacio de una unidad defensora sin necesitar efectuar una prueba de Fuerza enfrentada.
- ❖ Es mucho más fácil dejar que la gravedad te ayude cuando estás intentando una oleada, luego correr colina abajo hacia una masa de enemigos es el mejor modo de hacerlo; al revés, los que estén en terreno elevado tienen la mejor posición defensiva. Una unidad que efectúe un ataque de oleada colina abajo recibe un bonificador de circunstancia de +2 a su prueba de Fuerza, mientras una unidad que intente una oleada colina arriba recibe un penalizador de circunstancia de -2 a la misma prueba.
- ❖ Si cualquiera de los lados está en formación abierta o cerrada, cada fila de fichas tras la línea frontal añade un bonificador de circunstancia de +1 a la prueba de Fuerza de ese lado, hasta un bonificador máximo de +4. Luego una unidad con tres niveles de profundidad tiene una posibilidad mucho mejor para resistir una oleada que se acerque de una sola línea de defensores.

Si el ataque de oleada falla, los atacantes se detienen ante la cara de la unidad defensora sin avanzar más, donde podrían efectuar un ataque normal con una penalización de circunstancia de

-2 en su posibilidad de impactar. Si los defensores estuvieran usando armas de alcance, los atacantes se detienen al límite de las armas de alcance.

Si el ataque tiene éxito, la unidad atacante se mueve hacia adelante dentro del espacio de la unidad defensora y las dos unidades son consideradas ahora como fusionadas. Permanecen así hasta que un bando es eliminado o se retira.

La unidad atacante podría efectuar ahora un ataque cuerpo a cuerpo inmediato contra los defensores, que sufren un penalizador de circunstancia de -1 al Valor de Defensa debido al desorden que sigue a la destrucción de la línea de batalla. Estos penalizadores se aplican sólo durante la duración de un único ataque que sigue inmediatamente a un ataque de oleada. Recuerda que todos los ataques efectuados por unidades en una formación fusionada se hacen ya con un penalizador de circunstancia de -2 al VD del defensor.

Si una unidad atacante estaba cargando a la vez que efectuaba una oleada, recibe los bonificadores y penalizadores apropiados en el primer ataque. Los bonificadores y penalizadores de carga se aplican incluso si se resiste la oleada.

ROMPER UNA CARA ANTES DE UNA OLEADA

Si una cara ha sido rota eliminando fichas y el defensor no tiene suficientes fichas (o la oportunidad) para reformar la cara, entonces ya no cuenta como una cara y los atacantes podrían efectuar una oleada contra los defensores libremente.

MÚLTIPLES UNIDADES FUSIONADAS

Una unidad podría fusionarse voluntariamente con dos o más unidades que ya estén fusionadas simplemente moviéndose dentro de su espacio, mientras el número total de fichas en la reyerta no exceda de 60 después de la fusión. En ese caso, cuando es tu turno para atacar debes situar al menos una de tus fichas por cada ficha enemiga y situar las restantes como desees si te quedan. Se deben hacer tiradas separadas de ataque y daño por cada combate en la reyerta.

Ten en cuenta que al referirse a la tabla de superación, el número total de fichas que luchen a cada lado es lo que cuenta, más que el tamaño de las unidades individuales involucradas.

Por ejemplo: La Compañía Libre de Amalric ha efectuado una oleada contra las filas de los piqueros de Gunderland, fusionando las dos unidades en el campo. Amalric tiene 30 fichas y después del primer asalto de combate, los piqueros tienen 8 (una situación desesperada para la gente de Gunderland). Los mercenarios los superan por más de tres a uno y es probable que los conviertan en carne picada en el siguiente asalto.

Justo cuando todo parece perdido, una unidad de caballeros de Poitain desmontados aparece sobre la cumbre de una colina cercana, lanzándose a la reyerta. Los de Poitain han añadido 20 fichas más a las unidades fusionadas. Esto iguala algo la situación: los mercenarios ya no consiguen ningún beneficio por su mayor número.

Amalric debe ahora situar 8 de tus fichas para luchar con la gente de Gunderland y 20 para los de Poitain, con 2 fichas de sobra. Las asigna a luchar con los de Gunderland, esperando suprimirlos con rapidez.

RESOLVER EL COMBATE DE UNIDADES

El sistema de combate de masas sigue muchas de las reglas de criaturas cuando luchan usando el sistema de reglas básico. A menos que se diga lo contrario más adelante, todas las reglas de combate detalladas en *Conan el JdR* se aplican de igual forma a las unidades, con la Lista de unidades haciendo de esta transición algo relativamente fácil. El combate de unidades tiene lugar siempre que dos unidades se encuentren en una batalla y entren en combate. Se presenta un sumario completo del combate de unidades, junto con los cambios efectuados a las reglas de *Conan el JdR*.

ASALTOS

El combate de unidades se divide en asaltos de 6 segundos como es habitual.

INICIATIVA

Antes de que comience el primer asalto de combate, cada unidad involucrada debe hacer una prueba de Iniciativa. Una prueba de Iniciativa es una prueba de Destreza (1d20 + modificador de Destreza de la unidad). Si el líder de la unidad tiene la dote de Liderazgo, se aplica un bonificador de competencia de +2 a su prueba de Iniciativa. Más aún, el bonificador de Ataque Base del líder de la unidad se aplica también a la prueba de Iniciativa de la unidad.

ATAQUES

Las unidades pueden hacer un ataque cuerpo a cuerpo cada asalto en que una de sus caras esté en contacto con el enemigo o en el que estén fusionadas con una unidad enemiga. Si una unidad usa un arma que le permita un alcance largo, entonces “en contacto” significa dentro del alcance del arma. Podrían hacer un ataque a distancia en cualquier asalto en el que un enemigo del que la unidad conoce su existencia esté dentro del alcance de sus armas.

Si una unidad tiene cualquier formación que no sea la fusionada, sólo las fichas que estén en contacto con las fichas enemigas se incluyen en el ataque. Si la unidad está fusionada con otra unidad tras una oleada, entonces todas las fichas de las unidades fusionadas se consideran que están en contacto entre sí.

