

Batalhas

Regras para Combates entre Exercitos



Lamazuus

Batalhas entre Exércitos

Na Era Hiboriana, uma força militar coesa era tudo o que as nações possuíam para manterem-se livres dos conquistadores. Um exército poderoso era o maior bem que uma nação podia possuir, pois através dele seriam capazes de conquistarem tanto territórios quanto respeito. Veremos agora como resolver situações de Batalhas entre grandes exércitos.

Antes de resolvermos as batalhas propriamente ditas, precisamos distinguir alguns fatores importantes, que envolvem a composição de cada exército.

É tido que cada tropa possui um número médio integrantes. Esse número, obviamente, pode estar dividido em uma ramificação maior – a qual nos indica quais são os tipos de forças de guerra que compõem cada exército.

Tomaremos, a partir de agora, um atributo que caracteriza, de forma geral, qualquer exército: o **Poder de Guerra**.

O Poder de Guerra (PG) determina o quão forte é um exército e deve ser usado como comparativo entre dois exércitos diferentes, a fim de observar-se qual possui maior probabilidade de vitória, em caso de confronto.

Em termos de regras, cada 100 homens de uma tropa equivalem a pontos de Poder de Guerra.

Entretanto, existem diferentes aglomerados de guerreiros dentro de uma tropa. Assim, o valor dos pontos de Poder de Guerra tem equivalência diferente para cada tipo de tropa. Então cada 100 indivíduos da Infantaria Normal, por exemplo, significarão 1 PG. Já 100 homens de Infantaria Pesada irão acrescentar 2 PGs. Veja agora alguns dos tipos de tropas que podem compor seu exército:

Infantaria Normal: são os combatentes mais habituais dentro de um exército. São, em geral, guerreiros equipados com armas médias (entenda-se por arma média qualquer tipo de arma que cause até 1d8 de dano, no máximo) que combatem à pé. Muitas vezes são compostos por mercenários contratados. PG=1

Infantaria Pesada: é composta por guerreiros melhor armados (com armas que causem 1d10 ou mais de dano) e protegidos por armaduras pesadas (geralmente, com IP igual ou superior a 4). PG=2

Infantaria Irregular: composta por homens ainda em treinamento ou armados com armas desaconselháveis para uma guerra (tridentes, bastões, foices, etc). São, em geral, combatentes inexperientes. PG=1

Piqueiros: infantas especiais, equipados com longas lanças de guerra e, geralmente, com escudos grandes (de corpo inteiro). PG=2

Cavalaria Normal: homens cavalgando montarias de guerra, porém ambos sem proteção (ou com proteção leve). Carregam armas simples (dano máximo de 1d10). PG=3

Cavalaria Pesada: cavaleiros e cavalos trajando pesadas armaduras de batalha (IP mínimo 5) e portando armamento como lanças, espadas e machados de batalha (dano igual ou superior a 2d6). PG=5

Arqueiros Normais: guerreiros treinados exclusivamente para o uso do arco e flecha (ou besta) durante as batalhas. Geralmente carregam arcos longos, bestas leves e possuem espadas curtas para defesa corpo-a-corpo. PG=2

Arqueiros Especialistas: unidade avançada de arqueiros, constituída de arqueiros à cavalo, com armaduras pesadas ou armados com arcos de guerra e/ou bestas pesadas. PG=3

Balistas/Catapultas/Ariete: máquinas de guerra com propósito específico.

O exército de Khaz-Szas, um escravista que percorre o reino de Kush em busca de novos prisioneiros, é composto por cerca de 400 homens, sendo que 200 são cavaleiros, sem armadura e carregando cimitarras. Outros 200 são nômades das tribos negras do interior das florestas kushitas, que se unirão a Khaz em seu negócio. Estes homens são guerreiros selvagem, que lutam com longas lanças de madeira e ponta de pedra, além de escudos enormes, em forma de prancha, repletos de desenhos tribais.

Esse exército possui um total de 10 pontos de Poder de Guerra (200 cavaleiros: 6 pontos, 200 piqueiros: 4 pontos, 6+4=10).

Muito bem, agora já temos o esquema de nosso exército formado. Depois de apurarmos a quantidades de soldados (e consequentemente o Poder de Guerra) dele, devemos atentar-nos a outros fatores que influenciam o comportamento das tropas na batalhas. Tais como Moral, Comando e Estratégia.

Moral

A moral pode afetar seriamente o desempenho das tropas durante o combate. Um exército que esteja muito confiante em sua vitória certamente lutará com muito mais empenho que seus inimigos que estão desolados com a morte do Rei, por exemplo.

Em termos de jogo, o estado da moral geral do exército irá alterar o Poder de Guerra do mesmo. Essas alterações ocorrerão conforme um emaranhado de situações que podem mexer com a auto-estima dos soldados. Quando cada tropa do seu exército estiver realizando seus ataques independentes, e por alguma razão a moral do exército foi afetada, então isso será refletido no desempenho do homens durante a batalha. Considere que cada 1 ponto concedido pela Moral equivale a um bônus de +10% para o ataque dela, assim como cada -1 ponto é igual a uma penalidade de -10%.

