

Sistema de Guerra 2.0

#Sistema de Polito inspirado en Companion Set

Como Funciona

Todo cuerpo de tropas (llamado "Fuerza") es otorgado un rating según su calidad. Cuando el combate ocurre, este rating es modificado según las condiciones de combate.

Cada lado después rueda un d100 y añade el modificador de batalla. El rol más alto es el que gana.

Cuatro pasos:

1. Calcular el Rating de las Fuerzas (RF)
2. Encontrar la Clase de la Fuerza
3. Calcular el Rating de Batalla (RB)
4. Determinar los resultados de combate

La persona que lidera una fuerza es llamada un "líder", el cual es ayudado por sus "oficiales", los cuales terminan controlando a nivel micro las "tropas".

Para este sistema, en general se ven las cosas desde el punto de vista del líder y no del oficial.

Paso 1: Calcular el Rating de las Fuerzas (RF)

Esto incluye un total de 4 factores: Liderazgo, Experiencia, Entrenamiento y Equipamiento. A esto se le puede sumar un 5to factor que es el de "Fuerzas especiales".

1. **Liderazgo:** Nivel de el líder de la fuerza, agregarle los modificadores de Inteligencia, Wisdom y Carisma

$$\text{Liderazgo} = \text{Nivel.Lider} + INT + SAB + CAR$$

2. **Experiencia:** Encontrar el promedio de los niveles de los oficiales en la Fuerza, sin contar el nivel del líder, y multiplicarlo por 3. Importante destacar que una fuerza tiene que tener un oficial por 40 tropas. Si no hay personas específicas se asigna una tropa random y se toma sus estadísticas para determinar el oficial. Siguiendo con el calculo, hay que encontrar el nivel promedio de las tropas, duplicarlo, y sumarlo al total. Añadir 1 por cada victoria que haya visto la Fuerza y restarle 1 por cada derrota que haya vivido

$$\text{Experiencia} = \text{Prom}(\text{Oficiales})x3 + \text{Prom}(\text{Tropas})x2 + 1xV - 1xD$$

3. **Entrenamiento:** 1 punto por cada semana entrenada al año. Agregarle otro punto por cada semana en la que el líder los acompañó en su entrenamiento. Finalmente agregar 1 punto por cada mes en las que las tropas estuvieron fuera de su ubicación original.

$$Entrenamiento = 1xSemEntrenada + 1xSemLider + 1MesFuera$$

4. **Equipamiento:** El valor base es 5, 10 o 15, dependiendo de la calidad de los objetos. Usar 5 si las armas son "promedio", 10 si son "buenas" o 15 si son "excelentes". Añadir 5 más si las tropas están armadas con un arma de igual calidad que la primera. Añadir 5 más si el promedio del AC es igual o mayor a 15.

$$Equipamiento : (5, 10, 15)[Calidad] + 5x2daArma + 5xAC15$$

Con todos los bonus calculados, queda sumarlos para encontrar el Rating de la Fuerza (RF).

$$RF = Lid + Exp + Ent + Equi$$

Parte 2: Clase de la Fuerza

RF	Clase Correspondiente
0-20	Enclenques
21-35	Pobres
36-55	Bajo el Promedio
56-70	Suficiente
71-80	Promedio
81-100	Buena
101-123	Excelente
126+	Elite

Paso 3: Calcular el Rating de Batalla (RB)

En este paso es necesario dividir el RF en 10. El resultado de esto corresponderán al bonus que se otorgará por cumplir las siguientes características.

El Rating de Batalla (RB) total es la suma de estos bonus más el RF.

