

# ¡Guerra!

ver. 0.6



Javier Sedano (jsedano@it.uc3m.es)

## 0.- Índice.

I.- Introducción.  
¿Qué es esto?  
Sobre la ley.  
¿Por qué?  
II.- Unidades.

Definiciones.  
Atributos.  
Personajes.  
Asociar personajes a unidades.  
Uniando unidades.  
III.- Combate.  
Las fases.  
Fase de decisión.

1ª fase de movimiento.  
Fases de proyectiles.  
Fases de *melee*.  
Ultima fase de movimiento.  
Fase especial.  
Heridas y muerte.  
IV.- Magia.  
La tirada de salvación.

El daño.  
 V.- Asedio.  
 La escala.  
 Construcciones.  
 Artillería.  
 Resolución.  
 Escalar los muros.  
 Excavar  
 VI.- Miscelanea.  
 Unidades voladoras.  
 Cargar.  
 Mantener la posición.  
 Regeneración.  
 Portaescudos.  
 Parapetos y matacanes.  
 Suministros.

## **I.- Introducción.**

### **¿Qué es esto?**

Guerra! es un suplemento no oficial de AD&D para la resolución de grandes batallas. Con grandes batallas no nos referimos a un combate entre los 6 PJs, sus 7 escuderos y dos

De hecho, al llegar a nivel 9, los guerreros obtienen el mando de un grupo de soldados, atraídos por su fama; los clérigos obtienen unos pocos soldados/sacerdotes, que pueden ser tan buenos en batalla como los otros; los magos pueden empezar a levantar muertos vivientes y crearse un ejército de esqueletos y zombies a partir de la nada (si su alineamiento se lo permite); los paladines, lo mismo que los guerreros, por supuesto; e incluso los bardos, que en cierto modo son luchadores, atraen soldados cuando llegan a niveles altos.

Solamente guardabosques (exploradores en la nueva traducción de Martínez Roca), druidas y ladrones se quedan sin ejército que dirigir a priori... de cualquier modo, pueden acabar dirigiendo algún ejército aunque no sea suyo en propiedad, por ejemplo, alguna compañía del ejército de sus compañeros, o un grupo de duendes, ninfas y centauros del bosque que se unen para expulsar a los goblins.

Las reglas normales de AD&D no permiten resolver esas confrontaciones en menos de muchos meses tirando dados (demasiado tiempo, ¿no?), y el reglamento oficial para este tipo de enfrentamientos, Battlesystem,

decenas de ogros; esto puede ser una pelea un tanto grande (y larga) para las reglas normales de AD&D, pero es ridículo para estas reglas de Guerra! Con grandes batallas nos referimos a lo que todo el mundo entiende por guerra: 800 hombres a un lado de una pradera y 1200 orcos al otro.

### **Sobre la ley.**

Este suplemento ha sido escrito íntegramente por F<sup>co</sup> Javier Sedano Jarillo (jsedano@it.uc3m.es, fsedano@a01-unix.lab.inf.uc3m.es). Puede ser utilizado en cualquier partida de AD&D, puede ser copiado, fotocopiado, fotografiado o lo que quieras, siempre que se mantenga una referencia al autor (yo). Puede ser publicado en fanzines, e-zines, páginas web, impreso y repartido, ... siempre que no se cobre nada por ello (salvo eventualmente una pequeña está descatalogado desde hace muchos años (y no se oyen rumores de que vaya a ser reeditado o traducido en breve). Existen otros mecanismos de reglas comerciales para resolver estas batallas, de los cuales quizá el más conocido sea el Warhammer; pero todos ellos pecan de los mismo: no son fácilmente integrables con el AD&D. Utilizan un mecanismo de resolución de golpes y magia que no es compatible con el AD&D, de modo que imaginar como representar y resolver cierto conjuro de AD&D en el Warhammer (o cualquier otro) es difícil.

Con esto pretendemos crear un sistema sencillo, que permita resolver esos enfrentamientos en menos tiempo, pero esté basado en el AD&D para que los añadidos, una vez conocido el mecanismo del AD&D, sean fáciles.

Una cosa más. Este reglamento no sirve para que dos jugadores se enfrenten sin la presencia de un árbitro. En otro mecanismos, como Warhammer (y quizá Battlesystem, no lo he visto nunca), las reglas son cerradas: o puedes hacer algo, o no puedes. Aquí dejaremos mucha libertad al DM: "si las unidades están cerca,

## **Guerra! ver. 0.5**

cantidad para reflejar los gastos) y se mantenga la referencia al autor.

Los productos nombrados en este escrito tienen dueño; la utilización del nombre no debe ser considerado como un intento de robarles la propiedad.

### **¿Por qué?**

El motivo es muy sencillo. Cuando los PJs llegan a ciertos niveles de juego, sus posibilidades de dirigir un ejército crecen exponencialmente. En el nivel 3, probablemente van a dirigir media a docena de voluntarios para exterminar a los orcos que acosan al pueblo. Pero en nivel 7 van a poner en armas a todo el pueblo para evitar una invasión por parte de los orcos de las montañas. Y en el nivel 12 van a dirigir a los ejércitos de su Majestad el Rey contra todos los reinos vecinos.

puedes hacer no-se-qué"; pero ¿cuánto es "cerca"? Es el DM el que debe decidir si están suficientemente cerca o no. Los jugadores están acostumbrados a fiarse del juicio del DM, de modo que seguirán haciéndolo en este reglamento.

## **II.- Unidades.**

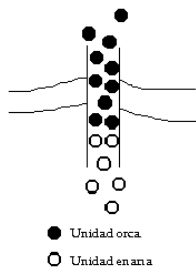
### **Definiciones.**

Antes de empezar, tenemos que dar algunas definiciones:

-Unidad: consideraremos unidad a un grupo de 10 criaturas que tienen características similares... cuanto más similares, mejor.

Por ejemplo, un grupo de 10 infantes ligeros, todos con armadura de cuero tachonado, escudo, espada larga y daga, son una unidad... no pueden ser más similares: son idénticos.

Un grupo 10 de campesinos, que no llevan ningún tipo de armadura y portan una mezcolanza de armas que van desde hoces y martillos hasta guadañas, hachas y palos, puede ser considerados también una unidad, sin más que utilizar la media de los daños producidos por



la armas cuando haga falta.

Típicamente una unidad irá dirigida por un sargento o equivalente (un soldado algo más veterano, un miembro de la policía, si es que es una unidad de milicianos, ...). No se considerará a ese sargento como una criatura especial, sino como parte integrante de la unidad, ya que sólo es ligeramente mejor que sus compañeros (quizá algunos puntos de golpe más o un poco mejor manejando el arma... pero siempre algo poco significativo).

Por extensión denominaremos unidad en este reglamento a cualquier cosa que tenga una estadística en Guerra!, como pueden ser los personajes (ver más adelante).

**-Compañía:** la compañía es el grupo de gente dirigida por un oficial. Típicamente una compañía constará de varias unidades, dependiendo su número de las necesidades del general en ese momento, de los buenos que son esas criaturas (una compañía de caballeros puede tener 20 o 30 jinetes, mientras que una compañía de infantes puede tener un centenar).

Aunque hemos dicho que la compañía estará dirigida por un oficial, eso no es estrictamente así, sino que debe verse en sentido inverso. Es decir: ¿una compañía va dirigida por un oficial? No. Un oficial es el que dirige una compañía. Así, el general puede dividir su ejército en cualquier momento sin más que poner a alguien el mando.

**-Oficial:** como ya hemos dicho arriba, el oficial es el que está al mando de una compañía o puede que (como veremos en el siguiente apartado) de un grupo.

Un oficial siempre será representado por una figura independiente. Esa figura estará asociada a una unidad (aunque la asociación puede cambiarse de round a round) a la que proporciona una pequeña bonificación.

**-Sección:** una sección es un término de juego que caracteriza a un grupo de unidades. Consideraremos sección al grupo de unidades que está luchando juntas (ver el ejemplo más adelante), en un espacio reducido. Cuando una sección ataca (en *melee*) a otra, todas las unidades de la sección atacada tienen que ser atacadas antes de que se pueda atacar a una unidad por segunda vez. Y todas tienen que ser atacadas dos veces para que alguna pueda ser atacada tres veces. Y así sucesivamente.

Por ejemplo, una sección de 10 unidades orcas (100 orcos) está atacando a una sección de 6 unidades enanas (60 enanos). Cuando llegue el momento de anunciar los ataques, los orcos deberán atacar con 6 de sus unidades a las 6 de enanos. Las 4 de orcos restantes atacarán a cuatro de las enanas que ya estaban siendo atacadas. Pero no puede por ejemplo, atacar con 2 unidades orcas a cada una de 5 unidades enanas y dejar una unidad enana sin atacar. Ni puede atacar con las 10 unidades orcas a una sola unidad enana y dejar las otras 5 sin atacar.

Por supuesto, lo mismo en el otro sentido. Los enanos tienen que atacar con sus 6 unidades a 6 unidades de orcos, y dejar las otras 4 sin atacar. No pueden concentrar todo su potencial contra 2 unidades orcas.

Esta regla (que ya mencionaremos más adelante, en el apartado de combate) tiene sus excepciones, a juicio del DM. Por ejemplo, puede ocurrir que los enanos estén bloqueando un

## Guerra! ver. 0.5

punto (como en la figura) y los orcos traten de pasarlo. Por muchas unidades que tenga la sección de los orcos, sólo dos de ellas puede atacar a dos de los enanos: una a cada uno. Y lo mismo los enanos... salvo que alguno de los bandos tenga armas de proyectiles.

Finalmente, una sección no tiene que estar formada por unidades de características similares, a pesar de lo que puedan haber dado a entender los ejemplos: son simplemente el grupo de unidades que está luchando juntas.

**-General:** el general es el que está al mando de esa batalla. No confundir este término de juego con el título que puede recibir cualquier persona en el mundo de juego. Un ejército enorme puede estar comandado por el Rey en persona, dividido en 5 grupos de 1000 hombres cada uno, dirigidos por un general cada uno, más otro que será la guardia personal del Rey. A su vez esos grupos de 1000 hombres se dividen en compañías al mando de capitanes y esas compañías en unidades, al mando de sargentos. Pero en términos de juego, general es el que toma las decisiones: el Rey; todos los demás, desde los generales a los capitanes, son oficiales simplemente.

Por supuesto, a juicio del DM, puede haber excepciones a esto también. Por ejemplo, puede ser que uno de esos generales sea un PJ. Entonces el Rey dará las órdenes al PJ y éste, dentro de su subejército (su grupo de 1000 hombre) puede ser considerado el general en términos de juego.

**-Personajes:** personajes serán todas aquellas criaturas que por sus características no pueden formar parte de una unidad. Habitualmente esto quiere significar dos motivos: o son demasiado poderosas o son únicas. Habitualmente los PJs entrarán en esta categoría, así como los PNJs importantes. Típicamente el general será

## Guerra! ver. 0.5

también una figura que no se involucrará en el combate (a menos que sea mago o algo así). Los oficiales también deben ser calculados como personajes, aunque luego se asocien a una unidad. Todos los magos serán personajes, no pueden formar parte de una unidad. Si un dragón ayuda en la batalla, debe ser considerado también un personaje. Incluso si esas criaturas especiales son suficientes para formar una unidad (como por ejemplo podrían ser 10 gigantes de las colinas), a lo mejor conviene considerarlas como personajes independientes para poder separarlos.

Habitualmente un personaje no luchará nunca solo, sino que se unirá a una unidad a la que proporcionará un bonificador, igual que hacían los oficiales dentro de su compañía. También como ellos (al fin y al cabo, el oficial es un personaje más), pueden cambiarse de unidad entre un turno y el siguiente (siempre por supuesto que estén suficientemente cerca). Sólo en casos excepcionales un personaje luchará como una unidad independiente, ya que sus estadísticas serán muy bajas: puede ser muy bueno, pero es que se está enfrentando a toda una unidad, es muy fácil que al menos uno le de y en cambio él apenas causará bajas (aunque cada ataque suyo signifique que uno de los enemigos cae, hay muchos en la unidad).

Como ejemplo de todo pensaremos en lo siguiente: el grupo de PJs (2 guerreros, un mago y un ladrón) está presente en un pueblo cuando los orcos atacan. El jefe de la guarnición está enfermo, así que le pide a uno de los guerreros que dirija la batalla.

En un lado tenemos 200 orcos normales (20 unidades), 50 orogs (5 unidades) y la guardia personal del jefe orco (otros 20 orcos un poco mejores, 2 unidades), además del jefe orco en sí y sus oficiales (estos últimos serán considerados personajes)

En el lado de los buenos tenemos al guerrero que hará de general, sus tres compañeros PJs (todos ellos personajes), 60 infantes (6 unidades), 30 arqueros (3 unidades), 10 caballeros (1 unidad) y 150 milicianos (15 unidades).

Como la ciudad está rodeada parcialmente por un río, el general decide poner el grueso del ejército en la zona que no está rodeada por el río. 2 unidades de infantes, 4 de milicianos y una de arqueros serán puestos bajo las órdenes del otro PJ guerrero con instrucciones de defender el único puente de piedra que cruza el río (los otros dos puentes de madera han sido cortados)... éstos forman una unidad, con el PJ como oficial al mando.

Una vez separados del grueso del ejército, el segundo guerrero es el equivalente al general en esa subbatalla que trata de defender el puente. Él toma las decisiones y él es el responsable de los movimientos estratégicos. Cuando llega al puente se encuentra con 5 unidades de orcos y 1 de orogs que atacan el puente, así que decide poner a los infantes ligeros bloqueando el puente (1 sola de las unidades bloquea todo el puente, como en el ejemplo de los enanos y los orcos) y los arqueros disparando contra los orcos de retaguardia.

