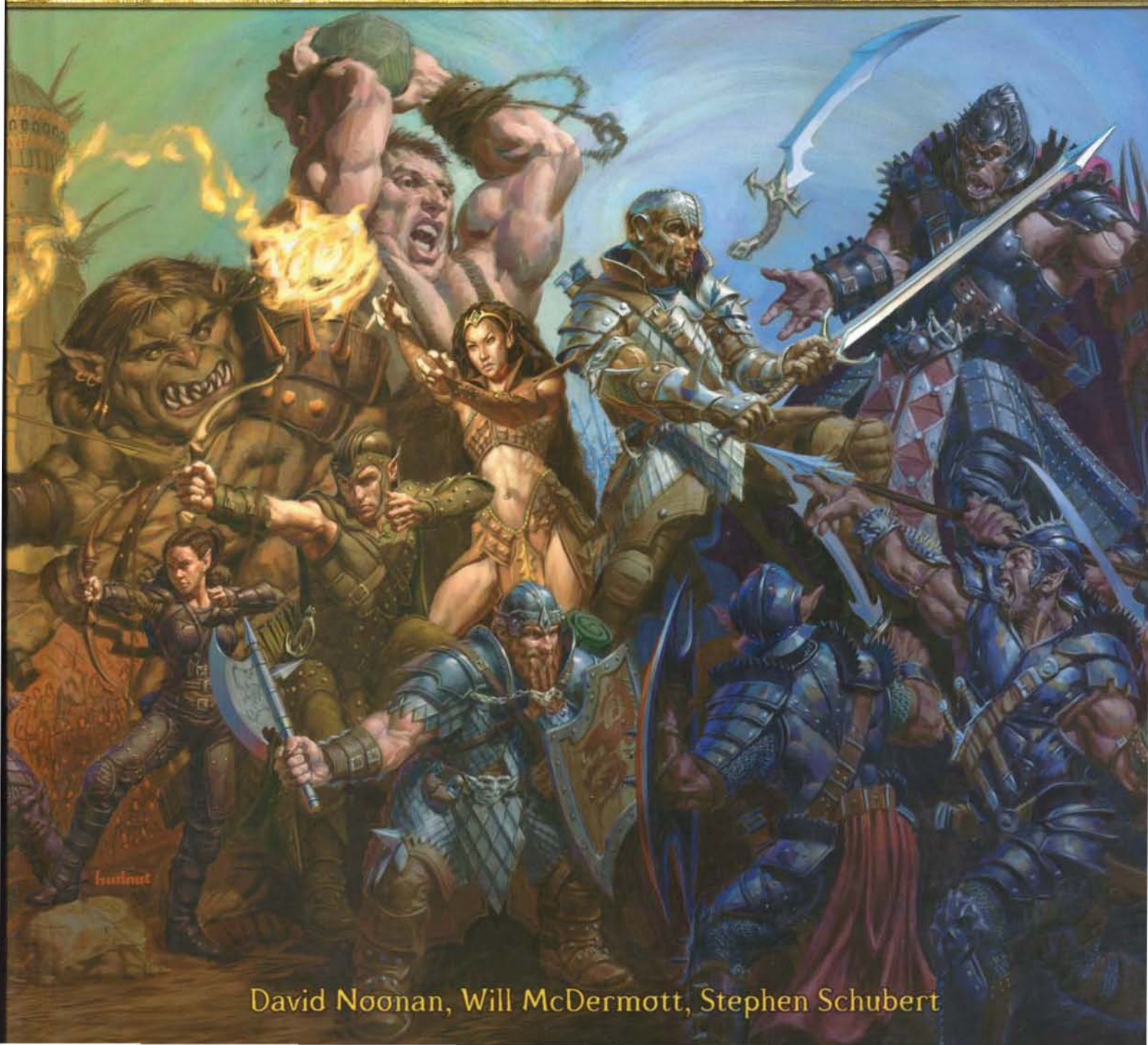




HÉROES de GUERRA



David Noonan, Will McDermott, Stephen Schubert



HÉROES de GUERRA

David Noonan, Will McDermott, Stephen Schubert

Escaneado por La Prisión de Sennir

Junio 2012

C R É D I T O S

DISEÑADORES

DAVID NOONAN, WILL McDERMOTT,
STEPHEN SCHUBERT

EQUIPO DE DESARROLLO

ANDY COLLINS, ROB WATKINS

EDICIÓN

JOHN D. RATELIFF, GARY SARLI

JEFATURA EDITORIAL

KIM MOHAN

DIRECCIÓN DE DISEÑO

CHRISTOPHER PERKINS

DIRECCIÓN DE DESARROLLO

JESSE DECKER

DIRECCIÓN ARTÍSTICA JDR

STACY LONGSTREET

DIRECCIÓN DE JDR R&D

BILL SLAVICSEK

DIRECCIÓN ARTÍSTICA D&D

DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

DAVID HUDNUT

ILUSTRACIONES INTERIORES

WAYNE ENGLAND, DOUG KOVACS,
CHUCK LUKACS, ROBERTO MARCHESI,
MARK NELSON, ERIC POLAK,
WAYNE REYNOLDS, FRANZ VOHWINKEL

DISEÑO GRÁFICO

DEE BARNETT

CARTOGRAFÍA

TODD GAMBLE

ESPECIALISTA EN PRODUCCIÓN GRÁFICA

ERIN DORRIES

TÉCNICO DE IMAGEN

JASON WILEY

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN

JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE

JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN

BITTOR GARCÍA

COORDINADOR DE TRADUCCIONES

JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL

XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN

DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS

EL EQUIPO DE DnDTrad

Agradecimientos especiales: Cisco Lopez-Fresquet

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST no contiene ningún Open Game Content. Ninguna parte de este libro puede reproducirse en modo alguno sin autorización escrita. Para saber más acerca de la Open Game License, visita www.wizards.com/d20

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 1031
1600 Berchem
Bélgica
+32-70-13-12-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 1.
08008 Barcelona
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DRAGON, REINOS OLVIDADOS y el logotipo de WIZARDS OF THE COAST son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2001 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Heroes of Battle*.

Impreso por Gráficas'94 S.L.
Depósito legal: B-28681-05
ISBN: 84-96422-49-6

Impreso en España - Printed in Spain

Índice

Introducción	4
¿Qué contiene este libro?.....	4
¿Qué necesitas para jugar?.....	4

Capítulo 1: la campaña bélica	5
¿Qué es una aventura en el campo de batalla? ..	5
Piensa a lo grande pero actúa con moderación ..	6
El papel de los personajes jugadores.....	7
Desarrollo.....	8
Cómo planear la campaña.....	9
Los rangos y las órdenes.....	9
El tesoro en una campaña bélica.....	10
Descansos estratégicos.....	12
Aventuras fuera del campo de batalla.....	13
La organización militar.....	15

Capítulo 2: cómo diseñar aventuras	17
Cómo enganchar a los PJs.....	18
Cómo diseñar el campo de batalla.....	18
El curso de los acontecimientos.....	20
Diagrama de la aventura.....	21
Cómo diseñar encuentros memorables.....	21
Cómo espaciar los encuentros.....	22
Cómo rellenar los recuadros.....	24
Cómo diseñar un ejército de fantasía.....	24
Un ejército en 60 minutos.....	24
Cómo diseñar mapas de encuentros	
en el campo de batalla.....	28
Terreno.....	28
Barreras y obstáculos.....	32
Terreno artificial.....	35
Otros peligros.....	36
Antiguos campos de batalla.....	38
Recompensas.....	41
El marco de puntos de victoria.....	41
Qué hacer cuando los resultados	
no están en la tabla.....	42
Encuentros aleatorios.....	43

Capítulo 3:	
encuentros en la batalla	45
Ejemplos de encuentros	
en el campo de batalla.....	46
Cortar las líneas de suministros (4.º).....	46
Refuerzos (4.º).....	46
Destruir la artillería (6.º).....	47
Intercambio de prisioneros (6.º).....	48
Abandonados (8.º).....	49
Destruir el trabuco (8.º).....	50
¡Sacarlos de ahí con vida! (10.º).....	51
El rey de la colina (10.º).....	53
Unidades específicas.....	53
El Ejército de la ira de la Naturaleza.....	53
La Legión de muertos vivientes	
de Pelarch.....	55
La horda de tanar'rica.....	57
La brigada baatezu.....	58
El Ejército de la alianza.....	59
Contra los gigantes.....	61
Trasgos incursores.....	61
PX en el campo de batalla.....	61
¿Es un desafío?.....	61
PX cuando se recibe apoyo.....	62

Capítulo 4: las reglas de la guerra	63
Máquinas de asedio.....	63
Bombardeo aéreo.....	67
Andanada de flechas.....	68
Disparos indirectos y disparos directos.....	69

Andanada concentrada.....	69
Rechazar una andanada.....	70
Ventajas estratégicas.....	70
Planteamientos estratégicos.....	70
Conocimiento de bardo.....	71
Conjuros de adivinación.....	71
Habilidad de conocimiento.....	71
Liderazgo.....	71
Exploración.....	71
Terreno y fortificaciones.....	72
La prueba de moral.....	72
Cuándo realizar una prueba de moral.....	72
Cómo realizar una prueba de moral.....	72
La prueba de reagrupamiento.....	73
Comandantes.....	75
Índices de comandante.....	75
Auras de comandancia.....	75
Puntos de victoria.....	78
Asistir a tropas amigas.....	79
Atacar máquinas de asedio enemigas.....	79
Cortar los suministros enemigos.....	79
Derrotar a unidades enemigas.....	80
Desbaratar la comandancia enemiga.....	80
Desbaratar las comunicaciones	
enemigas.....	80
Proporcionar información.....	81
Proteger un punto defensivo.....	81
Proteger un punto ofensivo.....	82
Proteger un lugar esencial.....	82
Proteger una zona de maniobra.....	83
Tomar un punto defensivo.....	83
Tomar un punto ofensivo.....	83
Tomar un lugar esencial.....	83
Tomar una zona de maniobra.....	84
Puntos de reconocimiento.....	84
Cómo obtener puntos de reconocimiento.....	84
Otras formas de obtener puntos	
de reconocimiento.....	88
Cómo invertir los puntos	
de reconocimiento.....	88
Ascensos.....	91
Sumario de recompensas en el campo	
de batalla.....	92

Capítulo 5: el personaje militar	93
Habilidades.....	93
Dotes.....	96
Aura de valor ampliada.....	96
Bloqueo de flechas.....	96
Allegado experimentado.....	96
Allegado mejorado.....	97
Competencia con balista.....	97
Disparo coordinado.....	97
Disparo profundo.....	97
Explorador guerrillero.....	97
Flecha preparada.....	98
Guerrillero.....	98
Ingeniero de asedio experto.....	98
Líder natural.....	98
Liderazgo inspirado.....	98
Movilidad montada.....	99
Muro de escudos.....	99
Reagrupamiento valeroso.....	99
Saber de veterano.....	99
Seguidores adicionales.....	99
Clases de prestigio.....	99
Comando del terror (Cdt).....	99
Líder legendario (Llg).....	103
Médico de batalla (Mdb).....	107
Tejedor de guerra (Tdg).....	112
Beneficios del trabajo en equipo.....	115

Componentes del equipo.....	116
Descripción de los beneficios de equipo.....	117
Capítulo 6: magia de batalla	121
Los conjuros en el campo de batalla.....	121
Comunicaciones.....	121
Artillería.....	121
Mejora de las tropas.....	121
Alteraciones del terreno.....	122
Otros usos de los conjuros.....	123
Nuevos conjuros.....	123
Descripción de los conjuros.....	124
Aceite hirviendo.....	124
Adelantar el anochecer.....	124
Alarma aérea.....	124
Alojamiento de Leomund.....	124
Animar legión.....	125
Animar máquina de asedio.....	125
Caballería espiritual.....	125
Caballero espiritual.....	125
Consagrar el campo de batalla.....	126
Crisis de confianza.....	126
Explosión sonora.....	126
Fortificación.....	127
Golpe de la fundición.....	127
Iluminar el campo de batalla.....	127
Lluvia ácida.....	127
Pedrada.....	127
Percepción de magia de batalla.....	127
Profanar el campo de batalla.....	128
Rayo cegador.....	128
Situación mayor.....	128
Tambores de guerra.....	128
Vid trepadora.....	128
Voz resonante.....	128
Objetos mágicos.....	129
Descripción de las habilidades especiales	
de las armaduras mágicas.....	129
Armaduras y escudos específicos.....	129
Emblemas heráldicos.....	130
Descripción de las habilidades	
especiales de las armas mágicas.....	130
Cetros.....	131
Objetos maravillosos.....	131
Estandartes.....	132
Máquinas de asedio mágicas.....	133
Descripción de las habilidades especiales	
de las máquinas de asedio mágicas.....	134
Máquinas de asedio y munición específica.....	134
Apéndice I: ejércitos de ejemplo	137
Reino humano grande.....	137
Reino humano pequeño.....	138
Estructura de clan humano.....	138
Elfos.....	139
Drow.....	139
Enanos.....	139
Gnomos.....	140
Orcos.....	140
Trasgoides.....	140
Hombres lagarto.....	141
Razas gigantes.....	141
Apéndice II: soldados de ejemplo	142
Apéndice III: monturas de guerra	154
Bestia esquelética.....	154
Corcel de latón.....	155
Cuervo arco iris.....	156
Inmenso con colmillos.....	157
Mastín de guerra.....	157
Polilla lunar.....	158

Introducción

Héroes de guerra es un suplemento de reglas para el juego de rol Dungeons & Dragons. Se trata de un recurso para los jugadores, a quienes proporciona las herramientas necesarias para sacar a su personaje del dungeon y llevarlo directamente al campo de batalla, donde desempeñará papeles de importancia capital durante los enfrentamientos de grandes ejércitos de fantasía. Los DMs pueden utilizar este libro como fuente de inspiración en las aventuras que acontecen durante un periodo de guerra, bien para crear todo un hilo narrativo en torno a una campaña militar, bien para llevar a los jugadores a un campo de batalla en el punto cumbre de una aventura.

¿QUÉ CONTIENE ESTE LIBRO?

Héroes de guerra contiene información tanto para DMs como para jugadores. En las primeras páginas del libro te explicamos cómo es una aventura en un campo de batalla: se explica a los jugadores qué es lo que se van a encontrar y al DM se le proporciona una guía de construcción mediante la que dar vida a descomunales batallas. En los capítulos siguientes se ofrecen las herramientas necesarias para incrementar las posibilidades de los PJs y PNJs de sobrevivir y prosperar en un campo de batalla de fantasía.

La campaña bélica (Capítulo 1): en D&D se utiliza la palabra "campaña" para referirse a una serie de aventuras entrelazadas pese a que se trate de un término que se ha tomado prestado del argot militar (en el que hace referencia a una serie de batallas que tienen lugar con la intención de alcanzar un mismo objetivo). En el Capítulo 1, se explica todo aquello a lo que tendrás que enfrentarte cuando el campo de batalla se convierta en un lugar habitual de tu partida de D&D.

Cómo diseñar aventuras (Capítulo 2): una gran batalla es la equivalencia de una aventura tradicional de D&D. En el Capítulo 2 te ofrecemos una guía paso a paso para diseñar una aventura en el campo de batalla en la que se puedan obtener tesoros, gloria y victorias (y en la que haya que enfrentarse a terribles peligros y desafíos). En este capítulo también te enseñamos a diseñar mapas interesantes del campo de batalla y de zonas específicas de éste en el que tienen lugar encuentros de gran relevancia.

Encuentros en la batalla (Capítulo 3): el fundamento de toda aventura de D&D es el encuentro. En este capítulo se listan encuentros interesantes apropiados para batallas masivas y se proporcionan consejos para otorgar PX en este tipo de encuentros. En el capítulo también se incluyen ejemplos de algunas unidades militares con las que atacar a los PJs en el campo de batalla.

Las reglas de la guerra (Capítulo 4): gracias a su valor y capacidad táctica, los PJs a menudo tienen la oportunidad de afectar los sucesos de una batalla (especialmente si son de niveles altos). En el Capítulo 4 te explicamos cómo utilizar un sencillo sistema de puntos de victoria que sirve para calcular los efectos de las acciones de un PJ en el resto del campo de batalla. En este capítulo también se incluye un sistema de moral para que el DM pueda determinar con facilidad si el enemigo huye en vez

de enfrentarse al PJ y una serie de reglas para que los jugadores puedan ascender, ser condecorados y recibir otras de las glorias de la guerra.

El personaje militar (Capítulo 5): la mayoría de los personajes están preparados para ir a la guerra. Las dotes y habilidades que poseen les serán tan útiles en el campo de batalla como en el dungeon. Sin embargo, todos aquellos personajes que quieran aumentar su destreza en el campo de batalla o enfatizar su carácter militar encontrarán nuevas dotes y clases de prestigio específicas de las campañas bélicas en este capítulo. También se incluyen reglas más detalladas sobre el entrenamiento de los personajes y el trabajo en equipo, además de ideas para utilizar en el campo de batalla las habilidades ya existentes.

Magia de batalla (Capítulo 6): en este capítulo te detallamos los conjuros y objetos mágicos útiles para el ejército (o contra el enemigo). Aquí también encontrarás las versiones mágicas de las máquinas de asedio descritas en el Capítulo 4.

Ejércitos de ejemplo (Apéndice I): si eres un DM con poco tiempo para diseñar un gran ejército, en este apéndice se incluye una gran variedad de ejércitos de fantasía apropiados para cualquier campaña de D&D que acontezca en un campo de batalla (desde grupos de soldados humanos a pelotones de orcos salvajes).

Soldados de ejemplo (Apéndice II): como no puede haber un ejército sin soldados, en este apéndice se incluyen los bloques de estadísticas de todos los soldados que aparecen en este libro. Los DMs pueden utilizar estos PNJs para crear los ejércitos que estimen convenientes.

Monturas de ejemplo (Apéndice III): en esta sección se detallan seis bestias de guerra exóticas que pueden hacer las veces de montura en una batalla.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

En *Héroes de guerra* se utiliza la información contenida en los tres reglamentos básicos de D&D: *Manual del jugador*, *Guía del Dungeon Master* y *Manual de monstruos*. Además, se incluyen referencias a material aparecido en los suplementos: *El combatiente completo*, *El aventurero completo* y el *Manual de miniaturas*. Pese a que la posesión de estos suplementos te proporcionará la oportunidad de sacar más jugo al libro que tienes en tus manos, no son necesarios para utilizarlo.

Héroes de guerra y las miniaturas D&D

A medida que vayas leyendo este libro te encontrarás con reglas como las auras de comandancia y las pruebas de moral, que nos recuerdan reglas que puedes encontrar en el juego de escaramuzas *Miniaturas D&D* y en el *Manual de miniaturas*.

Esto está hecho a propósito. No obstante, aunque provengan de una misma idea, hay importantes diferencias entre ellas. Este libro no se centra en escaramuzas entre pequeños grupos de soldados, sino en el papel que los PJs desempeñan en batallas realmente grandes, en las que toman parte miles de soldados por cada bando. Toda miniatura que poseas te será de utilidad cuando tomes parte en una aventura que tenga lugar en el campo de batalla, pero tienes que tener en mente que este suplemento está pensado para jugar a rol. La única diferencia es que la acción ha cambiado del dungeon al campo de batalla y que hemos rodeado a los PJs de miles de extras.



Ilustración de C. Larkins

¿QUÉ ES UNA AVENTURA EN EL CAMPO DE BATALLA?

Independientemente del tipo de campaña de D&D que estés jugando, toda sesión de juego resulta más interesante cuando las aventuras tienen algo que ver con los personajes y jugadores que toman parte en ella. Al igual que un grupo de druidas y bárbaros no es muy apropiado para una partida de espionaje urbano, un grupo formado por hechiceros y magos tampoco lo será para una campaña en la que se encuentren ante las continuas cargas de la caballería enemiga.

Las campañas bélicas pueden llegar a ser tan variadas como las campañas tradicionales de D&D: desde una infiltración secreta en el campamento enemigo a batallas épicas en primera línea. A algunos jugadores les encanta la oportunidad de dirigir una unidad en batalla, mientras que a otros les gusta jugar con pequeños grupos de PJs como parte de un grupo de aventureros más tradicional. Los DMs deberían hacer un esfuerzo para reconocer las necesidades de su grupo de jugadores y diseñar la campaña al gusto de éstos.

Ahora que el campo de batalla "es un dungeon" el DM necesita nuevas herramientas para llevar el registro de los acontecimientos y ayudar a los jugadores a entender la forma en que sus personajes pueden actuar en este novedoso entorno.