Dessa forma, um aumento de +4 em Moral valerá um bônus de +40% que deverá ser somado ao valor de Ataque da tropa. Bem como a queda de -7 em Moral será tratado como uma penalidade de -70%, por exemplo.

Observe que, caso a Moral esteja tão baixa que a penalidade aplicada reduza o Ataque das tropas a um valor inferior a 0%, isso será interpretado como uma desmotivação generalizada, o que fará o exército desistir de combater antes mesmo início da batalha ou causar a rendição dos soldados antes do término da mesma.

Seguem, agora, uma lista com os tópicos básicos que causam mudança no PG da tropa. Cada item oferece um bônus ou penalidade que deverá ser incorporado ao PG do exército (note que os acontecimentos podem e são cumulativos).

Comandante

O líder de uma tropa exerce severa influência sobre ela. Geralmente, este líder é um guerreiro mais poderoso que pode, ou não, estar lutando junto do seu exército (no caso de estar, considere como uma situação de Unidade Especial, vista mais adiante).

Entre outras tarefas, o comandante é responsável pela condução das tropas e divisão dos postos de comando. Podem haver sub-comandantes que exercem controle sobre uma determinada parte das tropas (Chefe da Cavalaria, por exemplo) e passarão a agir como líderes desta falange, sendo capazes de usarem alguns artifícios idênticos ao do dirigente superior, a quem ainda devem reportar suas táticas e sugestões para receber a aprovação necessária.

Um chefe militar pode elevar a motivação de seus guerreiros para a batalha. Isso deve ser feito através de um Teste da sua perícia Liderança (ou puramente através do role-play). O método que ele utilizará para elevar a moral de seus homens pode variar muito, desde gritos de guerra, discursar antes da batalha, contar histórias, torturar alguns

prisioneiros, oferecer recompensas em dinheiro, etc.

Em termos de regras, um sucesso em um Teste de Liderança irá acrescentar um bônus de +1 PG para o exército, um acerto crítico aumentará em +2 e uma falha diminuirá em -1.

Importante: só é possível tentar elevar a moral do exército UMA vez antes da cada batalha.

Algumas falhas seguidas nos testes, ou atitudes tomadas pelo comandante que conduziram seu exército de maneira desastrosa e proporcionaram-lhe muitas baixas ou derrotas contínuas, significam que o líder está perdendo seu prestígio e sua autoridade. Nesse momento, os soldados começam a tramar contra ele ou ainda abandoná-lo.

O mais importante, entretanto, é que o general tenha em mente a psicologia comum de seus soldados: eles resistirão, enquanto estiverem cercados; eles lutarão desesperadamente, enquanto estão sendo forçados; eles seguirão o general quando entrando em situações perigosas.

Estrategia

O dirigente militar ainda pode elaborar estratégias de combate que permitam que ele encontre um método de explorar ainda mais as forças de suas tropas e torná-las mais eficazes.

Desenvolverem uma tática de guerra não é uma tarefa tão fácil quanto parece: é certo que muitos exércitos cujos comandantes menos experientes utilizam estratégias conhecidas e há muito tempo elaboradas, que se tornaram famosas e agora são empregadas sem medição de conseqüências. Assim, para muitos destes generais, a escolha pelos métodos tradicionais de combate pode, em certas ocasiões, levá-los à derrota. Pois, um inimigo pode antecipar movimentos e desenvolver uma posição de defesa vantajosa contra aquela referida tática, ou ainda simplesmente o comandante inimigo elaborou um sistema de combate tão complexo que desequilibra totalmente uma batalha.

O importante para nós, entretanto, é ressaltar um fato apenas: a estratégia NÃO serve para aumentar o Poder de Guerra de um exército, mas sim para encontrar o melhor método que permita que isso aconteça. Em outras palavras, a estratégia militar visa ampliar os pontos de Poder de Guerra e, para isso, ela procura encontrar uma forma eficaz de fazê-lo.

A tática usada pode variar muito em termos de retroação: pode diminuir o número de arqueiros que corram risco de vida (note que esta estratégia não está sendo usada para aumentar PG, mas sim garantir a sobrevivência dos arqueiros), encontrar o melhor lugar no terreno para ter vantagem sobre os inimigos (ou seja, encontrar a melhor Posição de Defesa para posicionar as tropas), confundir o exército adversário (separando suas forças e transformando um exército enorme em uma ramificação de diversos pelotões menores e isolados, reduzindo seus PGs), neutralizar unidades especiais, utilizar das condições especiais para seu benefícios, etc.

Expor-se a uma batalha invariavelmente acarretará riscos à sobrevivência das tropas. Portanto, ao pensar a estratégia do combate, o comandante deve estar ciente de que esses riscos existem.