Los orcos ven un tronco podrido a su lado del río de modo que lo tiran atravesando el río sin que los humanos se enteren y tratan de cruzar por allí. Pero el tronco estaba tan podrido que sólo 2 unidades orcas consiguen pasar antes de que se parta. El oficial (que, recordemos, era el PJ guerrero) envía hacia allá a las 4 unidades de milicia que estaban esperando a este lado del puente.

Así que ahora tenemos dos secciones, una de ellas defendiendo el puente (sólo 1 cada vez puede atacar y ser atacada) y la otra, formada por los 40 milicianos, atacando a los 20 orcos que han logrado pasar. Cómo la sección de milicianos no está tan lejos que no pueda oír las órdenes de su oficial, se la sigue

considerando una sección.

Cuando los milicianos acaban con los orcos (a costa de perder a 2 de sus 4 unidades), observan que los orcos tratan de tumbar otro árbol un centenar de metros más abajo. Se lo dicen a su oficial, y éste decide mandarlos, con uno de los miembros mejor preparados como oficial (era parte de la policía de la ciudad), mientras el combate por el puente prosigue.

Como ahora los milicianos están demasiado lejos como para oír las órdenes de su oficial, se les considera que son una nueva compañía, al mando del policía. Así que ahora tenemos dos compañías: la formada por las dos unidades de infantes y la de arqueros, que defiende el puente, con el PJ como oficial al mando; y la formada por los milicianos, al mando del policía, que impide que los orcos tumben el árbol y pasen por allí. Las decisiones referentes a la compañía que defiende el puente, las toma el jugador que maneje al PJ. Las referentes al grupo de milicianos que defiende el potencial puente formado por el árbol, las puede tomar el DM (encarnando al policía que está al mando) o puede dejar al jugador que las tome él, siempre teniendo en cuenta que el oficial-policía no tiene más conocimiento de la situación que la que circunscribe a su compañía de milicianos. Es decir, puede dejar al personaje que la maneje, siempre que sus órdenes sean relativas a la estrategia particular de ese momento y lugar. No puede por ejemplo ordenar que vuelvan al puente porque él no sabe si las cosas allí van bien o mal; a él le han ordenado que impida a esos orcos pasar y es lo que debe hacer.

De igual modo, el PJ que dirige las unidades del puente no puede enviar refuerzos al oficial-policía, ni puede enviar refuerzos a la zona de combate principal (la que dirigía su compañero, el PJ que hacía de general), ni puede abandonar su puesto bajo la información que el jugador, que ve todo el tablero de

## Guerra! ver. 0.5

juego, posee, pero el personaje no conoce.

De nuevo, el DM puede permitir excepciones a esto. Por ejemplo, si el PJ que defiende el puente acaba con toda resistencia, puede decidir enviar a los arqueros a ver que tal les va a los milicianos... eso sí es lícito.

En resumen se trata de que el DM aplique su sentido común y que los PJ acaten sus decisiones de igual modo que lo harían en cualquier combate normal de AD&D.

### Atributos.

Llamaremos atributos a todas las puntuaciones que nos permitirán resolver las acciones de las unidades en Guerra! En realidad, esto no es más que tomar los atributos del AD&D y añadirle algunos. Para la resolución de las acciones en Guerra! utilizaremos los atributos de Ataque y Defensa, calculados a partir del GAC0 (o TaAC0 en la nueva traducción de Martínez Roca), el daño producido por el arma, la CA y los DG.

### Ataque (At)

Para calcular el valor del Ataque de una unidad hay que pasar por algunos puntos intermedios (aunque los utilicemos como paso intermedio, no es necesario registrarlos en la hoja de la unidad). Definiremos el Golpe como  $\text{Golpe} = 20 - \text{GAC0}$ .

Definiremos también el Daño como el daño máximo que puede realizar la unidad con ese arma, incluidas especializaciones, bonificaciones por fuerza y lo que sea.

Calculamos el Ataque Base como el menor de los dos (Golpe y Daño) más la mitad del otro (redondeando hacia arriba).

Y finalmente, llamamos Ataque al Ataque Base más 10.

Con esta filosofía de *el menor más la mitad del mayor* conseguimos evitar los extremos. Si no puede darse el caso, por

ejemplo, de unos guerreros extraordinariamente buenos (GAC0 3), con la cerbatana (1 punto de daño)... si los sumásemos simplemente tendríamos un Ataque de 28... demasiado bueno. Es cierto que golpean casi siempre, pero es que cada vez que dan hacen un ridículo de daño. En nuestro caso esa unidad tiene un Golpe de 17, un Daño de 1... es decir, un Ataque de  $1 + 17/2 + 10 = 1 + 8,5 + 10 = 1 + 9 + 10 = 20$ .

Por supuesto, también evitamos el otro extremo: criaturas que apenas saben manejar el arma que manejan, pero que hacen un daño brutal. Por ejemplo, infantes (GAC0 19) que manejen una espada rara que cause 3d6 puntos de daño, tendrían, si los sumásemos simplemente, un Ataque de 29. Lo mismo que antes: si golpean, hacen muchísimo daño... pero es que no dan casi nunca. Con nuestro método, tendrían un Golpe de 1, un Daño de 18... es decir un ataque de  $1 + 18/2 + 10 = 1 + 9 + 10 = 20$ .

Hemos visto que la puntuación de Ataque depende del arma que manejen (porque pueden ser especialistas, en cuyo caso tienen un +1; además cada arma hace un Daño distinto) y de la situación (caballeros con lanza tendrán distinto Daño si cargan o no). En consecuencia, debes calcular el Ataque para cada una de las armas que lleve una unidad y para cada una de las situaciones en que esperas que se encuentre. Parece un trabajo de titanes, pero piensa que en tu ejército probablemente habrá 20 o 30 unidades de infantería; aunque tardes unos minutos en calcular sus valores de Ataque y Defensa, podrás aplicárselo luego a todas esas unidades.

No cuentes en estos casos las modificaciones sobre la tirada de ataque debidas a situaciones excepcionales. Por ejemplo, cuando atacan con arma de proyectiles a alcance medio, se debe aplicar un -2. No digas que el GAC0 es 2 puntos más alto, entonces el Golpe es dos puntos más bajo y entonces recalculas el

Ataque. Si haces eso, entonces sí puedes tirarte muchas horas para crear tu ejército. Simplemente calcula cuál es su Ataque con el arma en cuestión en una situación genérica (con el GAC0 que apuntarías en la hoja de personaje, si lo fuese) y cuando se de la situación, resta 2 del Ataque para indicar que están a alcance medio.

Por ejemplo, una unidad de arqueros (soldados, 1 DG) lleva armadura de cuero (CA 8), arco largo (con el que tienen GAC0 19; al fin y al cabo son casi-especialistas, ¿no?) y espada corta (con la que tienen GAC0 20). Con las flechas del arco hacen 1d8/1d8 puntos de daño y con la espada 1d6/1d8. Así que con el arco tienen Golpe 1/1 y Daño 8, luego Ataque 15/15. Y con la espada tienen Golpe 0 y Daño 6/8, así que Ataque 13/14. Con la barra diagonal queremos representar, igual que en el Manual del Jugador, el daño hecho a criatura Pequeñas-Medianas/Grandes.

Por ejemplo, una unidad de ogros (4+1 DG, GAC0 17) tiene una CA 5 y maneja una gigantesca maza de madera a dos manos (1d10 +2/1d12+2 puntos de daño, incluida la bonificación por fuerza). También pueden golpear por 1d10 puntos de daño. Así que con la maza tienen Golpe 3 y Daño 12/14, luego Ataque 19/20. Con las manos desnudas tienen Golpe 3 y Daño 10, así que Ataque 18.

En el caso de que la unidad esté formada por criaturas mezcladas, es trabajo del DM decidir cuál es su GAC0, CA, Daño y DG medios equivalentes. Por ejemplo, una unidad de milicianos humanos, llevan una mezcla de armas agrícolas (hoces y guadañas) y herramientas (picos y hachas), completadas por unos pocos palos. Aproximadamente la mitad de ellos lleva armadura de cuero. El DM decide que la media son 1d6 pg, una CA de 9, un GAC0 de 20 (puede haber algunos muy inútiles, pero otros sabrán manejar sus armas; se compensa lo uno con lo otro) y hacen un

## Guerra! ver. 0.5

daño de 1d6/1d6+1. Así que su Golpe es 0 y su Daño 6/7, luego su Ataque es 13/14.

Las criaturas que dispongan de varios ataques, como puedan ser trolls (garra/garra/mordisco) o animales en general, deben calcular At para cada uno de ellos.

Una cosa más. A lo largo del juego, el Ataque de una unidad puede verse reducido (cuando la unidad sea herida), de modo que tendremos que llevar un registro de cuál es el Ataque actual de esa unidad.

### Defensa (Df)

Para calcular la defensa seguiremos la misma filosofía de *el menor más la mitad del mayor*, pero como la CA está en una escala -10/10 en lugar de 0/20, los cálculos son un poco más complicados.

De nuevo pasaremos por una serie de definiciones intermedias. Llamaremos Armadura a la CA cambiada de signo y aumentada en 10: Armadura=10-CA. Es decir, una CA de 7 será una Armadura de 10-7=3. Una CA de -2 será una Armadura de 10-(-2)=10+2=12.

Llamaremos Vida al número máximo de puntos de golpe que puede tener una criatura de esa unidad, dividido entre 10 (redondeado hacia donde corresponda). Es decir, una unidad de orcos, con 1 DG, tiene Vida  $8/10=0,8=1$ . Una unidad de ogros (4+1 DG) tienen una Vida de  $33/10=3,3=3$ .

Calcularemos ahora la Defensa como el menor de esos dos (Armadura y Vida) más la mitad del mayor (redondeado hacia arriba). Por ejemplo, los orcos de antes, con armadura de cuero tachonado (CA 7), tienen una Armadura de 3 y una Vida de 1, es decir, una Defensa de  $1+3/2=1+1,5=2,5=3$ . Los ogros, si llevan una armadura completa mágica y un escudo (CA -2), tienen Armadura 12 y Vida 3, es decir, una Defensa de  $3+12/2=3+6=9$ .

Como para el Ataque, la Defensa también se irá reduciendo con el tiempo, de modo que necesitamos llevar registro de la Defensa actual.

### Moral (Mr)

La moral en este reglamento es exactamente igual a la que se utiliza en el AD&D habitualmente. Para completar, mostramos las dos tablas (49 Índices de moral y 50 Modificadores de situación, en la página 71 de la Guía del Dungeon Master), ligeramente modificadas para representar que ahora tratamos con unidades, no con criaturas:

Tabla 49: Índices de moral:  
Monstruo no inteligente, 18  
Animal, normal pacífico, 3  
Animal, normal predador, 7  
Monstruo de int. animal, 12  
Monstruo semiinteligente, 11  
Inteligencia baja, 10  
Humano de nivel 0, 7  
Multitudes, 9  
Milicia, 10  
Tropas inexpertas, 11  
Tropas desorganizadas, 11  
Soldados regulares, 12  
Soldados de élite, 14  
Servidores, 12  
Escuderos, 15

Tabla 50: Modificadores:  
Abandonado por amigos, -6  
Cada control adicional en un round, -1  
Compañía diezmada, -4  
Caótica, -1  
Legal, +1  
Fue sorprendida, -2  
Enemigo odiado, +4  
 $\frac{1}{2}$  DG o menos, -2  
Entre  $\frac{1}{2}$  y 1 DG, -1  
Entre 4 y 8+ DG, +1  
Entre 9 y 14+ DG, +2  
Más de 15 DG, +3  
Contra hechiceros/magia, -2  
Defender hogar, +3  
Hechiceros/magia de su lado, +2  
Incapaz dañar enemigo, -8  
Oficial/general distinto alin., -1  
Aliado poderoso muerto, -4  
Enemigo casi-intacto, -2  
Unidad favorecida, +2  
Unidad maltratada, -2

Supera al oponente 3/1, +2  
Supera al oponente 2/1, +1  
Superado 2/1, -2  
Superado 3/1, -4  
Ventaja por terreno defensivo, +1

Respecto a la modificación por Carisma, hay que tener en cuenta que en principio se cuenta la del Carisma del general. Pero si una Compañía se ve aislada del resto del ejército (como en el caso del grupo de humanos que defendía el puente contra los orcos), entonces, a juicio del DM, puede ser el Carisma del oficial el que determine la modificación a aplicar a ese grupo (tanto para bien como para mal).

Debes hacer controles de moral en los mismos momentos en que los harías en un combate de AD&D normal (página 71 de la Guía del Dungeon Master); mostramos aquí la tabla pertinente ligeramente modificada:

- Han sido sorprendidos (sólo una vez, el Round siguiente).
- Se ven a enfrentados a una fuerza obviamente superior.
- La compañía ha sido diezmada.
- Cada Round en que al menos una unidad sea destruida después de eso.
- El líder/general/oficial es capturado o muerto o deserta.
- No pueden dañar al enemigo.
- Se les ha ordenado que intenten una tarea heroicamente peligrosa.
- Se les ha ofrecido una tentación (soborno, posibilidad de robar, ...).
- Se les ha ordenado que actúen como retaguardia (cubriendo con su lucha una retirada).
- Se les ha ordenado que gasten o usen una carga de un objeto personal mágico o poderoso.
- Se les ha ofrecido la posibilidad de rendirse.
- Están completamente rodeados.