Jugar a D&D en un entorno bélico consiste en desplazar la acción de los dungeons, castillos y ruinas del D&D tradicional a las escenas de grandes batallas de las novelas y películas de fantasía, en las que decenas de millares de humanos y monstruos se enfrentan entre sí. En este libro te ofrecemos, tan resumido como es posible, todo lo que necesitas para efectuar este cambio del dungeon al campo de batalla. Aunque ambos entornos tienen mucho en común (principalmente, la presencia de terribles monstruos con pérfidas intenciones hacia los personajes), hay grandes e insalvables diferencias entre ellos. Ya seas un jugador o un DM, tendrás que ajustar la partida para lidiar con las diferencias de escala, planteamiento, movimiento y motivación.

Las batallas de las que hablamos en *Héroes de guerra* no son escaramuzas. Lo normal será que te encuentres miles de soldados en cada uno de los bandos que se enfrentan y que los personajes solamente lleguen a ver parte de la batalla que se desarrolla ante ellos. No obstante, incluso el resultado de la mayor de las batallas tiende a depender de combates de menores proporciones. ¿Serán capaces los PJs de mantener el control del puente hasta que llegue una columna de socorro? ¿Podrán cortar la línea de suministros del enemigo en su propio territorio y escapar por tierra de nadie antes de que el grueso del

ejército enemigo de con ellos? Aunque los PJs conforman una pequeña parte del ejército, el papel que tengan en la batalla puede ser decisivo y heroico.

En la jerga militar, los campos de batalla son "entornos ricos en objetivos" para los PJs. Los monstruos no se esconden detrás de puertas cerradas con llave ni en pasillos laberínticos, sino que marchan directamente hacia ti y puedes ver la maldad reflejada en sus ojos. En las aventuras de D&D tradicional, los personajes pueden descansar cuando lo necesitan; pero las batallas siguen adelante aunque a los fatigados personajes apenas les resten conjuros, puntos de golpe y otros recursos. Además, en un campo de batalla es muy improbable que te quedes sin contrincantes. En un campo de batalla, los personajes valientes y ambiciosos casi siempre podrán encontrar un oponente digno con el que combatir.

La arquitectura de una aventura basada en un dungeon tiende a ralentizar el desarrollo de una partida de D&D, lo que también dificulta el movimiento de los PJs. Si hay una puerta al norte y otra al sur, los personajes casi siempre tendrán que elegir una o la otra. En el campo de batalla, por el contrario, los personajes pueden ir a donde prefieran, aunque es muy probable que el enemigo tenga algo que decir al respecto (ni qué decir de los oficiales superiores de los PJs). Los DMs tendrán que estar preparados para los jugadores que, de repente, deciden excavar un entramado de trincheras hacia el este. Por la misma razón, los PJs tendrán que estar preparados para enfrentarse a amenazas que pueden llegar de cualquier parte (desde unos trasgos zapadores que salgan de uno de sus túneles justo a los pies de los personajes, hasta el inminente impacto de las piedras en llamas que una catapulta ha lanzado contra ellos).

Hay tantas razones para ir a la guerra como guerras. Algunos PJs lucharán por su rey o su país. Otros, para proteger a sus camaradas. Algunos de ellos estarán cumpliendo un lucrativo contrato militar. Por un lado, las aventuras en el campo de batalla pueden comenzar por motivos muy prosaicos: los PJs atacan la atalaya de los gnolls porque su general así se lo ha ordenado, no porque éstos guarden ningún tesoro o hayan raptado a la hija del capitán. Por el otro, mantener la motivación de un jugador para que permanezca en el ejército durante toda una guerra requiere la utilización (por parte del DM) de trucos mucho mejores que los que necesita en una aventura tradicional de D&D. A pesar de que el tesoro, la experiencia y la gran cantidad de acción son motivaciones importantes, los PJs también esperarán ascensos, ser condecorados por su heroísmo y, de vez en cuando, tener algo que ver en el devenir de una gran guerra.

PIENSA A LO GRANDE PERO ACTUA CON MODERACIÓN

Interpretar a un personaje en medio de una batalla es extremadamente interesante y divertido. ¿Quién no ha disfrutado viendo estupendas películas como *Salvar al soldado Ryan*, *Los cañones de Navarone* o *Doce del patíbulo*? Pero convertir un campo de batalla en un dungeon para los jugadores es mucho más difícil de lo que parece.

Debido a su naturaleza, las guerras son situaciones de vastas proporciones. Aunque no cuentes el personal de apoyo (NdC: conforme cálculos modernos, ocho personas de apoyo por cada una que pega tiros) que hay tras las líneas para suministrar comida y munición a los soldados o el personal médico que cuida de los heridos tras un conflicto, en una batalla pueden estar involucrados cientos (si no miles o decenas de miles) de soldados.

Y eso no tiene mucho que ver con la interpretación de un personaje, sino con los juegos de estrategia.

Además, debido a su naturaleza, las guerras son asuntos políticos. Se llevan a cabo por ideologías y recursos, creencias religiosas y venganzas y, más a menudo todavía, para expandirse económicamente. Aunque a la masa no se le expliquen las verdaderas razones de una guerra, ésta suele estar compuesta por un conjunto de batallas políticas en las que toma parte la gente normal y cuya razón de ser a menudo es solamente conocida por los líderes de las naciones implicadas.

Eso tampoco forma parte de la interpretación de un personaje. Puede dar lugar a una magnífica partida de *Diplomacy* o de *Risk*, o incluso ser un buen argumento para una novela de Tom Clancy; pero a menos que a los jugadores les guste la intriga política, no será una buena partida de *DUNGEONS & DRAGONS*.

Piensa en esas magníficas películas de guerra. No tratan de grandes batallas que tienen lugar debido a ideologías geopolíticas. Son historias que tratan de pequeños grupos de gente muy bien entrenada que lleva a cabo peligrosas misiones. Aunque pueden estar desempeñando órdenes, lo habitual es que cada uno de los integrantes del grupo tenga sus propias razones para tomar parte en la misión (ya sea por avaricia, para obtener gloria, para ganar experiencia o para correr aventuras).

Esto sí que es interpretar a un personaje y, además, en su estado más puro.

La guerra se convierte en el telón de fondo de una completa aventura cargada de grandes actos de heroísmo, objetivos tangibles que los miembros del grupo pueden perseguir, y batallas uno contra uno en las que la propia vida (y el éxito de la misión) penden de un hilo.

La guerra está ahí, siempre presente en la vida de los personajes. Tiene impacto allá donde vayan y en todo lo que hagan. Pero la experiencia de interpretar un personaje se centra más en la misión (la aventura) que en la guerra en sí. La guerra se convierte en el mundo en el que transcurre la aventura. La misión se convierte en el dungeon.

El truco para convertir el campo de batalla en un dungeon consiste en pensar a lo grande pero actuar con moderación. La guerra puede estar continuamente presente en la vida de los PJs, que pueden conocer su impacto gracias a las noticias que llegan del frente, los sacrificios de la gente común cuando las provisiones empiezan a escasear, e incluso mediante la muerte de familiares y amigos. El DM es el general de ambos ejércitos y los propios ejércitos. El DM no puede dejar que una batalla entre el ejército en el que se encuentran los PJs y el ejército enemigo se convierta en un enfrentamiento de dos días de duración entre cientos o miles de PNJs en el que los PJs tengan que esperar su turno para actuar. Por el contrario, su general les ordenará que tomen la colina a cualquier precio, lo que convierte la gran batalla entre miles de efectivos en una pequeña batalla entre fuerzas más manejables (los PJs contra la docena o el par de docenas de enemigos que se interponen entre ellos y su misión). La batalla puede continuar alrededor de los PJs, pero éstos sólo tendrán que preocuparse de una colina, su objetivo.

Otro ejemplo de cómo pensar a lo grande pero actuar con moderación consistiría en centrarse en los recursos de un ejército. En una guerra real, mantener abierta la línea de suministros es uno de los mayores intereses de los generales. Independientemente de si están realizando incursiones a territorio enemigo o defendiendo una zona de los múltiples asaltos del oponente,

los soldados necesitan agua y comida. Además, los ejércitos de mayores dimensiones necesitan recursos como flechas, componentes para los conjuros, y caballos y soldados de refresco.

Alimentar a un ejército mientras avanza resulta una pesadilla logística y burocrática (y algo tremendamente aburrido). La mayoría de los PJs no querrá estudiar minuciosamente los requisitos de suministros que tiene el ejército. Eso, sin embargo, no quiere decir que el DM no pueda convertir esta relevante parte de la guerra en parte de su campaña.

Puede que a los PJs no les importe de dónde viene la comida que toman en el campo de batalla o cómo llega hasta ellos, pero si cortas esa línea de suministros, se tratará de un tema que cobrará relevancia rápidamente. Ahora tienes ante ti una aventura. El DM podrá enviar a los PJs a detener las incursiones que está sufriendo la línea de suministros o asignarlos como escolta de una caravana de comida que parta del cuartel general a un alejado puesto avanzado. Incluso se le puede dar la vuelta a este argumento y hacer que sean los PJs quienes tengan que cortar las líneas de suministros y abastecimiento de una fuerza invasora (lo que dejará al enemigo en desventaja).

Además, los problemas logísticos también pueden dar trabajo a los personajes no combatientes del grupo. Por ejemplo, los personajes con habilidades logísticas o con recursos variados (como Supervivencia) o la posibilidad de lanzar el conjuro *alojamiento de Leomund* (consulta la página 124) tendrán la oportunidad de brillar en una aventura sobre escasez de comida y cortes de suministros.

El asedio a un castillo es otro tipo de escenario en el que puedes convertir una gran batalla en una pequeña aventura (o una serie de ellas). Mientras la batalla sigue su curso en torno a ellos, a los PJs se les podría asignar, por ejemplo, la tarea de defender el portón de entrada, lo que permitiría que te centrases en una pequeña sección de la batalla. Más adelante, en esta misma batalla, quizá después de que el portón sea abatido y el ejército se vea obligado a retirarse a la torre del homenaje, el DM podría sacar del castillo a los PJs por un pasadizo secreto hacia un reino aliado en busca de refuerzos. Los PJs tendrán que esconderse o luchar para atravesar las líneas enemigas. Podrían incluso ser perseguidos por una llanura mientras huyen en busca de ayuda.

Una vez más, un conflicto entre dos grandes ejércitos se habrá convertido en una pequeña batalla (o serie de batallas) entre los PJs y un grupo de enemigos manejable. Y lo que es mejor todavía, cualquiera de estos escenarios da la oportunidad de convertirse en héroes a los PJs. Sus esfuerzos en estas pequeñas escaramuzas pueden marcar la diferencia entre la victoria o la derrota en la batalla principal.

En el 'Capítulo 2: cómo diseñar aventuras' y en el 'Capítulo 3: encuentros en el campo de batalla', te ofrecemos más ideas para escenarios.

EL PAPEL DE LOS PERSONAJES JUGADORES

¿Realmente importan los actos de un pequeño grupo de héroes en un conflicto épico en el que se enfrentan cientos de miles de soldados? En el caso de un grupo de PJs, y dentro del contexto de una campaña bélica, la respuesta casi siempre debería ser sí. La clave de la respuesta estriba en el nivel hasta el que pueden afectar a la batalla las acciones de los héroes.

Aunque es improbable que toda una batalla gire en torno a las acciones de unos pocos PJs de bajo nivel, no lo es tanto que lo haga la supervivencia de una unidad. En 1.º y 2.º nivel, los PJs podrán tener la tarea de reorganizar a los miembros de una unidad y ponerlos a salvo, o recibir la orden de acabar con un ogro que está causando estragos en la vanguardia. Este tipo de proezas son típicas entre la soldadesca y deberían ser reconocidas o recompensadas por sus inmediatos superiores o personajes similares. Aunque la acción es destacable, no es habitual que la muerte de un ogro afecte a la batalla a gran escala.

Los PJs de niveles intermedios tendrán más posibilidades de afectar el resultado final de la batalla. Un comando de choque compuesto por PJs podría dismantelar la artillería enemiga, abrirse paso entre un gran grupo de enemigos para rescatar a una fuerza amiga aislada, o emboscar a un oficial enemigo. Todas estas acciones proporcionarían a su ejército una ventaja significativa en el conflicto. Además, es más probable que los personajes de niveles intermedios ocupen puestos de mando y que tengan más éxito reagrupando tropas que hubieran huido. La batalla podría ganarse o perderse a pesar de los resultados de las acciones de los PJs, y sin embargo, sus logros pueden ser suficientemente significativos como para que los comandantes de ambos ejércitos reconozcan su importancia.

Al tiempo que aumentan los niveles de los PJs, también aumenta la repercusión que tienen en la batalla sus valerosas (o secretas) acciones: podrían, por ejemplo, convertirse en los líderes del ejército o estar a cargo de la confección de los planes del próximo conflicto; buscar al líder de la fuerza enemiga para enfrentarse a él directamente, o proveer a su ejército de una capacidad mágica que inclinará la balanza de su lado. En este caso, si los PJs triunfan, también lo hace su ejército.

Los actos de los PJs son importantes, pero no siempre determinan el resultado de la batalla. En los niveles más bajos, estos actos son importantes para los soldados cuyas vidas han salvado y esta importancia aumenta a medida que los PJs obtienen niveles. Los PJs de niveles altos pueden cambiar el transcurso de la batalla. Independientemente de la escala de los actos de los PJs, los jugadores deberían tener presente que sus PJs influyen la batalla de una u otra manera.

LOS PJS Y LA VULNERABILIDAD

Los PJs tienden a creerse invulnerables cuando se enfrentan a un gran número de chusma de bajo nivel. Un guerrero de 10.º nivel con la dote Gran hendedura puede considerar que una unidad de kobolds de 1.º nivel no es rival para él. En cualquier caso, un ejército debería tener mejores misiones para un guerrero de 10.º nivel que desplegarlo en las primeras líneas de batalla. Si uno de los bandos dispone de un guerrero de 10.º nivel, lo más probable es que el otro tenga un trío de ogros bárbaros que, igualmente, podrían acabar con toda una compañía de soldados de bajo nivel con facilidad. La mejor decisión táctica es hacer que el guerrero se enfrente a estos tres ogros.

Incluso aunque el guerrero se empecine en acabar en solitario con todo un batallón de enemigos, la masa podría acabar con él fácilmente: los soldados pueden usar la acción *ayudar a otro* para incrementar las posibilidades de impactar que tenga uno de sus compañeros; el guerrero podría incluso ser sujetado o sufrir muchos otros inconvenientes.

Siempre hay lugar para combates heroicos contra una horda de oponentes. Pero si los PJs pueden diezmar el ejército enemigo con facilidad, la aventura no les está planteando ningún reto.

DESARROLLO

En una sesión de juego es muy importante hacer fluido el desarrollo de la partida y no quedarse estancado en tiradas de dados o la estricta aplicación de las reglas. Los DMs tendrán que realizar ciertas preparaciones para asegurar que el desarrollo de la campaña sigue un buen ritmo.

A la hora de preparar tus sesiones de juego, tendrás que trazar un plan de batalla, es decir, la línea temporal de los eventos que acontecerán durante la batalla. Tendrás que determinar qué movimientos va a realizar cada tropa y cuándo los va a realizar, o en qué asaltos disparará la artillería. Así, cuando la batalla de comienzo, ya sabrás qué es lo que está sucediendo alrededor de los PJs. Diseña un programa para toda la batalla, incluidas las maniobras de los ejércitos implicados. De esta manera sabrás de antemano cómo se va a desarrollar la batalla. Haz una lista de los sucesos que tendrán lugar en torno a los PJs; estos serán los encuentros a los que los PJs se tendrán que enfrentar directamente. Determina la forma en la que el éxito o fallo de los PJs afectará a la batalla (en caso de hacerlo).

En el caso de los ataques a distancia, como los disparos de artillería o las *bolas de fuego* que afectarán al grupo, podrías realizar las tiradas de daño de antemano y apuntar los resultados en el plan de batalla. Se juicioso a la hora de aplicar esta táctica de forma que no ataques a un PJ que tenga pocos puntos de golpe por la única razón de que sabes que el impacto le restará pocos (o muchos) puntos de golpe.

Puede que, en algunos casos, también quieras determinar de antemano el resultado de un enfrentamiento entre dos unidades. En este caso, podrías decidir cuántos asaltos pasarán antes de que una de las unidades resulte victoriosa y cuantos efectivos le quedarán tras el enfrentamiento. Una unidad puede alcanzar la victoria destruyendo a la unidad enemiga o forzándola a huir en desbandada.

También puedes determinar el vencedor jugando el combate de la manera normal o estimar un resultado en función a la fuerza de ambas unidades. En un enfrentamiento en el que estén implicadas más de dos unidades, puedes utilizar este método para determinar cuánto tiempo durará la batalla y quién

será el ganador (siempre que los PJs no vayan a alterar estos resultados).

Considera el campo de batalla un dungeon que se encuentra en constante movimiento. Cuando hayas decidido qué aspecto va a tener el campo de batalla a cada hora y en cada asalto, te será mucho más sencillo introducir a los jugadores en cualquier punto y momento de la misma.

CÓMO DESCRIBIR LA ACCIÓN

Intenta describir a los PJs la progresión de toda la batalla. Durante una batalla campal podrías dedicar un momento al principio de cada asalto para describir cómo se las están arreglando las unidades cercanas y exponer las nuevas amenazas que se les presentan a los PJs. No tan a menudo, quizá cada 10 asaltos, podrías dar a los PJs una idea de cómo se desarrolla la batalla indicándoles si su ejército parece ir ganando o perdiendo, o si, al menos, la batalla va conforme lo planeado.

En algunos casos, cabe la posibilidad de que unos PNJs tengan que enfrentarse a otros PNJs. Si quieres que sean los dados quienes decidan su suerte, efectúa las tiradas de dados antes de que empiece la sesión para no ralentizar el ritmo de la partida. Si quieres que los PJs tomen parte en esa escaramuza, resuelve el combate de la manera habitual. Si los PJs no están involucrados o si los niveles de DG de los PNJs son muy diferentes del nivel medio de DG del grupo, límitate a describir el combate pero centra su desarrollo en los PJs.

Asegúrate de describir los efectos de la moral a los PJs. Si los aliados junto a los que están combatiendo empiezan a flaquear y retirarse, sería lógico que los PJs se encargaran de reagruparlos. Igualmente, saber que han causado miedo a sus enemigos les daría la pista de que al menos una pequeña victoria está próxima.



Regdar y Miale se toman un descanso de los rigores del campo de batalla.

No dejes de prestar atención a tus jugadores. Si ves que niegan con la cabeza o que pierden interés, haz algo que los involucre de lleno en el desarrollo de la batalla.

INACTIVIDAD TÁCTICA

En la *Guía del Dungeon Master* se sugiere que un grupo típico tendría que poder enfrentarse a cuatro encuentros antes de sentir la necesidad de descansar, curarse o recuperar conjuros. Sin embargo, en un campo de batalla no suele haber un lugar adecuado para disponer un campamento o empezar a estudiar el libro de conjuros.

Entre combate y combate, los PJs deberían tener la oportunidad de sanar sus heridas mediante la magia, recargar sus armas y prepararse para el siguiente encuentro. Un encuentro que, normalmente, sería apropiado para el nivel del grupo se convierte en letal si al grupo apenas le restan puntos de golpe o si uno de sus miembros está inconsciente debido a un combate anterior. Entre los diferentes combates no pasan horas, sino uno o dos minutos, tiempo únicamente suficiente para que los integrantes del grupo cojan aire.

A la hora de planear los encuentros, habrás de tener en cuenta que tras cuatro encuentros en un mismo día es probable que a los lanzadores de conjuros apenas les resten conjuros, que el bárbaro no pueda hacer uso de la furia y que el paladín haya realizado todos sus castigos. Seguir adelante puede suponer todo un reto para el grupo, aunque a los jugadores puede no hacerles gracia.

Parece que cuatro encuentros no sean mucho pero, en una gran batalla, el esfuerzo que requieren es significativo. Una serie de cuatro encuentros puede consistir en, por ejemplo, tomar el control de una colina, defenderla durante algún tiempo, rescatar a un capitán en apuros y, después, abrir camino entre las líneas enemigas para que pueda huir. Si dispones unos cortos intervalos cargados de tensión entre los diferentes encuentros, los PJs se habrán pasado ocupados medio día de tiempo de juego.

Si quieres someter a los jugadores a más de cuatro encuentros, haz que el NE de cada uno de éstos sea uno o dos niveles menor que el nivel medio del grupo. En este caso, la primera impresión hará que parezca que los encuentros son más sencillos, pero el aumento de encuentros pondrá a prueba la resistencia del grupo, que acabará teniendo que confiar en la suerte para sobrevivir.

CÓMO PLANEAR LA CAMPAÑA

Cuando empieces una campaña bélica tendrás que enfrentarte a muchos asuntos. En esta sección echaremos un vistazo a algunos de ellos y te daremos consejos y trucos para hacer frente a los mayores problemas con los que te encontrarás cuando los PJs vayan a la guerra.

Para empezar, todo aquel DM que haya dirigido un grupo de juego grande (ocho o más PJs), sabe que hasta el combate más pequeño puede resultar interminable para los jugadores que están esperando su turno para actuar. Si multiplicas esta situación por cientos o miles de soldados, verás que, automáticamente, tomar parte en un escenario bélico se ha convertido en un gran problema.