Em operações militares, o terreno é um aliado importante do comandante. Avaliar, corretamente, a situação do inimigo, criando condições favoráveis para a vitória, e analisar os tipos de terreno e distâncias com muito cuidado, são os deveres básicos de um comandante sábio.

Algumas táticas mais comuns incluem o uso de apoio mútuo entre as tropas de infantaria e cavalaria, por exemplo. Em outras palavras, tanto a suas tropas de infantaria quanto suas tropas de cavalaria atacam uma mesma tropa do inimigo. Nesse caso, ambas as suas tropas causarão dano a uma mesma massa inimiga.

Se ambos os lados estiverem usando este tipo de tática, então retorne à questão inicial e pergunte a qual legião inimiga sua tropa estará atacando. Por exemplo, embora os cavaleiros e os infantes estejam lutando juntos em cada um dos dois exércitos, os cavaleiros estão direcionando seus ataques apenas entre si e os infantes também.

Modificadores de Moral

Tropas defendendo o lar: +2

Pessoa do exército importante foi morta: -2

Pessoa importante capturada: +2

Batedores informaram a posição e rumo por onde o inimigo chegará: +1

Batedores ou Espiões foram encontrados mortos: -1

Espiões inimigos penetraram entre as fileiras do exército e levaram informações ao inimigo: -1

Os soldados percebem que a derrota parece iminente: -3

Encontrados muitos soldados que haviam sido aprisionados que tornaram vítimas de atrocidades (enforcamento, esquartejamento, crucificação): -1

Comandante oferece um acréscimo para o pagamento (funciona apenas com tropas de mercenários contratados): +1

Comandante atrasa pagamento para os mercenários: -1 (por dia).

O líder do exército é considerado um herói por seus soldados: +2

O líder do exército inimigo é alguém lendário: -2

O comandante é arrogante e destrata as tropas: -2

Rumores ou superstições estão amedrontando os soldados: -1

Lutar contra o mesmo inimigo mais de uma vez: +1 (se venceu antes), -2 (se foi derrotado).

Lutar contra um inimigo cuja maior parcela do exército possui rixa natural (exemplo: cimérios combatendo vanires): +1

Posicao de Defesa

Na Era Hiboriana eram muito comum as grandes cidades serem guarnecidas por numerosas milícias e fortificadas por altas muralhas. Dessa forma, caso alguma tropa inimiga desejasse atacar a cidade, a guarda local poderia lutar com certa vantagem contra seus inimigos. Talento militar e bravura eram qualidades muito prezadas na época, de modo que muitos povos viam com grande prazer qualquer oportunidade de guerrear. Assim como na Idade Média, a melhor forma de ataque era a defesa, afinal, quem se achava sitiado em um bom forte ou castelo dispunha de muito mais recursos que seus agressores.

Dessa posição vantajosa em que ficavam, os defensores antecipavam a chegada do inimigo e preparavam-se para recebê-lo (com chuvas de flechas ou banhos de alcatrão fervente). Os atacantes precisavam ter uma grande disposição, não apenas para enfrentar essas formalidades de recepção, como também para fazer muita força para arrombar os portões. Isso era feito através do aríete, um grande tronco de madeira reforça na ponta dianteira, a qual era lançada contra as portas até botá-las abaixo. E a catapulta, arma de arremesso que lançava blocos de pedra com violência, também exigia bastante trabalho para ser armada. A torre de madeira, uma espécie de torre sobre rodas construída com troncos leves, não requeria tanto esforço e permitia atacar a muralha de longe, mas tinha um inconveniente sério: pegava fogo com facilidade (e uma valente guarnição acabava sendo cremada antes de conseguir escapar).

Durante um cerco, a população do interior das muralhas se desdobrava em providências. Carpinteiros montavam cobertas protetoras e erguiam paliçadas para os arqueiros; os ferreiros não paravam um instante, forjando flechas para os arcos e setas para as bestas; até na cozinha a agitação era incessante, onde se ferviam o alcatrão e azeite para lançar sobre os atacantes. Os atacantes avançavam, tentando se protegerem com manteletes (uma espécie de escudo muito grande de madeira, preso ao chão, que servia para proteger um pequeno número de arqueiros que tentavam revidar o ataque) ou galgando as muralhas por meio de escadas.

Para a regra de combate entre exércitos, consideraremos que esse recurso favorece o exército que mantém-se protegido atrás da segurança das muralhas, no alto de uma montanha ou mesmo usando as casas de uma aldeia para protegerem-se das flechas inimigas, um bônus em seus pontos de Poder de Guerra. Esses pontos extras devem ser somados ao valor total de PGs do exército antes da batalha e levados em conta conforme cada situação. Veja alguns exemplos de bônus cedidos por cada posição de defesa em que a tropa possa estar:

O exército de Khaz-Szas, cujo Poder de Guerra sabemos que é igual a 10, ocupou um forte militar coríntio e, agora, prepara-se para receber um exército inimigo de soldados coríntios que retornaram com reforços e rapidamente proximam-se pelo leste. Embora o Poder de Guerra das tropas de Coríntia (PG=14) ser superior ao do exército de Khaz, o escravista está com sorte, pois mantendo seus homens dentro do forte, terá uma vantagem defensiva contra seus agressores e tornará a equilibrada (o PG do seu exército passa para 14, graças ao bônus de +4 concedido pelo fato de estar ocupando um forte).