Además existen ciertos modificadores de moral que deben aplicarse a las grandes masa de soldados, no en el calor de la batalla, pero sí cuando se les ofrezcan posibilidades de rendirse retirarse o huir mientras están acampados, esperando la confrontación o asediando una

## Guerra! ver. 0.5

fortaleza:

-Hace frío, llueve o hace viento, y no tienen donde guarecerse: -1 a -4.  
-No hay agua: -1 por cada día en que sufran daño (acumulativo).  
-No hay comida: -1 por cada día en que sufran daño (acumulativo).  
-Por cada mes de asedio: -1 para los asediados.  
-Por cada dos meses de asedio: -1 para los asediados (están en casa y no sufren por ello; pueden recibir otros modificadores por falta de comida/agua).  
-Se esperan tropas aliadas con el enemigo en breve: -1 a -3, dependiendo de la fuerza del aliado.  
-Se esperan tropas aliadas en breve: +1 a +3, dependiendo de la fuerza del aliado.  
-Al menos hay una brecha en la fortaleza asediada: +1 para los asediados.  
-Los asediados reciben ayuda del exterior: +2 para los asediados.  
Movimiento (Mv)

Como en el AD&D utilizaremos el Índice de Movimiento que tengan las criaturas que conforman la unidad. Una unidad puede avanzar su Movimiento por 3 metros en un Round de *melee*, su Movimiento por 10 metros en un Round, su Movimiento por 3 metros en un día de marcha, por 4 si es marcha forzada, ... como en el AD&D normal.

### Personajes.

Una vez caracterizados, los personajes serán unidades normales, con las mismas características que las demás unidades propiamente dichas. Pero por su singularidad hemos decidido dedicarle una sección aparte.

### Ataque (At)

Para calcular el ataque de un personaje, calcula su Ataque Base normalmente y luego divídelo por 5 (redondeando normalmente). Esto no sigue la misma relación que el resto de los atributos, pero se hace así para dar más

preponderancia a los personajes; si no quieres esa preponderancia, debes dividir por 10). Luego calcula el Ataque como el Ataque Base más diez. Por ejemplo, un guerrero de nivel 10 (GAC0 básico de 11) maneja una espada larga +2 (es especialista, así que GAC0 8; hace daño  $1d8+2/1d12+2$ ). Con la espada tiene un Golpe de 12 y un Daño de 10/14, así que su Ataque Base es  $10+12/2=16$  contra criaturas pequeñas/medianas y  $12+14/2=19$  contra criaturas grandes. Es decir, Ataque Base 16/19. ¡¡ NOOOO !! Hay que dividir esos valores por 5, así que tiene Ataque Base 3,2/3,8 o sea Ataque Base 3/4, es decir, Ataque 13/14

¿Puede ocurrir que al dividir y redondear tengamos un valor de Ataque Base 0? Sí, por supuesto. Eso quiere decir que el personaje es un inútil y que unirlo a una unidad no supondrá ninguna mejora para ella. O una mejor interpretación: ese personaje no debería ser considerado un personaje, sino parte integrante de la unidad.

### Defensa (Df)

Como para el Ataque, la Defensa debe seguir el mismo principio de dividir por 5. Calcula la Armadura del personaje como en el caso de las unidades y calcula su Vida como los puntos de golpe que tiene (no como el máximo que podría tener, como hacíamos para las unidades) divididos entre 10 (redondeando normalmente).

Calcula ahora la Defensa del personaje y divídela por 5 (redondeando normalmente). Como en el Ataque, esto no sigue la misma proporción que todo lo demás; estrictamente debería ser 10, pero lo hacemos así para dar un poco más de protección a los personajes). Por ejemplo, el guerrero de antes lleva una armadura de mallas +2 y un escudo (CA 2) y tiene 50 puntos de golpe, de modo que su Armadura es 8 y su Vida 5; su Defensa es entonces  $9/5=1,8=2$ .

REGLA OPCIONAL: si quieres dar aún más

preponderancia a los personajes, en vez de dividir el Ataque Base y la Defensa por 5, divídelos por 3 (para los matemáticos, en una escala logarítmica el 3 está poco más o menos entre el 1 y el 10). Con este mecanismo, nuestro guerrero tendría Ataque 15/16 y Defensa 3. Más allá de eso los personajes se convierten en algo demasiado poderoso.

### Oficiales.

Ya hemos dicho con anterioridad que los oficiales son personajes como cualesquiera otros. Pero entonces, ¿por qué les dedicamos un apartado aquí?

No siempre podrás dedicarte a crear en el AD&D todos los oficiales que intervengan en una batalla para luego transformar sus características a Guerra!. En vez de ello te proponemos que crees los atributos de los oficiales poco importantes con este método mucho más rápido. Por supuesto, los oficiales así creados carecen de la profundidad que tienen los creados con el reglamento normal del AD&D, como PNJs completos, pero aquí primará la velocidad.

Para empezar, tenemos que distinguir tres tipos de oficiales.

Primero, lo oficiales de alta graduación. Éstos tendrán a su mando grandes cantidades de gente, formadas por muchas compañías (dirigidas a su vez por un oficial de baja graduación) o bien un grupo muy selecto de soldados. Es competencia del DM decidir cuándo un oficial en concreto es un oficial de alta graduación o de baja graduación, teniendo en cuenta que esta distinción solo significa que el personaje será ligeramente mejor o peor, pero no tendrá ninguna consecuencia ulterior en el juego.

Pues bien, así de entrada, ya no daremos un método rápido para crear estos oficiales. Este tipo de personaje es lo suficientemente importante como para que se le dedique cierto tiempo en su creación.

## Guerra! ver. 0.5

Como indicaciones para ahorrar tiempo, simplemente olvídate de pericias y demás y centrate en lo que es estrictamente imprescindible: nivel, puntos de golpe, armadura (CA), GAC0, armas que maneja, movimiento, moral, ... en resumen, lo que pondrías en la descripción de un monstruo cuando creas una aventura (aquellos de orcos(2d4): Int 9; AL LM; CA 7; MV 12; ...) y calcula sus puntuaciones en Guerra! a partir de ello.

Segundo, los oficiales de baja graduación. Éstos tendrán a su mando "pequeñas" compañías de soldados, generalmente de un tipo dado (infantería, caballería, arqueros, ...). Para calcular rápidamente las características de un oficial de baja graduación, coge los valores de Ataque Base y Defensa de una unidad representativa dentro de esa compañía, y divídelos por 5 (con un mínimo de 1 para el At Base y 0 para la Df). Suma luego 10 al At Base para calcular el At. Para calcular la moral del oficial, simplemente suma 2 a la moral de esa unidad representativa. De este modo representamos que un oficial va equipado como su compañía, pero es ligeramente mejor (quizá tiene un poco más de nivel, quizá tiene algún objeto mágico, ... no importa por qué sea). Opcionalmente, si lo hay en la unidad, puedes darle un caballo (o cualquier tipo de montura) al oficial.

Por ejemplo, una compañía formada completamente por infantería ligera tiene valores de At 14/15 y Df 3 (At Base 4/5). Como todas las unidades son iguales, no hay problema a la hora de encontrar la unidad representativa. Dividiendo esos valores por 5 (y redondeando) obtenemos At Base 1/1, At 11/11 y Df 0.

Otro ejemplo. La compañía está formada por 5 unidades de milicianos (At 12/13, Df 1), 5 unidades de infantería media (At 14/15, Df 5) y 2 unidades de caballería (At 15/16 con la espada, At 16/18 con la lanza, Df 7). El DM decide que las

unidades representativa son los infantes medios, ya que los milicianos con soldados cogido sobre la marcha de entre las fuerza del pueblo, y en cambio el oficial es un militar de carrera. Tampoco la caballería es elegible, ya que hay poca representación de ella en la compañía. Así que los atributos del oficial al mando de esta compañía con At Base 1/1, At 11/11 y Df 1. Además el DM decide que ese oficial va a caballo, con la consiguiente mejora de movimiento y ataque (recordemos que en AD&D las criaturas que van a caballo tienen un +1 para golpear a los que no).

REGLA OPCIONAL: como para los personajes, si quieres que los oficiales tengan más preponderancia, puedes dividir por 3 en vez de por 5.

Y finalmente, los oficiales *ad hoc*. Llamamos así a los oficiales que se han puesto al mando de una compañía por un momento, pero no son oficiales de carrera.

Por ejemplo, una compañía de infantería está defendiendo un vado. Su oficial es considerado como un oficial de baja graduación a la hora de calcular sus características. Pero ese oficial ve que los atacantes han encontrado un sitio, un kilómetro más abajo, por el que pueden pasar, así que manda a la mitad de sus hombres, dirigidos por uno de los soldados veteranos, a que los intercepten. Ese soldado veterano sería considerado un oficial *ad hoc*.

Los oficiales *ad hoc* tienen una características calculadas como las de la unidad de la que ha salido (o la unidad representativa a juicio del DM) divididos entre 10 (con un mínimo de 0 en la Df y en el At Base). Fíjate que la mayoría de las veces esto simplemente supondrá que ese oficial *ad hoc* no añade nada a la unidad con la que se asocie.

Por ejemplo, los infantes de arriba tenían At 14/15 y Df 5, así que ese soldado veterano que hace de oficial, tiene At 10/10 y Df 0. Da igual que se asocie o no a una unidad, solamente sirve para

protegerle un poco y para indicar donde está.

REGLA OPCIONAL: para darles más preponderancia a esos oficiales *ad hoc*, divide los valores por 5 en vez de por 10.

### Asociar personajes a unidades.

La forma habitual en que un personaje se introduce en el combate es asociado a una unidad. Un personaje puede asociarse y desasociarse de una unidad cuando cambia el Round.

Cuando un personaje está asociado a una unidad, añade su Ataque Base y su Defensa a los de esa unidad (tendrás que calcular entonces de nuevo el Ataque) y realizan sus ataques y defensas como si fuesen un todo. Otro método alternativo para calcular el Ataque de todo el conjunto unidad-personaje es como 
$$\text{Ataque} = \text{AtaqueUnidad} + \text{AtaquePersonaje} - 10.$$

Por ejemplo, el guerrero de nivel 10 (Ataque 13/14, Ataque Base 3/4, Defensa 2) del apartado anterior se asocia con una unidad de infantes que tienen Ataque 14/15, Ataque 4/5 y Defensa 3. El conjunto tendrá una Defensa de 5 y un Ataque Base de 7/9, luego un Ataque de 17/19. Si utilizas el método alternativo obtienes  $13+14-10 = 17$ ... lo mismo, pero te ahorras calcular el Ataque Base, que probablemente no estará registrada en la hoja de control de unidades. Así que el conjunto tiene Ataque 17/19 y Defensa 5.

Se puede asociar a una unidad tantos personajes como se quiera.

Cuando una unidad con un personaje asociado recibe daño (y su Ataque y Defensa disminuye) primero se aplica ese daño a la unidad en sí, y luego, si aún sobra daño, se le aplica al personaje. Si hay más de un personaje se reparte equitativamente el daño entre ellos.

Por ejemplo, si la unidad anterior (los infantes más el guerrero de nivel 10) recibe 2 puntos de daño, su Ataque y



## Guerra! ver. 0.5

Defensa queda reducido en 2 (ya veremos más adelante cómo se aplica todo esto), así que pasa a tener Ataque 12/13 y Defensa 1, pero el personaje no recibe daño alguno. Si más tarde recibe otros 3 puntos de daño, son suficientes para llevar su Defensa hasta -1 (considerándose destruida la unidad) y aún causar 1 punto de daño al personaje. Al final tenemos la unidad destruida y el personaje con Ataque 12/13 y Defensa 1 y no asociado a ninguna unidad (¿cómo iba a seguir asociado a una unidad que ya no existe?).

**REGLA OPCIONAL:** si quieres proteger más a los personajes, no les apliques a ellos ese daño sobrante después de destruir la unidad. En el ejemplo anterior, cuando la unidad recibe los otros 3 puntos de daño, 2 de ellos sirven para destruirla. No le causes al personaje ese punto de daño que sobra, simplemente déjale desasociado de la unidad.

### Uniendo unidades.

Cuando las unidades recibe daño y sus Ataque y Defensa se ven reducidos estamos suponiendo que parte de los miembros de la unidad has sido muertos, de modo que ahora puede causar menos daño y aguantar menos antes de ser destruida. Por lo tanto se pueden juntar dos unidades que hayan sido heridas más de la mitad para formar una nueva unidad.

Si dos unidades similares en la misma sección tienen una Defensa Base menor o igual que la mitad de la que tenían originalmente, su controlador puede unirlos para formar una nueva unidad. La unidad recién formada tiene una Defensa que es la suma de las Defensas de las dos unidades anteriores.

El Ataque de la nueva unidad es el resultado de sumar los dos Ataque Base de las dos unidades anteriores y luego calcular el Ataque. O lo que es lo mismo:  $\text{Ataque} = \text{Ataque1} + \text{Ataque2} - 10$ . Si como resultado se obtiene un Ataque mayor que el que las unidades tenían

originalmente (antes de ser heridas), redúcelo hasta ese punto.

No puedes unir dos unidades que no sean similares, puesto que tienen valores de Ataque y Defensa distintos. Por ejemplo no puedes unir infantes ligeros con infantes pesados.