En segundo lugar, en una guerra hay ejércitos, y en los ejércitos hay rangos. ¿Qué sucede cuando, contra todo pronóstico, el PJ más débil de todo el grupo se convierte en superior de sus

compañeros? Las luchas de poder son habituales en los juegos de rol. Los rangos militares (que pueden resultar una parte muy entretenida de una campaña bélica) pueden acabar produciendo muchos dolores de cabeza.

Otro factor a tener en cuenta es el tesoro. Cuando los PJs están en un dungeon es fácil esconder el cofre del tesoro en una sala para que tengan que encontrarlo. Sin embargo, a menos que los PNJs que haya en el campo de batalla estén viajando en máquinas de guerra, no será factible que transporten tesoros que los PJs puedan encontrar. Así que, ¿cómo recompensas a los jugadores por sus heroicos actos? Y lo que es más, ¿cómo te aseguras de que los personajes obtienen equipo de valor suficiente al tiempo que adquieren mayores niveles y se ven forzados a combatir en batallas más duras?

Normalmente, un dungeon se encuentra cerca de un pueblo o una ciudad en la que los PJs pueden descansar y comprar suministros. Incluso en los dungeons más remotos, los PJs encontrarán una habitación libre de enemigos en la que se sentirán lo suficientemente seguros como para pasar la noche. Pero en mitad de una batalla, los personajes casi siempre se encontrarán frente a las líneas enemigas y no podrán descansar como es debido (y mucho menos encontrarse con un afable tendero). Por tanto, la inactividad táctica es algo que tienes que planear de antemano en un escenario para que los PJs tengan la oportunidad de descansar y reabastecerse.

Para acabar, tendrás que prestar mayor atención a las necesidades de los personajes no combatientes del grupo. Las guerras se componen de titánicas batallas y de heroicas acciones, pero después de toda una noche de combate, los pícaros, druidas, bardos, e incluso los exploradores, se sentirán insatisfechos. Para que esos jugadores puedan sacar el máximo partido a sus personajes tendrás que pensar en aventuras que no acontezcan exactamente en el campo de batalla.

LOS RANGOS Y LAS ÓRDENES

En el Capítulo 4 encontrarás las reglas para incluir rangos militares en tu campaña bélica y para recompensar con medallas y honores a aquellos personajes que se lo merezcan. Mientras que los rangos y el reconocimiento son una buena manera de recompensar a los buenos jugadores de rol, presentan un problema en potencia tanto para el DM como para el grupo.

Todos hemos visto cómo se ha estropeado la dinámica de un grupo por culpa de un jugador autoritario que ha intentado hacerse con el control y dar órdenes que nadie quiere seguir. Además, si llevas tiempo jugando a D&D, ya sabes lo que pasa cuando hay demasiados "generales" en el grupo: todo el mundo quiere dar órdenes, pero nadie quiere seguirlos.

Cualquiera de estas situaciones puede desembocar en peleas entre jugadores, largas discusiones para decidir quién debe abrir la puerta, descuidos en los combates que suelen desembocar en la muerte de alguno de los jugadores y, finalmente, que alguien acabe hiriendo los sentimientos de alguno de sus compañeros de juego. Ahora, añade rangos a una dinámica ya de por sí frágil. Ya resulta bastante difícil ignorar al "paladín que quería ser rey" cuando el jugador solamente dispone del poder de sus propias convicciones. ¿Qué pasa entonces cuando alcanza un rango mayor que el de los demás miembros del grupo?

La dinámica de cada grupo de juego es diferente, pero parece que la mayoría de grupos funciona mejor cuando hay un líder

elegido más o menos democráticamente. Normalmente habrá un jugador que influya más en las decisiones que se toman, pero si éste pide consejo o ayuda regularmente, ningún otro jugador se sentirá dejado de lado. Asignar rangos puede destruir esta dinámica, sobre todo si no es el líder natural del grupo quien resulta promocionado.

Si hay un líder natural entre los jugadores, lo mejor sería otorgarle a él el rango mayor. Los demás jugadores ya están acostumbrados a seguir sus indicaciones a la hora de tomar decisiones y, por tanto, que él sea el personaje con mayor rango en el grupo no debería suscitar mucha polémica.

Sin embargo, hay un par de problemas respecto a esta situación. Para empezar, no todos los grupos funcionan adecuadamente cuando hay un solo líder que de las órdenes; sobre todo, si los demás jugadores nunca toman parte en las decisiones. A la mayoría de los jugadores no les gusta que el DM les dirija de un lado a otro durante la aventura, pero detestan que lo haga un jugador dictatorial (independientemente de lo buenas que sean sus ideas). Por tanto, deberías evitar darle el rango más alto al líder natural si se trata de un jugador que no consulta las decisiones que toma con los demás jugadores.

El segundo problema de convertir a un jugador en el líder del grupo, es que los demás jugadores pueden considerar que lo has hecho por favoritismo. Esta situación podría desembocar en las mismas discrepancias que pretendías evitar. Los jugadores podrían incluso dejar de prestar atención al líder debido al resentimiento que sienten, lo que desbaratará tus planes de que un jugador liderara el grupo.

Por tanto, ¿qué puedes hacer? Tú quieres utilizar los rangos y las medallas para recompensar a los jugadores, pero quieres evitar las discrepancias y problemas en el grupo. Una vez más, la clave puede estar en las viejas películas bélicas.

El rango es realmente importante cuando un líder tiene que dar órdenes a un gran grupo de soldados que tengan que realizar una tarea similar. En las películas como *Los cañones de Navarone* o *Doce del patíbulo*, cada miembro del grupo es especialista en algo y desempeña una labor en particular. Evidentemente, hay alguien que se encuentra a cargo del grupo, pero cuando se presenta una situación que compete a alguno de los especialistas, es el propio especialista quien toma las decisiones.

Si planteas tu grupo de jugadores como un grupo de especialistas, el rango pierde relevancia a la hora de actuar. Aunque los rangos y las medallas siguen siendo importantes para el personaje que las recibe, no le convertirán en el líder del grupo, puesto que cada integrante tendrá que desempeñar un trabajo de igual importancia a lo largo de la misión. Tú, adoptando el rol de un PNJ de alto rango, podrías incluso explicar el papel de cada personaje en la misión antes de que partieran para cumplirla.

Tener un papel bien definido ayuda a los jugadores a identificar cuál es su importancia en la misión y les otorga cierta defensa cuando algún otro jugador intenta "aprovecharse" de su cargo: siempre pueden aferrarse a las órdenes que han recibido y alegar cuál es su cometido en la misión. Este concepto también enfatiza la importancia de trabajar en equipo para que el grupo alcance un objetivo común y evita que el grupo de jugadores parezca una unidad militar supeditada a las constantes órdenes de un superior.

Los demás jugadores pueden sobresalir cuando haya que efectuar el "trabajo de especialista", momentos en los que el liderazgo del grupo recaerá sobre ellos.

Cambiar de líder es una solución con la que el líder del grupo cambia de una misión a otra. Si diriges un grupo de especialistas, el líder de cada misión será aquel PJ con las habilidades necesarias para completar la misión con mayor éxito. Por ejemplo, si la misión va a consistir en continuas batallas, el guerrero debería liderar el grupo. Si el sigilo es vital para el éxito de la misión, debería ser el pícaro quien lo liderase.

El liderazgo compartido se produce cuando uno de los personajes está a cargo de una parte de la misión, mientras que otro lo esta de otra diferente. Por ejemplo, el personaje con mayor rango (teniente) podría estar a cargo de la misión, mientras que el más experimentado en combate (que sólo es sargento) despliega las tropas cada vez que el grupo tiene que batallar. El explorador del grupo podría estar a cargo de que los miembros del grupo llegasen con vida hasta el lugar en el que se ha de desarrollar la misión y el pícaro sería quien tuviera que llevar a cabo el paso final de la misión una vez allí.

El por qué cambiar de líder o compartir este papel es algo que un PNJ de rango superior podría explicar a los integrantes del grupo al inicio de la misión y que podría suscitar buenas oportunidades interpretativas. Los personajes tendrán que aprender a seguir la dinámica de un liderazgo conjunto y, quizá, seguir las órdenes de alguien que no está acostumbrado a darlas. No obstante, como los jugadores saben que ésta no es una situación permanente, es muy probable que estén más dispuestos a darle una oportunidad al nuevo líder.

Para acabar, y tras estudiar la dinámica del grupo y las diferentes personalidades de los jugadores, tendrás que decidir qué sistema es el que mejor se adapta a ellos. Habrás de recordar dos cosas conforme vas añadiendo rangos y medallas en la partida:

Primero, que esto no es más que un juego que debería ser entretenido para todos los que participan en él y que es tu trabajo que todos los jugadores se lo pasen bien.

Y segundo, que los jugadores prefieren la sensación de tener cierta libertad de movimientos. No quieren que nadie les guíe como a un rebaño por la aventura. Por tanto, si utilizas las órdenes de superiores en tu campaña, asegúrate de que los jugadores tienen algo que decir en cómo se llevan a cabo.

EL TESORO EN UNA CAMPAÑA BÉLICA

Hay muchas cosas que debes tener en cuenta para decidir cómo enfocar el tema del tesoro en una campaña bélica. Para empezar, ¿cómo vas a recompensar a los personajes con objetos mientras suben niveles a lo largo de la campaña? En segundo lugar, ¿cómo vas a proporcionar a los personajes un lugar en el que vender o comerciar con el tesoro que no quieren? Además, ¿cómo van a recargar los objetos que se van gastando con el uso? Y, finalmente, ¿cómo puedes asegurarte de que los personajes están equipados adecuadamente para tomar parte en batallas acordes a su nivel?

El mayor problema del tesoro en una campaña bélica es que las batallas tienen lugar en campos, bosques o incluso ciudades; es decir, a campo abierto, y los tesoros no suelen encontrarse a la intemperie. Evidentemente, los PJs pueden rebuscar en los cuerpos de los caídos tras la batalla pero, lo normal es que en las batallas tomen parte grandes fuerzas equipadas con armas baratas, por lo que los personajes no encontrarán cosas de gran valor tras la batalla.

Sin embargo, rebuscar en los cadáveres puede ser una de las mejores maneras de que los personajes de niveles bajos adquieran algo de valor. Vender armaduras usadas puede resultar benefi-



Un ejército bien aprovisionado ofrece a sus soldados gran cantidad de equipo.

cioso para los personajes que están empezando sus carreras. Pero aunque a los PJs no les importe revisar los cadáveres en busca de unas cuantas monedas y algo de equipo, no habrá ningún sitio en el que poder venderlas en medio de una guerra, sobre todo si los PJs forman parte del ejército atacante.

Los PJs más nobles mostrarán objeciones a este tipo de pillaje. Sin embargo, el mercado negro es una opción viable mediante la que los jugadores podrán vender el equipo viejo o confiscado. Los peligros de mercadear con objetos adquiridos de esta manera puede dar pie a una gran aventura o a situaciones interpretativas muy entretenidas en las que los personajes tendrán que tratar con personajes turbios y con la posibilidad de ser descubiertos por su comandante.

Pero los personajes necesitarán algo más que armaduras robadas a los muertos a medida que adquieren más y más niveles. Una opción para incrementar las opciones de obtener tesoro por parte de los personajes es enviarlos a misiones que les den la oportunidad de enfrentarse a criaturas más poderosas que tengan mejor equipo y armaduras. Podrías, incluso, enviar a los PJs a un dungeon o a una fortaleza enemiga para que encontrasen un potente artefacto o suministros que pudieran utilizar contra sus propios enemigos. Una vez allí, sería fácil que encontrasen un tesoro escondido, objetos o equipo mágico.

En una campaña bélica, este tipo de misiones deberían ser la excepción y no la regla. Si envías a los jugadores a dungeons constantemente, éstos dejarán de tener la sensación de encontrarse inmersos en una guerra. Hay una forma de utilizar la guerra como medio para que los jugadores obtengan las recompensas objetivas que tanto ansían. Puedes tratar todos los temas referen-

tes al tesoro con dos mecanismos muy sencillos: reconocimiento y provisión.

Los héroes de guerra obtienen reconocimiento de muchos tipos: fama, ascensos e incluso recompensas monetarias. Evidentemente, las medallas son la forma más obvia de reconocer los actos heroicos. En la página 90 te ofrecemos un listado de condecoraciones; puedes utilizarlas para recompensar a los personajes o crear otras que encajen mejor con tu campaña.

Las promociones también pueden ayudar a los PJs de dos maneras diferentes, puesto que pueden suponer una paga mejor o acceso a un equipo de mayor calidad. Además, las promociones pueden hacer que los PJs ocupen un lugar en la mesa en la que se deciden los movimientos de cada batalla. De esta forma serán los primeros en ver cómo se desarrollará la batalla y podrán utilizar esta información para asignarse a sí mismos misiones interesantes (consulta el siguiente capítulo).

Si los personajes han llevado a cabo algo realmente heroico o han completado una misión que ha tenido un gran efecto en el curso de la guerra, podrías recompensarlos incluso con parte del tesoro del castillo. Estas recompensas podrían ser monetarias, equipo de mayor calidad u objetos mágicos.

El aprovisionamiento se encuentra justo en el punto contrario. En vez de recompensar a los personajes por los actos que han llevado a cabo, se les provee antes de la misión de los elementos que van a necesitar. Cabe incluso la posibilidad de que los PJs se queden con estos materiales al tiempo que obtienen niveles (y rangos en el ejército).

Además de los elementos militares típicos que se le proporcionan a un soldado, los PJs también podrían recibir una soldada.

Esta soldada, junto con los objetos que les hayan suministrado, es una manera sencilla de obtener recompensas en forma de tesoro regularmente y de que tú te asegures de que los PJs están equipados para enfrentarse a los desafíos de los niveles que les corresponden. Si los PJs empiezan a estar por debajo de las medias que se indican en la tabla 5-1: riqueza del personaje conforme el nivel (consulta la página 135 de la *Guía del Dungeon Master*), existe la posibilidad de que no puedan sobrevivir a los encuentros que les corresponden de acuerdo a su nivel.

Al igual que con los demás asuntos que se tratan en esta sección, tendrás que encontrar la mejor manera de recompensar a los jugadores durante la campaña. Podrías incluso "hacer aparecer" un cofre del tesoro en medio del campo de batalla... Lo único que debes hacer es asegurarte de encontrar una razón convincente para justificar que dicho tesoro se encuentre allí (podría formar parte de los salarios que el enemigo iba a repartir entre sus tropas o ser un alijo de equipo que los PJs han conseguido interceptar).

DESCANSOS ESTRATÉGICOS

Todos los personajes necesitan dormir a diario o meditar para recuperarse de los rigores de la batalla, pero algunos PJs necesitarán incluso pasar un tiempo alejados de los monstruos, los misterios y de los peligros de las aventuras para preocuparse por asuntos personales. Los descansos estratégicos son todo ese tiempo que los PJs no están en un encuentro. Normalmente acontecen entre sesiones de juego.

Un descanso estratégico puede estar compuesto por unas pocas noches en una posada o en un templo, para recuperar puntos de golpe perdidos o curar el daño de características. También podría ser un mes invertido en un laboratorio investigando un nuevo hechizo o desarrollando un objeto mágico. Durante estos descansos, los personajes no combatientes pueden correr sus propias aventuras, descansar o irse de juerga. La forma de disfrutar los descansos estratégicos depende de la personalidad y necesidades del personaje.

Sea cual sea la razón, la mayoría de los personajes necesitan descansos estratégicos ocasionales, algo que representa todo un reto en una campaña bélica. Si los PJs están constantemente en el campo de batalla, de viaje en una misión o en territorio hostil lejos de su base de operaciones, cabe la posibilidad de que no encuentren ningún lugar acogedor (ni siquiera una cama) durante meses. Esto puede dificultar la curación de las heridas entre sesión y sesión, e imposibilitar casi totalmente que los PJs encuentren los elementos que necesitan para investigar o construir objetos.

Además, si los PJs forman parte de una fuerza militar, tampoco podrán disponer por completo de su tiempo. Tendrán que ir a donde les digan y cuando se lo digan, y no serán libres para decidir cuándo descansar o investigar. La guerra no se va a detener porque los personajes estén cansados. Cuando los personajes tengan algo de tiempo para descansar de la acción, tendrás que pensar en algo que detenga la guerra (un corto armisticio) o anotar lo que sucede mientras los PJs se encuentran en medio de un descanso estratégico.

Si los personajes están combatiendo cerca de su hogar, cabe la posibilidad de que reciban un permiso de su comandante para que dispongan de ese tiempo libre tan deseado. Lo bueno de este método es que los PJs tendrán acceso a los recursos de su base (o a los de un pueblo cercano) para investigar, crear objetos, correr aventuras paralelas o llevar a cabo recuperaciones de carácter

más frívolo. El único inconveniente es que tendrás que llevar la cuenta de lo que sucede en la guerra mientras los PJs no toman parte en ella.

El sistema de permisos, no obstante, no tiene ningún sentido si los PJs están lejos de su base de operaciones o se encuentran en medio de territorio hostil. Si tus PJs necesitan un refugio seguro para descansar y recuperarse puedes usar alguno de los siguientes útiles y manidos recursos: la fortaleza arrasada por el fuego, la cueva vacía o el granjero partisano.

A continuación te explicamos cómo hacer que estos conceptos funcionen. Los PJs están cansados y doloridos; han andado o cabalgado durante todo el día y han tomado parte en varios combates; a los lanzadores de conjuros arcanos no les quedan conjuros, a los lanzadores de conjuros divinos no les quedan conjuros de curación y la furia de los bárbaros se ha apagado. De repente, uno de los personajes ve los restos abrasados de una fortaleza en la lejanía. Quizá el lugar haya sido destruido durante la guerra, quizá sean las ruinas que dejó una guerra anterior. Los PJs investigan el lugar y no encuentran indicios de que sus enemigos hayan pasado por allí recientemente, por lo que deciden pasar la noche en aquel sitio.

La cueva vacía y los granjeros partisanos son argumentos que funcionan de la misma manera, excepto que lo que los PJs ven en la lejanía es la entrada a una caverna o el humo que sale de la chimenea de una casa. En la cueva no habrá grandes depredadores y los habitantes de la granja no mostrarán ninguna lealtad hacia los enemigos de los PJs. Los PJs han encontrado un refugio seguro en el que pasar una noche o incluso una semana. Este refugio podría incluso llegar a ser la base de operaciones de los PJs durante el tiempo que tardan en completar alguna misión.

Además de proporcionar refugio a los PJs, estos lugares pueden ser el epicentro de aventuras paralelas. La fortaleza en ruinas podría esconder un secreto (o una pequeña aventura dentro de un dungeon) bajo los escombros. La cueva puede ser el hogar de un gran monstruo que estaba cazando cuando llegaron los PJs. Los granjeros podrían estar involucrados en asuntos turbios, o necesitar resolver un misterio para lo que precisan de la ayuda de los PJs.

Sin embargo, estos refugios seguros no tienen por qué proveer a los PJs de los recursos que necesitan para llevar a cabo las actividades que tenían pensado realizar durante su descanso estratégico. En este caso, tendrás que introducir en la aventura a los miembros de la resistencia (que no tienen por qué hablar con un fuerte acento francés).

La resistencia es, evidentemente, un grupo de residentes locales que se opone al enemigo mediante actos de sabotaje. Normalmente tendrán una base de operaciones secreta (que bien podría ser la fortaleza en ruinas, la cueva o la granja de las que te hemos hablado antes) y podrían suministrar a los PJs los tan deseados recursos, un lugar para descansar, información sobre el enemigo, medios con los que investigar y crear objetos, e incluso aventuras paralelas que requieran actuaciones sigilosas en vez de la fuerza bruta (para aquellos jugadores que prefieren este tipo de aventuras).

Es muy sencillo introducir a la resistencia en un escenario: sus agentes podrían encontrar a los PJs y llevarlos hasta su base secreta; a los PJs podrían haberles dado un nombre de contacto y una contraseña junto con las instrucciones de la misión; o, incluso, ambas facciones podrían haberse encontrado mientras intentaban cumplir la misma misión. Estas situaciones darán a tus jugadores la oportunidad de usar sus habilidades diplomáticas.

Además de proporcionar a los PJs el refugio seguro ideal para descansar tanto durante un periodo de tiempo corto como durante uno largo, la resistencia puede suponer una gran fuente de intrigas. Podría tener un contacto en el interior de una fortaleza enemiga o uno de sus miembros, poseedor de información de vital importancia, podría haber sido capturado y habría de ser rescatado. Estas tramas desembocarán en estupendas operaciones encubiertas. En la resistencia podría haberse infiltrado un topo que tendría que ser descubierto por los PJs antes de que todos sean capturados. Las tramas para aventuras paralelas lejos del campo de batalla son interminables en cuanto introduces el concepto de resistencia en tu campaña bélica.