ATAQUES A DISTANCIA

La mayoría de las armas a distancia son impulsadas hacia arriba en un arco de 45 grados cuando se usan en el combate de masas. Esto permite alcance máximo, a la vez que asegura que todos los arqueros o lanzadores de jabalinas en una unidad puedan disparar al mismo tiempo. Por tanto, para la mayoría de los ataques a distancia cada ficha puede disparar a la vez, mientras al menos una ficha tenga línea de visión directa hacia el enemigo. Cualquier reducción en precisión a causa de este ataque indirecto se compensa de sobra por el volumen de disparos,

e incluso la armadura pesada no siempre es defensa suficiente contra ello, ya que al menos algunas de las flechas se abrirán paso a través de juntas, visores o puntos débiles de la armadura.

Las ballestas, sin embargo, siguen una trayectoria mucho más plana. Cuando se resuelven los ataques de ballesta, sólo las fichas que tengan línea de visión hacia el enemigo podrán atacar. Si los ballesteros están formados, sólo las unidades con una cara establecida podrían disparar, ya que los cuerpos de los soldados en la parte frontal hacen que el fuego de proyectiles procedentes de las fichas posteriores sea imposible.

TIRADA DE ATAQUE

Para conseguir un golpe que haga daño, una unidad debe igualar o superar el Valor de Defensa del objetivo.

Tirada de ataque cuerpo a cuerpo: 1d20 + ataque base + modificador de Fuerza + modificador de tamaño

Tirada de ataque a distancia: 1d20 + ataque base + modificador de Destreza + modificador de tamaño

Ten en cuenta que los modificadores por tamaño se refieren al tamaño normal de una criatura, no al tamaño global de la unidad. Los penalizadores por distancia nunca se usan en el sistema de combate de masas, debido a la facilidad para impactar a grandes unidades de luchadores a cualquier distancia.

ATAQUE POR EL FLANCO Y LA RETAGUARDIA

Si parte o toda la cara de una unidad está atacando el flanco de una unidad, recibe un bonificador de circunstancia de +1 a su tirada de ataque. Si parte o toda la cara de una unidad está atacando la retaguardia de una unidad, recibe un bonificador de circunstancia de +2. Estos bonificadores se aplican por igual al combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

Además, cuando una unidad es atacada por la retaguardia, los defensores pierden cualquier bonificador de parada al Valor de Defensa.

DAÑO

La mayoría de los ataques en *Conan el JdR* hacen daño en puntos de golpe. Sin embargo, las unidades reciben daño en términos de Puntos de Golpe de Ficha, que a todos los efectos son el número de Dados de Golpe de cada ficha de la unidad.

Para calcular el daño, tira el daño base de la unidad un número de veces igual al número de fichas que estuvieran involucradas en el ataque y aplícalo a las fichas del defensor. Por ejemplo, si hubiera 8 fichas atacando con un daño base de 1d6+1, tirarías 8d6+8 para hallar el daño. Será aparente de inmediato que una gran fuerza atacando a una pequeña por todos lados destrozará en breve a la pequeña.

VALOR DE DEFENSA

El Valor de Defensa de una unidad es el resultado necesario para que una unidad enemiga consiga una tirada de ataque.

VD: 10 + bonificador de parada + modificador de Fuerza + modificador de tamaño

PUNTOS DE GOLPE DE LA FICHA

Los puntos de golpe de una ficha representan cuánto daño pueden recibir las fichas de una unidad antes de que se considere que ha sido arrasada.

OPCIONES DE ATAQUE

Cuando ataca, una unidad tiene cuatro opciones básicas:

Carga: Una unidad que no esté dentro de un combate cuerpo a cuerpo podría cargar contra cualquier enemigo con esta opción.

Oleada: Una unidad cuya cara esté en contacto con una unidad enemiga podría intentar una oleada que entre en el espacio de esa unidad. Las unidades podrían primero moverse hasta entrar en contacto con una unidad enemiga y luego hacer la oleada, mientras le queden al menos diez pies de movimiento restante tras hacer el movimiento. Una carga puede combinarse con una oleada.

Ataque: Una unidad podría hacer bien ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Las unidades que puedan golpear más de una vez cada asalto podrían hacerlo con esta opción de ataque.

Retirada: Si está en combate cuerpo a cuerpo, una unidad podría intentar retirarse.

MIEMBROS DE UNIDADES INDEPENDIENTES

Cualquier miembro de una unidad que no esté activamente dentro de un combate puede actuar de forma normal, siguiendo todas las reglas de combate de *Conan el Juego de Rol*. Esto incluye hacer ataques por sí mismo, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción permisible.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Los ataques de oportunidad sólo se usan en el combate de unidades cuando una unidad intenta retirarse del combate cuerpo a cuerpo con otra o cuando un atacante está cargando contra un defensor que tiene armas listas contra la carga. El acto de retirarse del combate genera un ataque de oportunidad. Las unidades que estén fusionadas con otras podrían intentar retirarse.

RECIBIR DAÑO

Los puntos de golpe de una ficha son una representación de cuánto castigo puede soportar una unidad antes de que sea eliminada por completo o desbandada. Una ficha reducida a 0 puntos de golpe se considerada derrotada, aunque no todos sus miembros estén necesariamente muertos; una unidad reducida a cero fichas también queda derrotada.

Tras un ataque en el que se pierdan fichas, el atacante decide cuales de las fichas del defensor elimina. Sólo podría eliminar aquellas fichas que estuvieran dentro del alcance del ataque.

Si se inflige más daño del que puedan soportar las fichas que estén dentro del alcance, el daño extra se malgasta. En el turno del defensor se podrían mover fichas para reformar la cara de la unidad.

Las fichas que son eliminadas se ponen en la pila de muertos, o en el caso de que no estés usando fichas o miniaturas físicas, anótalo en la columna de muertos. Existe más de un tipo de pila, al igual que existen varias formas de salir del combate. El número de fichas en cada pila afectará a tu habilidad para recuperar unidades una vez acabe la batalla.

LAS TRES CONDICIONES DE LAS FICHAS

Estas son las tres condiciones en las que puede acabar cualquier ficha perdida. Los efectos que no sean la simple muerte suelen ser producidos por hechizos o habilidades especiales.

Muerta: Las criaturas están casi todas muertas. Esta es la pila en la que se ponen las fichas si caen en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, si son atacadas por magia que haga daño o si se usa magia mortal contra ellas.