Por ejemplo, dos unidades de infantería tienen ambas Ataque 14/15 y Defensa 4. Una de ellas recibe 2 heridas, dejándola en At 12/13 Df 2 y la otra recibe 3 puntos de daño, quedando en At 11/12 Df 1. Las dos unidades pueden unirse, porque sus Defensas (2 y 1 respectivamente) son menores que la mitad del original (4). La nueva unidad resultante de unir las dos tiene At 13/15 Df 3.

Otro ejemplo. Dos unidades de orcos tienen ambas At 14/15 y Df 2. Cada una recibe 1 punto de daño, quedando ambas como At 13/14 Df 1. Pueden unirse puesto que sus Defensas Base son la mitad de lo que eran al principio. La unidad resultante tienen At 16/18 Df 2. Como ese At es mayor de lo que era el de una de las unidades originalmente, debe ser corregido a At 14/15 Df 2. Quizá en este caso no convenga unir las dos unidades.

## III.- Combate.

### Las fases.

Al contrario que en el combate de AD&D normal, el orden en que se resuelve combate en Guerra! es por fases:

-Fase de decisión: en esta fase el DM y el jugador deciden y anuncian lo que van a realizar. Los generales reparten las órdenes.

-1ª fase de movimiento: se mueven las unidades que no estén enzarzadas en combate.

-1ª fase de proyectiles: las unidades que realicen fuego de proyectiles disparan aquí su primera andanada. Si hay conjuros u objetos mágicos que hieran a distancia (como una Bola de Fuego o una Varita de Proyectiles Mágicos), también se resuelven aquí.

-Fase de asta: como las armas de asta y lanzas son más largas, atacan ligeramente antes que las demás armas.

-Fase de *melee*: se resuelven los ataques de *melee* entre las unidades enzarzadas en combate cuerpo a cuerpo. También se resuelven aquí los conjuros y objetos mágicos que requieran acercarse al objetivo (Presa sacudidora, Manos ardientes, ...).

-2ª fase de proyectiles y sucesivas: si alguien tienen más ataques de proyectiles (por ejemplo, arcos o Proyectil Mágico), los hace aquí.

-Última fase de movimiento: se mueven las unidades que dejaron movimiento libre para el final (por ejemplo, arqueros que renuncian a su segundo ataque para moverse unos pocos metros).

-Fase especial: los conjuros que tienen duración 1 o más Rounds, se resuelven aquí, así como aquellos conjuros que no son de combate estrictamente (Curación, Fuerza Fantasmal, ...). También está para que el DM puede meter aquí cualquier cosa que desee.

### Fase de decisión.

En esta fase el DM debe primero decidir o que van a hacer las unidades que el controla, pero sin anunciárselo a los jugadores. Luego los jugadores deciden lo que van a hacer ellos y se lo dicen al DM.

No necesitan dar instrucciones demasiado precisas. Por ejemplo, una unidad que lleve arco y espada, debe decidir si va a atacar con un arma o con otra y a que compañía o sección va a atacar, pero no a que unidad en concreto.

En resumen, deben decidir con qué arma van a atacar y a que sección, si van a moverse o no y hacia dónde, si van a lanzar algún conjuro y a quien, ...

Si un personaje va a asociarse a una unidad o dos unidades van a unirse, también debe hacerlo ahora.

### 1ª Fase de movimiento.

Cuando una unidad que no esta enzarzada en combate se

## Guerra! ver. 0.5

mueve, lo hace en esta fase, pero recordando siempre que luego no puede atacar hasta el siguiente round. Una unidad que se mueva de este modo puede recorrer su Mv por 10 metros.

No tienen por que realizarse aquí los movimientos que se consideren parte del combate, como puede ser desplazarse unos metros más allá o más acá para socorrer a otra unidad (aunque si el controlador de esa unidad lo desea, puede hacerse). Recordemos que una unidad puede moverse hasta Mv por 3 metros en cualquier fase, como parte integrante del combate.

También se realizarán en esta fase los movimientos de unidades que renuncien a su primer ataque de proyectiles para moverse la mitad de lo que se movería normalmente (como se detalla en la página 96 del Manual del Jugador). Decimos primer ataque, porque obviamente la unidad puede moverse y luego disparar (en ese caso se mueve ahora y renuncia al "primer" ataque; disparará en la 2ª fase de proyectiles) o disparar y luego moverse (en ese caso se mueve en la última fase de movimiento y dispara en la 1ª fase de proyectiles).

### Fases de proyectiles.

En estas fases se resuelven los ataques de proyectiles y los conjuros y objetos mágicos que se utilicen a distancia, como puedan ser Bolas de Fuego, Proyectiles Mágicos y demás. Contaremos aquí como se resuelven los ataques de proyectil y dejaremos la magia para un apartado exclusivo.

Lo primero que se debe saber respecto al ataque con proyectiles es que si una o más unidades en la misma sección están enzarzadas en un combate de *melee*, las unidades con armas de proyectil en esa sección no pueden utilizarlas y deben pasar a manejar un arma de *melee* (por eso todas las unidades de arqueos o ballesteros llevan también algún arma auxiliar: una espada corta,

una daga, un hacha).

Por ejemplo, una sección de 5 unidades de arqueros está disparando flechas sobre un grupo de orcos un centenar de metros más allá. No hay problema. Pero unos pocos orcos (2 unidades), se han movido por el flanco y han logrado llegar hasta los arqueros. Técnicamente esas dos unidades no podrán atacar más que a dos unidades de arqueros, pero aún así las otras 3 unidades de arqueros deben entrar en combate de *melee* (5 unidades contra 2; no durarán mucho) con los orcos antes de seguir disparando flechas.

Como ya hemos indicado antes y como veremos más adelante en la sección de ataques de *melee*, no se puede atacar por segunda vez a una unidad de una sección determinada hasta que toda las unidades de esa sección hayan sido atacadas una vez. Y no se la puede atacar una tercera vez hasta que todas hayan sido atacadas dos veces. Y así sucesivamente. Debes tener en cuenta que para hacer esta asignación no deben tenerse en cuenta a los personajes no asociados; si el atacante quiere dispararles a ellos, perfecto, pero si no quiere, no tienen por que seleccionarlos antes de poder asignar por segunda vez a una unidad.

Por ejemplo, una sección de 3 unidades de arqueros atacan a otra sección de 2 unidades orcas. Los arqueros no pueden concentrar todo su fuego contra una de las unidades orcas, sino que deben asignar una unidad de arqueros para atacar a una unidad orca, la segunda unidad de arqueros para atacar a la segunda unidad orca; y con la tercera pueden atacar a la que quieran de las dos.

Si en el caso anterior las tres unidades de arqueros disparan contra una sección formada por 2 unidades orcas y un líder orco (un personaje), los arqueros pueden decidir atacar cada uno a una unidad (eso es obligatorio) y luego, con la unidad que queda, o bien al líder o bien a

otra unidad (aunque el personaje se quede sin atacar).

Para resolver el ataque simplemente resta el Ataque con ese arma de proyectiles de la unidad atacante y réstale la Defensa de la unidad objetivo. Tira 1d20 y si el número obtenido es menor que el número calculado anteriormente, la unidad objetivo recibe tanto daño como sea la diferencia entre el número necesario y el número obtenido.

Por ejemplo, una unidad de arqueros de élite (At 16/16) disparan contra una unidad de caballeros (Df 11). El número objetivo es 16-11=5. Los arqueros tiran 1d20 y sacan un 10: han fallado. En el siguiente ataque vuelven a tirar 1d20 y sacan un 3: causan 5-3=2 heridas.

Otro ejemplo. Una unidad de goblins con jabalina (At 13/14) atacan a distancia a una unidad de infantería humana (Df 4). Como los humanos sonde tamaño medio, los goblins necesitan un 13-4=9 para impactar. Si sacan un 5, causarán 9-5=4 heridas.

Si la unidad objetivo está enzarzada en un combate de *melee* con otra/s unidad/es (presumiblemente amigas de los que atacan con proyectil), los atacantes deben hacer una tirada de ataque contra la unidad objetivo con un modificador de -2 al Ataque y con -4 contra las otras unidades enzarzadas en el combate. De ese modo representamos que parte de los proyectiles que disparen irán a parar a la unidad amiga, causando bajas.

Más adelante, en el apartado de *heridas y muerte* veremos el efecto del daño.

### Fase de asta.

A pesar de que en el AD&D las armas de asta están tradicionalmente marginadas, en la guerra salen muy beneficiadas. Por un lado su longitud es mayor, de modo que golpean antes incluso de que el enemigo se acerque lo suficiente como para golpearle a tí. Por otro lado,

## Guerra! ver. 0.5

requieren muy poco espacio adicional, de modo que se pueden acumular muchos piqueros en un espacio muy estrecho.

Mecánicamente esta fase es exactamente igual a la de *melee*, más abajo, con la salvedad de que las unidades con armas de asta realizan sus ataques aquí y las unidades sin armas de asta, lo hacen en la *melee*.

Para estos efectos consideraremos armas de asta también a las lanzas de caballería, que son lo suficientemente largas como para poder aplicarles estas reglas. Adicionalmente consideraremos que si una unidad de caballería a la carga no resulta golpeada durante ese turno, sobrepasa a los defensores al galope.

Para simular el efecto, las unidades con armas de asta (insistimos, o lanzas) que estén en formación (esto es, no son sorprendidas, no están enzarzadas en *melee*,...) hacen sus ataques en esta fase.

Esto quiere decir que si el enemigo no tiene armas de asta, podemos destruirle ahora, antes de llegar a la fase de *melee*. Desgraciadamente, si no es muerto, ha atravesado nuestra barrera de picas y se nos acerca cuerpo a cuerpo, de modo que puede hacer uso de su ataque de *melee*, y nosotros ya no podremos utilizar nuestras armas de asta (de ahí que todos los piqueros llevaran una espada corta, una hacha, una daga,...).

La única excepción a esta regla son los personajes. Sólo se les considerará como portadores de armas de asta si están asociados a una unidad que las use; si no, serán simplemente armas de *melee*.

**REGLA OPCIONAL:** algunos conjuros pueden tener este mismo efecto. En general serán los que no necesiten tocar al objetivo, pero cuyo alcance es tan limitado (una decena de metros, quizá) que se pueden considerar como "conjuros de asta".

### Fase de *melee*.

En estas fases se resuelven los ataques realizados con armas de *melee* y los de aquellos conjuros que necesiten acercarse al objetivo para ser lanzados, como puedan ser Manos Ardientes, Presa Sacudidora y cosas así. Veremos en este apartado como se resuelven los ataques con arma y dejaremos la magia para un apartado exclusivo.

Cuando dos secciones se enfrentan en combate de *melee*, el jugador que tienen más unidades en ese sub-combate particular (sin contar a los personajes para esto) decide como se emparejan las unidades, teniendo en cuenta que una unidad enemiga no puede ser asignada para ser atacada una segunda vez si no lo han sido ya todas las unidades de esa sección (de nuevo, no tengas en cuenta a los personajes para esto). Y así sucesivamente. Por supuesto, cuando un personaje está asociado con una unidad, es atacado si la unidad es atacada y ataca si la unidad ataca.

En caso de empate, si una de las secciones cuenta con un personaje (o más) y la otra no, la sección que tiene personaje es la que asigna cómo serán los ataques. En caso de que ambas o ninguna tengan personajes (da igual cuantos tengan, sólo se cuenta si tienen o no tienen), tiran un dado cada uno y el que gane asigna una unidad suya a ser emparejada con una unidad del contrario; luego el otro asigna una unidad suya (no puede ser la que ya eligió el contrincante, claro) como pareja de una unidad enemiga; luego otra vez el primero; y así hasta que todas estén emparejadas. En este último caso no se puede asignar una unidad para atacar a un personaje (si lo hay): debe ser personaje contra personaje.

Si al final de las asignaciones quedan personajes sueltos sin emparejar, su controlador (tenga o no la superioridad numérica) elige donde atacan, aunque con ello

ataquen a una unidad más veces que a las demás (es decir, saltate la regla de que deben ser todas atacadas una vez antes de ser atacada cualquiera de ellas por segunda vez).

Por ejemplo, una sección de 6 unidades orcas se enfrenta en *melee* a una sección de 3 unidades de infantería élfica y 1 de infantería pesada (total, 4 unidades). Como los orcos tienen más unidades en ese combate, es el jugador que controla a los orcos el que asigna las parejas para el combate. debe poner a 4 de sus unidades contra las 4 unidades élficas. Cuando esas 4 ya están atacada, entonces puede utilizar las 2 que le quedan para repetir atacantes. Decide que la unidad de infantería pesada es la más peligrosa, así que asigna otra de sus unidades para atacar a la infantería pesada élfica. A él le gustaría que la unidad que le queda sin asignar atacase también a la infantería pesada (supone que ahí es donde se jugará todo el pastel), pero como las demás unidades élficas sólo están siendo atacadas una vez, debe poner esa unidad suya a atacar a una de las élficas normales.

Otro ejemplo. Supongamos que son 6 unidades orcas contra 4 unidades de infantería élfica y un capitán (un personaje) élfico. De nuevo son los orcos los que asignan. Debe poner a 4 de sus unidades atacando a 4 de los elfos y las dos que le quedan, puede ponerlas repitiendo a 2 de las unidades élficas o puede poner una a combatir con el personaje y otra a repetir (con el personaje incluso, si lo desea, ya que las otras 4 unidades ya tienen también 1 atacante).

Otro ejemplo. Supongamos que son: en un lado, 4 unidades orcas y 2 de orogs; en el otro, 3 unidades de infantería élfica, otras 3 de infantería pesada élfica y un capitán. Como hay 6 unidades en cada bando, se miran los personajes que tiene cada uno: 1 para los elfos y ninguno para los orcos. Así que los elfos asignan.