Pero, ¿qué sucede con la guerra mientras los PJs se encuentran ocupados en aventuras paralelas o disfrutando de sus permisos? A diferencia de los dungeons, donde los monstruos se encuentran encerrados y es muy difícil que las condiciones cambien cuando los PJs deciden descansar durante un día o una semana, el curso de la guerra cambiará constantemente conforme las fuerzas avancen o se retiren, se alcance la victoria en las batallas o se resulte derrotado. Todo esto variará las condiciones del campo de batalla.

Puedes resolver este problema de muchas formas diferentes. Para empezar, podrías determinar cómo se va a desarrollar la guerra durante estos descansos estratégicos y poner al día de todo lo sucedido a los PJs en cuanto se reincorporen a filas. Si quieres, puedes utilizar los descansos estratégicos para hacer cambios en la campaña (que podrían afectar a los futuros escenarios).

Por ejemplo, si los PJs se encuentran trabajando con la resistencia tras las líneas enemigas, podrían dejar de recibir información sobre lo que está pasando en su bando. Podrían volver de su misión y encontrarse que el enemigo ha tomado el castillo de su señor y encerrado a su castellano en las mazmorras. Ahora los PJs tendrán que rescatar al rey e iniciar una rebelión para derrocar el nuevo régimen.

Si no estás preparado para un cambio de estas dimensiones, puedes resolver los resultados de las batallas de mayores proporciones (ya sea mediante tiradas de dados, la interpretación de los diversos factores militares implicados o disponiéndolo como prefieras) y realizar pequeños cambios en la campaña de acuerdo a los resultados obtenidos.

No todos los DMs están dispuestos a sufrir los dolores de cabeza que da llevar el control de cómo cambian las cosas. No obstante, hay pocas maneras de detener la acción sin que la táctica resulte artificial.

Por ejemplo, puede firmarse una tregua, lo que proporcionará a los PJs la oportunidad de descansar mientras ambos bandos se reagrupan. El enemigo podría haber sufrido grandes bajas y verse obligado a retirarse hasta que reciba refuerzos. La guerra podría haber llegado a un punto muerto debido a que ambas fuerzas están muy cansadas y ninguna de ellas lleva a cabo avances significativos. Incluso podría haber una tregua porque los líderes hubieran acordado discutir los términos para el fin de las hostilidades. Podría haber comenzado el invierno o la estación de lluvias, lo que haría imposible seguir luchando hasta que mejorase el tiempo.

Cualquiera de estas ideas puede proporcionar a los PJs un descanso estratégico sin que tengas que tener en cuenta qué estará sucediendo con la guerra. Se trata de interrupciones naturales que pueden tener lugar en una guerra real, por lo que no tendría por qué resultar extraño que no pasara nada mientras los PJs descansan o investigan.

Otra manera de proporcionar a los PJs un descanso estratégico sin alterar el desarrollo de la campaña consiste en que cada jugador dirija a varios personajes. De esta manera, los jugadores podrán cambiar de personaje cuando uno de ellos necesite descansar o llevar a cabo acciones que no tienen que ver con la guerra. No obstante, este sistema puede requerir una extensa programación y tener que anotar demasiados datos tanto por tu parte como por la de los jugadores.

Para empezar, tienes que decidir la manera en la que avanzan los personajes cuando no estás jugando con ellos. Podrías obligar a los jugadores a que dividan los puntos de experiencia que obtienen entre ambos personajes, otorgar puntos de experiencia a todos los personajes u otorgársela solamente a los personajes que han participado en cada sesión.

Existen puntos a favor y puntos en contra de ambos sistemas. Otorgar la experiencia parcialmente ralentiza el avance de todos los jugadores. Otorgar toda la experiencia hará que todos los personajes avancen mucho más rápidamente, pero los jugadores tendrán que actualizar dos o más jugadores demasiado a menudo. Dar la experiencia de forma normal (solamente a los personajes que han tomado parte en la aventura) hará que el avance de los personajes sea normal, pero desembocará en jugadores de niveles muy diferentes, lo que dificultará la creación de encuentros adecuados para todos los personajes presentes en la sesión.

El otro problema se produce cuando el grupo recibe la orden de llevar a cabo una misión larga lejos de su base de operaciones. En este caso, los jugadores se verán forzados a jugar con el personaje que ha iniciado el viaje, puesto que no resultará lógico cambiar de personaje en mitad de la aventura.

Por otro lado, interpretar a diferentes personajes puede resultar muy divertido tanto para los jugadores como para el DM. Los jugadores tendrán la oportunidad de interpretar personajes diferentes a los de siempre y el grupo dispondrá de más especialistas para las misiones específicas. Además, suponen unos estupendos PNJs cuando los PJs necesitan un rehén del que preocuparse o un mensajero en quien confiar; y permite a los jugadores tomarse un descanso estratégico siempre que lo necesiten sin que el curso de la guerra se vea perjudicado.

AVENTURAS FUERA DEL CAMPO DE BATALLA

Mientras que batallar continuamente supone una gran fuente de puntos de experiencia, también puede cansar al PJ y convertirse en algo monótono. Además, no todos los personajes son guerreros. A muchos de los jugadores les gusta la interpretación tanto o más que el combate. Estos jugadores prefieren las habilidades, las dotes y los conjuros que ayuden a desentrañar misterios o tratar con PNJs sin tener que utilizar una espada. En tu mano queda darle la oportunidad de lucirse a cada PJ y de disponer obstáculos que den la oportunidad a los jugadores de utilizar sus aptitudes no bélicas.

En el resto de esta sección se incluyen ideas para ayudarte a diseñar aventuras que no tengan lugar en el campo de batalla. Da forma a estas ideas o utilízalas como punto de partida de las tuyas propias. De una u otra manera, no te olvides de proporcionar a los personajes la oportunidad de utilizar sus aptitudes no bélicas.

Ideas para escenarios sin combate

A continuación te ofrecemos escenarios para campañas bélicas pero cuyo hilo argumental no es el combate.

Reunir información: un nuevo enemigo está reuniendo sus tropas, o quizá sea el enemigo actual, que ha estado reclutando aliados. Sea como fuere, han empezado a moverse. El general del ejército necesita información de los movimientos de estas tropas, la fuerza del nuevo enemigo y los términos que aceptaría para firmar una alianza. Los PJs tienen que abrirse camino entre las líneas enemigas para llegar hasta las tierras fronterizas y recabar datos antes de volver a su base sin ser descubiertos. El éxito de esta misión depende del sigilo y la habilidad para reunir información.

Refuerzos: la fortaleza está rodeada y nadie puede abandonarla para pedir auxilio. Uno de los reinos vecinos podría venir en su ayuda, pero hasta allí debería llegar un mensajero antes de que sea demasiado tarde. Los PJs deben escabullirse del castillo, pasar entre las tropas que se encuentran acampadas a las afueras y llegar hasta la fortaleza del rey enemigo. Una vez allí, tendrán que conseguir una audiencia y convencer al rey de que envíe refuerzos. Para esta misión serán necesarios tanto el sigilo como la diplomacia.

Prisioneros de guerra: los PJs han sido capturados (quizá durante alguna de las otras misiones paralelas). Les han arrebatado su equipo y los han tirado a una mazmorra o llevado a un campo de prisioneros. Tienen que encontrar una manera de salir de sus celdas, encontrar su equipo y escapar. Pero aunque lo consigan, tendrán que abandonar el territorio para ser verdaderamente libres, pues en este momento llaman tanto la atención como un grupo de elfos en una comunidad de enanos. Tendrán que disfrazarse, falsificar unos salvoconductos y confiar en la suerte para poder llegar a casa.

Prisionero huido: un espía enemigo ha escapado de los calabozos y se encamina hacia la base enemiga con importante información sobre las defensas, los puntos débiles del castillo y la cantidad de tropas del bando de los PJs. Este espía debe ser detenido a toda costa. A los PJs se les da la orden de encontrar a este prisionero huido y asegurarse de que no ha comunicado a nadie los secretos que conoce. En esta misión son absolutamente necesarios un explorador o un mago con el conjuro *escudriñamiento* para seguir la pista del fugitivo.

Arma secreta: se ha extendido el rumor de que el enemigo tiene un arma secreta. Quizá se trate de una nueva arma de asedio o un ancestral artefacto que ha desenterrado. Los PJs tienen que infiltrarse entre los militares enemigos y una vez encontrado el lugar en el que esconden el arma secreta, destruirla o robarla. En

esta misión será necesario el ingenio, disfrazarse y quizá algún que otro conocimiento mágico.

Saboteadores: un saboteador se ha infiltrado en el campamento de los PJs y ha destruido los alijos de armas, ingredientes alquímicos y componentes de hechizos, y ha dejado los cadáveres de varios guardias a su paso. Los rumores se disparan y todos los ocupantes de la fortaleza están paranoicos. Los PJs tienen que encontrar al saboteador rápidamente, antes de que los soldados se desmoralicen y empiecen a desertar por decenas. Los PJs tienen que investigar las evidencias e intentar descubrir quién es el saboteador. Después tendrán que demostrárselo al general y al resto de hombres (lo mejor sería pillarle con las manos en la masa). Para esta misión se requiere mucha astucia, facilidad para obtener pruebas y razonamiento deductivo.

Campaña de desinformación: los generales están planeando un gran contraataque en los próximos meses, pero el enemigo tiene espías por todos lados y es casi imposible sorprenderle. Los PJs tienen que encontrar la manera de que lleguen a manos enemigas unos planes falsos y desmontar así su red de espionaje. Los planes falsos están preparados, pero serán los PJs quienes tengan que diseñar y poner en práctica un plan para que lleguen hasta los espías enemigos de una forma que no levante sospechas. Para esta misión se necesitarán PJs que sepan falsificar y planear acontecimientos.

Descifrar el código: tu bando ha interceptado varios mensajes en los últimos meses gracias a los miembros de la resistencia que trabajan en las fronteras enemigas. Por desgracia, están escritos en clave y nadie puede leerlos. Los PJs reciben la orden de decodificar estos mensajes. En caso de que ellos no puedan desentrañarlos, tendrán que encontrar a alguien que pueda (aunque ello implique infiltrarse en la base enemiga, encontrar la clave y escapar sin que nadie de la alarma). Para esta misión serán necesarias habilidades deductivas o capacidad para disfrazarse, sigilo, falsificación o cierta ayuda mágica.

Aventuras en los barracones: A veces, el día a día de un soldado es suficiente aventura. A los PJs de niveles bajos les supondrá todo un desafío sobrevivir al entrenamiento diario si tienen la "suerte" de tener instructores sádicos, si en su unidad hay bravucones o si alguno de sus amigos tiene montado todo un mercado negro dentro de los barracones. Las rivalidades entre unidades del mismo ejército son habituales y los PJs tendrán que infiltrarse en alguna de ellas para devolverles alguna novatada o



Un explorador sabotea un puente colocando discos explosivos en sus pilares.

sabotear su equipo el día antes de una inspección. El cuerpo de oficiales puede ser un hervidero de intrigas políticas en el que los oficiales más jóvenes compiten por los ascensos de formas no siempre legales.

LA ORGANIZACIÓN MILITAR

La organización de los ejércitos actuales tiene reminiscencias de la estructura que tenían los de la Edad Media. La estructura medieval en la que los caballeros iban rodeados de sargentos, hombres de armas (NdC: *en francés, gents d'armes, origen de la palabra gendarme*) y arqueros, al tiempo que dirigían un pequeño grupo de campesinos reclutados a la fuerza, fue dando paso a las compañías de soldados mercenarios liderados por uno de ellos que iba a la cabeza y que los italianos denominaban *capitano* y que luchaban, literalmente, por cualquiera que pudiera pagar sus servicios.

Este capitán estaba asistido por un teniente (la palabra francesa "lieutenant", que significa "el que permanece en el sitio" [NdC: *en castellano, lugarteniente*]) y que sustituía al capitán siempre que era necesario. Por debajo del teniente se encontraban los sargentos y los poseedores de un rango que se estableció en aquel tiempo: los cabos.

Estas compañías de mercenarios acabaron por convertirse en ejércitos permanentes durante los siglos XVI y XVII debido al crecimiento y al aumento de poder de los países europeos. Expandir las fronteras requería ejércitos cada vez más grandes, de forma que las compañías se combinaron en batallones y regimientos.

Uno de los capitanes solía recibir el título de capitán de la columna (*colonella* en italiano) y la responsabilidad de coordinar a todas las compañías del regimiento, junto con el rango de coronel. Más tarde, cuando las fuerzas de combate se hicieron aún más grandes, fue necesaria una figura que dirigiera los diferentes regimientos y batallones. El nombre original de este rango era "capitán general", pero con el tiempo fue abreviado a "general".

Sin embargo, el concepto de liderazgo estratificado no era una novedad de la Europa de los siglos XVI y XVII. Los legendarios ejércitos romanos ya poseían la moderna división en rangos que sigue en uso en los ejércitos actuales, desde los simples reclutas hasta los suboficiales, oficiales subalternos como el centurión (que comandaba un centenar de hombres) y oficiales superiores.

Genghis Khan creó un vasto ejército en las estepas de Mongolia y utilizó una sencilla estructura de oficiales, cada uno de los cuales lideraba un máximo de 1.000 hombres. El ejército mongol estaba dividido en unidades (*arban*) de 10 guerreros, escuadrones (*jagun*) de un centenar de guerreros (10 unidades), regimientos (*minghan*) de un millar de guerreros (10 escuadrones) y divisiones (*tumen*) de 10.000 guerreros (10 regimientos). Cada una de estas unidades tenía un líder, por lo que las órdenes partían de lo alto de la cadena de mando (el jefe de la división) y se extendían por ésta hasta llegar al oficial de menor categoría.

Al igual que los romanos, los ejércitos mongoles tenían una división entre los oficiales que dirigían más y menos tropas. Las tropas o escuadrones estaban dirigidos por el *bagadur* (héroe o comandante), el equivalente mongol de un caballero. Estos comandantes eran elegidos por las propias tropas. Las formacio-

nes más grandes (los regimientos y divisiones) estaban lideradas por el *noyan*, el equivalente del barón, duque o príncipe europeo. Estos oficiales de alto rango estaban a las órdenes del *khan* (de hecho, era éste quien les daba permiso para liderar sus tropas).

JERARQUÍAS MILITARES A LO LARGO DE LA HISTORIA

Cuando hablamos de ejércitos en este libro utilizamos la estructura y los rangos de los ejércitos modernos porque dicha información le resultará familiar a la mayoría de los jugadores y no debería costarles mucho esfuerzo incorporarlos a las partidas.

Algunos DMs prefieren utilizar sistemas de rangos militares históricos. Por tanto, en esta sección te presentamos una serie de jerarquías militares que han funcionado a lo largo de la historia, y sus equivalencias al sistema moderno. De esta manera, podrás adaptar otras estructuras militares y utilizarlas con el sistema de valores y ejércitos listados más adelante.

La estructura moderna que nos sirve de ejemplo en este libro se describe a continuación a modo de referencia para los DMs que quieran crear nuevas organizaciones militares de acuerdo a fuentes tanto históricas como fantásticas. Ten en cuenta que la mayor parte de las estructuras militares descritas en esta sección no utilizan batallones.

ESTRUCTURA MILITAR MODERNA

Pelotón = 10 soldados rasos y un cabo

(NdC: *en inglés, squad*)

Sección = 2 o más pelotones

(NdC: *en inglés, platoon*)

Compañía = 2 o más secciones

Batallón = 2 o más compañías

Regimiento = 2 o más batallones

Brigada = 2 o más regimientos

(NdC: no es muy cierto; 2 o más batallones son una brigada o un regimiento. Se llama regimiento si los batallones son todos idénticos, y brigada si son dispares. Abreviaturas: pelotón = Pn., Sección = Scc., compañía = Cía., batallón = Bón., regimiento = Rto., brigada = Bda.).

El sistema feudal

El sistema feudal consistía más en un control de la tierra que en una estructura militar. El gobernante cedía el control de una porción de sus tierras o fortalezas (denominado "feudo") a un noble local. Este noble tenía a su servicio caballeros y hombres de armas (guardias o soldados profesionales) que el gobernante podía reclutar en caso de que necesitase proteger su reino.

En una verdadera sociedad feudal, cada noble debe pleitesía a su rey (o emperador, como en el sistema feudal japonés, en la China medieval o en el Sacro Imperio Romano europeo). El rey se encuentra en la parte más alta de la pirámide jerárquica y los príncipes se encuentran justo por debajo de él.

Bajo los príncipes están los diferentes nobles a los que se les ha proporcionado tierras: duques (gobernaban un ducado), condes (gobernaban un condado) y barones (gobernaban una baronía). Aunque estas personas no tenían por qué ser guerreros, son estas figuras las que dan sentido a la existencia de los oficiales modernos.

Tras los terratenientes estaban los caballeros, sus escuderos, los soldados profesionales y la milicia.

JERARQUÍA MILITAR FEUDAL

Rey/emperador	=	General
Príncipe	=	Coronel
Duque/conde/barón	=	Comandante
Caballero	=	Capitán
Escudero	=	Teniente
Hombre de armas	=	Sargento
Milicia/soldados profesionales	=	Cabos y soldados rasos

En un ejército feudal, la unidad más común del ejército era la compañía, en la que se incluían caballeros, escuderos, hombres de armas y milicianos, todos ellos bajo el mando de un noble con el rango de comandante. En caso de necesitar un ejército de mayores proporciones para combatir a una horda invasora, el príncipe o el rey/emperador eran los encargados de ordenar a sus terratenientes que reuniesen a sus fuerzas para conformar regimientos y brigadas.

Clanes tribales

La estructura tribal de un clan es similar al sistema feudal en que en ambos hay muchos líderes (*khanes* o caudillos) que dirigen fuerzas militares individuales. El liderazgo del clan se basa en los logros individuales o en las relaciones familiares, no en la posesión de la tierra. Esta situación tiene lugar, en parte, debido a que los clanes suelen estar compuestos por nómadas que van de un lugar a otro en busca de comida. Esta es una vida muy dura, por lo que los líderes tienen que ser grandes guerreros.

Las relaciones familiares también eran de gran importancia para determinar el liderazgo del clan, puesto que los clanes acostumbraban a ser unidades familiares que formaban parte de una estructura tribal. Una tribu consistía en varios clanes que compartían la comida de una misma área geográfica. La competencia por obtener la comida daba lugar a conflictos entre clanes con suma facilidad, a menos que los líderes de éstos pudieran encontrar la manera de trabajar en equipo.

Cuando un líder fuerte era capaz de unir a los clanes, la fuerza militar de éstos era formidable y descomunal. Para que lo entiendas mejor, el ejército de un clan podía corresponder a una compañía (entre 50 y 100 guerreros) dirigida por un caudillo. Cuando los diferentes clanes se unían bajo un *khan* universal (*chingis*), éste podía tener a su cargo miles o decenas de miles de soldados, que se estructuraban de acuerdo a la tabla que te ofrecemos más adelante.

De acuerdo a esta jerarquía, en la que utilizamos los términos mongoles que te hemos explicado anteriormente, el ejército de un clan estaba liderado por un *noyan* con suficientes *bagadur* a su cargo como para formar una compañía del tamaño de un *jagun* (un escuadrón compuesto por un centenar de guerreros).

JERARQUÍA DE CLAN

Chingis Khan	=	General
Duque o barón noyan	=	Coronel
Caudillo noyan	=	Capitán/comandante
Bagadur	=	Cabo/sargento/teniente

ESTRUCTURA MILITAR DEL CLAN

Arban	=	pelotón 10 guerreros
Jagun	=	compañía 100 guerreros
Minghan	=	regimiento 1.000 guerreros
Tumen	=	brigada 10.000 guerreros

Guerra de guerrillas

La guerra de guerrillas ha sido la principal estrategia militar durante siglos, la estrategia típica que utilizaban las fuerzas pequeñas cuando se rebelaban contra el gobierno establecido (normalmente una tiranía) o cuando los residentes de un país ocupado tomaban las armas para intentar expulsar al ejército invasor. Por ejemplo, la caballería de los cosacos se dispersó en unidades guerrilleras para combatir la ocupación de Rusia por parte de Napoleón en 1812.

Los chinos utilizaron la guerra de guerrillas a menudo cuando se rebelaron contra los señores coloniales ingleses en 1841 y nuevamente durante la rebelión de los Boxer en 1899. El mejor tratado sobre guerras de guerrillas fue escrito por Mao Zedong en 1937, quien se basó en *El arte de la guerra* de Sun Tzu, un libro sobre tácticas militares escrito aproximadamente en el año 400 A.C.

La táctica básica de la guerra de guerrillas consiste en pequeñas unidades que efectúan numerosos ataques relámpago en varios puntos diferentes contra una fuerza militar enemiga de mayor tamaño. Una de las unidades atacará por sorpresa una caravana o la vanguardia del ejército para hacer que las fuerzas enemigas se movilicen en esa dirección. A continuación, dicha unidad se retirará mientras otra ataca por la retaguardia.