Mutilada: Las criaturas no están necesariamente muertas pero no son útiles para el combate. Podrían recuperarse o no. Son eliminadas de la batalla.

Incapacitada: Las criaturas son inútiles durante una parte de la batalla, pero podrían recuperarse y es probable que sobrevivan para luchar de nuevo otro día. Las fichas incapacitadas no pueden recibir órdenes. El Director de Juego decide lo que es más probable que hagan, debido a su condición.

OTRAS CONSIDERACIONES

Si la mayoría de la unidad tiene una habilidad especial (por ejemplo Furia de combate), entonces se aplica al combate de unidades. Los bonificadores para ataque, daño y tiradas relacionadas son sencillos de aplicar al sistema de combate de unidades descrito aquí.

Las reglas para combatientes desprevénidos no se usan en el combate de unidades.

Además, las siguientes reglas nunca se usan en el combate de masas;

Acciones mágicas, Acciones misceláneas, Heridas y muerte, Flanquear, Prestar ayuda, Embestida, Desarmar, Presa, Combate montada, Arrollar, Derribo

OPCIÓN DE CARGA DE UNIDADES

Cualquier unidad que no esté ya en un combate cuerpo a cuerpo podría cargar contra una unidad enemiga. Al hacerlo, la unidad gana el bonificador normal de +2 a su tirada de ataque. Sin embargo, la unidad también sufre un penalizador de -2 a su Valor de Defensa durante un asalto. La opción de carga o un intento de oleada son las únicas formas en

las que una unidad podría iniciar combate cuerpo a cuerpo con otra.

Si el oponente está armado con armas que tengan alcance, la carga debe ser combinada con un ataque de oleada para que tenga algún efecto; la única esperanza en tal situación es romper a través de las líneas enemigas a la vez. Si la oleada no tiene éxito, la fuerza atacante permanece a 10 pies de distancia de los defensores (20 pies si las armas de alcance eran picas) y no podrían acercarse sin hacer un segundo intento de oleada.

OPCIÓN DE ATAQUE DE UNIDAD

El combate de unidades se trata del mismo modo que el combate entre criaturas en el sentido de que se hacen pruebas de Iniciativa, seguidas por tiradas de ataque y daño. Sin embargo sí existen algunas importantes diferencias de las que hay que ser consciente.

FRESCURA

Los ejércitos suelen mantener a sus mejores unidades en la reserva, no sólo para reducir bajas y para que estas tropas estén plenas de fuerza más tarde durante la batalla, sino para mantenerlas frescas para un súbito envite.

Cuando dos unidades entran en combate cuerpo a cuerpo, si una de las unidades no ha luchado antes durante la batalla y la otra sí lo ha hecho (haya recibido o no daño), la unidad fresca consigue un bonificador de moral de +2 en todas las tiradas de ataque y daño durante el primer asalto de combate.

SUPERAR

Cuando una unidad supera a la otra ampliamente, bien en términos de número o habilidad, descubrirán en poco tiempo que son capaces de causar una cantidad increíble de daño a sus enemigos mientras a cambio sufrirán muy poco. La siguiente tabla se usa para proporcionar modificadores de ataque y moral a unidades que superen con mucho a sus enemigos, o que a su vez sean superadas.

Para calcular el modificador de superación para un combate determinado, ten en cuenta cuantas fichas por cada lado están en alcance de combate cuerpo a cuerpo del otro lado. Supón que cualquier ficha que puede atacar, ataca. Luego, compara el número de atacantes con el número de defensores y ajusta las tiradas de ataque de forma apropiada. Por ejemplo, si diez atacantes se enfrentan a diez defensores, no habrá modificador, pero si un bando ha hecho una oleada sobre el otro y de esta forma hay tres veces más atacantes capaces de alcanzar a las unidades enemigas que enemigos en sí, aplica los modificadores apropiados.

El tamaño del grupo o ejército es:	Modificador a tirada de ataque	Modificador de moral
Diez veces más enemigos o más	+5	+5
Cinco veces más	+3	+3
Tres veces más	+2	+2
Dos veces más	+1	+1
50% del enemigo	-1	-1
33% del enemigo	-2	-2
20% del enemigo	-3	-3
10% del enemigo	-5	-5

La superación no tiene en cuenta las fichas de la unidad que no sean capaz de llegar hasta la reyerta. Es por esto que la oleada suele ser el ataque que señala el inicio del caos real, ya que las unidades fusionadas luchan como si todas las fichas en la unidad estuvieran en contacto.

La formación también constituye una notable diferencia, ya que una unidad en formación cerrada atacando a una unidad en formación abierta puede conseguir con facilidad que sus fichas atacantes superen a las fichas defensoras.

El modificador de moral se trata de forma diferente. Para calcular la moral, compara los tamaños de cada *ejército* que esté luchando, es decir, el tamaño de cada unidad independiente en el campo.

REGISTRAR EL DAÑO

Si se consigue golpear, se hace una tirada de daño normal, con el resultado siendo reducido de los puntos de golpe de la ficha. Si se consigue daño suficiente como para eliminar una ficha de la unidad, el atacante escoge las fichas que elimina.

Siempre se hará un mínimo de 1 punto de daño, aunque la tirada del dado se modifique a 0 o menos.

Las unidades formadas con menos de 10 criaturas no usan este sistema, usan las reglas de combate normales descritas en *Conan el Juego de Rol*.

REDONDEAR HACIA ABAJO

En cualquier situación en la que una fracción de los puntos de golpe de una ficha queden afectados, redondea el daño hacia abajo de forma normal.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Podrías necesitar efectuar tiradas de salvación en el sistema de combate de masas para diferentes propósitos varios, sobre todo para evitar diversos efectos mágicos. Las tiradas de salvación

funcionan como sigue: sustrae el bonificador apropiado para la tirada de salvación de la CD de la tirada de salvación, sustrae uno del resultado y multiplica el total por cinco. El resultado es el porcentaje de las fichas en el área de efecto que fallaron sus tiradas de salvación. Al menos un 5% siempre fallarán, y como mucho la conseguirán un 95%.