Otro ejemplo. Supongamos que son: en un lado,

## Guerra! ver. 0.5

4 unidades orcas, 2 de orogs y 2 líderes orcos (personajes, sin asociar); en el otro, 3 unidades de infantería élfica, 3 de infantería pesada y un capitán (asociado con una de las de infantes pesados). Hay 6 unidades en cada bando, así que se miran los personajes: también empate, ya que sólo se mira si hay o no personajes, aunque haya más en los orcos que en los elfos. Así que tiran un dado cada uno (por ejemplo, 1d20): los elfos sacan 14 y los orcos 8, así que empiezan asignando los elfos. El jugador de los elfos decide emparejar unidad de infantes pesados asociada con el capitán con una unidad de orogs. En este caso no podía haber decidido que esa unidad atacase a uno de los líderes orcos. Ahora el jugador de los orcos asigna la otra unidad de orogs como emparejada con una de infantería normal (prefiere masacrar a esos pequeñajos antes que arriesgarse a recibir palos de la unidad de infantes pesados). Ahora el personaje de los elfos asigna la otra unidad de infantes pesados para atacar a uno de los orcos. Y así sucesivamente hasta que sólo quedan los dos líderes orcos por asignar. Deciden atacar también ellos a los infantes normales.

Una vez que las unidades están emparejadas, todo el ataque se resuelve a la vez (excepto en donde se involucren lanzas y armas de asta; ver el apartado dedicado a ello en miscelanea). Evidentemente esto no quiere decir que se tiren todos los dados a la vez, sino que no existe el concepto de iniciativa que hay en el AD&D normal. Para resolver una ataque, resta el Ataque de la unidad atacante menos la Defensa de la unidad defensora y tira 1d20. Si el número obtenido es menor que el objetivo, causa tantas heridas como la diferencia entre el número objetivo y el número obtenido.

Por ejemplo, una unidad de infantería pesada (At 14/15 Df 5) se ha emparejado con una unidad de orogs (At 18/19, Df 4). Cuando se resuelven los ataques, el jugador humano debe sacar

menos de  $15-4=11$  para golpear a los orogs. El jugador ogo debe sacar menos de  $18-5=13$  para golpear a los infantes. Si el jugador humano saca un 17, no ha dañado a los orogs. Si el jugador ogo saca un 8, ha causado  $13-8=5$  heridas a los infantes.

En el apartado de *heridas y muerte* veremos qué ocurre con ese daño.

Si una unidad está siendo atacada por más de una unidad enemiga, el jugador que controla la unidad en inferioridad tienen dos opciones. Puede, si lo desea, tratar de golpear únicamente a una de las unidades que se le enfrentan (a su elección); en este caso sus puntuaciones de At y Df se mantienen tal cual. O también puede, a su elección, atacar a más de una. En ese caso debe repartir equitativamente su Ataque entre las unidades que desee, para enfrentarse a ellas con tiradas de dado independientes.

Por ejemplo, una unidad de orogs (At 18/19 Df 5) está siendo atacada por una unidad de milicianos (At 12/13 2/3 Df 0), otra de infantería (At 14/15 Df 3), y otra de infantería herida (At 12/13 Df 1)... una superioridad abrumante. El jugador ogo puede luchar, con At 18/19 con una sola de las unidades (suponemos que elegiría la de infantería que está intacta, ya que es la más poderosa, pero es elección suya). O también puede (y puede ser mejor o peor, dependiendo de las circunstancias) dividir su At 18/19 en dos luchas separadas, de modo que le quede At 9/10 dos veces (por ejemplo, contra los infantes intactos y los heridos). O también puede dividir en tres, dejando At 6/6 y luchando en consecuencia con las tres unidades enemigas.

Lo que no puede hacer es dividir la unidad en varias luchas para luego dedicar dos de ellas a la misma unidad enemiga. Por ejemplo, los orogs no puede dividir por 3, quedando At 6/6 para luego dedicar dos de ellas a los infantes intactos, otra a los infantes heridos y ninguna a los milicianos.

Cuando una unidad está en este caso, todos los que están

en superioridad tiran con su At contra la Df de la unidad que está en inferioridad. A la vez, la unidad en inferioridad hace el ataque (o los ataques, caso de que decidiese dividir su potencia ofensiva) contra la unidad enemiga en cuestión.

Por ejemplo, en el caso de los orogs contra los otros tres, el jugador elige dividir su ataque en tres, para que todos reciban un poquito de caña. Primero los humanos tiran los dados contra números objetivos de 8 (para los milicianos; recordemos que los orogs son criatura grandes), 10 (para la infantería) y 8 otra vez (para la infantería herida), obteniendo 12, 12 y 7; es decir, los dos 12's no impactan y el 7 (la infantería herida) causa 1 herida a los orogs. Los orogs tirarán también tres veces, con números objetivo de 6 (contra los milicianos), 3 (contra la infantería) y 5 (contra la infantería herida), obteniendo 18, 19 y 2; los 18 y 19 no impactan y el 2 le causa 3 heridas a la infantería herida (ya lo veremos más adelante, destruyendola del todo).

Ya veremos más adelante en detalle el efecto del daño, pero de momento nos basta con saber que la unidad de infantería herida está destruida y nos quedan los milicianos (At 12/13 Df 0) y los infantes (At 14/15 Df 3) contra los orogs heridos (At 17/18, Df 4). En este round los emparejamientos son tales que estás tres unidades siguen combatiendo entre sí. En este caso el jugador ogo decide no dividir su ataque y dirigir todo su potencial contra los infantes. Así que los humanos tiran 1d20 dos veces contra números objetivo de 9 (por parte de los milicianos) y 11 (por parte de la infantería), obteniendo 11 y 16; ninguno de los dos impacta. Los orogs tiran contra un número objetivo de 14 para golpear a la infantería, obteniendo un 11; causa 3 heridas a los infantes (dejándoles severamente heridos, con At 11/12 Df 0).

Y el combate sigue en los mismos términos.

En algunas ocasiones puede ocurrir que alguna unidad tenga más de un ataque de *melee*

en cada round, como pueden ser los animales o los trolls (garra/garra/mordisco) o los guerreros especialistas o de nivel alto, o personajes con una segunda arma en la mano izquierda. En ese caso, la unidad dispone de varios ataques por round, que puede dirigir a distintos (sólo si es ella la que está en inferioridad numérica) o el mismo atacante. Incluso puede dividir uno o más de esos ataques en dos o más golpes, como en el caso de los ogros de más arriba, si los ataques de que dispone no son suficientes para atacar una vez a cada unidad enemiga.

Lógicamente, aunque una unidad tenga más de un ataque, sigue contando como una sola unidad cuando se asignan los emparejamientos de ese round.

Por ejemplo, una unidad de infantes pesados (guerreros de nivel 1, especialistas con la espada larga) tienen At 15/16 Df 5 y un ritmo de ataque de 3/2 (es decir, un ataque en los rounds impares, dos en los pares). El primer round pasa, pelea con quien tenga que pelear y la unidad sigue intacta. En el segundo round los emparejamientos les colocan contra una unidad de orcos (At 14/15, Df 4). Los humanos disponen de dos ataques con At 15/16 contra los orcos; es decir, tirarán dos veces 1d20 para ver si dan a los orcos y cuánto daño causan. El combate prosigue, pasa el tercer round y llega el cuarto, en que los guerreros vuelven a tener dos ataques. En este caso los orcos han recibido refuerzos y los emparejamientos les han puesto contra tres unidades de orcos. El jugador que maneja a los humanos ha decidido dirigir uno de los dos ataques, íntegro, contra una unidad orca. Su segundo ataque lo divide en dos, obteniendo dos veces At 8/8, y dirigiendo cada uno de ellos a una de las dos unidades orcas que quedan.

Otro ejemplo. Unos trolls (At 21/21/23, garra/garra/mordisco Df 8) son emparejados con dos unidades de infantería humana. Como los tres ataques de los trolls son suficientes para cubrir a todos sus enemigos, no puede dividir sus

ataques, por muy poderosos que sean. Dirige los dos 21 contra una unidad y el 23 contra la otra. Probablemente destrozarán a los humanos de todas formas.

En el siguiente round los humanos reciben refuerzos y esta vez hasta 5 unidades humanas se enfrentan al grupo de trolls. Como ahora los 3 ataques no sirven para atacar a todos los humanos, el jugador que controla a los trolls decide dividir el ataque de mordisco y uno de los de garra para obtener At 21/11/11/12/12, dirigiendo uno a cada unidad de humanos.

**REGLA OPCIONAL:** si te parece mejor, puedes aplicar en estos casos también la idea de que una unidad de ese emparejamiento no puede ser atacada por segunda vez hasta que todas las demás han sido atacada por lo menos una. Con esta regla, los trolls no pueden dirigir los tres ataques contra una de las unidades y dejar a las otras 4 sin atacar (cosa que además probablemente no le conviene).

### **Ultima fase de movimiento.**

Como ya indicamos anteriormente y como se ilustra en el Manual del Jugador, una unidad puede renunciar a algún ataque para moverse cierta cantidad de metros. Y lógicamente esa unidad puede moverse y luego disparar o disparar y luego moverse. En este segundo caso, se mueve ahora.

### **Fase especial.**

Como se dice en el Manual del Jugador, hay conjuros que tienen tiempo de lanzamiento medido en rounds. Esos conjuros necesitan ser preparados durante todos esos rounds y luego tienen efecto al final del round en que se terminan... es decir, ahora.

También se deja esta fase para los conjuros que no tienen efectos dañinos directos, como pueden ser ilusiones, curaciones y demás.

Finalmente, esta fase está para cualquier otra cosa que pueda ocurrir y que el DM no sepa cuando tiene efecto.

### **Heridas y muerte.**

Cuando una unidad sufre heridas, resta el número de heridas sufridas de su puntuación de Defensa y de todas sus puntuaciones de Ataque. Por ejemplo, una unidad que tienen At 14/15 y Df 5 recibe 3 heridas; los atributos actuales de la unidad son At 11/12 Df 2.

A veces una unidad sufrirá un número decimal de heridas (por ejemplo, 1,3 heridas). Cuando esto ocurra, registra ese número y acumúlalo a las heridas que ya tenía antes, pero no restes nada más que la parte entera del total de heridas que tiene.

Por ejemplo, una unidad con At 15/16 Df 4 sufre 1,3 heridas, de modo que acaba con At 14/15 Df 3. Posteriormente sufre 1,6 heridas, totalizando 2,9 heridas, así que tiene At 13/14 Df 2. Más tarde sufre otras 1,2 de daño, totalizando 4,1 heridas, de modo que ahora tiene At 11/12 Df 0.

Una unidad se considera muerta cuando su Defensa es menor que 0 o cuando todos sus Ataques son negativos (lo que ocurra primero). Por ejemplo, la unidad de antes recibe otra herida más, dejándola en At 10/11 Df -1... está destruida. Es muy difícil que una unidad llegue a tener Ataques negativos antes de que su Defensa lo sea, pero por si acaso.

La interpretación de este sistema, en contraposición al AD&D, en el que no se resta nada a la capacidad ofensiva ni defensiva de la criatura, es que cuando una unidad recibe daño, además de que algunos de sus integrantes queda herido, mueren otros, resultando en que quedan en inferioridad numérica cuando se resuelven los ataques contra otra unidad: más difícil dañar, ya que son menos, y más fácil ser dañado, ya que probablemente son rodeados.

## **IV.- Magia.**

## Guerra! ver. 0.5

El principal problema de la magia en las grandes batallas es la imposibilidad casi absoluta de modelarla como un arma (un GAC0 y un daño, es decir, un Ataque). Pero tampoco podemos obviarla, dado el poder que representa cuando dos ejércitos están combatiendo.

En realidad el problema no es tan grave como parece. Los conjuros que no hacen daño, pueden ser manejados fácilmente por el DM, sin más que aplicar el sentido común. El único inconveniente es aplicar el daño. Además, el lanzamiento de conjuros es una circunstancia tan extraña que no pasa nada si tardamos un poco más de lo normal en resolverlos.

Piensa además que muchos conjuros tienen área de efecto y pueden causar daño a más de una unidad... incluso a unidades amigas (piensa que cuando dos secciones están enzarzadas en melee, están entremezcladas, no es posible decir donde acaba una y donde termina la otra, aunque utilices figuras para representarlas).

### La tirada de salvación.

Para empezar, tenemos que averiguar cuantas de las criaturas que forman la unidad atacada supera la tirada de salvación pertinente, si es que el conjuro la permite. Para ello utilizaremos un método de proporciones (mencionado ligeramente en algún apartado del Manual del Jugador o la Guía del Dungeon Master), en el que deduciremos cuantas criaturas, de media, pasarán la tirada y cuantas no, en vez de dedicarnos a tirar una por una.

La mecánica del sistema es muy fácil, y la recordaremos aquí por si alguien no ve claro cómo va esto. Para empezar, llamaremos TSM a la Tirada de Salvación Modificada que tienen esas criaturas, que sera la Tirada de Salvación con todos los modificadores por situación, conjuro, categoría, o lo que sea que debas aplicar. Fácil, ¿no? Luego resta 21-TSM y divídelo por

2. Llamaremos a ese número la Salvación (Sv). Pues bien, ese número precisamente es el número de criatura que supondremos que pasa el control.

Por ejemplo, una unidad de orcos es atacada por una bola de fuego, de modo que debe salvarse contra conjuros (tienen una Tirada de Salvación de 17). La Salvación será  $(21-17)/2 = 4/2 = 2$ . Dos de los orcos pasan la tirada de salvación, recibiendo sólo la mitad de daño (probablemente les sirva de poco, pero...).

