

NARIZ CONTRA NARIZ

Sistema de batallas de Warhammer JdR 2ª Ed.

Ante todo dar las gracias a B.Scot Hoover, por colgar la anterior edición de estas reglas; yo las traduje en un principio para a la 1ªed de Warhammer y ahora me toca modificarlas a esta 2ª ed del juego.

Este sistema es, a mi modo de ver un gran logro, ya que ofrece un sistema flexible y sencillo para resolver batallas multitudinarias sin restar emoción a los roleos de los jugadores, los cuales pueden sentirse parte de la acción general y saber que la batalla no ha sido predeterminada por el master.

Tras varios años de playtesting he de decir que sigue siendo una herramienta útil y versátil, y espero que vosotr@s, masters de Warhammer, también la disfrutéis en vuestras partidas.

Adolfo Mendizabal.

1. Determinar la fuerza de los bandos en la batalla

Este sistema utiliza *Puntos de Fuerza de Tropa (PFT)* que representan la capacidad combativa de una única unidad del ejército (ver tabla 1) y que son modificados por la Tabla de Experiencia.

La suma de todos los PFT que componen el ejército forma los *Puntos de Fuerza de Ejército (PFE)* y es con ellos con los que desarrollaremos la batalla.

Tabla 1 Puntos de Fuerza de Tropa (PFT)

Tipo de Tropa	PFT
Caballería Pesada	8
Caballería media	6
Caballería Ligera	4
Infantería Pesada	5
Infantería Media	4
Infantería Ligera	3
Monstruos / Demonios	4-50
Piqueros / Alabarderos	4
Escaramuceros	2
Arqueros	5
Ballesteros	6
Arcabuceros	8
Maquina de Guerra	15-50
Sacerdote-Hechicero Adepto	4-9
Sacerdote Ungido-Hechicero Maestro	20-30
Sumo Sacerdote-Gran Hechicero	40-60

Experiencia Unidad	PFT Modificadores
Elite	PFT x2
Veteranos	PFT x1,5
Experimentados	PFT Base
Novatos	PFT x0,5
Sin Entrenar	PFT x0,25



2. Determinando el resultado de la batalla

Cada batalla es decidida en turnos que duran 1 hora de “tiempo de juego” (no real). Después el Master de la batalla tira 1D10 por cada bando, teniendo en cuenta los **modificadores de la Tabla 2** y **los de la Estrategia** que cada bando ha elegido para ese turno (*ver estrategias mas adelante*).

Teniendo en cuenta esto el Master compara los resultados finales. El bando que tenga el resultado mayor es considerado el ganador de ese turno de la batalla y el bando con menos resultado, el perdedor.

El Master debe apuntar como va cada bando al final del turno y ver en que estado ha quedado tras el, esto es:

Victoria: Cuando el enemigo ha sido derrotado, huyendo del campo de batalla o al menos completamente eliminado. Esto marca el fin de la batalla.

Ganando: Sacando mas resultado en el dado de 10 tras usar los modificadores. El combate continua.

Nariz contra Nariz: Los dos bandos han empatado en las tiradas del dado modificadas y se esfuerzan por imponerse el uno al otro. La batalla continua.

Perdiendo: Sacando menor resultado el turno de batalla. Continúa la Batalla.

Derrota: Tu ejercito ha huido o se esfuerza por agarrarse las tripas... es el fin de la batalla.

Tabla 2 Modificadores a la tirada de dado

<i>Situacion</i>	<i>Modificadores</i>
<i>Numero Superior</i>	
2 a 1	+1
3 a 1	+2
4 a 1	+3
5 a 1	+4
Int del Comandante Superior a la del Comandante enemigo	+1
El Capitán Tiene/No tiene Sab. Académica (Estrategia/Tácticas)	+1/-1
<i>Las Tropas Inspiran</i>	
Miedo	-2
Terror	-3
<i>Tropas sujetas a</i>	
Estupidez	-1
Inestabilidad	-1



Aclaraciones sobre la Tabla 1 y la tabla 2

Las *unidades Ligeras, Medias o Pesadas* dependen sobretodo del tipo de armadura que usen (caballería y infantería) como del tipo de armamento que tengan; así una unidad de Caballeros Pantera será “Caballería Pesada” y una unidad de nórdicos con escudo y armadura de pieles “Infantería ligera”.

En cuanto a la tabla 2...

- Es cosa del Master calcular según su criterio la *proporción de tropas* de uno y otro ejército.
- Algunas tropas podrían inspirar *miedo o terror* al ejército contrario (por medio de hechizos / artefactos o simplemente por su naturaleza (un gigante, Ogros... etc) igualmente algunas criaturas o unidades victimas de un hechizo podrían estar sujetas a “*estupidez*”(Trolls por ejemplo), lo que limitaría su efectividad táctica. Las tropas sujetas a “*Inestabilidad*” serán aquellas que dependan de una mente superior para funcionar y/o de ciertas condiciones mágicas (Demonios, Muertos vivientes... etc)

3. Estrategias de Batalla

Estas son acciones que el General de cada ejército ha de declarar al Master al principio de un nuevo turno de batalla y que afectan a la tirada del dado que decide quien gana o pierde ese turno de batalla.