Ejemplo: Una unidad de 40 fichas es afectada por un conjuro de plaga negra. El hechicero consigue una tirada de ataque mágico de 22, estableciendo la CD de las tiradas de salvación. El bonificador de las tiradas de salvación de Fortaleza es +4. 22, -4, -1= 17. $17 \times 5 = 85\%$. luego 34 de las 40 fichas fallan sus tiradas de salvación y mueren horriblemente.

Ten en cuenta que este es el número medio de tropas individuales que morirían si hicieras tiradas de salvación por separado para cada una, de todas formas: con una CD de 22 y una tirada de salvación a +4, las tropas necesitan un 18, 19 o 20 para tener éxito, dándoles un 15% de tener éxito, o un 85% de fallar.

ATAQUES MÁGICOS

Los conjuros muy dañinos como *plaga negra* pueden tener un efecto devastador en un grupo muy compacto, como el que forma una unidad. La magia es una fuerza poderosa en el campo de batalla y los hechiceros son activos muy buscados por generales y reyes. De hecho, a menudo suelen convertirse ellos mismos en líderes, tal es su importancia.

A los hechiceros siempre se les trata como a individuos, nunca como unidades.

ALCANCE DE CONJUROS

Los conjuros que tengan alcance de toque, mal de ojo o cercano sólo se podrían usar contra una unidad enemiga con la que el hechicero ya esté en combate cuerpo a cuerpo. En otros casos el alcance se mide en pies como es habitual.

CONJUROS Y OBJETOS ALQUÍMICOS QUE AFECTEN A CRIATURAS INDIVIDUALES

Resuelve el uso de hechizos que afecten a un solo blanco como si el brujo estuviera luchando contra un miembro de la unidad; ver la sección de Personajes jugadores, más adelante. Una tirada de impactar es necesaria si el conjuro necesita un ataque de toque a distancia para prosperar. Si esa criatura es eliminada o incapacitada, sustrae (pg de la criatura/10) de los puntos de golpe totales de la ficha. Si es reducida a la mitad de sus puntos de golpe, sustrae (pg de la criatura/20) de los puntos de golpe totales de la ficha. Si es distinto a esto, ignora el resultado.

Por ejemplo, Ankh-af-na-khonsu lanza un globo de Fuego Demoníaco de Aquerón a un caballero enemigo, esperando incapacitarlo y romper la moral de los soldados restantes. Tira para impactar con un ataque de toque a distancia y tiene éxito: el globo de fiero fuego del infierno se derrama sobre el noble, haciéndole 4 puntos de daño de fuego y, lo que es más importante, incapacitándolo durante las dos horas siguientes. Los puntos de golpe totales del noble eran 32. luego $(32/10 = 3)$ 3 puntos de golpe de la unidad se restan de la unidad por su incapacitación.

CONJUROS Y OBJETOS ALQUÍMICOS CON ÁREA DE EFECTO

Quando se calcula el efecto de un conjuro con área de efecto que haga daño, como Fuego Demoníaco Kóthico, sobre una unidad, pon el área de efecto sobre las unidades afectadas para descubrir las fichas que son afectadas. Después, consulta la sección de tiradas de salvación para descubrir cuántas fichas son eliminadas.

Para un conjuro o efecto que produzca daño, la cantidad de puntos de golpe de daño infligido por el conjuro, multiplicado por el número de fichas afectadas son la cantidad de puntos de golpe para las fichas que se pierden de las fichas en esta área. Por otra parte, el efecto del hechizo se aplica a todas las fichas que no consiguieran la salvación.

Por ejemplo, Ankh-af-na-khonsu lanza un segundo Fuego Demoníaco de Aquerón a cuatro de los soldados de nivel tres que forman las líneas primera y segunda de otra unidad enemiga, pretendiendo romper las líneas y permitir que su bando se lance hacia adelante. La tirada de salvación de Reflejos necesaria para los soldados es 20. Los soldados tienen una tirada de salvación de Reflejos de +1: sustrayendo esto de la CD de la tirada de salvación y eliminando otro punto más, al multiplicar este resultado por 5 da un resultado de que el 90% de los guerreros fallen sus tiradas de salvación. Todo el daño del fuego demoníaco se aplica por lo tanto a las cuatro fichas (90% de 4 es 3,6, redondeado hacia arriba hasta 4), así como el efecto aturdir de 1d4 asaltos. Cada una ha recibido tan sólo 1 punto de daño, pero durante los siguientes 1d4 asaltos estarán aturridas.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD CONTRA BRUJOS

Supón que cualquier brujo que comience a lanzar mientras esté en un área amenazada de cualquier ficha de una unidad enemiga sufre un ataque de oportunidad de 1d4-1 miembros de la unidad. Resuelve esto según las reglas de combate normales de *Conan el Juego de Rol*. Lanzar un conjuro en medio de una reyerta (dos o más unidades en formación fusionada) es una situación más vulnerable y atrae ataques de oportunidad de 1d4 criaturas.

El Director de Juego es el árbitro definitivo de la efectividad definitiva del conjuro, aunque las reglas que aquí se presentan le permitirán manejar la mayoría de los conjuros disponibles de forma rápida y fácil.

OTROS TIPOS DE MAGIA EN EL SISTEMA DE COMBATE DE MASAS

Los conjuros que provoquen efectos distintos del daño sólo proporcionarían sus bonificadores o penalizadores a una unidad si la mayoría de sus miembros pueden verse afectados. Si sólo una minoría es afectada por el conjuro, no proporciona beneficio o perjuicio alguno en el combate de unidades.

Los conjuros que provoquen efectos distintos al daño pueden poner a un único miembro de una unidad o a un grupo de fichas de la unidad en una condición determinada. Lo siguiente es cómo esas condiciones se aplican en el campo de batalla.

Cualquier conjuro o efecto que provoque la muerte en masa, como *plaga negra* o *destino agónico*, envía a las criaturas afectadas a la pila de muertas.

Cualquier conjuro o efecto deje a las víctimas incapaces de defenderse, como Fuego Demoníaco de Aquerón al lanzarse contra un único objetivo, pone a las fichas afectadas en la pila de mutiladas. (La excepción es si son afectadas de este modo durante una reyerta, en cuyo caso cuentan como muertas). Es probable que hayan sufrido bajas, pero la mayoría permanecen vivos; dentro de la carnicería del campo de batalla, es más probable que acaben de ese modo, ya que no representan una amenaza inmediata. A discreción del Director de Juego, para un mayor realismo las fichas mutiladas podrían quedarse en el campo de batalla, pero vueltas del revés o marcadas de algún otro modo; una unidad podría realizar una acción normal para dar el golpe de gracia en cualquier ficha mutilada a su alcance, poniéndola en la pila de muertas.