Otro ejemplo. Otra unidad de orcos esta vadeando un río cuando recibe el impacto de una bola de fuego. Como están todos empapados de agua, el DM les asigna una bonificación de +2, así que su TSM es  $17-2 = 15$ . Su Sv será entonces  $(21-15)/2 = 6/2 = 3$ . Tres de los orcos pasan el control.

### El daño.

Una vez hemos averiguado cuantas criaturas pasan la tirada de salvación, debemos averiguar cuanto daño se causa a la unidad. Para ello tenemos un problema, ya que nuestro concepto de Defensa engloba tanto la Vida como la Armadura, pero hay conjuros a los que no afecta la armadura. Pero, como hemos dicho antes, no importa si nos entretenemos un poco en calcular lo que ocurre con el conjuro, ya que no se lanzan conjuros todos los round del combate.

Para averiguar lo que hace el conjuro, primero deshacemos la unidad y la convertimos en criaturas independientes. Ya hemos descubierto cuantas de esas criaturas van a pasar la tirada de salvación. Pues ahora suponemos que todas las criaturas tienen el máximo de puntos de golpe que pueden tener y que el conjuro causa el máximo de daño que puede causar, y le aplicamos ese daño a todas las criaturas que haga falta. Luego sumamos otra vez todos los puntos de golpe que le quedan a las criaturas en la

unidad y lo dividimos por 100, resultando en la nueva Vida. La diferencia entre la Vida anterior y la Vida actual son las heridas causadas a la unidad.

Por ejemplo, los orcos de antes tienen 8pg cada uno y la bola de fuego (lanzada al nivel 8) causa  $8 \times 1d6$ ... el máximo... 48 heridas, 24 a los que pasaron la tirada. Todos los orcos resultan muertos por ese impacto, así que la unidad resulta destruida.

Ahora un ejemplo completo. Una unidad de ogros (4+1 DG... un máximo de 33 pg) con CA 5 recibe el impacto de una bola de fuego a nivel 5 (el mínimo al que se puede lanzar. Causa  $5 \times 1d6$ ...30 puntos de daño). Los ogros tienen una TSM de 14, así que su Sv es 3,5 (redondeado a 4)... se salvan 4 de los ogros. Entonces 6 de los ogros reciben 30 puntos de daño y los otros 4, 15. En total, quedan 6 ogros con 3 pg y 4 con 18 pg... la nueva Vida de la unidad es  $(6 \times 3 + 4 \times 18)/100 = 90/100 = 0,9$ . Como originalmente tenían Vida 3,3, han sufrido 2,4 heridas. Para todos los efectos parecerá que han sufrido 2 heridas, pero deja el 0,4 apuntado en algún sitio.

Parece un poco injusto que habiendo dejado prácticamente muertos a 6 de los ogros, sólo le hayamos causado 2 heridas. Pero tiene su explicación si pensamos que igual que la armadura no detiene el conjuro, tampoco resulta afectada por él, así que las unidades que ataquen a los ogros primero tienen que sobrepasar la armadura (CA 5) antes de poder causarle siquiera tres heridas (matando a un ogro con ello). Puede parecer injusto, pero es algo intrínseco al AD&D. Si tratamos de resolver esto, tenemos que reescribir el combate en AD&D. Además, los demás ogros están casi como nuevos.

Pero, ¿que ocurre si la unidad que recibe la bola de fuego ya está dañada de antes? En ese caso, supón simplemente que cada una de las criaturas ha recibido ya un daño igual a 10

## Guerra! ver. 0.5

veces el número de heridas sufridas.

Por ejemplo, la unidad de ogros de antes. Recibe una andanada de 3 proyectiles mágicos por parte de cierto mago coñazo. Como la unidad de ogros sufrió 2,4 heridas (ahora sí es importante lo de los decimales), debemos suponer que cada uno de los ogros ha sufrido 24 pd antes de empezar a calcular la Vida original. Como tenían 33 puntos de golpe, ahora tienen 9. ¡Todos ellos! ¡Pero si había 6 que ya estaban medio muertos! Al fin y al cabo sólo es un modelo, y como tal, tienen sus fallos. No importa de todos modos porque esto no sirve para ver cuál es la Vida de la unidad, sólo para calcular luego las heridas. Es decir, la unidad tiene Vida original  $(9 \times 10) / 90 = 0,9$ . (¡Déjalo con decimales!)

Visto lo visto, el jugador decide enviar cada proyectil a un ogro distinto, causando 5 (el máximo de  $ad4+1$ ) heridas a cada uno de tres ogros (ya que el DM dictamina que el área de efecto del Proyectil Mágico no es suficiente para afectar a un segundo ogro), dejándolos con 8 pg. En total, la unidad queda con Vida  $(9 \times 7 + 4 \times 3) / 100 = 75 / 100 = 0,75$ . Es decir, los proyectiles han causado 0,15 heridas. No es suficiente para que la unidad sufra reducción en sus tiradas de At y Df, pero déjalo anotado por ahí porque si tienes que volver a hacer este proceso, sí debes tener en cuenta esos 0,15 heridas (es decir, suponer que la unidad tiene 2,65 heridas... cada uno debe empezar con  $26,5 = 27$  puntos de golpe menos).

Todo esto pone de manifiesto dos cosas.

-Que el modelo no es perfecto. Pero eso ya lo sabíamos. Al fin y al cabo sólo es un modelo.

-Que los proyectiles mágicos valen de poco en una gran batalla. Y lo mismo que los proyectiles, cualquier otra cosa que centre el daño en una criatura concreta o que haga demasiado poco. Es que, en una

batalla donde estamos jugando con ciento o miles de combatientes, ¿qué importa que uno de ellos sufra 4 o 5 heridas.

A primera vista parece un sistema muy complicado pero no te asustes y trata de aplicarlo. Cuando lo hayas hecho un par de veces verás como no es tan difícil.

## V.- Asedio.

### La escala.

Antes de empezar este apartado debemos tener en cuenta que las puntuaciones de At y Df de estas construcciones y máquinas no están a la misma escala que las utilizadas en el resto del reglamento. Si una unidad se empeña en atacar un muro (o cualquier otra construcción) con sus armas, réstales 10 de sus puntuaciones de ataque. Eso significa que la mayoría de las veces, ni siquiera pueden dañar a las estructuras. Cierto. Una espada es muy poco efectiva contra un muro de piedra, por mucho que se empeñe su esgrimidor.

Lo mismo es aplicable a la inversa. Las armas de asedio se encuentran con dos problemas cuando intentan dañar a unidades militares: no están diseñadas para eso y son sólo uno (es decir, técnicamente son personajes). Por no estar diseñadas para ello, debes restar -10 de su puntuación de At cuando intentan golpear a unidades. Por ser personajes, debes dividir la puntuación por 5 (has la resta antes de dividir). Así, una catapulta ligera (At 22) que se empeña en disparar contra una unidad de soldados lo hará como si tuviese  $At (22-10) / 5 = 12 / 5 = 2$ .

### Construcciones.

Si los PJ desean construir un castillo, recomendamos la lectura del artículo "Siete pasos para construir un buen castillo", aparecido en el número 8 de la revista Dragón (traducción de "Seven steepes to a Succesful Castle", aparecido en el número

201 de la Dragon americana). Lo mismo aparece en "Castle Guide", no traducido al español.

Nosotros usaremos la misma terminología para referirnos a las diferentes construcciones que intervengan en el juego, de modo que el cálculo de las características de los edificios será muy fácil si se ha construido el castillo según esa guía.

En la siguiente lista, el número entre paréntesis es la Df de la construcción. A continuación sigue una pequeña descripción de lo que es.



Barbacana

**-Barbacana pequeña:** dos torres redondas de dos pisos (del mismo tamaño que la barbacana) con un pasaje que las une por arriba. El arco formado bajo el pasaje tiene una puerta y un rastrollo incluidos. No tiene puntuación de defensa porque se debe atacar cada uno de sus tres componentes por separado.

**-Barbacana mediana:** *idem*.

**-Barbacana grande:** *idem*.

**-Bastión (28):** torre más sólida de lo normal, con un radio de unos 10 metros, en forma de D, redonda, cuadrada u oval. Es el punto fuerte de la defensa de un castillo.



Contrafuerte

**-Contrafuerte/alm**

**ena:** se llama contrafuerte a una pequeña torrecita que se adosa a la pared de una torre mediana o mayor. Si es más alta que la torre a la que está adosada, se le llama almena. No tiene puntuación de defensa porque se la considera parte de la torre a efectos del juego.

**-Edificio pequeño de piedra (12):** de 7x7 metros, 1 piso.

**-Edificio mediano de piedra (14):** de 7x14 metros, 1 piso.

**-Edificio grande de piedra (16):**

## Guerra! ver. 0.5

de 10x20 metros, 1 piso.

**-Edificio muy grande de piedra (18):** de 10x20 metros, 2 pisos.

**-Edificio gigante de piedra (20):** de 15x30 metros, 3 pisos.

**-Edificio pequeño de madera (6):** de 7x7 metros, 1 piso.

**-Edificio mediano de madera (7):** de 7x14 metros, 1 piso.

**-Edificio grande de madera (8):** de 10x20 metros, 1 piso.

**-Edificio muy grande de madera (9):** de 10x20 metros, 2 pisos.

**-Edificio gigante de madera (10):** de 15x30 metros, 3 pisos.

**-Empalizada de madera (8):** postes de madera de unos 15 cm de grosor puestos juntos para evitar el paso libre.

**-Muro de madera (17):** mide 5 metros de alto, 1 de ancho y 10 de largo.

**-Muro de piedra (22):** mide 5 metros de alto, 3 de ancho y 10 de largo.

**-Muro de tierra (20):** mide lo mismo, pero es menos resistente. En realidad se tratan más bien de un montón de tierra que puede proporcionar cierta protección contra proyectiles, pero que proporciona poca defensa contra la infantería y caballería.

**-Portal pequeño:** el portal es la lógica evolución del portalón: cuatro torres (del mismo tamaño que el portal) en vez de dos, formando un patio de 6x6 metros en vez de un pasillo, unidas por muros (los dos lados laterales) o por pasajes de piedra y puertas (los dos de entrada y salida al patio, como la barbacana) de modo que se pueda concentrar el fuego sobre los atacantes que hayan atravesado la primera puerta y estén tratando de forzar la segunda. No se da puntuación de defensa porque se debe atacar cada una de las partes por separado.

**-Portal mediano:** lo mismo, pero el patio es de 10x10 metros.

**-Torre cuadrada mediana (23):** mide 15x15 en el interior y 20x20 en el exterior.

**-Torre cuadrada grande (24):** mide 20x20 en el interior y 25x25 en el exterior.

**-Torre redonda pequeña (23):** la evolución de la torre cuadrada,

**-Portal grande:** lo mismo, pero el patio es de 14x14 metros.

**-Portalón pequeño:** un portalón son dos torres cuadradas (del mismo tamaño que el portalón) de dos pisos separadas unos 3 metros.

El pasillo que se forma se cierra con dos puertas a ambos lados. Puede ser que el techo se cierre con un edificio de



piedra (del mismo tamaño que el portalón). De este modo, quienes pasan la primera puerta, todavía tiene que atravesar la segunda, mientras están expuesto al fuego desde las torres y el piso superior. No tiene puntuación de defensa porque se debe atacar cada una de las partes por separado.

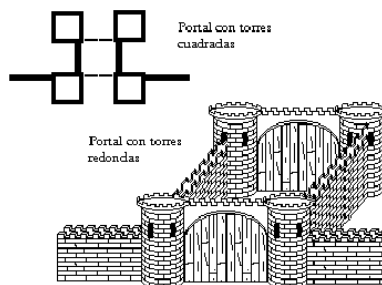
**-Portalón mediano:** lo mismo, pero las torres están separadas 6 metros.

**-Portalón grande:** lo mismo, pero las torres están separadas 10 metros.

**-Puente/pasaje de piedra (16):** puede servir para cruzar un río o para unir dos torres o murallas.

**-Puente/pasaje de madera (11):** lo mismo, pero de madera.

**-Puente levadizo (12):** un puente de madera (de un máximo de 7 metros) que se puede levantar para impedir el paso. ¿Por qué alguien querría destruir el puente, si precisamente sirve para pasar?



Por ejemplo, los defensores, si no pueden levantarlo a tiempo.

**-Puerta pequeña (10):** aquí el adjetivo "pequeña" sólo indica lo robusta que es, no es tamaño físico. O visto de otro modo: pequeña indica el grosor. Suele ser de madera de unos 15 cm de grosor, con una barra para atrancarla y a veces reforzadas con hierro. La puntuación de Df incluye el efecto del rastrillo. Si no tiene rastrillo, resta 2 a la Df de la puerta.

**-Puerta media (13):** son de madera del mismo grosor, pero están reforzadas con gruesas láminas de acero, hierro o bronce y tienen diversos mecanismos de cierre.

**-Puerta grande (16):** el material primario para su construcción es algún tipo de metal (acero, hierro o bronce), aunque la madera sigue siendo aún el armazón. Tienen goznes de metal, cercos de acero y cerrojos y barra de aleación, de modo que son extremadamente resistentes.

**-Torre de madera:** si el nivel tecnológico es malo o no se dispone de tiempo, puede ser lo único disponible. Tiene una Df mitad a la de su equivalente en piedra, redondeado hacia arriba.

**-Torre cuadrada pequeña (22):** mide 10x10 en el interior y 15x15 en el exterior.

para hacerla más resistente y más barata (hace falta menos piedra).