Situacoes Especiais

Em um confronto entre dois exércitos, podem estar envolvidas certas circunstâncias que devem ser levadas em conta antes da resolução do combate. Entre elas, podemos destacar:

Ataque Surpresa: se o exército conseguir realizar um ataque tão repentino, ao qual o inimigo jamais esperava e não teve tempo para preparar-se adequadamente, proporcione uma penalidade de -5 pontos de Poder de Guerra para o inimigo que foi atacado.

Surpresa parcial: caso a situação acima ocorra, mas o inimigo esteja de sobreaviso ou aguardando qualquer possibilidade de ataque que pudesse ocorrer, mas mesmo assim seu exército surgiu repentinamente e atacou, penalize o exército inimigo em -2 pontos de Poder de Guerra.

Fadiga da Tropa: os homens estão andando há horas ou recentemente (a menos de um dia) participaram de um outro combate em massa, isso reduzirá deles seu desempenho durante a batalha. Trate isso como uma penalidade de -3 pontos de Poder de Guerra para a tropa.

Vendaval: ventos fortes podem ser empecilhos terríveis durante uma batalha no que se refere a disparo de flechas e setas. Correntes de ventos anormais alteram o curso ou diminuem a potência dos disparos e enfraquecem o poder de combate dos arqueiros. Neste tipo de circunstância, penalize em -5 pontos de Poder de Guerra a tropa de arqueiros.

Tempestade: se uma chuva pesada desaba durante a batalha, os arqueiros sofrerão sérios problemas. Tanto a água quanto o vento atrapalham a viagem das flechas. Considere uma penalidade de -4 pontos de Poder de Guerra para sua tropa de arqueiros.

Sem Provisões ou Suprimentos: os destacamentos são sem comida há um dia ou mais. Suas forças estão se exaurindo. A Moral começa a ser ameaçada, ou, caso o problema não seja resolvida, logo será seriamente reduzida. Considere isso uma penalidade de -3 pontos de Poder de Guerra para a tropa, diminuindo -1 ponto (de PG e de Moral) a cada dia além do primeiro sem comida.

Modificadores de Posicao de Defesa

- Atacantes são obrigado a subirem uma inclinação de terreno, como morros ou escarpas pequenas: +1
- Atacantes são obrigados a subirem uma inclinação mais íngreme, como uma montanha ou dunas de neve: +3
- Defensores protegendo uma passagem estreita (desfiladeiro, ponte ou túnel): +2 a +5
- Exército protegido além de uma trincheira, rio ou fosso : +3
- Exército ocupando uma cidade ou vilarejo: +3
- Defensores ocupando um forte: +4
- Exército ocupando uma cidade murada ou fortaleza: +5
- Defensores ocupando um castelo ou palácio: +7
- Defensores ocupando uma embarcação grande: +3
- Exército protegido por manteletes: +5 (apenas contra arqueiros)

Atacantes descendo uma montanha: seu exército está em posição desvantajosa, em um vale ou planícies talvez, e o inimigo está atacando furiosamente conforme descem correndo uma montanha ou planalto. Trate esta situação como uma penalidade de -2 pontos de Poder de Guerra para a sua tropa.

Regras Especiais

Reforços: o exército pode receber reforço de outras tropas durante a batalha. Talvez a cavalaria tenha chegado com algum aliado ou algum exército resolveu auxiliá-los na batalha. Neste tipo de caso, some os pontos de PG do exército de reforço à do seu exército, criando um novo e único exercito.

Batedores: são espíões que observam o terreno onde está o inimigo e trazem informações para serem usados contra eles. Geralmente são três ou quatro cavaleiros montados em cavalos velozes que são enviados para observarem, de longe, o avanço do inimigo ou a direção que este está tomando. Caso eles tragam algum dado que possa (a critério do Mestre) ser usado para facilitar a criação de uma estratégia de ataque ou defesa, o Mestre pode conceder um bônus de $+10\%$ a $+30\%$ para a perícia Estratégia do comandante.

Unidades Especiais: Pode haver uma ou mais de uma pessoa importante e com capacidades de combate superiores à de todos os outros integrantes do exército (como o próprio Conan, por exemplo). São guerreiros de extraordinário poder, que sozinho são capazes de derrotarem dezenas de homens. Geralmente, são NPCs ou Personagens de níveis muito altos (acima do 10°). Para cada um destes, trate-o como Unidades Especiais, isto é, ele sozinho equivale a 1 ponto de Poder de Guerra (ao invés de você precisar de 100 homens para formar isso, a sua Unidade Especial concederá tal ponto, pois ela vale por muitos homens em suas fileiras). Em algumas raras ocasiões, essas unidades podem equivaler a 2 PGs, mas somente quando se tratam de seres MUITO poderosos ou guerreiros armados com armas mágicas também muito poderosas.