Cualquier conjuro que interfiera con la habilidad de las víctimas para luchar pero que no los deje indefensas, como el Fuego Demoníaco de Aquerón contra un área que contenga varios blancos, hace que las fichas afectadas queden incapacitadas durante la duración del conjuro. El Director de Juego debería adjudicar estos efectos, pero un bonificador de circunstancia de +2 a cualquier ataque realizado contra las fichas incapacitadas es una buena normal general. Las fichas incapacitadas no son capaces de resistir un ataque de oleada.

Los efectos de terror, aparte de hacer que las fichas afectadas huyan, provoca una prueba de moral inmediata de cualquier miembro de la misma unidad.

OPCIÓN DE RETIRADA DE UNIDADES

Una unidad podría escoger retirarse si la lucha va en su contra, bien para reagruparse antes de lanzar otro ataque o para intentar retirarse por completo del combate.

Una unidad que intente retirarse durante un asalto en lugar de atacar provoca de inmediato un ataque de oportunidad de cualquier enemigo que esté en combate cuerpo a cuerpo con ella.

MORAL

Hay muy pocas unidades que luchen hasta la muerte definitiva. Conforme el enemigo se abate sobre barricadas y defensas, camaradas de toda la vida empiezan a caer bajo sus armas, y con lluvias de flechas abatiéndose sobre ellos, muchos guerreros podrían escoger arrojar sus armas en lugar de arriesgarse a una muerte cruel.

Las pruebas de moral se realizan en el combate de unidades siempre que se produzcan las circunstancias enumeradas en la tabla siguiente. La CD necesaria para cada situación también se proporciona.

Si se falla una prueba de Moral, la unidad usa de inmediato una opción de retirada en su siguiente asalto y continuará abandonando el campo de batalla a la mayor velocidad posible. Una unidad debe pasar una prueba de Moral a CD 20 para poder reagruparse y hacer otra opción de ataque en el siguiente asalto. Los personajes jugadores no tienen obligación de huir pero a partir de ese punto, ¡estarán luchando solos! Sin embargo, no hay garantías de que un enemigo permita necesariamente que un enemigo escape y cargará contra ellos sin piedad una y otra vez, provocando una gran carnicería y destrucción.

RECUPERAR BAJAS

La pérdida de fichas no significa muertes reales en una unidad, aunque sin duda es probable que se produzcan muchas. En cambio demuestra la habilidad de una unidad de continuar luchando a pesar de muertes individuales, heridas y rendiciones conforme el número de hombres que siguen en pie es cada vez menor.

Al final de cada batalla, se hayan producido ataques cuerpo a cuerpo o a distancia, un porcentaje de las fichas perdidas por cada unidad serán recuperadas de forma automática conforme los heridos reciban ayuda y los que estén escondidos salgan de sus escondrijos, para que se pueda saber el total de bajas.

Suceso contra la moral	CD
Oleada enemiga exitosa contra la unidad	15
Tamaño de la unidad reducido a la mitad de su valor original	15
Tamaño de la unidad reducido a una cuarta parte de su valor original	20
Tamaño de la unidad reducido a un tercio de su valor actual en un solo asalto	10
La unidad sufre más daño en un asalto que el enemigo en un combate cuerpo a cuerpo	15
La unidad es impactada por un enemigo tres veces mayor que el tamaño de la unidad	15

Los siguientes modificadores se aplican a las pruebas de Moral:

Moral	Modificador
Líder de la unidad	+ modificador de Carisma del líder
Modificador de Moral	+/- modificador de Moral
Líder de unidad con dote de Liderazgo	+ nivel de personaje del líder
Acciones de los personajes jugadores	Variable
Unidad mercenaria	-1
Unidad esclavizada	-4

❖ Los modificadores de moral pueden provenir de cualquier fuente, no sólo de los enumerados en la tabla de superación anterior. Por ejemplo, la habilidad de clase de noble de Elevar la moral da un bonificador de moral de +2 a las tiradas de ataque de sus seguidores. Sin embargo, en el combate de unidades, también dan un bonificador a las pruebas de moral.

❖ Incluye cualquier unidad cuyos miembros hayan sido forzados a entrar en combate contra su voluntad y sin ninguna forma de paga y recompensa.

Combate a distancia: Al final de cualquier combate que sólo tenga armas a distancia, el 50% redondeando hacia abajo de las fichas perdidas se pueden recuperar de la pila de muertas.

Ganar el combate cuerpo a cuerpo: Al final de cualquier lucha, el vencedor del combate podría recuperar un 50% redondeando hacia abajo de las fichas perdidas de la pila de muertas, un 75% de la pila de mutiladas y un 75% de la pila de incapacitadas.

Perder un combate cuerpo a cuerpo: Al final de cualquier lucha, el bando derrotado podría recuperar un 25% redondeando hacia abajo de las fichas perdidas de la pila de muertas, un 50% de la pila de mutiladas y un 75% de la pila de incapacitadas.

Estos porcentajes se modifican más aún:

Vino Dorado de Xuthal o magia de curación similar disponible +1% por objeto o poción (máx. +10%)

Personaje con al menos rango 4 en Arte (herbalismo) presente +1% por personaje (máx. +10%)

Personaje con al menos rango 4 en Sanar presente +1% por personaje (máx. +10%)

La unidad se retira de un cuerpo a cuerpo -20%

MÁQUINAS DE GUERRA

Sobre el campo de batalla, un general podría encontrarse contra una fuerza enemiga compuesta de mucho más que simple infantería, caballería y arqueros. Dispuestas entre sus unidades podrían estar las temidas ballistas, catapultas y temibles fortalezas móviles. Son las máquinas de guerra, construcciones gigantescas que pueden dominar cualquier campo de batalla con su potencia de fuego y pura fuerza.