Mide 10 metros de diámetro interior y 15 de diámetro exterior.



## Guerra! ver. 0.5

**-Torre redonda mediana (24):** mide 15 metros de diámetro interior y 20 de diámetro exterior.

**-Torre redonda grande (25):** mide 15 metros de diámetro interior y 25 de diámetro exterior.

Estas construcciones pueden juntarse para hacer cosas más resistentes. Por ejemplo, si ponemos dos muros, uno detrás de otro, para dar un total de 6 metros de grosor, lograremos que el atacante tenga que destruir dos secciones de muro para poder entrar con su infantería.

### Artillería.

En la descripción de estas armas utilizaremos la siguiente terminología:

**-At** será la puntuación de Ataque de una de esas máquinas (no de 10, como correspondería si fuese una unidad) cuando dispara contra una de las construcciones del apartado anterior.

**-Df** será la puntuación de Defensa de la máquina entendida como unidad. Esto quiere decir que si otra máquina de asedio dispara contra ella (¿por qué no va a poder hacerlo?) debes aplicarle los modificadores de escala. Esto no incluye a los operarios que puedan manejar la máquina, sino sólo a la máquina en sí. Cuando esa Df sea reducida, se puede reparar a costa de 1 hora por cada punto. Si queda reducida a 0, la máquina está completamente destruida y no hay nada que reparar.

**-Dp** será la probabilidad de dispersión en 1d10. Cuando un ataque falla (los ataques se resolverán como el combate entre unidades) pueden ocurrir dos cosas: que el proyectil haya impactado, pero no haya causado daño ( $1d10 > Dp$ ) o que el proyectil hay salido desviado ( $1d10 \leq Dp$ ). Si el proyectil ha sido desviado, tira 1d8 para averiguar hacia donde (1=adelante, 2=adelante a la derecha, 3=a la izquierda,...) y luego averigua la distancia a la que cae, dividiendo la distancia del arma al objetivo entre 100 y multiplicándolo por 1d10. Si hay allí un posible blanco, haz contra él otro ataque una puntuación la

mitad de la que tenía ese arma. Por ejemplo, un arma con At 24 Dp 4 hace un disparo contra un muro con Df 20 que está a 200m. El arma impactará con menos de 4 en 1d20, pero el jugador saca un 8... falla. Ahora tirará 1d10 para ver si el disparo ha fallado y saca 3; como es menor que 4, supondremos que el proyectil ha caído ( $1d8 > 8$ ... adelante a la izquierda) adelante a la izquierda a ( $1d10 * 200 / 100 \rightarrow 6 * 200 / 100 = 6 * 2 = 12$ ) 12 metros. Como allí hay otro muro, haremos contra él un tirada de ataque con  $At\ 24 / 2 = At\ 12$ .

**-Al** será el alcance de ese arma en metros, expresado como

mínimo/máximo. Debido al arco que necesitan estas armas para disparar, no pueden alcanzar a un blanco que esté más cerca que el alcance mínimo. Por supuesto, tampoco pueden alcanzar uno que esté más lejos del máximo.

**-Op** será el número de operarios entrenados que son necesarios para manejar ese arma. Puede ser manejada por la mitad de gente, pero entonces su tiempo de recarga se ve doblado y el movimiento se ve reducido a 1/3. Menos de la mitad, ya no pueden manejarla. Entrenados no quiere decir que deban ser maestros artilleros (simplemente deben tener pericia de Artillería), aunque uno de éstos deba dirigir las operaciones.

**-Rc** será el número de rounds tranquilos que son necesarios para recargar el arma. Así, un arma con Rc 2 puede disparar una vez cada 3 rounds: 1 para disparar y 2 para recargar. Con "tranquilos" queremos indicar que los operarios no pueden estar enzarzados en combate de melee ni pueden ser molestados con fuego de proyectiles: cualquier round en que ocurra esto no es contabilizado como tiempo en que el arma esté siendo recargada.

**-Mv** será, como en las otras unidades, el índice de movimiento de ese arma cuando cuenta con todos los operarios (ya hemos visto que con la mitad de operarios, se ve reducido a 1/3). La mayoría de las armas llevan ruedas para su transporte (y es lo

que supondremos aquí); si no es así, supón que no puede mover más que unos pocos metros por round (debe ser cargada para ello). Para movimientos de marcha (no de batalla), el arma puede ser remolcada por un número de caballos igual al de operarios y así doblará su Mv.

**-Ct** será el coste del arma, en monedas de oro. Si se dispone de un ingeniero que supervise la construcción y de hombre cualificados para el trabajo sucio (carpinteros, herreros y cosas así), se puede fabricar por una tercera parte del valor... salvo que eso lleva tiempo.

La lista de armas es la siguiente:

**-Ariete** (At ver Df 1 Dp 0 Al -/0 Op ver Rc 1 Mv ver Ct ver):

típicamente un ariete es un trozo de madera grande y pesado, sujetado por mucha gente y lanzado contra una puerta o muro. Es decir, no es un arma de artillería. Bueno... sí... pero éste era el lugar más obvio para colocar su descripción. Como ariete casi cualquier cosa sirve: un árbol, una viga de madera, un ariete especialmente dedicado,...

Cuando el ariete es improvisado, su puntuación de At es igual a las dos terceras partes del número de operarios que lo empujan, con un máximo de 13. Cuando es especialmente construido como ariete (Ct 50-100), lleva asideros para poner las manos y empujar mejor, puede ir sobre una plataforma móvil, puede tener una cabeza de hierro o acero,... en ese caso, su At es igual al número de operarios que lo empujan, con un máximo de 20. Arietes más sofisticados llevan un techo de madera para evitar que los defensores arrojen piedras o aceite sobre los que empujan el ariete (Ct 100-300). Una cosa más: aquí estamos suponiendo que los operarios son de tamaño medio. Si son de tamaño Pequeño, multiplica la puntuación de At por 0,7; si son Grandes, multiplica por 1,3; si son Enormes, por 1,6.

**-Ballesta ligera** (At 17 Df 4 Dp 1 Al -/300 Op 1 Rc 4 Mv 4 Ct 400): aunque su nombre sea como el del

## Guerra! ver. 0.5

arma de mano (la ballesta), ésta es una máquina mucho más grande, con ruedas (para que un hombre pueda llevarla, como si fuese una carretilla). Su nombre proviene de que el principio de funcionamiento es el mismo (de hecho, parece ser que esta ballesta se utilizó antes, allá por el imperio romano, que la ballesta de mano, así que hablando con propiedad, sería al revés): una madera se comba para proporcionar fuerza; cuando se libera, el proyectil (que tiene el tamaño de una lanza) sale disparado hacia adelante. Por causa de su relativamente poco peso, estas armas era utilizadas principalmente contra puertas o empalizadas de madera. Todas las ballestas pueden realizar ataques contra personajes de tamaño Enorme o mayor sin la penalización por ser armas de artillería contra criatura (es decir, sólo la penalización por ser personaje). Esta regla no es aplicable cuando atacan a unidades.

**-Ballesta media** (At 18 Df 6 Dp 2 Al 10/300 Op 2 Rc 6 Mv 4 Ct 600): este arma es sólo ligeramente mejor que la ballesta ligera debido a que tira proyectiles más grandes, pero es menos precisa.

**-Ballesta pesada** (At 19 Df 8 Dp 3 Al 20/350 Op 4 Rc 8 Mv 4 Ct 800): *idem* que la anterior.

**-Bombarda** (At 18 Df 5 Dp 4 Al 100/400 Op 3 Rc 8 Mv 5 Ct 10000): éste es el primer ejemplo de arma de artillería de fuego que consideraremos. Son armas malas, poco fiables y que acaban lanzando el proyectil con menos fuerza aún que las catapultas (de ahí sus malos atributos).

**-Cañón** (At 30 Df 10 Dp 3 Al 10/250 Op 4 Rc 8 Mv 5 Ct 30000): cuando las bombardas se mejoraron, apareció el cañón, con mucho mejores prestaciones, pero también mucho más caro. Esta es el arma de fuego más avanzada que mostraremos aquí, pero si el DM quiere introducir algo mejor, no le costará mucho ponerle atributos.

**-Catapulta ligera** (At 22 Df 6 Dp 2 Al 100/1000 Op 2 Rc 4 Mv 4 Ct 500): son máquinas que aprovechan la fuerza almacenada

en una viga de madera torcida para disparar grandes piedras. Alternativamente, las catapultas pueden ser cargadas con metralla (piedras más pequeñas, trozos de madera,...) de modo que puedan dañar a criaturas, antes que a estructuras. Cuando una catapultas (de cualquier tipo) es cargada así, puede ser disparada contra unidades sin más penalización que la debida a ser un personaje. Cuando se usa de este modo contra personajes, debes aplicar todas las penalizaciones (al fin y al cabo, la metralla es lanzada como un arma de aliento; por muchas piedras que tire, sólo unas pocas de ellas darán al personaje).

**-Catapulta media** (At 25 Df 8 Dp 3 Al 100/350 Op 4 Rc 6 Mv 4 Ct 1000): un tipo de catapulta más grande, que lanza piedras lógicamente más grandes.

**-Catapulta pesada** (At 28 Df 10 Dp 3 Al 10/400 Op 8 Rc 6 Mv 3 Ct 2000): *idem*.

### Resolución.

La resolución de los disparos de armas de asedio contra construcciones se hace del mismo modo que se resolvía el combate entre unidades. No en vano hemos descrito sus atributos en el mismo argot. Resta el At de la máquina menos la Df de la construcción. Tira 1d20 y si el número obtenido es menor que el necesario, causa tanto daño a la estructura como diferencia entre lo necesario y lo obtenido.

Por ejemplo, un general humano asedia una fortaleza orca. Dispone de una catapultas (At 25 Df 8 Dp 3 Al 100/350 Op 4 Rc 6 Mv 4 Ct 1000) para tratar de derribar los muros de la fortaleza (Df 22). Cada piedra que dispare la catapulta tiene un número objetivo de 3. Así que disparan la primera piedra y sacan un 12: falla. Recarga la catapulta durante 6 rounds y vuelve a disparar, sacando un 10: vuelve a fallar. Otros 6 rounds de recarga y vuelve a disparar; saca un 15: falla. Vuelve a recargar y a disparar; 1!!!: causa 2 heridas al muro.

Evidentemente esto es un

proceso largo y tedioso, no tanto en tiempo real (podemos tardar un minuto o dos en hacer esas cuatro tiradas), sino en tiempo de juego. En el juego han pasado unos 20 minutos.

Pero es que un asedio no es algo que se resuelva en un par de horas.

Cuando una construcción recibe daño, se restan las heridas infligidas de su Df, como en el combate entre unidades.

Cuando su Df sea la mitad, la estructura tiene una grieta perceptible, por la que pueden pasar los hombre... pero despacito. Si una unidad se empeña en atravesar una grieta así, las unidades que les estén esperando al otro lado de la pared tienen un +5 al Ataque y un +5 a la Df. Además, evidentemente, si no logran derrotar a la unidad defensora, no pueden seguir avanzando.

Cuando la Df de la estructura llega a 0, queda totalmente destruida y ya sólo supone un montón de escombros. Por supuesto, si una sección de la muralla, por ejemplo, ha sido destruida, las unidades defensoras pueden bloquear su acceso, igual que bloqueaban el puente en los ejemplo de más arriba, de modo que tienen que ser derrotadas antes de que los atacantes puedan pasar.

Ten en cuenta que esto funciona en ambos sentidos. Estamos considerando defensor al que está al otro lado de la muralla, y atacante al que intenta pasar y arrasarlo todo. Pero si una unidad intenta salir de la fortaleza y uno de los asediantes trata de impedirse, están en la misma situación (+5/+5 si había una grieta; posibilidad de bloquearlo, si no).

### Escalar los muros.

A veces la única forma de asaltar una fortaleza es escalando sus murallas, de modo que nuestras unidades puedan entrar y atacar desde dentro. Hay varias formas de conseguirlo: escalando el muro sin ayuda, utilizando

cuerdas, escaleras, torres de asedio, ...

Los tres primeros métodos (escalar *a pelo*, con cuerda o con escaleras) se resuelven casi del mismo modo. Para escalar sin más accesorios que las propias manos hay que realizar un control de escalada (página 122 del Manual del Jugador). Si se hace con cuerda, lo mismo, sólo que hay una bonificación al control. Si lo hacen con escalera, supón que tienen éxito automáticamente. Para simplificar, cuando hagas un control, supón que toda la unidad lo pasa o que no lo pasa nadie. Esto no es estrictamente cierto, pero si estás manejando muchas unidades, se compensan unas con otras.

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

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



Trinchera

golpearles realmente cuando llegan arriba).

A que no es fácil asaltar un castillo así. Es que a lo largo de la historia, muy pocos castillos han caído de este modo.

Otra opción es utilizar torres de asedio. Las torres de asedio son estructuras de madera (cuentan como un edificio pequeño de madera), con ruedas, para ser empujadas contra el muro defensor, de modo que sus ocupantes puedan salir y tomar el muro. Si son atacadas con fuego (aceite y flechas encendidas) cuenta como si se le hiciese un ataque de At 20. Algunas torres están especialmente protegidas contra esto, de modo que tienen el doble de Df cuando se las ataca de este modo.

Cuando una unidad intenta salir de la torre de asedio, las unidades defensoras pueden tratar de bloquearla, igual que hacían en el puente, de modo que no pueden pasar hasta que no la destruyan.