As porcentagens de ataque das Unidades Especiais são iguais às porcentagens que elas possuem em suas perícias de combate.

No exército de Khaz-Szas, existe um guerreiro chamado Azanan, um dos chefes das tribos de selvagens kushitas que haviam se aliado à Khaz. Azanan é um homem muito forte, com a pele negra e alguns adornos de ossos espalhados pela (principalmente nas orelhas e no nariz). Embora lute com um escudo grande de madeira e uma longa lança de batalha, o kushita é um combatente feroz e imbatível. Khaz, em reconhecimento de sua imponente participação durante as batalhas, nomeou-o para o posto de Vice-Comandante e tornou-o seu braço direito para comandar o exército.

Azanan, por ser um guerreiro muito forte, pode desequilibrar um combate. Por essa razão, ele é tratado como uma Unidade Especial, o que faz com que ele sozinho seja considerado 1 ponto de Poder de Guerra do exército de Khaz. Dessa forma, ao invés da tropa possuir um total de 10 pontos de Poder de Guerra, ela possuirá 11 ($6+4+1=11$) – embora ainda permaneça com a contagem inicial de 200 cavaleiros e 200 piqueiros.

Forças Especiais: são assassinos, sentinelas, curandeiros e espíões, que podem ser usados para missões especiais durante uma guerra. Eles podem engrossar as fileiras das tropas, mas são muito mais úteis realizando os serviços para os quais são tidos como especialistas.

Por exemplos, os assassinos poderiam se sair muito melhor dando cabo do líder do exército inimigo e, conseqüentemente,

deixando-os moralmente abalados para a batalha. Ou mesmo executando os guerreiros de elite do inimigo antes da batalha.

Espíões são essenciais para desvendar os planos futuros do inimigo, o que pode facilitar a elaboração de uma Estratégia para impedi-los. Também podem roubar algum ídolo sagrado ou raptarem alguma pessoa importante, que pode ser usada como item de chantagem.

Guardas de Segurança são importantes para protegerem indivíduos importantes do seu exército de ataques de assassinos ou impedirem que espíões entrem em certos locais (geralmente eles guardam as salas onde ficam os tesouros, escoltam os líderes ou vigiam os prisioneiros).

Clérigos poderiam ser mantido no acampamento, para onde são transportados de volta os feridos na guerra. Eles tratariam de auxiliar seus tratamentos médicos ou elaborar antídotos contra venenos das flechas das tribos dos Reinos Negros.

Experiencia da Tropa

Novatos (20%) são tropas cujos integrantes foram recentemente recrutados ou não possuem nenhuma experiência militar anterior.

Soldados Treinados (30%) são guerreiros formados nas academias bélicas hiborianas, que receberam treinamento necessário para integrarem o exército formal.

Profissionais de Guerra (40%) são soldados mais experientes, que já passaram por várias batalhas e possuem razoáveis conhecimentos militares. Também podem ser mercenários experientes, que costumam cobrar gordos preços para protegerem aldeias ou encorparem legiões.

Especialistas em Combate (50%) tropas compostas por especialistas são muito temidas, pois são compostas por soldados de elite (guerreiros muito habilidosos e com considerável conhecimento sobre as artes bélicas). Especialista são a melhor geração de combates que podem ser encontradas em cada exército.

Veteranos (60%) são soldados mais velhos, geralmente homens bastante idosos, que já lutaram em muitas guerras, possuem largas experiências em campos de batalha e conhecem manobras militares a fundo. Embora seja guerreiros excepcionais, tanto na habilidade com as armas quanto com a formação tática, os veteranos são um pouco desprezados por seus companheiros em batalhas, uma vez que a idade avançada já os priva do mesmo fôlego para combater como possuíam na juventude (considere que uma tropa de veteranos fica com seus PGs correspondentes reduzidos pela metade se houver duas batalhas seguidas em um período menor que três dias de diferença entre ambas).

As tropas podem adquirir mais experiência conforme o tempo em que passaram combatendo entre as falanges militares. A experiência também concedida à tropa inteira, assim como a Moral e funciona da seguinte forma: Observe a quantidade de PGs totais do exército inimigo. Cada 100 PGs equivalem a um bônus de $+10\%$ para Ataque. Assim, quando uma tropa do seu exército arrancar 100 PGs dos inimigos (não é preciso que isso seja obtido em um único confronto, podem ser valores acumulados após várias guerras), ela receberá uma bonificação de $+10\%$ em Ataque.

O Combate

Após determinas os pontos de Poder de Guerra dos exércitos, fazendo um somatório entre todas as tropas envolvidas no combate direto, acrescido das constantes de Moral, Posição de Defesa, Situações e Regras Especiais (se houver necessidade). Isso irá determinar a quantidade de PGs finais de cada exército ao início do confronto.