Las máquinas de guerra se tratan como si cada una fuera una unidad por propio derecho dentro del sistema de combate de masas. Sin embargo, para reflejar sus mayores capacidades, las máquinas de guerra tienen un perfil algo distinto de las unidades regulares, aparte de algunas reglas especiales que les dan la capacidad de aplastar hordas de guerreros enemigos con sus grandes armas.

LA LISTA DE MÁQUINAS DE GUERRA

La lista de máquinas de guerra se usa para tener constancia de los detalles y habilidades de cada máquina de guerra dentro de un ejército. Esta lista permite a jugadores y Directores de Juego por igual juzgar la efectividad de cualquier máquina de guerra de un vistazo, y ayuda en gran medida a resolver el combate dentro del sistema de combate de masas.

Una lista típica de máquinas de guerra, detallando una catapulta de tamaño medio, se muestra más adelante:

Catapulta mediana

Dados de Estructura: 1d10 (5 pe)

Dureza: 5

Tamaño: Grande

VD: 5 (-1 grande, -4 estacionario)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Daño: Tiro de catapulta 4d6/2d6

Tasa de disparo: 6

Dotación: 3

Capacidades especiales: Ninguna

Coste: 675 pp

Como puede verse de un vistazo, la lista de máquinas de guerra tiene mucho en común con las entradas de monstruos del libro de reglas principal, así como con el combate de unidades descrito antes.

DADOS DE ESTRUCTURA

La mayoría de ataques en *Conan el Juego de Rol* trata el daño en término de puntos de golpe, mientras las unidades en el sistema de combate de masas consideran el daño según puntos de golpe de ficha. Sin embargo, las máquinas de guerra reciben daño en términos de puntos de estructura.

Un ataque de un solo personaje o criatura debe hacer diez puntos de golpe completos para hacer un punto de daño de estructura a una máquina de guerra. Cualquier cantidad menor se ignora, el ataque simplemente rebotó en un costado de la máquina de guerra.

Algunas máquinas de guerra tienen anotado que hacen daño estructural. Estas armas hacen daño directamente a los puntos de estructura de otro edificio o máquina de guerra. La dureza nunca se aplica al daño estructural, excepto en el caso de un rango de brecha (más adelante), ya que tales ataques son demasiado poderosos. Los ataques de unidades en el sistema de combate de masas hacen daño estructural automático a las máquinas de guerra, debido a los grandes números de luchadores que atacan juntos.

DUREZA

Las máquinas de guerra sólo usan su puntuación de dureza cuando son atacadas por personajes individuales, nunca cuando son atacadas por unidades.

TAMAÑO

Esto lista lo grande que la máquina de guerra es en relación con las criaturas.

VD

Este es el Valor de Defensa de la máquina de guerra, que se usa para defenderse contra todos los ataques que sufra.

ATAQUES

Las máquinas de guerra tienen armas devastadoras, permitiéndolas masacrar un gran número de guerreros con cada ataque. Aquí se detalla cada ataque que posee una máquina de guerra.

DAÑO

Muchas máquinas de guerra son capaces de causar daño estructural a otras máquinas de guerra y estructuras. Si una máquina de guerra posee dos tipos de daño para una sola arma, el último reflejará daño estructural, el primero el daño provocado a personajes aislados o a unidades.

INCREMENTO DE ALCANCE

Este es el número que se usa para calcular el penalizador de alcance a cualquier ataque con una máquina de guerra. Las ballistas y armas similares que funcionan con un mecanismo parecido al de un arco pueden disparar hasta a diez incrementos. Las catapultas y armas similares que funcionan por una acción arrojadiza pueden disparar hasta a cinco incrementos. Los incrementos para las máquinas de guerra funcionan igual que en el combate a distancia normal, con una penalización de alcance de -2 a la tirada de ataque por cada incremento tras el primero.

CADENCIA DE FUEGO

A pesar de tener muchos operarios, la mayoría de las máquinas de guerra son increíblemente lentas de recargar, apuntar y disparar. Aquí se enumeran cuantas acciones de asalto completo deben gastarse para disparar y recargar las armas de la máquina de guerra.

DOTACIÓN

Esto es tan sólo el número de operarios necesarios para mantener la máquina de guerra con eficacia completa durante la batalla. Cada arma puede perder hasta una cuarta parte de su dotación, redondeando hacia abajo, antes de que su Cadencia de fuego se resienta. Cada operario perdido tras este punto hará que la Cadencia de fuego se doble.

Toda la dotación de una máquina de guerra debe tener la habilidad de Oficio (ingeniero de asedio). Por cada 3 rangos (redondeando hacia abajo) que tengan en esta habilidad, se añade un bonificador de competencia de +1 a la tirada de ataque de la

máquina de guerra. (Si hay variación en rangos de habilidad entre la dotación, aplica el rango que tenga la mayoría). Si por cualquier razón una máquina de guerra es operada por una dotación que carezca de esta habilidad, aplica la penalización de -4 para atacar con un arma con la cual no se tiene competencia a la tirada de ataque de la máquina de guerra.

COSTE

Tan sólo una guía de cuánto tiene que pagar un general para poseer esta máquina de guerra y tenerla dentro de su ejército.

MÁQUINAS DE GUERRA EN BATALLA

En la mayoría de los aspectos, las máquinas de guerra se manejan dentro del sistema de combate de masas y, de hecho, con el sistema de combate normal de *Conan* como cualquier otra criatura u objeto, teniendo en cuenta reglas nuevas como daño estructural. Sin embargo, existen algunas excepciones dentro del sistema de combate de masas que refleja la naturaleza pesada de las máquinas de guerra sobre el campo de batalla.

- ✱ Todas las máquinas de guerra sufren una penalización de circunstancia de -4 a sus pruebas de Iniciativa.
- ✱ Las ballistas dentro del sistema de combate de masas atacan a todas las unidades como si tuvieran un Valor de Defensa de 10, y cualquier daño resultante se deduce directamente de los puntos de golpe de la unidad debido a que el poder de los grandes virotes usados permite a uno solo atravesar a muchos guerreros. Sin embargo, otras máquinas de guerra son atacadas como si la ballista fuera un personaje independiente; la ballista necesitará hacer 10 puntos de daño después de que haya superado la dureza del blanco para hacer 1 punto de daño estructural.
- ✱ Las catapultas y trabucos dentro del sistema de combate de masas golpean a todos los blancos, tanto máquinas de guerra como unidades, como si tuvieran un Valor de Defensa de 10. La cantidad de daño que hacen se sustrae de los puntos de golpe de la unidad ya que son capaces de convertir en pulpa a varios guerreros con cada tiro. Contra las máquinas de guerra o estructuras, provocan daño estructural, tal y como se detalla en sus descripciones más adelante.
- ✱ Las catapultas y trabucos dentro del sistema de combate de masas no pueden atacar a un blanco a menos de cien pies a no ser que tenga más de quince pies de alto.
- ✱ Ninguna máquina de guerra puede hacer nunca un ataque de oportunidad.