Ataque desesperado: El ejército que use esta estrategia *automáticamente* pierde al final del turno 10 PFE aunque gane el turno de batalla. *Esta estrategia da un +1 a la tirada de dado.*

Retirada: Si se elige esta estrategia se considera que el ejército contrario gana la batalla y *no se contabilizan bajas en el ejército que se retira ese turno.*

Parlamentar: Para que esta estrategia de resultado ha de usarse antes de entrar en la batalla propiamente dicha y ha de ser aceptada por ambos bandos (lógicamente). Es cosa de roleo entre los representantes que se dirijan a parlamentar entre los dos ejércitos.

Emboscada: Pillar al enemigo por sorpresa. Esta estrategia solo es posible en el primer turno de la batalla y solo por el bando que estaba previamente en el campo de batalla (defendiendo). Esta estrategia proporciona un *+4 a la tirada del dado*. Opcionalmente el Master puede considerar que el terreno o el plan de un ejército ha de dar mas o menos bonus, y se ha de tener en cuenta las precauciones que el bando contrario pudiese tomar.

Carga! Las tropas cargan vociferantes contra el enemigo. Esta estrategia da un *+2 a la tirada del dado*. *Si la caballería esta metida en la carga añade un +1 adicional*. *Si las tropas que defienden tienen unidades de piqueros o alabarderos el bonus de carga es anulado*. Una carga solo puede ser ordenada *una vez* por batalla. Esta estrategia no es posible en terrenos difíciles como bosques densos, pantanos, colinas... etc.

Hostigar el flanco: Unidades del ejército hostigan el flanco con ataques relámpago. Solo es posible sacando con éxito una tirada de *Mando* del capitán del ejército. Esta estrategia da un +1 a la tirada del dado y añade 10 PFT al total de las bajas causadas al perdedor del turno (sea cual sea el bando perdedor). *Si el ejército cuenta con Escaramuzadores, la tirada de Mando se hace con + 10.*

Finta: Consiste en tentar al ejército enemigo con una o unas unidades para que ataque demasiado pronto a esas unidades, dejando partes en su defensa mal cubiertas. Solo es posible pasando con éxito una tirada de *Mando* del capitán y da un +1 a la tirada del dado.

4. Bajas del turno de batalla.

Para determinar las bajas que el perdedor del turno ha sufrido, compara la diferencia que halla entre las tiradas del dado de 10 modificadas entre los dos ejércitos. Multiplica esta diferencia por 2 y añade cualquier modificados a las bajas por estrategia. El resultado será la pérdida de **PFE** (Puntos de Fuerza del Ejército) del bando perdedor. El bando ganador (el que tras tirar el dado y modificar la tirada saco mas) solo pierde la diferencia.

Diferencia de las tiradas x2 +/- Modificadores por Estrategia

El 50% de esas bajas son consideradas muertos o agonizantes, el resto solamente heridos graves, inconscientes o desertores.



5. Acciones de los Jugadores durante la Batalla.

El Master debería describir la batalla sin informar a los jugadores de las tiradas y tal, así es más divertido. Cada jugador que participa en la batalla describe su participación en su roleo antes de determinar el fin del turno de batalla y en función de su comportamiento se determinara que le sucede en su roleo.

Los jugadores se podrán comportar de estas formas:

Valeroso: El pj lucha valientemente en primera línea de cuerpo a cuerpo y generalmente con un comportamiento heroico (o suicida...) Este modo es el más peligroso pero es el que mas gloria da...

Manteniendo su posición: El pj no lucha con especial coraje o cobardía, solo quiere matar al enemigo sin correr riesgos excesivos.

En retaguardia: El pj intenta estar bien atrás de la primera línea de batalla y generalmente solo intenta salvarse a si mismo. Esto puede ser considerado un deshonor en muchos casos, especialmente si es un hombre de armas.

Desertando: El pj aprovechara la primera oportunidad que tenga para escapar del combate. El jugador seria considerado un desertor y un cobarde. Solo si el pj esta severamente herido se entendería este comportamiento.

El turno de los PJ en la batalla

Después de que el Master haya determinado los resultados de ambos bandos de la batalla (con 1D10 y los modificadores) y tenga los turnos de combate individuales de los jugadores implicados en la batalla, compara estos turnos con la *Tabla 3*, la cual te indicara un nº en función del comportamiento de cada pj. Coge ese nº y ve a la *Tabla 4*, en la que tiras 1D6 para determinar que le sucede a ese jugador.