Uma batalha terrível travar-se-á em segundos nas planícies do Reino de Kush, onde o exército de cavaleiros escravistas de Khaz-Szas, após três dias sendo sitiado por uma tropa de guerreiros coríntios, prepara-se no forte Ghulan-Zar (o qual tomaram da posse dos coríntios há poucos dias, mas os fugitivos retornaram com reforços) para o combate que se seguirá, pois o exército comandado por Galavis, o general coríntio, avança com escadas e aríete contra as paredes do forte.

O exército do escravista possui 400 homens, sendo 200 cavaleiros profissionais e 200 piqueiros novatos, e conta com a ajuda de Azanan, seu vice-comandante. O total de pontos de Poder de Guerra desta tropa é de 11 pontos (6 equivalente aos cavaleiros, 4 aos piqueiros e 1 de Azanan, que conta como uma Unidade Especial).

Já o exército coríntio traz 700 homens, sendo 300 infantes profissionais, 100 arqueiros profissionais e 300 cavaleiros profissionais. O total de pontos de Poder de Guerra desta tropa é de 14 pontos (4 dos infantes, 2 dos arqueiros e 6 dos cavaleiros).

Entretanto, a tropa de Khaz está situada no interior de um forte militar, o que lhe concede um bônus de +4 pontos para o Poder de Guerra de sua tropa. Isso totalizará 15 PGs.

Por outro lado, os batedores coríntios informaram a Galavis que os escravistas enfiados dentro do forte eram um número bem inferior ao dos coríntios. Galavis usou essa informação para motivar as tropas, discursando também sobre os tipos crueldades cometidas dos escravistas. Isso deixou os homens enérgicos para o combate, e elevou a Moral do exército em +1 ponto. Chegando, assim, a um total de 15 PGs.

Segue-se, então, o combate propriamente dito. As regras a partir de agora serão usadas puramente para simplificar ao máximo a resolução da carnificina que ocorrerá no campo de batalha.

A princípio, a Iniciativa é determinada de maneira diferente: o Mestre deve verificar se alguma tropa terá que cruzar algum tipo de barreira natural para atacar a tropa inimiga (aplica-se quando o inimigo está em alguma posição de defesa). Neste caso, considere que a Iniciativa é automaticamente obtida pela tropa que está na posição de defesa.

Se não houver nenhum dos exércitos em uma posição de defesa (uma batalha em campo aberto, talvez), então atacará primeiro a tropa com maior Poder de Guerra. Em último caso, se ocorrer alguma situação especial (como uma ataque surpresa, por exemplo) a tropa que realizou a manobra é que ataca primeiro.

Feito isso, passaremos para a primeira sequência de choque



entre as massas armadas. A partir deste momento, é preciso usar cada tipo de tropa em separado (isso é, cavaleiros agirão em sua vez, infates na sua, arqueiros na deles, etc). O ataque do exército é efetuado da seguinte forma: cada uma das tropas (na ordem que o Mestre preferir ou que o comandante ordenou) desferiu um ataque (anunciado pelo jogador ou pelo Mestre, previamente, contra qual tropa inimiga será feito este ataque). Esse ataque é rolado como uma porcentagem, que está indicada conforme o nível de experiência daquela tropa (não existe acerto crítico). Observe, entretanto, se há alguma diferença provocada pela Moral (veja o parágrafo homônimo para mais detalhes).

Depois do ataque, o dano será imediatamente infligido no exército inimigo (não existe defesa). O dano é calculado assim: pegue o valor de PGs correspondente à tropa que desferiu o ataque e multiplique por 10. O resultado será o número de soldados mortos do inimigo.

Embora muitos homens possam ser perdidos em um único ataque, o Poder de Guerra da tropa só será diminuído com um total de 100 homens perecerem. Antes de atingir este valor, continua-se com o valor original de PG da guarnição (nota: apenas observem que 100 homens mortos irão diminuir o mesmo equivalente em PGs que eles concedem quando são calculados como tropas que engrossam as fileiras de um exército, isso é, se 100 infantes morrem, será perdido 1 PG; mas se 100 cavaleiros pesados morrerem, serão perdidos 5 PGs).

O combate irá se prolongar até que um dos exércitos seja completamente aniquilado ou então que seja aceita uma rendição.

Importante: se arqueiros atacam um local onde ambos os exércitos estão se confrontando, o total de mortos será dividido entre as duas forças.

Os infantes coríntios chegam até os muros do forte e iniciam a escala com escadas. Enquanto isso, os cavaleiros (momentaneamente desmontados) conduzem o aríete até o portão. Os arqueiros, à distância preparam uma revoada de flechas. Os primeiros soldados coríntios que chegam até o topo da parede de madeira encontram as lanças dos piqueiros escravistas.

Como estão na posição defensiva, os piqueiros causam o primeiro ataque. São, ao total, 200 piqueiros (PG=4) que, por serem novatos, possuem 20% de ataque. Com um acerto, eles causam 40 mortes.