Existen muchos tipos diferentes de máquinas de guerra que pueden llevarse al campo de batalla, desde pequeñas ballistas a enormes trabucos y fortalezas móviles. Se anima a jugadores y Directores de Juego a crear las suyas propias, usando los ejemplos dados como guías de coste y efectividad.

Balista

Dados de Estructura: 1d6 (3 pe)

Dureza: 5

Tamaño: Grande

VD: 5 (-1 grande, -4 estacionario)

Ataques: 1 virote

Daño: Virote 3d6/-

Incremento de alcance: 120 pies

Tasa de disparo: 3

Dotación: 1

Capacidades especiales: Ninguna

Coste: 500 pp

Catapulta ligera

Dados de Estructura: 1d6 (3 pe)

Dureza: 5

Tamaño: Grande

VD: 5 (-1 grande, -4 estacionario)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Daño: Tiro de catapulta 3d6/1d6

Incremento de alcance: 150 pies

Rango de brecha: 19-20

Tasa de disparo: 5

Dotación: 2

Capacidades especiales: Ninguna

Coste: 550 pp

Catapulta mediana

Dados de Estructura: 2d6 (7 pe)

Dureza: 5

Tamaño: Grande

VD: 5 (-1 grande, -4 estacionario)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Daño: Tiro de catapulta 4d6/2d6

Incremento de alcance: 150 pies

Rango de brecha: 18-20

Tasa de disparo: 6

Dotación: 3

Capacidades especiales: Ninguna

Coste: 675 pp

Catapulta pesada

Dados de Estructura: 3d6 (10 pe)

Dureza: 5

Tamaño: Enorme

VD: 4 (-2 enorme, -4 estacionario)

Ataques: 1 tiro de catapulta

Daño: Tiro de catapulta 5d6/3d6

Incremento de alcance: 200 pies

Rango de brecha: 18-20

Tasa de disparo: 8

Dotación: 5

Capacidades especiales: Ninguna

Coste: 800 pp

Trabuco

Dados de Estructura: 4d6 (14 pe)

Dureza: 5

Tamaño: Enorme

VD: 14 (-2 enorme, +6 natural)

Ataques: 1 tiro de trabuco

Daño: Tiro de trabuco 6d6/4d6

Incremento de alcance: 250 pies

Rango de brecha: 18-20

Tasa de disparo: 10

Dotación: 6

Capacidades especiales: Ninguna

Coste: 1.400 pp

PERSONAJES JUGADORES

En el centro de la acción de cualquier escenario de juego de rol están los personajes jugadores, y en el sistema de combate de masas, verdaderamente tienen la oportunidad de actuar como héroes. Conforme su unidad se enfrenta al enemigo, los soldados y nobles llevan a sus hombres hacia adelante, buscando enfrentarse a los líderes de las unidades enemigas conforme su unidad lucha un combate desesperado contra sus propias contrapartidas. Los bárbaros esquivan con habilidad golpes de espadas torpemente lanzados conforme los brujos lanzan terribles magias, haciendo que el enemigo quede sometido.

Las reglas presentadas en este capítulo están diseñadas para permitir una integración sencilla de los personajes jugadores dentro del sistema de combate de masas, con el mínimo de trabajo necesario por parte de jugadores o Directores de Juego. Todo el asalto de combate, ya sea representando las acciones de los personajes o toda la unidad, es siempre de seis segundos. Por lo tanto, lo que un personaje haría normalmente en un asalto de combate normal se aplica de igual modo en el sistema de combate de masas.

ATACAR Y DAÑAR MÁQUINAS DE GUERRA

Cuando se intenta golpear a una máquina de guerra con un ataque a distancia, se usan las reglas normales de *Conan*. Las máquinas de guerra, sin embargo, tienden a ser muy grandes y por lo tanto... ¡es bastante difícil que un personaje falle! El tamaño de criatura equivalente de cada máquina de guerra se enumera en sus características. Cuando un personaje intenta golpear a una máquina de guerra con un arma de combate cuerpo a cuerpo, supón que la máquina de guerra tiene un Valor de Defensa de 0 (hasta un guerrero bizco tendrá dificultades para no golpear un objeto enorme mientras está a su lado...).

Podrían darse casos en los que un personaje desee atacar a una máquina de guerra de una forma directa y específica (disparar una flecha ardiente dentro de una aspillera, por ejemplo, o cortar con un hacha una rueda de madera para que deje de moverse). En tales situaciones, el Director de Juego debería determinar el resultado de tales acciones usando las reglas que se dan en el libro de reglas principal, usando la puntuación de dureza de la máquina de guerra como guía para tratar el daño.

COMBATE DENTRO DE UNIDADES

A los personajes jugadores nunca se les cuenta como parte de la unidad cuando se calcula la Lista de la Unidad, siempre actúan de forma independiente, incluso si son meros soldados de infantería, permitiéndoseles por tanto hacer todo tipo de cosas heroicas (o cobardes). Bajo circunstancias normales, el combate de los personajes jugadores en el cuerpo a cuerpo se trata del mismo modo que en el libro de reglas principal. Sin embargo, se les permite atacar unidades enemigas.