El pequeño tamaño de estas unidades guerrilleras les permite retirarse rápidamente antes de que el enemigo pueda organizar una persecución. La unidad ha desaparecido y parece que sea capaz de atacar desde cualquier punto.

Varias unidades de entre cinco y 20 combatientes pueden combinarse para conformar una célula (compuestas por entre 10 y 100 soldados). La estructura de rangos de un ejército guerrillero tiende a ser un tanto caótica, pues hay múltiples líderes para dirigir las unidades y las células. Algunas decisiones, no obstante, suelen tomarse de manera democrática.

El campo de acción de algunas de las diferentes células tiende a solaparse y los guerrilleros suelen vivir en los pueblos que defienden. Debido a esta integración de los soldados con la población, al ejército de ocupación le resulta imposible localizar a los guerrilleros, y los lugareños tienden a convertirse en los informadores y comunicadores de la guerrilla.

Los lugareños reúnen información sobre el enemigo y se la proporcionan a la célula o células que defienden su zona. También pueden transmitir órdenes de una célula a otra; lo que proporciona a los oficiales de la guerrilla una red de informadores mediante la que dar órdenes a gran distancia.

A efectos de juego, la célula es la unidad básica organizativa de un grupo de guerrilleros que, posiblemente, esté dirigida por el equivalente a un capitán o a un teniente en función al tamaño de la célula. Las unidades individuales de la célula estarán dirigidas por sargentos o tenientes.



Ilustración de C. Lukacs

En las aventuras en el campo de batalla se entremezclan aspectos familiares del diseño de aventuras con nuevas consideraciones que son exclusivas del género bélico. Los principios básicos de una buena aventura para una campaña de D&D tradicional (encuentros equilibrados, argumentos centrados en los personajes y un sistema de recompensas acorde al riesgo) también se han de aplicar a la hora de diseñar una aventura en el campo de batalla.

Pero ahora hay nuevos aspectos de los que debes preocuparte: tienes que manejar PJs que tienen una relativa libertad de movimientos por todo un campo de batalla (por el que pueden ir de combate en combate); tienes que saber cómo las acciones de los PJs afectan a las acciones de miles de PNJs; y, además, has de controlar el desarrollo de los acontecimientos en un entorno bélico que no se detendrá por el simple hecho de que al lanzador de conjuros no le resten conjuros y los combatientes que luchan en primera línea estén gravemente heridos.

Las aventuras en el campo de batalla son una mezcla entre lo familiar y lo novedoso. Lo bueno es que puedes inspirarte de las aventuras basadas en localizaciones (como los dungeons tradicionales de D&D) y las aventuras basadas en sucesos (como los escenarios de intrigas y politiquero).

Aventuras basadas en localizaciones: una aventura en el campo de batalla acontece en un solo lugar: el campo de batalla. En cuanto empieza la batalla, ya conoces los puntos fuertes y débiles de las estructuras defensivas, dónde se encuentran los accidentes del terreno y muchos de los aspectos a los que los PJs tendrán que enfrentarse a lo largo de la aventura. Si, por ejemplo, la batalla tiene lugar en un bosque, podrás estudiar los elementos que describimos en el Capítulo

3 de este libro y en la página 87 de la *Guía del Dungeon Master*. Los elementos de cobertura y el terreno difícil estarán presentes en todo combate que plantees, por lo que podrás determinar rápidamente los efectos del terreno y los obstáculos.

Incluso si los PJs no van por donde habías pensado, siguen estando, esencialmente, en el mismo sitio, por lo que siempre puedes usar los mismos elementos en el campo de batalla y los mismos grupos de enemigos (a los que denominaremos "unidades de maniobra"), para crear encuentros allí donde estén los PJs. Lo más probable es que los jugadores que se sientan alrededor de la mesa nunca sepan que el encuentro no estaba planeado.

Aventuras basadas en sucesos: en un campo de batalla, la suerte de los aliados o de los enemigos puede cambiar rápidamente en función de las acciones de los PJs. Si los PJs consiguen infiltrarse, por ejemplo, en la torre norte del castillo del enemigo, podrán inutilizar las catapultas que mantenían a raya a todo su ejército. Ciertos encuentros dependerán de las elecciones que hayan realizado los jugadores y sus PJs.

De alguna manera, los acontecimientos que tienen lugar durante una batalla tienen una función similar a la de las puertas y pasadizos de un dungeon: bloquean futuros encuentros al tiempo que permiten el acceso a otros. Por ello, en mayor o menor medida, canalizan los esfuerzos de los PJs. Sin embargo, hay una diferencia importante entre ambos: en las aventuras basadas en localizaciones, los PJs suelen dar media vuelta e investigar

zonas que antes habían dejado de lado. Sin embargo, algunos de los acontecimientos que tienen lugar en un campo de batalla imposibilitarán otros encuentros posteriores. Por ejemplo, si los PJs deciden rodear un entramado de trincheras en vez de atravesarlo, no podrán afrontar el encuentro que habías planeado que tuviera lugar mientras se encontraban en ellas.

La clave para disfrutar durante una sesión de juego consiste en mantener el equilibrio entre las aventuras basadas en localizaciones y las basadas en acontecimientos. Lo que tú quieres es que los PJs dispongan de cierto grado de flexibilidad (para, por ejemplo, pasar por un mismo sitio en diferentes misiones) y que sus actos tengan repercusión en la batalla, de forma que las situaciones en las que tomen parte vayan afectando al resultado final de la misma, ya sea éste triunfal o desastroso.

CÓMO ENGANCHAR A LOS PJS

Hay tantas formas de motivar a los PJs como PJs, pero en las aventuras que transcurren en el campo de batalla hay ciertas motivaciones comunes que atraen a los PJs al campo de batalla. Algunos luchan por honor, por su rey o por su país. Otros lo hacen por el oro que les han prometido o para saldar una antigua deuda. Y otros, por el contrario, no han podido decidir, sino que se han visto arrastrados por los vientos de la guerra en contra de su voluntad.

A continuación te describimos algunas de las motivaciones (de la menos coactiva a la más coactiva) que impulsan a los PJs a unirse a un ejército y tomar parte en descomunales batallas.

Voluntarios: cuando el reino está a punto de ser invadido, todo tipo de héroes se agrupan en torno a su bandera y se presentan voluntarios para engrosar las filas de los ejércitos que defenderán su hogar. Muchos PJs ofrecerán sus servicios al rey o a su país cada vez que exista una amenaza realmente grave. Otros PJs se presentarán voluntarios por diversas razones: un sentimiento de deber hacia su clan o familia, el deseo de escapar a una vida aburrida y ver mundo, o por la sencilla razón de que algún amigo o enamorada le ha recomendado la vida militar.

Los PJs voluntarios suelen ser "soldados buenos y motivados" a los que no hay que prometerles muchas recompensas para que den el máximo durante una batalla. Las mejores misiones para los PJs voluntarios son aquellas en las que tengan que llevar a cabo algún plan y ejecutarlo; esto se debe a que algunos voluntarios están tan motivados que se convierten en soldados que sólo siguen las órdenes y no piensan por sí mismos.

Mercenarios: estos también se presentan voluntarios, pero dejan bien claro que lo único que les mantendrá en primera línea es una recompensa tangible. Los PJs mercenarios son soldados de alquiler, por lo que les costará poco ir de guerra en guerra y de ejército en ejército.

Como han elegido la vida del mercenario, estos personajes saben muy bien qué riesgos y recompensas conlleva una batalla. Cuando diseñes una aventura en el campo de batalla en la que incluyas el gancho de los mercenarios, asegúrate de equilibrar las diferentes recompensas (PX, oro, puntos de victoria y puntos de reconocimiento) que otorgues durante la aventura de manera que el PJ nunca llegue a pensar que le convendría abandonar la batalla y buscarse la vida en algún otro lugar.

Participantes circunstanciales: aunque la mayoría de los soldados van a la guerra, algunos personajes tomarán parte en las batallas por la mera razón de que la batalla les ha pillado en medio. Si los PJs se encuentran en una ciudad que, por ejemplo,

resulta asediada por un ejército demoníaco, se habrán convertido de golpe, lo quieran o no, en parte de las defensas de la ciudad. Este tipo de ganchos y motivaciones pueden funcionar muy bien debido a que los personajes pueden considerar que se han visto envueltos en un campo de batalla y que deberán emplearse al máximo para sobrevivir. No obstante, tendrás que proporcionarles recompensas tangibles cada cierto tiempo si no quieres que salgan huyendo en vez de continuar luchando.

Reclutas: los reclutas se encuentran en el campo de batalla porque alguien les ha obligado a ello. Normalmente, esto se debe a que una nación o región realiza un reclutamiento de todo ciudadano capaz de sujetar un arma. Pero hay otros tipos de reclutamientos, desde el de criminales a quienes se les promete el perdón a cambio de realizar un servicio militar, al de jóvenes nobles que tienen que servir en el ejército antes de ser considerados dignos de su herencia.

En el caso de los jugadores, este tipo de motivación no suele resultar útil durante mucho tiempo. Normalmente son lo suficiente capaces e innovadores como para escapar de un servicio militar en el que no quieren tomar parte y suelen ser reacios a que nadie les obligue a combatir. Esta motivación solamente funcionará si los personajes están dispuestos a actuar como reclutas, pero la mayor parte de los jugadores considerarán degradante y poco motivador un servicio militar largo. Los reclutamientos son una manera rápida de conseguir que los PJs estén luchando en la vanguardia de su primera batalla, pero deberías idear alguna manera de proporcionarles otro tipo de motivación más duradera cuando ésta acabe. Podrían empezar a odiar al enemigo tras perder a un amigo en batalla (tras lo que podrían convertirse en voluntarios) o que les ofreciesen la oportunidad de unirse a un regimiento más profesional por su buena conducta (lo que les proporcionaría una motivación de mercenario).

Aunque las motivaciones del participante circunstancial y el recluta son coactivas, no implica que sean inapropiadas para enganchar a los PJs. La coacción mediante la que los PJs han llegado al campo de batalla no tiene por qué ser tan dura como para dictar sus acciones una vez allí. Tradicionalmente, los PJs tienden a desafiar las órdenes o, al menos, interpretarlas de manera que las lleven a cabo como ellos prefieren.

Además, ser reclutado y recibir órdenes directas de un oficial superior hace que los PJs tengan muy claro lo que tienen que hacer.

CÓMO DISEÑAR EL CAMPO DE BATALLA

Un campo de batalla es un lugar muy grande y cartografiar cada 5' casillas de terreno no es la mejor manera de invertir el tiempo que dediques a preparar la aventura.

Cartografía el campo de batalla en papel para gráficos en donde cada casilla corresponda a 200'. Con esta escala todo el campo de batalla te cabrá en una sola hoja de papel y, al mismo tiempo, podrás representar los suficientes detalles como para poder improvisar en caso de que los PJs decidan ir a algún lugar que no habías planeado.

Si tomamos ejemplo de la historia, en la Batalla de Agincourt tomaron parte unos 30.000 soldados en ambos bandos y el campo de batalla en el que combatieron tenía aproximadamente 40 casillas de ancho y 60 de largo. La Batalla de Gettysburg tuvo una densidad de tropas parecida a la de una batalla de fantasía típica de las películas; en ella participaron 175.000 soldados en ambos

bandos y el campo de batalla en el que aconteció apenas media casilla de ancho por 80 de largo.

No tienes por qué llenar el campo de batalla con rasgos interesantes. Los elementos de terreno son herramienta suficiente para que los jugadores con mentes más estratégicas intenten obtener cualquier tipo de ventaja. Y además, en general, los elementos de terreno proporcionan encuentros más interesantes y memorables.

A la hora de dibujar el mapa de tu campo de batalla podrías incluir alguno o incluso todos los elementos que describimos a continuación.

Topografía del terreno: es prácticamente imposible que el campo de batalla sea completamente liso. Puedes utilizar líneas de contorno, como las de los mapas topográficos, para mostrar las elevaciones de terreno y los socavones típicos de una zona relativamente plana. Escoge una escala vertical adecuada para con el campo de batalla, puesto que no querrás tapar los demás elementos del campo de batalla con más y más anillos de contorno. En los campos de batalla relativamente planos será adecuado que cada línea de contorno represente unos 20'; en el caso de campos de batalla montañosos o con colinas, cada línea de contorno debería representar unos 50'.

La escala de tu campo de batalla es demasiado grande como para determinar exactamente dónde se encuentra cada pendiente (más o menos pronunciada). Estos accidentes del terreno tendrás que incluirlos en el mapa de los encuentros que diseñes. Las líneas de contorno también tienen otra función: ayudarte a determinar la línea de visión de los soldados y qué parte del campo de batalla podrán ver los PJ's desde cada lugar.

Incluso las llanuras más planas suelen tener alguna que otra ondulación; y estas elevaciones bloquean la línea de visión. La vegetación, las estructuras construidas por el hombre (que se dibujan más adelante) y las elevaciones que no son lo suficientemente altas como para tener una línea de contorno propia, también bloquean la línea de visión.

Vegetación: dibuja en el mapa los bosques, setos y matorrales y otros tipos de vegetación que bloquee la línea de visión, que suponga buenos escondites o que reduzca el movimiento. En una escala en la que cada casilla mide 200' no vas a poder dibujar cada árbol (ni siquiera cada bosquecillo), sino que dibujarás las arboledas capaces de esconder a una unidad, o que puedan alterar los planes de batalla de los ejércitos.

En los campos de batalla desérticos o montañosos cabe la posibilidad de que apenas haya vegetación. Si, por el contrario, estás dibujando un campo de batalla boscoso, lo mejor es que solamente dibujes los lugares en los que hay claros u otros elementos del bosque.

Accidentes naturales: muchas batallas famosas han tenido lugar en el punto en el que se cruza un río, por lo que has de considerar la presencia de masas de agua en los campos de batalla que diseñes. El terreno rocoso, los acantilados y las ciénagas también afectan al movimiento de los ejércitos y a su manera de combatir, por lo que también deberías indicar dónde están situados.

Construcciones: ahora que has diseñado los elementos naturales del campo de batalla, es la hora de construir cosas en él. Para empezar, piensa qué tipo de construcciones podría haber en el campo de batalla, ya sean simples granjas, escuelas de magia o pueblos de elfos que viven en casas construidas en los árboles. A veces, estas estructuras son el objetivo por el que compiten los ejércitos implicados en la batalla pero, en otras ocasiones, no se trata más que de la casa de un desafortunado granjero cuyos campos se han convertido en un campamento militar.

Si tu campo de batalla es una ciudad, el mapa estará lleno de estructuras hechas por el hombre. Evidentemente, no tienes por qué dibujar cada edificio; en una escala como la que estamos utilizando podrías indicar el tipo de barrios (barrio del templo, arrabales, barrio del puerto, etc.) y la presencia o ausencia de calles importantes.

Las carreteras son vitales en los planes de los ejércitos debido a que proporcionan una manera más rápida de viajar por el campo de batalla, que puede estar lleno de vegetación o de obstáculos naturales que dificulten o impidan el avance. Dibuja las carreteras que pueda haber en el campo de batalla y ten en cuenta que los ejércitos tienen los suficientes recursos como para construir sus propias carreteras por las que organizar una línea de suministros eficiente o para realizar movimientos tácticos de gran magnitud si fuera necesario.

Fortificaciones: los típicos asedios a castillos necesitan de la presencia de una fortificación (que ha de ser la pieza central). Aunque dibujar los muros y torres del castillo es importante, el verdadero trabajo consiste en dibujar los mapas (con una escala de 5' por casilla) de los puntos del castillo en el que sucederán los encuentros. En ellos tendrás que representar parte del campo adyacente a la muralla y, como las cosas pinten mal para los defensores, también tendrás que dibujar el interior tanto del patio como de las torres, e incluso el de las salas personales del castellano.

No todas las fortificaciones han sido construidas varios meses o años antes de que acontezca una batalla en sus alrededores. Los ejércitos pueden construir muchos tipos de fortificaciones de un día para otro; desde empalizadas a fosos y trincheras. Dibuja en el mapa las trincheras y las empalizadas.

Despliegue: ahora que ya has dibujado tanto los elementos naturales como los artificiales, es el momento de llenar de soldados el campo de batalla. No obstante, primero te recomendamos que hagas copias del mapa que has dibujado. Necesitarás copias del mapa cuando quieras representar el curso de la batalla (tal y como se describe más adelante en la sección 'El curso de los acontecimientos').

Una vez hechas las copias, marca las posiciones iniciales de ambos ejércitos. No es necesario que indiques al detalle todas las tropas, pero sí deberías indicar en qué casillas hay soldados y en cuales no al inicio de la batalla. Identifica la categoría táctica de cada tropa (infantería, caballería, etc.) y anota dónde se encuentran las unidades de élite o las más particulares. Si la reina liche se ha hecho acompañar de una unidad de devoradores, merece la pena anotar qué punto ocupan en la línea de despliegue del ejército de muertos vivientes.

Cuartel general y reservas: situar el cuartel general de un ejército no es fácil. El cuartel general debería estar lo suficientemente cerca de la vanguardia como para que el comandante pueda dar las órdenes y éstas lleguen rápidamente, pero lo suficientemente alejado como para que el ejército enemigo no pueda llegar hasta él en un momento en el que empuja fuertemente.

A menudo, el cuartel general se sitúa en un emplazamiento elevado (de manera que el general pueda ver lo que está sucediendo) y cerca de carreteras (de forma que los mensajeros puedan llevar las órdenes rápidamente). Algunos ejércitos utilizarán la magia para ver lo que sucede en la batalla y comunicarse con sus tropas, por lo que sus cuarteles generales podrán estar en lugares más seguros o escondidos.

Son pocos los ejércitos que despliegan todas sus tropas en la vanguardia desde el primer momento de la batalla. La mayoría deja aproximadamente un cuarto de sus fuerzas en reserva y no

la utiliza hasta los momentos críticos. Si el enemigo te abre un hueco en la línea de vanguardia, será el momento de desplegar la reserva para cubrir esa zona. Si te has abierto camino hasta las puertas del castillo que estás asediando, haz que sean las reservas quienes entren en el castillo después de que el grueso del ejército haya abatido el portón.

Antes de los momentos críticos, las reservas suelen estar dispuestas cerca de alguna carretera por la que puedan llegar rápidamente al campo de batalla, cerca del cuartel general o en lo alto de una colina u otro elemento del terreno que les permita ver cómo se desarrolla la batalla. Dibuja en el mapa el lugar en el que se encuentra la reserva.

Líneas de suministros: los soldados tienen que comer y beber (bueno, al menos la mayoría), los arqueros necesitan flechas y los heridos, vendas y magia curativa. A menos que el ejército se dedique a buscar estos recursos sobre la marcha (*NdC: eso se llama forrajeo*), tendrán que llegar de algún punto que se encuentra tras las líneas. Marca en el mapa las rutas de suministros que siguen las caravanas para llegar hasta el ejército y los lugares en los que el ejército almacena sus recursos antes de repartirlos por el campo de batalla.

Elementos fantásticos: todo lo que has dibujado hasta el momento en el campo de batalla son cosas que se pueden encontrar en el mundo real. Pero D&D es un juego de fantasía, por lo que la mayor partes de las batallas estarán rodeadas de elementos fantásticos. Que no te asuste la adición de este tipo de elementos, ya sea a modo de descripción o con una función estratégica. Podría ser que el elemento fantástico fuera una herramienta que los ejércitos pudieran utilizar para obtener ventaja sobre su enemigo o algo por lo que ambos ejércitos están peleando.

Por ejemplo, una gigantesca columna de fuego aparece en el centro del campo de batalla y ninguno de los dos ejércitos sabe por qué. La columna ilumina como si fuera de día un radio de 400', incluso por la noche, y en la zona que la rodea hace un calor insoportable (tal y como se describe en la sección 'Peligros del calor' en la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*). La presencia de la columna de fuego no tiene gran impacto en la batalla, pero hará que ésta sea memorable, además de que podría dar pie a una aventura futura si los personajes sienten curiosidad por ella.

También podría ser que en el campo de batalla hubiera círculos de piedra, como Stonehenge, y que todo aquel que se internase en su interior obtuviera curación rápida 1. Controlar los círculos

se convierte, por tanto, en una clave importante para ganar la batalla, puesto que las unidades dañadas se podrán recuperar más rápidamente y volver antes al combate.

Un portal entre un reino subterráneo y el plano Elemental de la tierra podría suscitar la atención de dos clanes enanos enfrentados, los cuales no descansarían hasta hacerse con su control para empezar a buscar gemas en sus cavernas cuanto antes. El punto focal de la batalla es un pozo negro como la noche y rodeado de rocas. El ejército que antes llegue hasta él y se haga con su control será el vencedor.

EL CURSO DE LOS ACONTECIMIENTOS

Ahora ya sabes qué aspecto tiene el campo de batalla antes de la batalla. Pero como ningún plan permanece inalterado tras el enfrentamiento con el enemigo, los mapas de los campos de batalla dejan de ser exactos en cuanto resuenan las trompetas que anuncian la guerra.