Depois, Azanan ataca. Ele possui sua perfícia Lança de Guerra em 75/80 e, com um acerto, causa 10 mortes.

Em seguida, a investida dos infantes é pesada. Agora, com um total de 250 homens (ainda com PG=3, pois não morreram 100 homens), eles atacam como profissionais (cujo valor do ataque é 50%, onde os 40% originais receberam um bônus de +10% devido à Moral elevada). Com um acerto, eles causam 30 mortes.

Em seguida, os arqueiros (PG=2) erguem seus arcos e disparam flechas que sobem pelo céu e depois caem como raios fulminantes sobre o forte de Ghulan-Zar. Os arqueiros são guerreiros profissionais também, o que significa que possuem um ataque de 60%. Com um acerto, causam 20 mortes (sendo 10 piqueiros escravista e 10 infantes coríntios).

Em um novo turno, os piqueiros atacam novamente, mas desta vez eram. Nenhuma morte é computada. Azanan, porém, obtém um bom resultado em causa mais 10 mortes.

Agora, com 230 homens, os infates coríntios atacam novamente. Obtendo um acerto, causam outras 30 mortes. Os arqueiros são ordenados por Galavis a não atirarem, por enquanto.

À esta altura, os portões começam a ceder e os cavaleiros partem para seus cavalos e galopam aguardando adentrarem no forte. No interior do forte, Khaz ordena que os cavaleiros mantenham-se do lado dos portões, pois assim que os coríntios entrarem, eles os atacam pelas costas.

Novamente os piqueiros atacam. Desta vez acertam e causam novas 40 mortes. Azanan, desta vez, erra o seu ataque.

Os infates, agora com apenas 190 homens, perdem uma parcela de seu poderio de ataque (seu PG que era 3 passa para 2, já que mais de 100 homens morreram). Mesmo assim eles atacam fervorosamente e, com um bom resultado, causam, agora, 20 mortes.

Os arqueiros erguem seus arcos novamente e disparam. As flechas zumbem no ar e caem como uma chuva mortal, causando 20 novas mortes, entre 10 piqueiros escravistas e 10 coríntios.

Nesse momento, os portões se rompem e os cavaleiros coríntios galopam freneticamente para o interior do forte. Mas, quando cruzam os portões, são apanhados de surpresa por um ataque pelas costas. Não foi uma manobra tão inesperada, mas serviu como Ataque Surpresa Parcial, o que penalizará em -2 PGs, por uma rodada, a tropa de cavaleiros coríntios.

Os cavaleiros escravista então atacam com suas cimitarras. Como são soldados bem treinados, possuem uma porcentagem de ataque igual a 40% e, com um acerto, tiram 60 vidas.

Os cavaleiros coríntios reagem e, mesmo penalizados, atacam. Como também foram bem treinados (possuem 40% de Ataque e +10% pela Moral elevada), os coríntios atacam e retribuem a hospitalidade dos escravistas levando levando 40 deles para o túmulo.

Retornando para o parapeito do forte, os piqueiros acabaram de perderem seu centésimo homem e agora são apenas 100 (seu PG cai de 4 para 2). Antes que eles ataquem, Azanan ordena a seus homens que se rendam. Os piqueiros acatam a ordem e param o ataque. Os infantes coríntios os desarmam.

Khaz, montado em seu cavalo amaldiçoado Azanan e retira uma besta, a qual estava armada em sua cintura. Disparando contra o ex-vice-comandante, Khaz acerta o homem de ébano gigante. Não foi um tiro mortal, mas certamente fará com que Azanan deixe de andar por um bom tempo.

Os cavaleiros escravistas ainda persistem no ataque e, com novo sucesso nos dados, retiram mais 60 vidas dos coríntios.

Os cavaleiros coríntios, por sua vez, agora estão com 100 homens a menos, o que faz seu Poder de Guerra diminuir (era 6, cai para 3). Mas, ainda assim atacam mais uma vez, porém, erram.

Os infantes invadem o forte, procurando auxiliar os cavaleiros coríntios. A luta torna-se desigual novamente, e Khaz foge em seu cavalo, amaldiçoando Coríntia e seus filhos.

Acuados, os cavaleiros escravistas vêem seu comandante fugir. Isso provocou uma certa desmotivação na tropa (penalidade de -2, o que reduz seu ataque para 20%), mas eles decidem continuar atacando os cavaleiros coríntios. Porém, eram seu ataque.

Desta vez, o contra-ataque é feito pelas duas tropas de Coríntia. Primeiro, os cavaleiros que, com um acerto, reduzem mais 30 homens dos escravista. Em seguida, os infantes causam outras 20 mortes.

Os 110 cavaleiros escravistas restantes, entretanto, não se dão por vencidos e tentam um novo ataque, desta vez contra os infates. Bem sucedidos, eles aniquilam 60 deles.