Una cosa más. La torre necesita ser empujada por tantas unidades como hay en ella más una. Es decir, si la torre alberga a 4 unidades (el máximo es 5), necesita ser empujada por 5 unidades.

### Excavar.

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

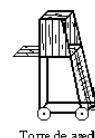
Para ambos debemos tener en cuenta que una unidad de hombres, dirigida por un arquitecto, ingeniero o minero experimentado, puede excavar un túnel de 2 metros de alto, 3 de ancho y 6 de largo en un día. Si la

unidad está formada por trabajadores específicos, multiplica todos los valores por 1'2. Si se trata de razas especialmente conocidas por sus trabajos de minería (halfings, enanos, goblins, ...) multiplica por 1'2. Si se trata de razas adversas a dicho trabajo (elfos, centauros, ...) multiplica por 0'8.

Para excavar trincheras, piensa que una trinchera no es más que un túnel en el que el techo coincide con el aire. No obstante, la facilidad para deshacerse de la arena implica una multiplicación por 1'2. Habitualmente esa arena es dispuesta en la parte frontal de la trinchera, aumentado su tamaño efectivo para ataques que vengan por ese lado, de modo que en general, para criaturas de tamaño Medio, vale con excavar el foso de 1m de hondo + 1 metro que levantará esa especie de muro= 2 metros. Suficiente para resguardarse.

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

La forma habitual de derrumbar un muro con



Torre de asedio

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

Para hacer una maniobra

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

Cuando se retiran los soportes, se hace un ataque contra el muro o edificio en cuestión de valor At 25, con un modificador de +5 si se utiliza pólvora. Además es ingeniero debe hacer otro control de pericia y aplicar al At un modificador igual al número de puntos por el que supere o falle la tirada. Adicionalmente se añade un +5 por cada muro adyacente al objetivo que ya haya sido destruido (por el medio que sea).

## **VI.- Miscelanea.**

### **Unidades voladoras.**

Aparte de la ventaja obvia que supone volar, y es que nadie que no vuele también puede detenerte, existen otras cosas a tener en cuenta. Para ello, utilizaremos la clasificación por categorías de la página 77 de la Guía del Dungeon Master, con ligeras modificaciones. Para empezar, en vez de darles nombres con forma de letra a esas categorías de maniobrabilidad, les daremos una clasificación numérica, que permita calcular modificadores con facilidad. Así, llamaremos 5 a la categoría A, 4 a la categoría B, 3 a la C, 2 a la D y 1 a la E.

Cuando dos unidades voladoras entran en combate de *melee*, aquella con mejor categoría de maniobrabilidad recibe una bonificación en su Ataque igual a la diferencia de categorías, mientras que la que lo tiene peor, recibe esa misma penalización. Por ejemplo, una unidad de águilas gigantes (categoría D, o 2) entra en combate con una unidad de grifos (categoría C, o 3); la unidad de grifos tiene un +1 para

atacar a las águilas y la de águilas un -1 para atacar a los grifos.

Adicionalmente, si el DM dictamina que una unidad está más arriba que la otra, por el motivo que sea, recibe una bonificación de +1 (puede cargar si lo desea para mejorar aun más esta bonificación), mientras que la que está debajo recibe un -1 (y no puede cargar).

En general, las criaturas voladoras deben permanecer moviéndose cuando están volando (excepto las clase A, que pueden permanecer siempre en el mismo sitio), de modo que los ataques contra criaturas en el suelo están un tanto limitados por el número de pasadas que pueden realizar.

Las criaturas de categoría 5/A pueden permanecer en la posición que quieran, de modo que incluso pueden realizar ataques de *melee* como si estuviesen a pie. Las criaturas de categoría 4/B pueden realizar una pasada por un mismo sitio cada round; las 3/C una vez cada 2 rounds; las 2/D, una vez cada 3 rounds; y las 1/E, una vez cada 6 rounds.

Cuando una unidad voladora ataca a una unidad en tierra, recibe una bonificación al Ataque igual a la mitad de su categoría de maniobrabilidad (redondeada hacia abajo), mientras que la unidad en tierra tiene esa misma penalización. En combate a tierra la maniobrabilidad también es importante, pero no tanto como en el aire.

Por ejemplo, los grifos de antes (categoría C/3) pueden realizar un ataque cada dos rounds sobre una unidad en tierra, con una bonificación de +1; la unidad en tierra recibe un -1. Si además los grifos cargasen (ya lo veremos en un apartado más adelante), recibirían un +2 al ataque por cargar (para un total de +3), y un -1 a la Defensa (anulando el -1 al ataque que tenía la unidad en tierra para golpearles).

Finalmente, aunque en la Guía del Dungeon Master se diga que una criatura debe aterrizar si ha perdido la mitad de sus puntos

de golpe o más, recuerda que nuestra interpretación de las heridas incluye también a las criaturas muertas, no solo a las heridas. En consecuencia, una unidad voladora debe aterrizar si ha recibido heridas iguales o superiores a un cuarto de su Df. Un personaje volador debe aterrizar si ha recibido heridas iguales o superiores a la mitad de su Df.

### **Cargar.**

Para que una unidad pueda cargar, tiene que tener espacio suficiente para tomar carrera y embestir a la unidad objetivo. Ten en cuenta que las criaturas voladoras realizan pasadas para atacar a las unidades en tierra, de modo que casi siempre tienen la posibilidad de cargar.

Cuando una unidad carga, recibe un +2 al Ataque a cambio de que las unidades que la ataquen a ella reciban también un +1 al Ataque. Ten en cuenta además que ciertas armas causan más daño cuando se usan a la carga (las lanzas, en particular). En ese caso debes calcular el Ataque previamente, teniendo ya en cuenta la bonificación de +2 al GAC0 y la bonificación de daño.

Por ejemplo, una unidad de caballería lleva espada larga (GAC0 19; causa 1d8+1/1d12+1) y lanza media (GAC0 base 19, con el +2 de cargar, 17; causa 1d6+1/2d6, si carga 2d6+2/4d6). Con la espada tiene At 16/18, con la lanza At 15/17 y con la lanza cargando At 20/25. Si atacan con la espada cargando, tendrán At 18/20, pero si atacan con la lanza cargando, no sumaremos 2 al ataque de lanza, sino que, como lo hemos calculado antes, utilizaremos At 20/25. Ten en cuenta que probablemente haya que aplicarle además un +1 ya que ellos van a caballo y a lo mejor sus contrincantes no.

Finalmente, algunas armas causan doble daño cuando se utilizan contra una criatura a la carga. Como antes, debes calcular previamente el Ataque de esa unidad en esa situación,

incluyendo el+1 en el Ataque, no en el GAC0.

Por ejemplo, una unidad de lanceros lleva espada larga (GAC0 20, daño 1d8/1d12... At 14/16) y horca militar (GAC0 19, daño 1d8/2d4... At 15/15. Si bloquean una carga con las horcas, tienen GAC0 19, daño 2d8/4d4... At 19/19). Si la unidad de caballeros de arriba les ataca a la carga y ellos se defienden con las espadas, tendrán una bonificación de +1 por estar atacando a una unidad a la carga y otra de -1 por estar a pie frente a una unidad montada. En total, uno se anula con el otro y tienen At 15/16. Si se defienden con las horcas, como están golpeando a unos caballeros a la carga, utilizamos la otra entrada. De nuevo se anulan el+1 de cargar con el -1 de a pie, así que tienen At 19/19. Este es uno de los motivos de que en nuestra historia, cuando el uso de las armas de asta si hizo generalizado, se acabase la supremacía de la caballería en las guerras, e incluso pusiese su granito de arena en el proceso de derrocar al feudalismo.

### **Mantener la posición.**

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

En esta situación (debe declararse durante la fase de decisión) la unidad recibe un +3 a la Df y un -5 al At. Alternativamente, si el personaje lo desea, la unidad puede renunciar a todo ataque para recibir un +6 a la Df.

### **Regeneración.**

Algunas criaturas tienen la mala costumbre de regenerar el tejido herido, recuperándose de las

heridas a una velocidad asombrosa. Cuando una unidad está formada por criaturas que se regeneran, supón que la unidad se cura de un número de heridas igual a una décima parte del índice de regeneración. Ten en cuenta que la mayoría de las veces esto significará que una unidad quedará con heridas decimales: recuerda lo que matizábamos en el apartado de *heridas y muerte*.

Por ejemplo, una unidad de trolls (con Df 8) recibe 5 heridas, quedando en Df 3. Como los trolls tienen un índice de regeneración de 3 puntos de golpe por round (a partir del tercero), la unidad está durante tres rounds con 5 heridas (Df 3). Al final del tercer round cura  $3/10=0,3$  heridas, quedando con 4,7 heridas (Df 4). Al siguiente round cura otras 0,3, quedando con 4,4 heridas (Df 4 aún). Y así sucesivamente hasta que quede regenerada del todo. Desgraciadamente, un mago que pasaba por allí les lanza una bola de fuego y les destroza del todo... como los trolls no pueden regenerar las heridas de fuego, se acabó la unidad.

### **Portaescudos.**

Los portaescudos son soldados equipados normalmente como algún tipo de infantería ligera (espada, armadura ligera, quizá una segunda arma), pero con un escudo corporal o aún mayor (a veces son necesarios hasta dos soldados para llevar y sujetar el escudo). Suelen ponerse delante de las unidades de arqueros o ballesteros para permitirles disparar y recargar desde un sitio seguro, aunque en la práctica pueden proteger a cualquier otra unidad (¡magos!). Cada unidad de portaescudos puede proteger a una unidad cualquiera.

Cuando una unidad está protegida por portaescudos (deben anunciarlo en la fase de decisión), los ataques de proyectiles contra la unidad de portaescudos o contra la unidad protegida se hacen con un -4 al Ataque (si se trata de un escudo sujetado por un sólo soldado) o con un -8 (si se trata del escudo que llevan entre dos

personas).

Por supuesto, si la sección es atacada en *melee*, toda esa protección se pierde y los portaescudos los abandonan para empuñar un arma de *melee*.

### **Parapetos y matacanes.**

Como los escudos, los parapetos (de madera) y los matacanes (de piedra) proporcionan cierta protección, modelada como una penalización al Ataque de las unidades que traten de disparar a las que estén protegidas por ellas. En lugar de dar una regla cerrada, remitiremos a la página 62 de la Guía del Dungeon Master para averiguar qué modificadores aplicar, en función del parapeto y del tamaño de la criatura que se está protegiendo. Un parapeto típico proporcionará una penalización de -7 al At para criaturas de tamaño Medio.

### **Suministros.**

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

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

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

## Guerra! ver. 0.5

morirán de hambre. De este modo supondremos que las siguientes cantidades dan de comer a los siguientes hombres durante un día.

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

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

Además, los hombres y animales necesitan agua, según la siguiente tabla (el litros):

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

Esto es para una criatura Mediana. Para otros tamaños, aplica el mismo modificador que para la comida.

Cambiar el agua por zumos es razonable, pero no por alcohol. Aunque el alcohol calma la sed momentáneamente, produce a medio plazo una gran deshidratación de modo que incluso es contraproducente consumir alcohol cuando no se dispone de agua.

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

### Sin agua.

Modelaremos la falta de agua como un ataque contra las unidades. El primer día que las unidades no tienen agua, no pasa nada. Al siguiente, reciben un ataque con At igual al número de litros de agua que necesitarían (según la tabla anterior). Cada día a partir de ahí reciben un ataque con una bonificación acumulativa de +1 (si hace frío y está inactivo), +2 (si hace calor y está inactivo) o si hace frío, pero realiza actividad) o +3 (si hace calor y además realiza actividad).

Por ejemplo, una unidad de milicianos sitiada (actividad normal, ya que tienen que defenderse, pero poco: los atacantes esperan vencerlos por hambre y sed en vez de por las armas), con Df 2 se queda sin agua en un clima templado. El primer día no pasa nada. El segundo reciben un ataque con At 4. Se tira 1d20 contra 4-2=2 y como saca un 8, no pasa nada. Al día siguiente el ataque se hace con At 5. Al día siguiente con At 6. Y así sucesivamente, hasta que un día reciban su ración normal o mueran.

Los personajes son tratados de una forma ligeramente diferente. Deben hacer un control de constitución (con una bonificación de +5) cada día a partir del segundo, con una penalización de -1, -2 o -3 (como antes) acumulativa cada día a partir del tercero (como antes). Cada vez que fallen un control, reciben un número de heridas (heridas normales, de AD&D, no heridas de Guerra!) igual al número de puntos por los que hayan fallado.

NOTA: si estás utilizando otro sistema para manejar la falta de agua en los personajes (esto es: Dark Sun o Wilderness Survival Guide), puedes utilizarlo en vez de éste.

Se aplican los siguientes modificadores:

- Consumen alimentos ricos en agua: +2

- Criaturas Grandes/Enormes: +1/+2
- Pesa más de lo que es normal en su raza: +1 (sólo personajes)
- Sin comida: -1

### Sin comida.

En general todas las criaturas tienen pueden sobrevivir muchos días sin comida mientras tengan agua. Consideraremos que el tiempo en el que no son necesarios controles es de 5 días. A partir del sexto día, haz un ataque de valor At 10. Cada día a partir del séptimo, haz otro ataque con un +1 acumulativo hasta que reciban comida o mueran.

Para los personajes jugadores has lo mismo, pero realizando un control de constitución (con una bonificación de +5) en vez de un ataque normal, cada día a partir del sexto. Aplica un -1 acumulativo cada día a partir del séptimo.

NOTA: también aquí puedes utilizar otro sistema si lo tienes.