Coge las copias que has hecho del mapa del campo de batalla. Ahora piensa cómo transcurriría la batalla si los PJs no fuesen a tomar parte en ella. Dibuja un nuevo mapa por cada cierto período de tiempo (lo ideal es que dibujes un mapa por cada dos horas diurnas y uno para toda la noche): en ellos deberías indicar los movimientos de las tropas. De esta forma estarás creando versiones periódicas del campo de batalla y conocerás cómo se va a resolver la batalla de principio a fin.

Sí, esto significa que estás decidiendo quién ganará la batalla. Esto no debe suponer ningún problema, los PJs aún están a tiempo de influenciar los acontecimientos con puntos de victoria (consulta la página 78). Ahora mismo, estás estableciendo un resultado general. Si los PJs actúan con inteligencia y heroicamente podrán obtener los suficientes puntos de victoria como para cambiar el resultado general de la batalla. Por el contrario, si son cobardes, no tienen suerte o no pueden con sus rivales, su ejército podría incluso obtener peores resultados de los establecidos.

Tú solamente tendrás que preocuparte de los movimientos generales de las tropas (aquellos tras los que los territorios cambian de manos o los que tienen un gran impacto en el desarrollo de la batalla. Por ejemplo, una batalla entre orcos y elfos podría empezar con una carga de la infantería orca por tierra de nadie, rechazada por los arqueros elfos. Dos horas después, hostigadores elfos intentan infiltrarse por esa misma tierra de nadie, pero las patrullas orcas

MOVIMIENTO POR EL CAMPO DE BATALLA

Un aspecto conveniente de la escala que te hemos propuesto, es que 200' es justo el espacio que puede recorrer durante un minuto un soldado de infantería equipado con una armadura (siempre que el terreno no se lo impida). Esto facilita determinar cuánto tiempo se tarda de un punto del campo de batalla a otro.

Evidentemente, las tropas pueden avanzar más rápido, pero también tendrán que superar los elementos de terreno que has dibujado (como bosques, pantanos, etc.) y que, sin duda, ralentizarán su movimiento. Uno de los "elementos de terreno" más importantes a los que tienen que enfrentarse las tropas son otras unidades amigas. A diferencia de la escala táctica, en la que las criaturas pueden mover por las casillas ocupadas por miniaturas amigas sin que ésto dificulte su movimiento, en un campo de batalla se aplica una penalización que reduce a la mitad el movimiento de las tropas que quieren atravesar una casilla en la que se encuentren otras tropas amigas. No importa lo bien organizado que esté el ejército, que dos grupos se muevan uno a través del otro lleva tiempo.

Debido a la pequeña escala a la que está dibujado el campo de batalla, resulta más sencillo listar la manera en la que los diferentes elementos dificultan el movimiento y reducir a la mitad el movimiento de la unidad por cada uno de ellos. Lo que a ti te interesan son los encuentros en el campo de batalla, por lo que es mejor que este sistema sea sencillo y no dificulte o posponga el divertimento de los jugadores.

Las siguientes condiciones de un campo de batalla reducen a la mitad el movimiento de una unidad:

- Que en la casilla haya bosques o colinas. Cada elemento de terreno se cuenta de manera separada; es decir, que una casilla en la que haya ambos tipos de terreno reducirá el movimiento de la unidad a un cuarto.
- Que en la casilla haya unidades amigas.
- Que en la casilla haya una acumulación significativa de fortificaciones.
- Que la unidad esté intentando moverse sigilosamente.
- Que la unidad se esté moviendo en la oscuridad (incluso aunque haya fuentes de luz o sus tropas posean visión en la oscuridad; es muy difícil moverse cuando sólo puedes ver parte de lo que te rodea).

los detienen. Seis horas después de que haya empezado la batalla, los orcos consiguen desplegar sus máquinas de asedio y empiezan a bombardear las líneas de los elfos. La infantería orca carga contra los elfos en un momento en el que dejan de bombardear, ocho horas después de que empiece la batalla y a los elfos les cuesta rechazar la carga. Hasta este momento habrás dibujado los mapas del inicio de la batalla, de lo que ha sucedido en las dos primeras horas y en las cuatro, seis y ocho horas después del inicio.

Los orcos realizan unos cuantos ataques de tanteo durante la noche y los elfos saben que no resistirán el asalto más serio que posiblemente se produzca en cuanto despunte el alba. Por tanto, los elfos envían a su caballería de élite para que ataque la retaguardia orca durante la madrugada. Este ataque sorpresa resulta espectacularmente efectivo y el ejército orco se retira en desbandada después de que les hayan arrebatado la mayor parte de los recursos y su cuartel general haya sido destruido. Ahora tendrás que dibujar dos mapas más: uno que refleje los ataques de los orcos y el movimiento de la caballería élfica, y el final de la batalla, en donde deberás indicar por dónde ha cargado la caballería y por dónde han huido los orcos.

Los mapas periódicos no tienen que ser extremadamente concisos y limpios; al fin y al cabo, su función es la de facilitarte una respuesta ante las preguntas de los PJs cuando éstos suban a una colina o quieran saber lo que pasa al otro lado del río. Estos mapas también te proporcionan cierto control sobre el desarrollo de la aventura. Si los PJs forman parte de una unidad de infantería élfica sabrás cuánto tiempo tienen para prepararse entre las diferentes cargas de los orcos.

DIAGRAMA DE LA AVENTURA

Ahora que sabes cómo se va a desarrollar la batalla, es el momento de decidir qué papel van a desempeñar en ella los PJs. Dependiendo de la posición de los PJs en el ejército, les podrías asignar ciertas misiones durante la batalla. El éxito o el fracaso de la primera misión afectará a las subsiguientes acciones que lleven a cabo en el campo de batalla, y el desarrollo de éstas desembocará en más posibilidades. Independientemente de si el ejército de los PJs gana la batalla o la pierde, los personajes deberían estar ocupados hasta el último momento.

La mejor manera de controlar la miríada de posibilidades que se pueden generar en el campo de batalla es crear un diagrama en el que se indique la manera en la que el éxito o el fracaso de los PJs en una misión (y las decisiones que tomen tras cada victoria o derrota) condicionará las misiones y encuentros futuros.

Este diagrama se convertirá en el mapa de la aventura. Los personajes se moverán de encuentro en encuentro por tu diagrama al decidir la dirección a tomar ante los dilemas estratégicos y con la esperanza de obtener en el camino tantos puntos de victoria y reconocimiento como les sea posible.

El diagrama que crees será una combinación del resultado general de la batalla (que ya has determinado mediante los mapas) y el papel de los PJs en el ejército al que pertenecen. Si seguimos con el ejemplo anterior, los personajes que formen parte de la unidad de infantería élfica tendrán un diagrama en el que las cargas de los orcos gozarán de un papel principal. Cada carga de los orcos ocupará un recuadro importante del que salen varias flechas dependiendo de si los PJs consiguen rechazar la carga (y persiguen a los orcos) o de que los orcos fueren a los PJs y a sus aliados más cercanos a retirarse.

Pero si, en cambio, los PJs forman parte de la caballería de elite, su diagrama será muy diferente. En él se mostrará cómo afectarán las decisiones que tomen los PJs sobre la velocidad de sus acciones y el sigilo con el que actúen; algo que también vendrá determinado por los encuentros que tengan que superar mientras rodean a la horda de orcos y por el hecho de que lleguen antes de la madrugada hasta el cuartel general enemigo.

CÓMO DISEÑAR ENCUENTROS MEMORABLES

En esencia, una aventura en el campo de batalla es una serie de encuentros con interés táctico y cargados de suspense (las aventuras tradicionales de D&D deberían tener los mismos componentes). Antes de que empieces a dibujar las líneas que conectan unos recuadros del diagrama con otros, piensa en tantas situaciones interesantes como puedas. En otras palabras, rellena los recuadros del diagrama con situaciones interesantes antes de unirlos con flechas entre sí.

No diseñes del todo los encuentros (eso lo harás más adelante) y piensa en una respuesta corta para la siguiente pregunta: "¿De qué trata el encuentro?" Dependiendo de la batalla que esté teniendo lugar y el papel que desempeñen los PJs en ella, podrás diseñar encuentros como "un combate nocturno en medio de un entramado de trincheras", "un combate con ogros muy bien equipados", "la búsqueda de un francotirador oculto" o "el intento de reagrupar a una unidad de tropas amigas desmoralizada".

Para ayudarte en esta vorágine de ideas, a continuación te ofrecemos algunos elementos que pueden dar pie a encuentros memorables. No todos los encuentros tienen que incluir todos estos elementos, puesto que cada uno de ellos añade interés y complejidad al encuentro. Asegúrate de no diseñar encuentros con tantos elementos que sea difícil tanto dirigirlos como jugarlos.

Elementos de terreno: no importa dónde se encuentre el campo de batalla, en él hay todo tipo de cobertura, lugares en los que esconderse y terreno difícil con el que los PJs tienen que enfrentarse (o convertir en una ventaja). Incluso aunque la batalla tenga lugar en una llanura, ofrece a los PJs algún que otro elemento de escenografía. Los campos de un granjero estarán rodeados de setos o vallas tras los que los PJs pueden cubrirse, el terreno arado se considera un terreno difícil por el que transitar y las tierras en las que aún no se ha recogido la cosecha proporcionan una buena cobertura (puedes esconderte entre las hiladas de maíz). En general, cuanto más diverso sea el terreno, más interesante será la sesión de juego.

Enemigos variados: al igual que el grupo se beneficia de la especialización de sus diferentes integrantes (los guerreros son buenos combatiendo, los clérigos sanando, los magos lanzando bolas de fuego, los pícaros infiltrándose, etc.), las unidades enemigas también son mejores cuando no todos sus integrantes están especializados en el mismo campo. Un encuentro con guerreros grandes trasgos es mucho más interesante si entre ellos hay un gran trasgo clérigo que pueda curar a sus camaradas o un bardo que pueda inspirarles durante el combate. De esta manera, los PJs tendrán que determinar cuál de los grandes trasgos es el que supone una amenaza mayor en vez de lanzarse al ataque y acabar con el monstruo más cercano.

Sin embargo, resulta muy fácil ir demasiado lejos. Si creas unas estadísticas muy diferentes para cada uno de los grandes trasgos de la unidad tendrás que efectuar muchas consultas durante la batalla y el desarrollo de la sesión se verá ralentizado. Con que

haya dos o tres tipos de PNJs diferentes por encuentro (el soldado básico, un especialista de algún tipo y un líder) será suficiente para proporcionar variedad al encuentro sin que te estalle la cabeza.

Monstruos en el campo de batalla: una dieta a base de humanoides con lanza no consigue que una aventura en el campo de batalla sea excesivamente emocionante (aunque resulta muy realista que compongan la mayor parte de las tropas a las que tendrían que enfrentarse los PJs). Algunos monstruos son terroríficos (por no decir aterradores) rivales en el campo de batalla. A diferencia del mundo real, los ejércitos de fantasía tienen que enfrentarse a amenazas tan variadas como gigantes que no paran de lanzar rocas (artillería), equipos de infiltradores doppelgänger y dragones que efectúan vuelos rasantes para suministrar apoyo aéreo.

Resulta especialmente impactante sacar a los monstruos de su entorno habitual y asignarles un cometido diferente en el campo de batalla. Un ejército podría poner bardas a carroñeros reptantes y enviarlos contra el enemigo antes de efectuar el asalto principal. Otro ejército podría cargar sus catapultas con urnas mágicas llenas de cieno gris que devore las empalizadas en cuanto se rompa la urna.

Elementos mágicos: la mayoría de los ejércitos usan la magia para obtener cierta ventaja en el campo de batalla y los PJs tendrán que enfrentarse a la magia enemiga al tiempo que ellos también lanzan conjuros. Una batalla contra una unidad de soldados muertos vivientes resulta más dura cuando éstos se hallan bajo los efectos del conjuro *profanar*. En este caso, ¿qué tendrían que hacer los PJs, atacar directamente a los muertos vivientes o intentar romper primero los efectos del conjuro? O quizá los PJs tengan que emboscar una caravana enemiga (una tarea mucho más sencilla si se lleva a cabo desde un terreno alucinatorio).

No todo encuentro tiene que incluir un componente mágico, puesto que los propios PJs suelen ser una importante fuente de magia. Si incluyes uno o dos encuentros en los que la magia desempeñe un papel determinante, fomentarás que los personajes piensen de manera estratégica y enfatizarás la idea de que se encuentran inmersos en una sesión de juego de fantasía, no en una batalla medieval.

Efectos del entorno: hasta una batalla rutinaria puede convertirse en un reto táctico de mayores proporciones cuando acontece en la oscuridad, bajo la lluvia o durante un bombardeo de catapultas. Si los PJs se adaptan a los efectos del entorno que describes, se involucrarán mucho más en la sesión de juego. Podrían, por ejemplo, ocultarse entre las brumas matinales y avanzar mientras lueven andanadas de flechas sobre una unidad cercana, o internarse entre las líneas enemigas durante la noche. Los efectos del entorno pueden añadir tensión a la escena: las fuertes ráfagas de viento podrían impedir que el explorador del grupo consiga acertar el tiro o que la lluvia embarrase el campo de batalla de forma que a los PJs no les resultara tan sencillo huir del grueso de piedras lanzadas por un trabuco (*NdC: también trebuchet, pero la forma castellana más correcta es trabuco*).

Objetivos múltiples y complejos: cuando los PJs tienen objetivos más complejos que "vencer a los enemigos" también se enfrentan a mayores retos tácticos. Por ejemplo, para unos PJs de bajo nivel es más difícil neutralizar una torre si no pueden acabar con ella en el proceso. Los PJs podrían recibir la orden de tomar prisioneros para interrogarlos, por lo que se verían obligados no sólo a ganar el combate, sino a dejar con vida a la mayor cantidad posible de enemigos. Y, ¿qué pasaría si los PJs estuvieran persiguiendo a los miembros de una unidad enemiga que huyen hacia el norte y descubrieran que uno de ellos está huyendo hacia el oeste? ¿A quién deberían perseguir?

El factor tiempo: muchos planes militares se fundamentan en una secuencia específica de eventos: la unidad A tiene que tomar la colina antes de que la unidad B avance por el valle para distraer a la caballería enemiga, de forma que la unidad C pueda cargar contra las líneas enemigas. Los planes más complicados requieren una coordinación mayor entre los movimientos simultáneos de las diferentes unidades, por lo que los PJs no solo tendrán que superar el desafío, sino hacerlo en un momento específico.

Por ejemplo, pongamos que los personajes están defendiendo el portón principal de un castillo desde las almenas bajo las que se encuentran. Los PJs no tienen tiempo para elegir el objetivo cuando un pelotón de gnolls carga con un ariete, pues solamente tienen unos cuantos asaltos para acabar con los suficientes gnolls como para que suelten el ariete. Los PJs saben que el tiempo corre en su contra, por lo que tendrán que utilizar tácticas que incrementen sus opciones de victoria al menos durante unos asaltos (como saltar desde las almenas y trabarse en combate cuerpo a cuerpo con los gnolls), aunque a largo plazo no sean buenas tácticas (piensa que ahora los PJs se encuentran fuera del castillo y son más vulnerables a los ataques del enemigo).

También puedes dar un tiempo determinado a los PJs para que resuelvan una serie de encuentros seguidos. Si, por ejemplo, tienen que inutilizar una atalaya durante el atardecer, podrían tener que acabar con una serie de centinelas grandes trasgos, un ogro que pretendiese iniciar un corrimiento de tierra desde la base de la atalaya y los osgos de la atalaya. La presión a la que se verán sometidos no es tan grande como la que se produce en un combate en el que "todos los asaltos cuentan", pero los jugadores tendrán la sensación de que tienen que avanzar sin descanso hacia la atalaya.

CÓMO ESPACIAR LOS ENCUENTROS

Mientras diseñas los encuentros del diagrama tendrás que pensar en añadir recuadros que te permitan controlar el ritmo de aparición de los encuentros en el mundo de los PJs. Si diriges al típico grupo de PJs, lo más probable es que el lanzador de conjuros se haya quedado sin conjuros que lanzar tras media docena de encuentros. Además, dependiendo de la cantidad de magia curativa de la que dispongan, los PJs podrían estar gravemente heridos o en perfectas condiciones.

ENCUENTROS EN EL CAMPO DE BATALLA

En el Capítulo 3 se describen una serie de encuentros listos para ser trasladados a los recuadros de tu diagrama.

- Cortar las líneas de suministros
- Refuerzos
- Destruir la artillería
- Intercambio de prisioneros
- Abandonados
- Destruir el trabuco
- ¡Sacarlos de ahí con vida!
- El rey de la colina

Si utilizas estos encuentros en una aventura en el campo de batalla que sea parte de la campaña que estás dirigiendo, podrías reemplazar las fuerzas enemigas que se describen entre las páginas 46 y 53 por otras con un nivel de encuentro similar, pero que guarden mayor relación con el ejército fantástico al que se están enfrentando los PJs.

Si quieres diseñar tu propio ejército de fantasía consulta la sección 'Cómo diseñar un ejército de fantasía' en la página 24.

Si no tomas parte en el control de los acontecimientos que tienen lugar en el campo de batalla, los PJs pueden acabar por meterse en más problemas de los que se pueden permitir (al fin y al cabo, siempre hay más enemigos contra los que luchar). Si los guerreros están frescos pero los magos están agotados, algunos de tus PJs querrán entrar en acción mientras que otros deberían descansar (y el grupo se dividiría). Además, si la campaña está cargada de batallas (como, por ejemplo, en una titánica lucha entre las fuerzas del bien y del mal), los personajes podrían sentirse obligados a seguir combatiendo incluso después de que se les hubieran agotado todos los recursos. En el típico *dungeon*, los personajes pueden ir y venir como prefieran, de forma que son ellos mismos quienes pueden espaciar los encuentros. Pero la batalla no es eterna (en la mayoría de los casos), por lo que los PJs no tendrán estos lujos en este tipo de aventuras.

Descansos durante la batalla: puedes evitar que las fuerzas y recursos de los PJs se reduzcan hasta niveles alarmantes si les proporcionas descansos durante la batalla (momentos en los que se encuentran alejados del combate aunque la batalla continúe). Este concepto es similar a los descansos estratégicos (consulta el Capítulo 1), la única diferencia estriba en el grado de conexión que los PJs siguen teniendo con las aventuras de la batalla (aunque ellos no estén combatiendo en ese momento). Durante los descansos estratégicos, los PJs pueden abandonar la batalla y hacer algo que no sea combatir contra el enemigo; en los descansos durante la batalla, sin embargo, siguen cerca de la acción pese a que no estén trabados con el enemigo.

Puedes intercalar descansos más cortos (en los que los PJs tendrán poco más de una o dos horas entre encuentros) y más largos (en los que hay el tiempo suficiente como para que los lanzadores de conjuros descansen y recuperen sus hechizos). De esta manera los PJs tendrán una buena oportunidad para superar varios encuentros sin que ello suponga castigar a los lanzadores de conjuros u obligar a los PJs a luchar más allá de los límites de su resistencia.

Los descansos durante la batalla son más creíbles cuando razonas la situación con un argumento del mundo real. A continuación te ofrecemos una serie de razones para justificar un descanso durante una batalla.

Esperando órdenes: si los PJs reciben órdenes de oficiales superiores, cabe la posibilidad de que tengan que esperar órdenes tras un encuentro (sobre todo, si lo han superado con gran éxito o si han fracasado de manera garrafal). Si un enlace tiene que abrirse camino a través de un entramado de unidades amigas, encontrar la tienda correcta del cuartel general y esperar a que el comandante decida qué es lo siguiente que tienen que hacer antes de volver hasta donde se encuentran los PJs, pueden pasar horas antes de que reciban nuevas órdenes. Aunque los PJs se puedan comunicar con sus mandos mediante la magia, tendrán que esperar hasta que les den nuevas órdenes. Podría ser que el comandante se encontrase ante un dilema estratégico, que estuviera esperando a que se resolviera otra situación en otra zona del campo de batalla o que estuviera demasiado ocupado como para preocuparse de establecer nuevas órdenes para los PJs.

Órdenes de detenerse: ningún ejército se encuentra siempre en movimiento, principalmente porque es más difícil dirigir un ejército mientras está avanzando que cuando sus unidades están detenidas. Los PJs que se las han arreglado especialmente bien hasta el momento podrían mantener la posición hasta que el resto del ejército les alcance (ya sea en un sentido geográfico como estratégico de la palabra). A menos que un ejército tenga una razón de peso para seguir avanzando, la mayoría de los mandos preferirán consolidar la posición, asegurarse de que los suministros y los

refuerzos están listos para la siguiente fase y hacer que las diferentes unidades que componen el ejército trabajen de manera cohesionada. Esto implica que los PJs podrían tener que esperar varias horas hasta que el ejército volviera a requerir sus servicios.