Montadas:

1. 20% o más está montado
2. 50% o más está montado

Rango:

3. 20% o más atacar con rango

- 4. 50% o más atacar con rango

Mágico:

- 5. 1% Está equipado con objetos mágicos
- 6. 20% Está equipado con objetos mágicos
- 7. 100% Está equipado con objetos mágicos

Hechizos:

- 8. 5% Puede castear hechizos
- 9. 30% Puede castear hechizos

Volar:

- 10. 1% Puede volar
- 11. 20% Puede volar

Por ejemplo, si el RF que se obtiene en pasos anteriores corresponde a 70, el bonus para el cálculo de RB será de 7. En este caso si tengo por ejemplo, solamente a un 20% del ejercito montado y a ningún otro bonus más, el RB será de $70+7=77$, en el caso de que el 50% estuviera montado, se logran capturar los dos bonus y el RB pasaría a 84.

Dividiendo una Fuerza: Bajo este sistema, si dos ejércitos se enfrentan, estos tienen que tener la misma cantidad de unidades. Es decir, si uno de los ejércitos divide su Fuerza en 5, queda con 5 unidades y el otro ejercito tendrá que hacer lo mismo para calcular el resultado de la batalla.

Esto no implica que se tenga que dividir en partes iguales. Una fuerza de 1000 se puede dividir entre 100, 200, 300 y 400 y no habría problema.

En el caso de que se dividan los ejércitos, todos conservarán su RB original. Es decir, en el ejemplo anterior las 4 unidades de la Fuerza tendrán 84 de RB, independiente de su número.

Paso 4: Determinar resultados de combate

Ahora se añaden todos los modificadores específicos a la batalla.

- 1. **Ratio entre tropas:** Aquí es cuando entra en ecuación el número de tropas, pero se mide en los ratios entre los ejércitos. Si un ejercito es al menos el doble que otro, ganará una bonificación por esto. Los modificadores se pueden ver en la siguiente tabla

Ratio	Modificador
1.5	+15
2	+30
3	+45
4	+60

Ratio	Modificador
5	+70
6	+80
7	+90
8	+100

2. Moral:

1. +10 si están en territorio aliado y conocido
2. +10 si han vencido a su enemigo antes
3. +10 si la Clase de la Fuerza es 2 niveles superior
4. +30 si atacan a un enemigo que estaba avanzando
5. -10 si cualquier Fuerza o Unidad aliada se ha retirado o dado por vencido

3. Terreno:

1. +20 si están más arriba que el oponente
2. +20 si se ataca de noche y toda la Fuerza o Unidad tiene forma de ver de noche
3. -20 si la caballería o tropas montadas combaten en montañas, o fuertes
4. -20 si la Fuerza combate en lodo
5. -10 si se combate en tierra débil (nieve o arena)
6. +10 si se defiende manteniendo una posición
7. +50 si se defiende un pasaje angosto
8. +40 si se defiende y el atacante tiene que pasar aguas profundas
9. +20 si se defiende en montañas, colinas, terreno difícil o si se cubren con una muralla
10. +50 si se defiende en un fuerte

4. Fatiga:

1. -10 si la Fuerza está moderadamente fatigada
2. -30 si la Fuerza o Unidad está seriamente fatigada

Resultados

Después de agregar los modificadores correspondientes al RB se tira un d100 y se suman los resultados. El que tenga el resultado más grande gana.

Interpretar resultados de batalla

- **Bajas:** Cuando se saca las bajas, hay que considerar la mitad de las bajas como muertas y la otra mitad como heridas. Para considerar las siguientes batallas, considerar a ambos como fuera del combate. Las unidades solamente heridas pueden regresar a las siguientes guerra.

- **Fatiga:** Las tropas "fatigadas" van a estar fuera de combate por una semana, y las que están "seriamente fatigadas" tendrán que esperar una semana para pasar a estar simplemente "fatigada" y después esperar una semana.
- **Localización:** Es deber del DM ajustar cuales van a ser las distancias abarcadas y peleadas por las Fuerzas. Si no se puede llegar a una conclusión clara, ocupar 1km como referencia.
- **Asedio:** Si las fuerzas defensoras se encuentran dentro de una fortaleza o edificio en el cual se puedan asentar y NO SALEN, obtienen los siguientes bonus:
 - Para calcular el bonus por ratio, cada tropa de la Fuerza defensiva cuenta por 4.
 - Resultados de Retirada o Derrota son ignorados por el defensor
 - Todas las bajas del defensor son reducidas a la mitad.
 - Los atacantes ganan +5 por cada semana que ocupa en la que la Fuerza defensiva esté dentro de la fortaleza
 - En caso de no tener suficiente producción de comida dentro de esta fortaleza, la unidad defensiva va a empezar a perder 10% de su cantidad de tropas cada semana.