Tabla 3

Resultado del Ejercito

<i>Comportamiento pj</i>	<i>Victoria</i>	<i>Ganando</i>	<i>Nariz contra nariz</i>	<i>Perdiendo</i>	<i>Derrota</i>
<i>Valeroso</i>	1	2	2	5	8
<i>En su posicion</i>	1	3	3	6	9
<i>En retaguardia</i>	4	4	4	7	10
<i>Desertando</i>	10	10	10	10	10

Tabla 4

Resultado de la tabla 3

1D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2-7 1H	1-6 1H	1-3 1H	N	1-6 1H	1-3 1H	N	1GC	1C	1C
2	2-7 1H	1-6 1H	1-3 2H	N	1-6 1H	1-3	N	1GC	1GC	ROD
3	2-7 1H	1-6 1H	1-3 2H	N	1-6 1H	1-3	1	3H ESC	ROD	
4	2-12 1H	1-6 1H	1-3 2H	1	1-6 2H	1-3 1H	1	ROD ESC	2H	2H ESC
5	2-12 1H	1-6 1H	1-3 1GC	1	1-5 1H	1-3	1	1GC ESC	1C ESC	ESC
6	2-20 1GC	1-6 1C	1-3 1GC	1	1-6 1C	1-3 1C	1	ESC	ESC	ESC

Explicacion de tabla 4

Nº : *Este es el nº de enemigos comunes matados en el corazón del combate. Cada enemigo matado da 5 px (puntos de experiencia)*

H: *El pj es herido. Recibe uno o más ataques de 1D10+3 de daño, aplicando después su BR y Armadura*

C: *el pj se ve implicado en **combate personal** contra un enemigo equivalente a su propio nivel de habilidad (hay que rolearlo, y es un combate normal)*

GC: *el pj se ve envuelto en un **Gran Combate**. Ya sea contra alguien superior a el, contra varios enemigos de nivel inferior o contra algo especial (un gigante por ejplo)*

N: *No sucede nada especial, es posible que la vorágine de la batalla le haya empujado hacia el interior de sus líneas o fuera del combate*

ESC: *El pj escapa de la batalla o deserta*

ROD: El pj es **rodeado** por una masa de tropas enemigas. El jugador puede elegir si rendirse o decide luchar (y morir muy probablemente), en cuyo caso tirara en la **columna 8** todo el rato hasta que salga un resultado **ESC** (escapa), lo que significaría que el pj se abre camino a sangre y fuego entre las líneas enemigas. Esto da 50 px al personaje.

El ejemplo que no podía faltar...

Se prepara una batalla entre Orcos de las Montañas Grises y Un ejército mercenario. Para ello los mercenarios han llevado 3 unidades de soldados (1 de Caballería Pesada, 1 Infantería Media y 1 de arcabuceros) por un total de 20 PFE. Todos son “*Experimentados*” así que los PFE se quedan igual. En el ejercito hay 3 pj’s: Otto, un mercenario humano, Black, un matatrolls, y Edna, una gentil iniciada de Shallya.

Los Orcos han llevado a la batalla a tres bandas de Infantería Media y una unidad de Orcos Negros (Infantería Pesada) por un total de 20 PFE, todos con nivel “*Experimentado*”, así que los PFE se quedan tal cual.

Los dos ejércitos se juntan en un claro y nadie se va a poner a Parlamentar, así que la batalla empieza inmediatamente. El capitán mercenario decide “*Cargar*” contra los pieles verdes que están cruzando lentamente el prado. Otto buscando gloria (y promoción) decide luchar en 1ª línea (*Valeroso*). Black el enano, odia a todos los pieles verdes y carga salvajemente (*Valeroso*), mientras que Edna se mantendrá en ultima línea de batalla, para atender a los heridos (*En retaguardia*).

El Master tira 1D10 por cada bando, y saca 5 para los mercenarios, que modificado por la carga queda en un 8. Los orcos sacan un triste 2 y son cogidos mal preparados por los mercenarios.

En este punto, los mercenarios son considerados “*ganadores*” de este turno y los Orcos “*Perdedores*” del 1er turno de batalla.

Las bajas de los Orcos son 12 PFE ($8-2=6 \times 2 = 12$) y los mercenarios solo pierden 6 PFE ($8 - 2 = 6$) por ser los ganadores del turno de batalla.

Ahora es el turno de ver que pasa con los jugadores implicados...

Otto actuaba valerosamente, mira en la Tabla 2, y como su ejercito es vencedor, usara la columna 2 para le tirada de la Tabla 3. Tira en la Tabla 3, columna 2, y saca con 1D6 un resultado de 6. Por tanto el ha ayudado a matar a 4 (entre 1 y 6, según la tabla) Orcos en el corazón de la batalla.

El además se encuentra con un Orco Negro solitario que lucha en combate singular contra el (jugando el combate)

Black, el enano, usa la misma columna que Otto (la 2) por actuar igualmente valeroso. El tira en la Tabla 3 y saca un 2. El ha matado a 5 pieles verdes y ha recibido 2 golpes de 1D10+3 de daño.

Finalmente Edna usa la columna 4 (por estar en retaguardia) y saca un 5 en la Tabla 3. Ella ha matado a un Orco solitario, que probablemente estaba herido.

Ha terminado la 1ª hora de la batalla. Empieza el 2º turno de batalla...