Ardua tarea: hay veces que hasta las tropas de élite tienen que cavar trincheras. Si, por ejemplo, hay algún frente que necesite desesperadamente la llegada de una caravana de suministros pero sus conductores han sido abatidos, los PJs podrían recibir la orden de conducir esta caravana hasta su destino. Puedes proporcionar a los PJs descansos durante las batallas dándoles órdenes que no impliquen combatir o interactuar con los PNJs pero que no les mantengan ociosos.

Retrasos climatológicos: cuando sobre el campo de batalla no paran de caer truenos y relámpagos, las comunicaciones, combatir, descansar e incluso las labores de reconocimiento son más complicadas y los planes de ambos ejércitos tienden a retrasarse. El mal tiempo proporciona a los PJs una buena oportunidad para descansar y hacer planes. Además, puedes hacer cambios en el terreno (es mucho más difícil atravesar un campo embarrado que uno de tierra seca) y en el ejército enemigo (determinar la llegada de nuevas tropas, la retirada del ejército si se ve ampliamente superado en número, etc.).

Un retraso climatológico obvio es la noche. Si ninguno de los ejércitos dispone de gran cantidad de soldados con visión en la penumbra o visión en la oscuridad, es casi imposible organizar algo más que alguna incursión esporádica durante la noche. Además, los integrantes de la mayor parte de los ejércitos humanoides necesitan dormir de vez en cuando para estar en plena forma. Por otro lado, ni la visión en la penumbra ni la visión en la oscuridad son tan buenas como la visión que se tiene durante el día. Imagina que te estás internando por un campo de batalla sin luz y que solamente puedes ver a los enemigos y los elementos que se encuentran a un máximo de 60'. Hasta los ejércitos de enanos y orcos disminuyen su actividad durante la noche si están combatiendo en la superficie. Además, en la oscuridad es muy fácil perder de vista a tus camaradas. Los únicos que siguen avanzando a pesar de que haya caído la noche son aquellos que están desesperados y los que pueden ver en la oscuridad y no necesitan dormir (como los ejércitos de muertos vivientes o las fuerzas compuestas por constructos).

Viajar por el campo de batalla: puede parecer sencillo moverse del lado derecho de las filas de un ejército estacionario al lado izquierdo pero, en realidad, puede llevar mucho tiempo. La retaguardia de un ejército puede llegar a ser un lugar caótico con trenes de suministros que van de un lado para otro, patrullas que piden la contraseña a todo el mundo, y fortificaciones que han quedado atrás y ahora están en medio del paso. Si los PJs tienen que viajar para unirse a una unidad que está en movimiento, el viaje puede durar mucho más, puesto que es más difícil encontrar una unidad en concreto en medio del tumulto de una batalla.

No obstante, en pocas batallas durará este viaje más de unas horas, por lo que ésta es una justificación más apropiada para los descansos cortos que para los largos (de todas maneras, para un lanzador de conjuros es bastante difícil descansar mientras viaja). Para viajar por la zona controlada por su ejército, no obstante, los PJs no suelen tener que combatir, interactuar con PNJs, ni tomar decisiones muy importantes, por lo que se trata de una buena oportunidad para descansar y poder pasar, después, a la acción rápidamente.

Asignados a la reserva: los PJs podrían ser asignados a la reserva (especialmente en el caso de que los PJs tengan el grado de tropas de élite). Los mandos no suelen requerir la actuación de sus reservas a menos que la situación sea crítica (ya sea por que están a punto de

abrir una brecha en las defensas enemigas o porque estén a punto de perder la batalla). Esta situación te asegura que toda actuación que vayan a llevar a cabo los PJs será realmente especial, pues los generales no reservan tareas rutinarias a sus reservas. Además, ésta es una buena manera de mantener a los PJs expectantes ante las acciones que les tocará desempeñar a lo largo de la batalla: no saben si tendrán que atacar o defender; aunque, como reservas, lo que está claro es que tomarán parte en momentos de gran importancia.

Tareas de guardia: todos los puntos de un ejército, desde la vanguardia hasta las caravanas de suministros que aguardan en la retaguardia, son un objetivo válido para el enemigo. Eso significa que casi todo tiene que estar vigilado. Muchas misiones de una guerra son del tipo: "Id y aseguraos de que tal punto sigue bajo nuestro control". Si quieres que los PJs tengan algunos momentos de descanso, haz que su comandante les encomiende la salvaguarda de algo importante (y luego haz que el enemigo lo ataque).

El asedio de un castillo es un buen ejemplo de batalla en el que sería necesario efectuar muchas tareas de guardia. Si los PJs están defendiendo el castillo, tendrán descanso siempre que el enemigo no esté atacando. También podrían contraatacar tras rechazar los ataques enemigos, pero eso es mucho más peligroso que esperar la llegada del próximo asalto detrás de la protección que ofrecen las murallas del castillo.

Dar una idea de cuánto durará el descanso: a veces puede ser buena idea dejar que los PJs sepan de cuánto tiempo de descanso disponen. Si has puesto en práctica un retraso climatológico, un PJ explorador (o un PNJ aliado) podría estimar si el mal tiempo va a durar toda la noche superando una prueba de Supervivencia CD 15. Si los PJs están manteniendo una posición, el comandante podría hacerles llegar noticias de que los espías del ejército indican que el enemigo no la atacará hasta mañana, como muy pronto.

No obstante, no tienes por qué decir ni dejar entrever siempre cuánto va a durar un descanso; y, sobre todo, nunca reveles la duración de un descanso si no se trata realmente de un descanso. Si los PJs tienen que estar de guardia en las trincheras durante la noche en la que se espera una incursión de los orcos, deberían saberlo con algunas horas de antelación.

No interpretes los descansos: cuando proporciones un descanso en una aventura en el campo de batalla, asegúrate de que se trata realmente de un descanso, no dejes que se convierta en tiempo de juego. Si asignas a los PJs una tarea de guardia, asegúrate de que los jugadores no se pasan media hora decidiendo cuál va a ser la programación de la guardia. Podrías ser tu mismo quien esboce qué va a hacer cada PJ durante el descanso y comunicárselo a los jugadores: "Las almenas están tranquilas hasta la caída de la noche, cuando...". Recuerda, intentas que el tiempo del mundo fantástico avance y que los jugadores descansen, pero no son los jugadores quienes tienen que descansar, tú quieres que sigan inmersos en la acción.

CÓMO RELLENAR LOS RECUADROS

Ahora que ya sabes, aunque sea en términos generales, lo que contiene cada recuadro, es el momento de las especificaciones. Tendrás que detallar cómo está compuesta la oposición, proporcionar los mapas necesarios y decidir cómo vas a recompensar a los PJs después de cada desafío que superen con éxito. Una vez hayas rellenado los recuadros, únelos mediante flechas hasta crear un diagrama sencillo. ¡Ahora ya estás preparado para dar inicio a la aventura!

En las páginas 25 y 26 te ofrecemos ejemplos de diagramas para demostrarte cómo funciona la técnica en la práctica.

CÓMO DISEÑAR UN EJÉRCITO DE FANTASÍA

A la hora de diseñar un ejército de fantasía, crear estadísticas completas para cada uno de los soldados que lo componen es una pérdida de tiempo. Ni siquiera el grupo de PJs más ajetreado llegará a entrar en contacto con más de una pequeña porción del ejército durante una misma batalla. De lo único que tienes que encargarte es de esa pequeña porción; puedes describir el resto del ejército en términos generales.

La tarea principal a la hora de diseñar un ejército de fantasía es diseñar la unidad de maniobra: un grupo de soldados cohesionado que se mueva al unísono por el campo de batalla. Si el ejército que diseñas tiene unidades de maniobra interesantes, los PJs se divertirán interactuando con ellas (ya sean amigas o enemigas).

UN EJÉRCITO EN 60 MINUTOS

Diseñar todos y cada uno de los aspectos de un ejército de fantasía, desarrollar una estructura comprensible, listar todos los elementos de equipo de sus soldados y describir la heráldica de cada unidad hasta el más mínimo galón resulta realmente tentador.

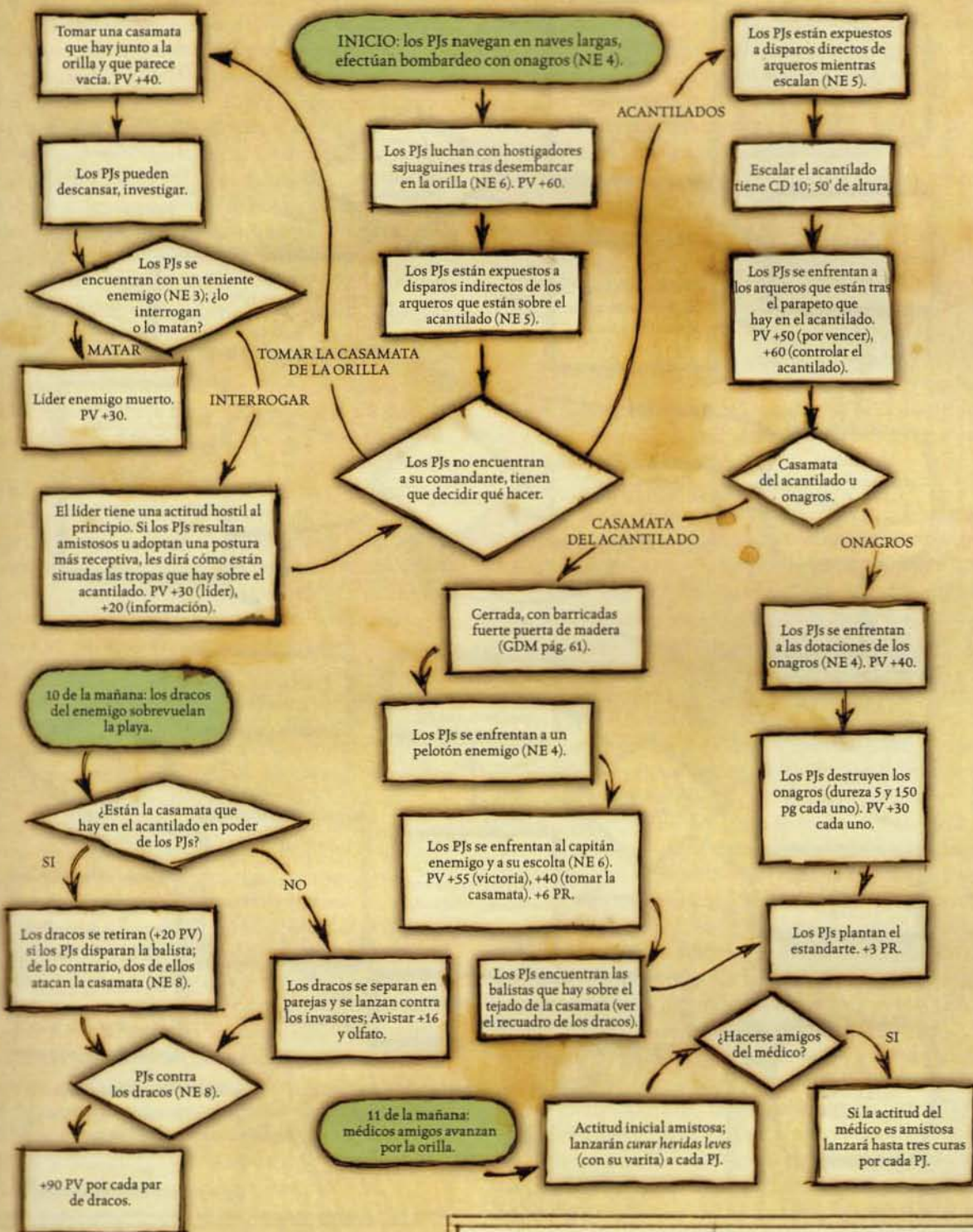
Pero no te preocupes tanto. Los jugadores tienden a olvidar los detalles de ese tipo y, a la postre, te darás cuenta de que podías haber invertido todo ese tiempo en diseñar encuentros más entretenidos y aventuras más convincentes. Tan sólo tienes que pasar tiempo diseñando las partes del ejército que vas a usar. Si sigues las siguientes indicaciones podrás diseñar todo un ejército en poco más de una hora.

Cómo diseñar unidades de maniobra (20 minutos): la tarea más importante a la hora de diseñar un ejército de fantasía es que los grupos a los que tengan que enfrentarse los PJs (el ejército enemigo) o con los que tengan que interactuar (el ejército amigo) sean interesantes. En este punto crearás las unidades de maniobra (pequeños grupos de soldados enemigos que se mueven y combaten juntos).

Una unidad de maniobra acostumbra a estar compuesta por entre seis y 12 criaturas, aunque puede incluir menos si las criaturas son monstruos poderosos o de gran tamaño. Evita diseñar unidades de maniobra de más de 12 criaturas puesto que tendrás que llevar el control de demasiadas criaturas y una mayor cantidad de ellas tampoco hará que el encuentro sea más entretenido. Si quieres representar un combate contra una horda de oponentes, lanza contra los PJs una unidad de maniobra de entre ocho y 12 criaturas e incluye otra unidad de maniobra unas asaltos después.

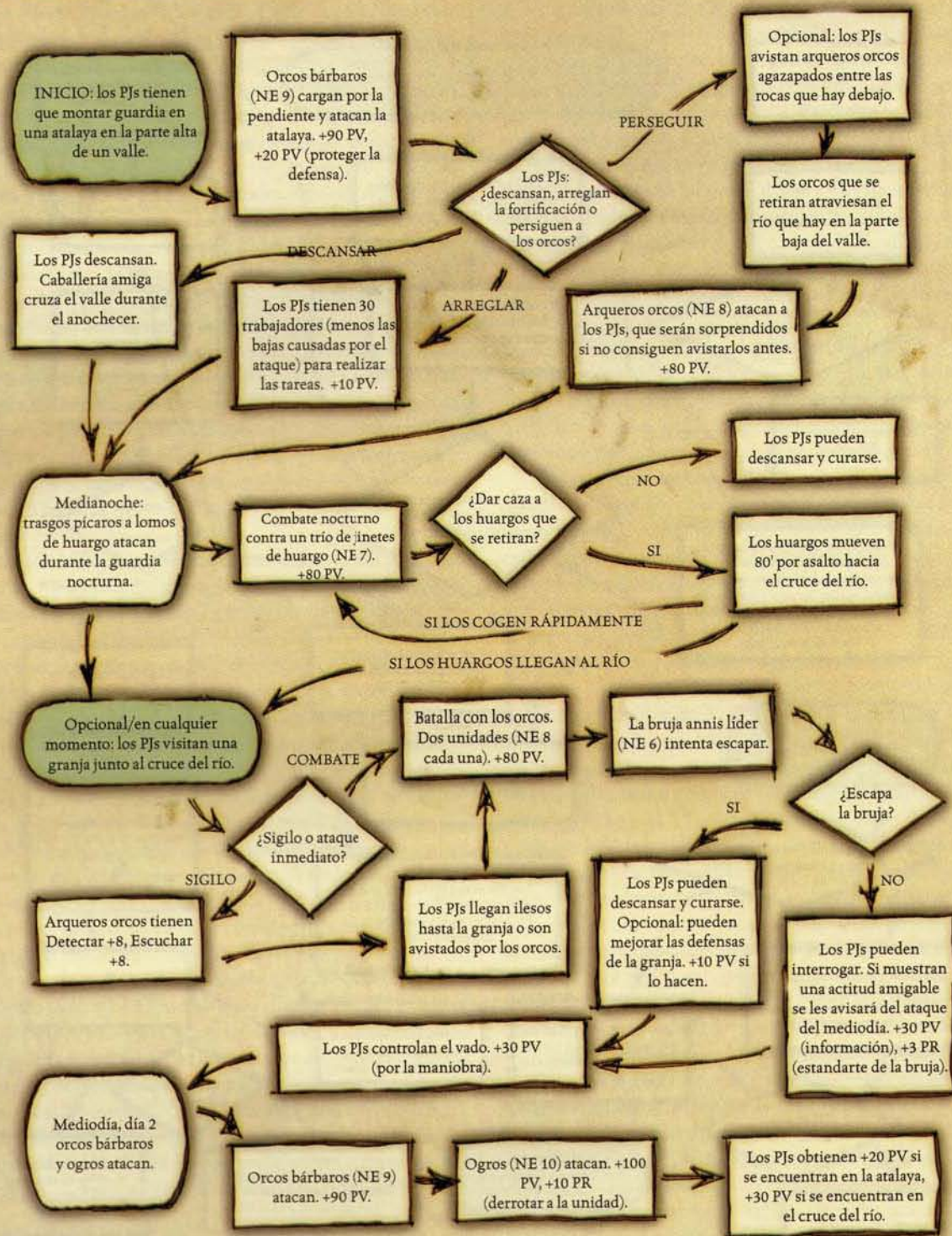
Piensa que, en batalla, un número de monstruos superior a ocho tampoco supondrá un desafío mayor que ocho monstruos, por lo que te recomendamos que determines los puntos de victoria por vencer a ocho enemigos. Además, en una situación bélica, en la que las reglas de moral harán que en más de una ocasión los enemigos que sobrevivan a los primeros envites se den a la fuga, los PJs no invertirán muchos más recursos en derrotar a 12 gnolls que en derrotar a ocho.

También resulta tentador individualizar cada una de las tropas que diseñes, de forma que cada integrante de la unidad sea especialista en algún aspecto. Que en la unidad de maniobra haya diferentes clases es una forma de establecer con claridad los papeles de cada uno de sus integrantes, sobre todo en los ejércitos humanoides. El líder de una banda de orcos que, por ejemplo, es un bardo, se comportará de manera diferente a un pícaro o un mago. No obstante, deberías limitar el número de criaturas de diferentes tipos de cada unidad de maniobra a dos o tres. Es muy complicado



INCURSIÓN COSTERA

DIAGRAMA DE EJEMPLO



EL ATAQUE DE LOS ORCOS

DIAGRAMA DE EJEMPLO

llevar el control de todo en un combate en el que tienes que tener en cuenta cuatro o más grupos de estadísticas (y, probablemente, los jugadores no lleguen a apreciar esta complejidad adicional).

Las criaturas de una unidad de maniobra se pueden diferenciar añadiendo niveles a las diferentes clases (como, por ejemplo, introduciendo un clérigo en un grupo de guerreros) o mezclando en ella diferentes criaturas (como, por ejemplo, un azotamentes dirigiendo a un grupo de grimólocks). También puedes equipar de forma diferente a los miembros de una misma unidad de maniobra (por ejemplo, el sargento podría tener un arma mágica y una armadura mejor que el resto de los soldados) o proporcionarles diferentes dotes (por ejemplo, un grupo de arqueros en el que la mitad son tiradores emboscados de larga distancia con Disparo a larga distancia y la otra mitad es infantería de apoyo con Disparo preciso).

La unidad de maniobra más simple, y una de las más comunes, consiste en una serie de criaturas idénticas dirigidas por un jefe (normalmente una criatura de mayor rango). El orco bárbaro que dirige a una serie de guerreros orcos supone un desafío mayor que el resto de su unidad y, además, recuerda a los jugadores que no todos los monstruos son iguales. Además, esta solución del tipo "jefe y subalternos" proporciona a los PJs la oportunidad de utilizar tácticas útiles contra una serie de oponentes de menor nivel (como el Ataque de torbellino) y técnicas para combatir a enemigos solitarios (como *inmovilizar persona*).

Otra opción común en una unidad de maniobra consiste en el típico jinete con una montura de guerra. Los PJs normalmente atacarán a la montura en vez de a su jinete, por lo que tendrás que familiarizarte con lo que pueden hacer las monturas. Dentro de esta categoría entran tanto los trasgos jinetes de hurgos como los paladines elfos a lomos de un unicornio y los githyanki que cabalgan un dragón. Debido a que la interacción entre jinete y montura puede ser complicada, resulta aconsejable que las unidades de maniobra montadas sean más pequeñas que las de infantería. De tres a cinco oponentes son suficientes para representar una buena batalla de D&D, especialmente si las monturas son de las que seguirán luchando a pesar de la muerte del jinete.

Cuando empieces a diseñar, crea una unidad de maniobra de infantería que sea fuerte en combate cuerpo a cuerpo (pero que también tenga cierta capacidad de combate a distancia). A continuación, diseña una unidad de caballería que, normalmente, estará compuesta por jinetes y sus monturas, pero que también podría estarlo por bestias de naturaleza voladora. En función del tiempo del que dispongas, diseña una unidad de maniobra especializada en el ataque a distancia, otra compuesta por tropas de asalto, comandos o la dotación de una máquina de guerra.

Describe las tropas básicas (5 minutos): pese a que ya has diseñado las unidades de maniobra con las que tendrán que interactuar los PJs en el campo de batalla, también resulta de utilidad saber qué es lo que puede hacer el soldado medio de tu ejército de fantasía. Si unos PJs de niveles medios se están enfrentando a una horda de maguigues, lo más probable es que tengan que combatir con osgos, grandes trasgos guerreros y los mercenarios ogros contratados por el trasgo jefe. No obstante, merece la pena que dediques unos minutos a decidir cómo están equipados los trasgos y grandes trasgos.

