

# Batallas en G&G

---

-por Skarfester-

## Introducción

Este suplemento sirve para resolver batallas o combates de masas, donde participan muchos personajes y se hace inviable usar las reglas de combate habituales de G&G.

Los combates de masas los divido en dos partes: por un lado la batalla en sí y por otro la actuación personal de los personajes (si es que participan en ella).

## La batalla

Hay dos maneras de resolverla: una simple y otra compleja.

### **Modo simple:**

El GM decide cómo evoluciona el combate. Así de sencillo, y sólo debe preocuparse de lo que le ocurra a cada PJ en particular.

### **Modo complejo:**

Usaremos las reglas de combate de G&G, pero en vez de personajes serán ejércitos. Para determinar la habilidad de combate de cada ejército me baso en dos conceptos: la calidad de las tropas y la diferencia numérica entre los bandos.

Calidad de las tropas:

- 1- ejército improvisado, mal equipado, poco experimentado.
- 2- conjunto de guerreros, equipo simple para combatir.
- 3- ejército como tal, preparado para una batalla.
- 4- ejército regular, disciplinado, bien equipado.

Relación numérica:

- 1- el bando supera al otro por 1,5 a 1
- 2- el bando tiene el doble de efectivos que el otro
- 3- el bando supera en número por 2,5 a 1
- 4- el bando supera al otro en relación de 3 o más a 1
- 0- si están igualados o el bando está en inferioridad.

Así pues cada ejército tendrá una puntuación de combate entre 1 y 8.

La idea es que una batalla esté igualada si un bando es el doble de mejor que el otro pero el otro tiene el doble de efectivos.

Ejemplo: un ejército de vikingos pretende apoderarse de unas tierras. Los aldeanos deciden plantarles cara, siendo en número el doble que de vikingos.

Vikingos: calidad 3 (armados para la conquista) + 0 (están en inferioridad numérica) = 3

Aldeanos: calidad 1 (no tienen experiencia y el equipo es muy simple) + 2 (doblan en número al otro bando) = 3

Así pues se presenta una batalla interesante.

A la tirada se sumarán modificadores varios, como los de estrategia del G&G. Si los ejércitos están comandados podemos añadir un bonificador por la habilidad conoconimetros del general (si tiene una profesión relacionada con la guerra). También podemos añadir otros modificadores, incluso específicos para ataque o defensa. Por ejemplo un bando que carga podría sumar un +1 al ataque durante el primer turno, o un bando que defiende tras una empalizada sumar un +1 a la defensa.

No he puesto nada sobre las razas, pero se puede incluir en la calidad de las tropas. Alguien puede pensar que unos elfos sólo con arcos y lanzas son tan buenos como goblins con escudos y armaduras.

Para los puntos de vida haríamos como en el G&G, multiplicando el valor de combate (fuerza) por un número. Este número sería diferente según el tamaño de la batalla:

x2 si es una escaramuza

x3 si es una batalla con un número considerable de participantes

x4 si es una gran batalla, de esas de miles y miles de soldados.

De esta manera cuanto más grande sea la batalla más tiempo durará.

## Los personajes en la batalla

También hay dos maneras de resolverlo.

### Método 1:

En cada turno de batalla, y para reflejar el movimiento y caos del combate, tira para determinar si el PJ se enfrentará a 1 enemigo, a 2, o serán 2 contra 1 enemigo (por ejemplo) en este turno.

Hazlo a suerte o hazte una tabla. Resuelve cada combate como un combate normal de G&G.

Ejemplo de tabla:

Tirada	Relación numérica		
	el bando del PJ gana en número	bandos igualados	el bando del PJ está en minoría
1	2 rivales	2 rivales	2 rivales
2	1 rival	2 rivales	2 rivales
3	1 rival	1 rival	2 rivales
4	1 rival	1 rival	1 rival
5	1 rival	1 rival	1 rival
6	2 contra 1	1 rival	1 rival
7	2 contra 1	2 contra 1	1 rival
8	2 contra 1	2 contra 1	2 contra 1

### Método 2:

Al acabar la batalla determina los puntos de daño que ha recibido cada PJ. Tira 1d8 y réstale solo la armadura y escudo. El resultado serán los puntos de vida perdidos.

Haz varias tiradas por personaje según haya ido la batalla. Por ejemplo: tira una vez si el bando del PJ ha ganado claramente la contienda, 2 tiradas si ha sido una batalla igualada, 3 tiradas si su bando ha sido derrotado. O puedes hacer una cantidad de tiradas dependiendo de lo larga y encarnizada que haya sido, o un entremedio de las dos cosas.

Yo usaría la regla de que si sale un 8, se vuelve a tirar y se suma la puntuación, y se vuelve a tirar si sale otro 8, etc. Así cubriremos la opción de que un PJ muera por un hecho fortuito, aunque su bando haya arrasado o haya sido una pelea muy corta.