Si dos unidades entran en combate entre sí, los personajes jugadores podrían escoger ayudar a un bando. Para hacerlo, entran en combate con uno o más miembros de la unidad enemiga, usando las reglas de combate normales presentadas en *Conan el Juego de Rol*. Todos los involucrados en el combate actúan según el orden de Iniciativa, por lo que los personajes jugadores podrían tener la posibilidad de actuar antes que nadie. Sin embargo, si consiguen matar o anular a cualquiera de sus enemigos, entonces 1/10 de los puntos de golpe de las criaturas que anulen se deduce de inmediato del valor de puntos de golpe de la unidad. Por ejemplo:

Mientras conduce a su decidida unidad de incursores bosonios a atacar una unidad de aventureros nemedios en una carga desesperada, Balthus, consiguiendo la mayor iniciativa del combate, ataca a un gran capitán nemedio a la vez que el resto de sus hombres se ocupan del resto del enemigo. Los puntos de golpe de unidad de los nemedios son 30. Balthus despacha al capitán en un asalto de combate. El capitán tenía 22 puntos de golpe, por lo que los mercenarios pierden 2 puntos de golpe de inmediato, reduciéndolos a un total de 28. Las unidades luchan ahora, en orden de iniciativa restante.

Debería tenerse en cuenta que algunos conjuros pueden ser especialmente destructivos en tales encuentros, cuando los hombres se apiñan en una unidad. En tales ocasiones, el conjuro se trata como se detalla en el Capítulo 6: Brujería, y el Director de Juego debería usar su propio juicio para determinar su verdadera efectividad, basándose en el área de efecto que se detalla.

MORAL DE LA UNIDAD

Los personajes jugadores son inmunes a los efectos de la moral de unidades, aunque las unidades es probable que no vean bien a quienes continúen luchando mientras el grupo intenta rendirse. Sin embargo, muchas acciones de los personajes jugadores en el combate podrían tener una influencia directa sobre cómo lucha su unidad. La tabla siguiente enumera algunas de las acciones más comunes que un personaje jugador podría intentar para mejorar la moral de su unidad, aunque estaría bien que el Director de Juego añada otras si hiciera falta; básicamente, un personaje debería ser recompensado por su valentía y sin duda debería ganarse el respeto de la unidad. El bonificador de moral conseguido se aplica a las tiradas de ataque y daño de la unidad durante el resto del combate, así como a las tiradas de moral realizadas en la tabla de la pág. xx.

Acción del personaje jugador	Bonificador de moral a la unidad
Acabar con el líder de la unidad enemiga	+2
Acabar un oficial enemigo/sargento	+1
Destruir máquina de guerra enemiga	+1
Huir de la batalla	-4
Acabar con más de un 10% de la unidad enemiga en un ataque	+1

PERSONAJES JUGADORES COMO LÍDERES

El líder de una unidad, o de todo el ejército, puede tener un efecto importante en la batalla. Un personaje jugador que sea el líder de una unidad mejorará su moral por su mera presencia, y más aún por sus acciones, como se detalla en todo este capítulo.

Un personaje jugador que es el general de todo el ejército tendrá la oportunidad de dirigir a todas las unidades de su bando, dando órdenes a los líderes individuales de cada unidad. Estas señales suelen darse con trompetas en los ejércitos de los reinos hiborios, aunque las fuerzas sureñas algunas veces usan olifantes de oro o marfil en su lugar. Un buen general es capaz no sólo de una buena estrategia, es decir, decidir qué unidades usar y a cuales enemigos hacer que ataquen, lo cual es territorio de los jugadores. También pueden desarrollar buenas tácticas, es decir, decidir exactamente cómo emplear cada unidad como mejor convenga en el momento de alcanzar al enemigo, lo cual también es territorio del personaje.

Durante cada asalto de combate en el que un personaje jugador sea general, el jugador debería hacer una prueba de Tácticas enfrentada con el general no jugador del ejército contrario.

PRUEBA DE TÁCTICAS

1d20 + ataque base + bonificador de Inteligencia

Todas las unidades dirigidas por el ganador de la prueba enfrentada de Tácticas ganan un bonificador de competencia de +1 a todos sus ataques durante ese asalto. Si un general supera al otro por 20 o más, este bonificador se incrementa a +2.

EXPERIENCIA DE LA UNIDAD

En nuestra prueba de juego, solíamos encontrar que las acciones de los personajes jugadores garantizaban en gran medida muchas bajas de hombres en una unidad, debido a bajas, luego los soldados nunca era probable que estuvieran en posición de ganar experiencia por sí mismos. Sin embargo, si los personajes están teniendo mucho cuidado con los riesgos a los que someten a sus unidades, los Directores de Juego podrían descubrir que de hecho la mayoría sobrevive a los encuentros.

No existen reglas claras y rápidas para que las unidades ganen experiencia por sí mismas, pero se anima a que los Directores de Juego eleven periódicamente la calidad de una unidad, quizás cada seis meses durante una campaña militar, mientras la mayoría sobreviva cada batalla. De este modo, las unidades de esclavos y milicia pueden convertirse en sólidos soldados y los veteranos podrían llegar a subir de nivel.

PERSONAJES NO JUGADORES

Se recomienda encarecidamente que estas reglas para personajes jugadores también se adopten para personajes no jugadores importantes, ya sean aliados del grupo o enemigos. De este modo, incluso una pequeña tribu himelia no vería reducido a su señor de la guerra a un miembro más de la lista de unidades: actuará como un personaje independiente, animando a su unidad y atacando a los personajes jugadores en sus puntos más vulnerables. También podrían conseguir los bonificadores de moral presentados antes.



Conan el Juego de Rol es © 2003 Conan Properties International LLC. CONAN®, CONAN EL BÁRBARO® y logotipos, personajes y nombres relacionados, y parecidos distintivos de los anteriores son marcas registradas de Conan Properties International LLC a menos que se especifique lo contrario. Todos los derechos reservados. Se autoriza su uso a Mongoose Publishing Ltd. *Conan el Juego de Rol* se publica bajo la versión 1.0 de la Licencia Open Game. La reproducción de los contenidos no Open Game de esta obra por cualquier medio sin el permiso escrito del editor está expresamente prohibida. Consultar en la página 352 el texto de esta licencia. Con la excepción de las reglas de creación de personajes detallando las mecánicas de asignar los resultados de las tiradas de dados a capacidades y el avance de niveles de personajes, todas las mecánicas de juego y estadísticas (incluyendo la mecánica de juego de todas las dotes, habilidades, clases, conjuros y el capítulo de combate) son declaradas contenido abierto.

La edición española es © 2005 Edge Entertainment. Traducción: Antonio Rico. Maquetación: José Luis Herrera.

edge

www.edgeent.com