Os cavaleiros coríntios brandem suas espadas e, novamente, levam ao chão 30 escravistas. Os infantes, por sua vez, agora estão com 120 homens e também continuam a confrontar os escravistas, matando mais 20 deles.

Finalmente, com apenas 90 homens (PG=3) e sob a mira dos arqueiros que surgiram nos portões do Forte, os escravistas rendem-se e são feitos prisioneiros pelos coríntios.

Sobreviventes

Nem todos os combatentes são realmente mortos durante o combate. Muitos deles são apenas gravemente feridos e acabam amontoando-se junto com as pilhas de cadáveres que se formam no campo de batalha.

Para determinar a quantidade de sobreviventes que restaram após a batalha, o Mestre deve rolar um dado para cada 1 ponto de Poder de Guerra que a tropa possuía no princípio do confronto. Esse dado será 1d4 caso a tropa seja novata, 1d6 se for treinada, 1d8 se for profissional, 1d10 para especialistas ou veteranos.

A tropa de piqueiros de Khaz teve 100 homens almejados durante o combate. Como era uma tropa formada por novatos, a maioria estava despreparada para este tipo de batalha. Sendo assim, o Mestre irá rolar 4d4 para verificar quantos soldados dentre estes são sobreviventes (1d4 para cada PG que a tropa possuía antes de iniciar o combate, que igual a 4). O Mestre joga os dados e obtém os valores 2, 4, 2 e 3. A soma total é 11. Então, 11 soldados feridos sobreviveram entre os 100 que haviam tobado durante a batalha. Os 89 restantes, entretanto, serão tidos como baixas permanentes.

Maquinas de Guerra

Aríete: um grande tronco de madeira, preso à um suporte com rodas, o qual permitia que os soldados empurrassem o aparato contra os portões de uma muralha e provocassem violentos golpes, até pô-los à baixo. Para fins de jogo considere um Aríete um equipamento que possui FR 50. Verifique a soma da FR médio de todos os soldados que estão empurrando o aríete e, depois, divida este valor total por 2. Então some o resultado final ao valor da FR do aríete e está pronto o Atributo Somado.

Doze homens de FR média 14 estão empurrando um aríete contra as portas de uma torre. O valor da soma de todos eles é igual a 168, e dividido por 2, ficamos com 84. O valor total da FR do aríete será 134 (50+84).

Catapultas: um engenho que dispara blocos de pedra com tamanha violência que é capaz de quebrar paredes ou destruir muralhas. Para fins de jogo considere as catapultas divididas da seguinte forma: Primitiva (ou Balista), Catapulta Regular e

Militar. Para efetuar um disparo com a precisão desejada, é preciso um teste da Perícia Artilharia por parte do operador.

A Catapulta Primitiva, também conhecida como Balista é construída com troncos e cipós, sem muita resistência. Tem a aparência de uma balestra, de escala maior, é claro. Sua capacidade de lança projéteis também não é muito boa, mas as melhores versões são as que disparam grandes flechas do tamanho de um homem, que provocam grandes estragos em casas e torres. Seu alcance é de aproximadamente 400m e o dano que provoca é de 5d6.

Já a Catapulta Regular é um engenho cheio de molas e roldanas, composto por uma espécie de pá que é usada para arremessar pesadas rochas à grandes distâncias. O seu sistema mecânico amplia o alcance e potência de disparo das catapultas primitivas. Seu alcance é de 800m e o dano é igual a 1d6x10.

A Catapulta Militar é uma máquina gigantesca, com alguns metros de comprimento e altura. O material usado em sua confecção é reforçado, o que a torna muito resistente. A destruição que esta monstruosa máquina pode provocar é imenso. Existe variantes que incluem múltiplas pás de arremesso e outras que são versões gigantes das Balistas (que disparam setas de mais de 4 metros de comprimento). Alcance de 1.300m e dano 2d6x10.

Mantelete: um tipo de chapa feita de madeira ou metal, que era presa ao chão e servia como proteção para um pequeno grupo de arqueiros. Os quais ficavam atrás do escudo gigante e não eram atingidos pelas flechas inimigas. Também era comum prenderem vários escudos em estacas, que ficavam cravadas no chão e funcionavam de igual maneira.

Considere que este tipo de proteção reduz em -10 o número de arqueiros mortos durante um ataque dos arqueiros inimigos, para cada mantelete usado para proteger as tropas.

Torre de Madeira: uma espécie de torre sobre rodas construída com troncos leves. Empurrá-la não é tão difícil e não exige tantos homens quanto o aríete, mas possui um inconveniente sério: pega fogo com facilidade. Geralmente, o fogo demora 1d6 rodadas para tomar conta da torre, se não for rapidamente apagado. Passadas estas rodadas, toda a guarnição que estava ali dentro será morta. Em contrapartida, oferece uma vantagem para os arqueiros para atacarem as muralhas ou castelo sitiado: o bônus que o inimigo recebeu pela Posição de Defesa deixa de existir quando direcionarem seus ataques para a torre.