Tabla de Resultados

La siguiente tabla muestra todos los resultados empíricos que sufren la Fuerzas luego de la batalla según la diferencia del resultado en los dados más el RB y los bonus.

Diferencia	Bajas (Ganador:Perdedor)	Fatiga (Ganador:Perdedor)	Localización (Ganador:Perdedor)
1-8	0%:10%	N:N	F:R
9-15	0%:20%	N:N	F:R
16-25	10%:20%	N:M	F:R
26-30	10%:30%	N:M	F:R
31-40	20%:40%	M:S	F:R
41-50	0%:30%	N:S	F:R
51-65	20%:50%	M:S	F:R
66-80	30%:60%	M:S	F:R
81-90	10%:50%	N:S	F:R
91-100	0%:30%	N:D	F:D
101-120	20%:70%	N:D	F:D
121-150	10%:50%	N:D	F:D
151+	10%:100%	N:-	F:-

Términos

- N: Nada de Fatiga
- M: Fatiga simple
- S: Fatiga severa
- D: Derrota, la Fuerza o Unidad deja de existir como tal
- R: Retirada
- F: Avanzan

Elementos Opcionales

1. **Tácticas:** La siguiente tabla muestra las opciones que pueden tomar los lideres que sea más específico. En la tabla, el primer "Elemento" es el del lado A y el segundo es el del lado B. Es decir, si el primer lado escoge "Atacar+" y el segundo solo Atacar, el primero recibe B2 y el segundo pierde 20 RB

Lados	Atacar+	Atacar	Rodear	Trampa	Mantener	Retirarse
Atacar+	B2:B2	B2:-20	B1:+10	+20:B2	-25:B2	B3:+20
Atacar	-20:B2	B1:B1	-10:B1	+10:B1	B-1:-	B2:+10
Rodear	+10:B1	B1:-10	N	-20:B-1	B2:+20	B-1:+10
Trampa	B2:+20	B1:+10	B-1:-20	N	B-1:-20	B1:B1
Mantener	B2:-25	-:B-1	+20:B2	-20:B-1	N	N
Retirarse	+20:B3	+10:B2	+10:B-1	B1:B1	N	N

2. **Piedad:** Después de que una pelea haya terminado, el ganador de la batalla podrá mostrar piedad contra su enemigo. Esto deberá ser anunciado antes de que las bajas sean reveladas. Cuando se muestra Piedad se aplican las siguientes bonificaciones:
 1. Las bajas del perdedor fueron cortadas a la mitad
 2. Todos los heridos podrán recuperarse
 3. Si el perdedor vuelve a pelear contra el ganador, durante 1 año, se le aplica una penalización de -20 al RB
3. **Acciones de jugadores:** Las acciones de los jugadores podrán afectar el resultado de la batalla:
 1. **Información:** La información de la batalla tiene que ser enterada por el lider de la Fuerza antes que empiece la batalla
 1. +50 si se tiene el plan detallado o con un espía
 2. +20 si se tiene buen reconocimiento del plan (Horas de reportajes)
 3. +10 si se tiene algo de información (No hay detalle)
 4. -25 si es información falsa

2. **Pérdida de Líder:**

1. +30 si el líder ha sido removido
2. +10 si un oficial ha sido removido

3. **Acciones Heroicas:** Solo los personajes jugables pueden completar acciones heroicas. Estas acciones tienen que ser visible para al menos 10% de la Fuerza y el acto tiene que ser riesgoso. Determinar si es una acción heroica o no depende del DM.

1. +50 por acción heroica
2. -50 si falla la acción heroica