Si los PJs tienen niveles bajos, puedes saltarte este paso puesto que, probablemente, las unidades de maniobra que habrás creado sean, precisamente, tropas básicas.

Esboza la estructura del ejército (5 minutos): hasta una horda de orcos bárbaros o una columna de hambrientos necrófagos que avanza arrastrando los pies tiene algún tipo de organización.

Dedica unos minutos a pensar cómo se estructura el ejército (podrías empezar con información del tipo: "los sargentos dirigen a ocho guerreros cada uno, los tenientes dan órdenes a tres sargentos y los capitanes tienen a tres tenientes a su cargo"). Da nombre y describe someramente a alguno de los líderes, incluso aunque no sea probable que los PJs vayan a enfrentarse a ellos cara a cara (siempre resulta útil tener preparados uno o dos nombres por si a los PJs les da por ponerse a hacer interrogatorios en el campo de batalla).

Rangos y condecoraciones (5 minutos): la mayor parte de los ejércitos modernos han adoptado el sistema de rangos tradicional europeo, la típica jerarquía que va del soldado raso al general. Pero no existe razón alguna por la que los ejércitos de fantasía no puedan tener títulos exclusivos para sus rangos. En la página 75 te explicamos que la mayor parte de los ejércitos de fantasía tiene índices de comandante que van del 1 al 7. Crea un título para cada rango de mando. Llámalo "capitán", "caudillo", "mariscal honorífico", "ojo de la diosa" o de cualquier otra manera, pero nunca lo denomines "índice de comandante 4".

A la hora de diseñar el ejército del que formarán parte los PJs, tómate unos minutos para crear un sistema de condecoraciones tal y como se describe en la sección 'Cómo diseñar tus propias condecoraciones', en la página 90.

Describe la heráldica y los estandartes (5 minutos): empieza por las unidades de maniobra que has creado: ¿qué insignias les diferencian de sus camaradas y utilizan para amedrentar al enemigo? ¿Quién porta la bandera o cualquier otro tipo de estandarte? Y, ¿cómo de importante es éste? No tienes por qué diseñar un sistema de identificación exhaustivo pero podrías determinar que, por ejemplo, todos los soldados de élite de este ejército portan escudos rojos, o que los portaestandartes de las unidades tienden a ser bardos.

Crea algunos mandos (10 minutos): de vez en cuando, los PJs interactuarán con alguno de los mandos del ejército (ya sea el suyo o aquel contra el que están combatiendo). Este paso te llevará menos tiempo con el ejército amigo. En el caso de los aliados solamente tendrás que crear algunos nombres y rangos de ejemplo, determinar las clases y niveles de los mandos y desarrollar las estadísticas con las que interactuarán los PJs (como Averiguar intenciones y salvaciones de Voluntad). A menos que el mando aliado vaya a luchar hombro con hombro con los PJs, no tendrás por qué crear todas sus estadísticas.

No obstante, deberías estar preparado por si los PJs combaten con los mandos enemigos (el ataque al cuartel general es todo un clásico entre los encuentros). Deja que sea tu diagrama quien te indique qué mando deberías desarrollar. Como regla habitual, otorga al mando enemigo de mayor rango con el que se tengan que enfrentar los PJs un VD 1 o 2 puntos mayor que el nivel medio de los PJs.

Esboza alguna fortificación o máquina de guerra (5 minutos): de esta manera tendrás un encuentro adicional en caso de que los PJs decidan explorar algún punto que tú no habías planeado y, además, te proporciona una idea de cómo son otros lugares más elaborados. En función del ejército, tendrás que bosquejar una atalaya, una muralla almenada, un ariete con forma de elefante o un trío de balistas animadas que se mueven solas.

Elementos adicionales (5 minutos): para acabar, diseña algo específico para el ejército. Si está invadiendo un reino famoso por su red de castillos, piensa en las máquinas de asedio que tendrá que utilizar para abatir las numerosas murallas. Si el ejército se basa en la magia, piensa en la manera en la que protege a sus lanzadores de conjuros.

O pasa algún tiempo familiarizándote con las reglas de D&D que el ejército de fantasía que has creado va a tener que utilizar a menudo. Si, por ejemplo, has diseñado un ejército de muertos vivientes, deberías conocer las reglas sobre expulsión y los efectos de las partes *desacralizadas* o *profanadas* del ejército.

CÓMO DISEÑAR MAPAS DE ENCUENTROS EN EL CAMPO DE BATALLA

En un mundo de fantasía, casi todos sus entornos pueden convertirse en campos de batalla, desde el centro de una bulliciosa metrópolis, a la zona más alejada de una frontera polar. En esta sección describiremos los elementos detrás de los que los PJs podrán esconderse, por los que podrán escalar y por los que derramar sangre para defender del enemigo el lugar en el que acontezca la batalla. En el caso de los encuentros importantes de la aventura en el campo de batalla, deberías cartografiar la zona con el mismo detalle con el que diseñas cada una de las habitaciones de un dungeon.

No todos los encuentros del diagrama tienen por qué tener un mapa detallado, sobre todo si te gusta esbozar los elementos de terreno de la zona justo antes de que empiece el encuentro. No resulta muy práctico cartografiar cada 5' de terreno y, dependiendo de la libertad de movimiento de los PJs, ni siquiera sabrás exactamente dónde va a tener lugar el encuentro.

Sin embargo, sí que podrías cartografiar cada 5' de las zonas del campo de batalla que sabes a ciencia cierta que serán importantes para los PJs. El mapa del campo de batalla te dice cuáles son los rasgos principales de éste y las estructuras que hay en cada zona. En el Capítulo 3 te describimos gran cantidad de elementos que puedes incluir en un campo de batalla (desde murallas almenadas a pilas de cadáveres) para que tus encuentros tengan rasgos interesantes en, sobre o alrededor de los cuales puedan combatir los PJs.

Reutilizar los mapas: uno de los beneficios de una aventura en el campo de batalla es que resulta más sencillo usar el mismo mapa para varios encuentros. Cuanto más utilices un mapa de encuentro que te has esmerado en diseñar, más rentabilidad le sacarás. Posiblemente, los PJs solamente visiten la habitación de un dungeon una o dos veces, pero en un campo de batalla sería factible que tuvieran que defender de los ataques enemigos una misma torre en media docena de encuentros.

Reutilizar un mapa no sólo te beneficia a ti, pues también proporciona una importante sensación de familiaridad a los jugadores, algo que les hace sentir más útiles cuando saben que hay un punto en particular desde el que un arquero tiene línea de visión sobre toda la entrada del cañón, o cuando son los primeros en saber lo traicionera que es la pendiente de la montaña. Si los PJs saben que pasarán cierto tiempo en una misma localidad, es probable que caven trincheras, que busquen cómo camuflarse con el entorno y que intenten mejorar su capacidad de combate en un sitio así. Cuando los personajes alteran el terreno que les rodea, te están ayudando a dar forma al mundo y están más implicados en el resultado del próximo combate.

Una manera especialmente efectiva para reutilizar un mapa consiste en que los PJs tengan que volver a visitar un lugar en el que ya han estado anteriormente. Cuando el bucólico pueblo que defendieron el primer día de batalla se haya convertido en unas ruinas humeantes llenas de cráteres el segundo, los PJs podrán comprobar de primera mano los horrores de la guerra. Los jugadores están familiarizados con el entorno tras la primera visita, por lo que

podrán combatir con mayor eficacia (y tú tendrás un segundo mapa de encuentro con solo dibujar unos cráteres sobre el original).

TERRENO

El terreno principal de un campo de batalla tiene efectos muy importantes en los encuentros que en él acontecen. Algunos elementos del terreno pueden ayudar o dificultar el avance de las tropas, lo que proporcionará gran ventaja a quienes conozcan el terreno de antemano.

Campos de batalla boscosos

En las zonas boscosas suelen acontecer escaramuzas aisladas y no grandes batallas. La maleza ralentiza el movimiento, y los bosques espesos hacen que las unidades no puedan mantener la formación. Además, la línea de visión es limitada, lo que dificulta la capacidad del comandante de dirigir o reagrupar a sus tropas. Las fuerzas defensivas pueden tender gran cantidad de trampas y emboscadas entre el follaje, tras el que se esconderán camufladas. Los árboles proporcionan cobertura, por lo que la efectividad de los ataques a distancia y la artillería se verá significativamente reducida.

La abundancia de madera facilita la construcción de fortificaciones. Muchos otros elementos manufacturados podrían convertir un campo de batalla en un entorno silvano con trampas de foso, estacas ocultas y empalizadas de madera. Normalmente la fuerza defensora tiene ventaja, puesto que puede combinar los obstáculos naturales del bosque con otros contruidos por ella misma y que ayuden a dirigir a las tropas enemigas hacia puntos estrechos en el que les aguarde una emboscada. Una tropa acuartelada podría despejar algunas zonas de bosque para detectar antes la llegada del enemigo.

Campos de batalla pantanosos

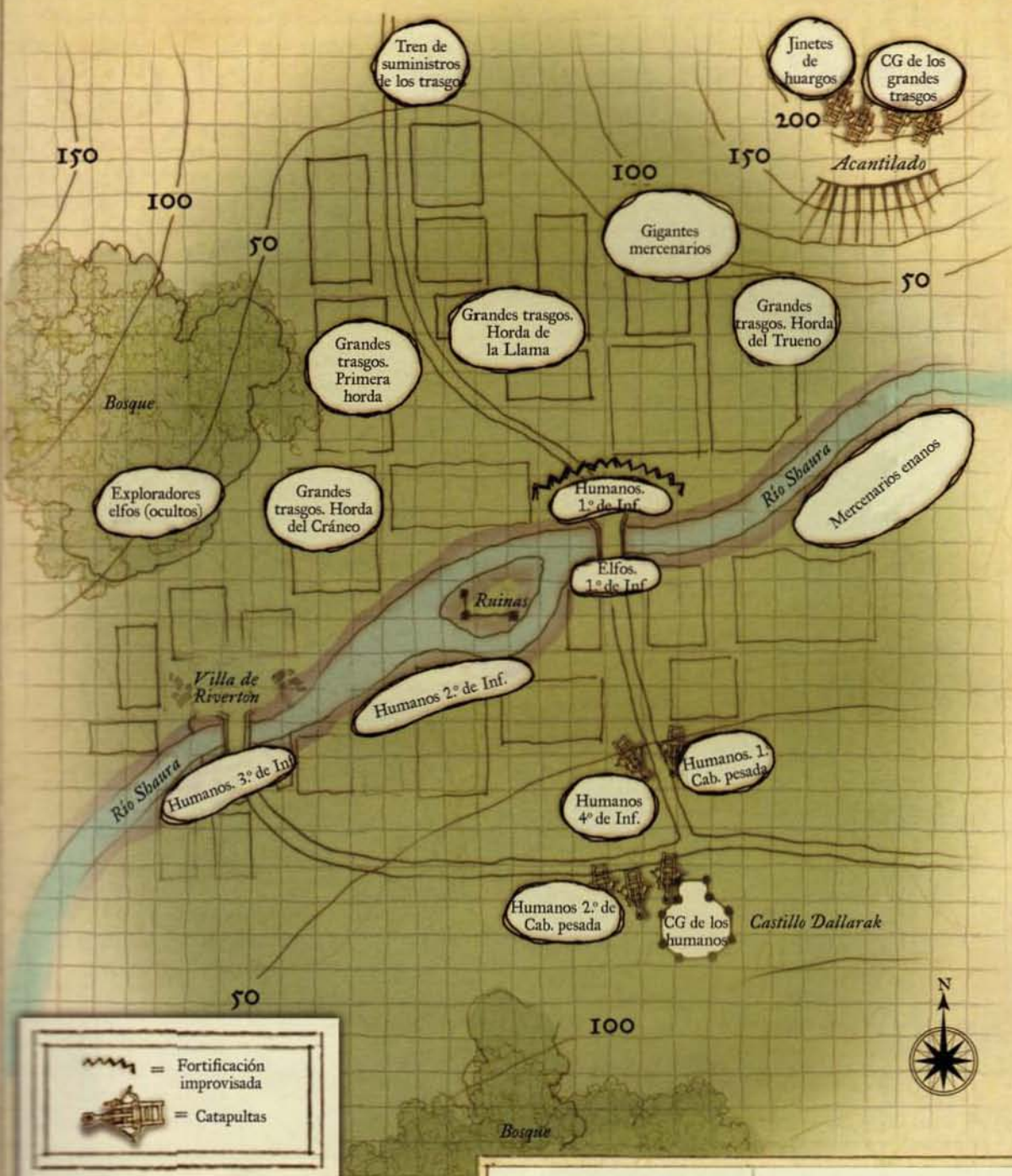
Los mandos evitan atravesar los pantanos, pues el barro ralentiza considerablemente el avance de los ejércitos y resulta bastante peligroso cruzar estas zonas. Cuando se libran batallas en lugares pantanosos, éstas son mucho más peligrosas, puesto que una herida que en otro caso solamente dejaría inconsciente a la víctima, puede hacer que ésta se ahogue al desaparecer en el barro.

No es común encontrar fortificaciones en un pantano, pues es complicado encontrar una zona sólida sobre la que construir. A veces, se pueden encontrar las ruinas de antiguas estructuras que fueron construidas antes de que el terreno se encharcara. El lodo o cualquier otra superficie que no sea sólida proporciona la oportunidad de tender trampas de muchos tipos, como estacas o sogas. Además, las criaturas acuáticas o que no requieren aire para respirar también pueden esconderse en sus profundidades.

Campos de batalla en colinas

Muchas batallas tienen lugar alrededor de colinas, pues este tipo de terreno es el mejor para construir una fortificación o fortaleza que se encuentre en un punto ventajoso. Los ejércitos están acostumbrados a asaltar o sitiar estos objetivos clave. A veces, una batalla puede acontecer al pie de un valle que se encuentra entre dos lomas desde las que los mandos de ambas fuerzas pueden ver cómo se desarrolla la batalla mientras sus tropas se enfrentan. Las colinas rocosas ofrecen lugares en los que ocultarse (incluso regimientos enteros) por lo que las emboscadas podrían dar pie a escaramuzas o pequeñas batallas.

En un campo de batalla en las colinas puede haber todo tipo de fortificaciones, terreno artificial u otro tipo de elementos que puede haber dispuesto ahí tanto el ejército atacante como el defensor. Una



BATALLA DEL VALLE DEL SHAURA AMANECER, DÍA I

ESCALA: UNA CASILLA = 200'



una elevada proporciona una ventaja significativa a un ejército, sobre todo si éste se encuentra apostado en el interior de una fortaleza. Las ruinas de estructuras antiguas pueden proporcionar cobertura. En las colinas también suele haber elementos naturales como maleza, riachuelos y algún que otro árbol.

Campos de batalla montañosos

Los grandes conflictos en terreno montañoso suelen acontecer en praderas alpinas. Estos lugares son los únicos puntos en los que hay espacio suficiente como para que los ejércitos puedan formar. Los acantilados, las simas y los afloramientos rocosos complican la tarea de movilizar un ejército de tamaño considerable por un entorno montañoso y la mayoría de las batallas que acontecen en las montañas (o sobre ellas) son de carácter aéreo.

Campos de batalla desérticos

Las cambiantes dunas de un desierto de arena imposibilitan la construcción de fortificaciones. Las trincheras se llenan de arena, las murallas quedan cubiertas por las dunas y cualquier intento de dar forma a las dunas es imposible.

Construir fortificaciones en los desiertos de roca y en las tundras es muy complicado debido a la falta de materiales. En los campos de batalla desérticos solamente suele haber elementos de terreno naturales y alguno que otro manufacturado (de haber alguno).

Campos de batalla en llanuras

Las grandes praderas o los campos de cultivo son el lugar perfecto para el enfrentamiento de ejércitos de grandes proporciones, por lo que son el campo de batalla más habitual. En la *Guía del Dungeon Master* (página 91) incluso se lista "campo de batalla" como una de las categorías de las llanuras.

Aunque algunas llanuras carecen de estructuras naturales, en ellas suele haber todo tipo de elementos manufacturados. Los setos, vallas y granjas son comunes en las regiones de cultivo, mientras que las fortificaciones defensivas suelen construirse en cualquier lugar en el que se espere un ataque.

Campos de batalla acuáticos

Enormes barcos pueden dispararse sus cañones entre sí en la superficie del mar para intentar hacerse con el control de las

Los gigantes de las colinas no paran de arrojar rocas para conservar el control del terreno elevado.



Ilustración de W. Reynolds

rutas comerciales o de pasos acuáticos. Pero, al mismo tiempo, bajo el agua los sajuagines se pueden enfrentar a los tritones, o los sirénidos podrían intentar derrotar a un abolez y a sus secuaces. Las batallas submarinas se parecen más a las batallas aéreas que a las que tienen lugar en tierra firme, pues las tropas atacan tanto desde arriba como desde abajo, y en ninguna de ellas hay gran cantidad de obstáculos. En algunos casos, un volcán submarino, un bosque de algas o una ciudad sumergida pueden ser el escenario de una batalla.

La mayor parte de los elementos y fortificaciones descritas en las siguientes secciones no tienen una versión acuática. Bajo el agua, sin embargo, la visibilidad es una gran preocupación, puesto que la sangre de los combatientes heridos ensombrece el agua como si de nubes de humo se tratase (además de atraer complicaciones no deseadas, como tiburones).

Campos de batalla subterráneos

Las grandes batallas que tienen lugar bajo la superficie de la tierra acontecen en gigantescas cavernas o en redes de túneles. La presencia de un techo natural limita la utilización de artillería que dispare de forma bombeada. Además, los elementos naturales tienden a suponer defensas en sí mismos o a facilitar la construcción de ellas.

La mayoría de las estructuras están hechas de piedra debido a la ausencia de madera en las profundidades del mundo. La luz, o ausencia de ella, es un factor de gran importancia para la mayoría de las razas; ni siquiera los drow pueden ver más allá de 120' en una completa oscuridad (mucho menos de lo que sería una línea de visión normal en la superficie).

Campos de batalla urbanos

Cuando las defensas exteriores caen, la batalla puede llegar a las calles de la ciudad. Los edificios, los callejones y el alcantarillado pueden proporcionar a un ejército defensor muchas maneras de moverse sin ser visto; y a uno invasor, una buena manera de infiltrarse. Los pasajes estrechos reducen la capacidad de un ejército para flanquear a sus enemigos y la mayor parte de los combates se reducirán a escaramuzas entre unidades o a combates de una casa a otra.

Mientras que en los parques o en los jardines de las casas solarias puede haber algún que otro terraplén, lo normal es que las calles de una ciudad en guerra estén sembradas de barricadas y escombros. Los propios edificios suponen un elemento de terreno único y ofrecen cobertura a los arqueros u otras tropas que se ocultan en ellos.

BARRERAS Y OBSTÁCULOS

Algunos elementos de terreno sirven de obstáculo y barrera para dificultar o impedir el movimiento. Las tropas que avanzan tendrán que cruzar, trepar o destruir la mayor parte de las barreras ante las que se encuentren. Otros obstáculos tendrán que ser rodeados para evitar algún efecto negativo (normalmente daños). Algunos de los elementos que te describimos a continuación también se incluyen en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*.

Ácido: una extensión de ácido puede ser tan pequeña como un charco o tan grande como un lago. Estos elementos suelen encontrarse bajo tierra, en zonas de agitación geológica, como en áreas volcánicas o geotérmicas. Las criaturas que se hallen en una casilla que contenga ácido sufrirán 2d6 puntos de daño por ácido por cada asalto que permanezcan en dicha casilla.

Árbol grande: este tipo de árboles ocupan una casilla completa y proporcionan cobertura a quienes se encuentren detrás de él. Este tipo de árboles tienen CA 3, dureza 5 y 600 pg. Al igual que en el caso de los árboles normales, se puede trepar a estos árboles superando una prueba para Trepar con CD 15.

Árbol normal: en un campo de batalla, un árbol ocupa una casilla. Las criaturas que se encuentren en la misma casilla que el árbol obtienen un bonificador +2 a su Clase de Armadura y un bonificador +1 a su salvación de Reflejos (estos bonificadores no son acumulativos con otros bonificadores por cobertura que se deriven de otras fuentes). La presencia de un árbol no afecta de ninguna otra manera a la capacidad de combate de una criatura, pues se asume que la criatura utiliza el árbol para obtener ventaja siempre que puede. El tronco de un árbol normal tiene CA 4, dureza 5 y 150 pg. Para trepar a un árbol hay que superar una prueba para Trepar con CD 15.

Barricada: normalmente, las barricadas se construyen para cortar el paso a las tropas, ya sea por carretera o por las calles de una ciudad. Las barricadas se componen esencialmente de rocas, tablones, sillas, carretas y todo aquello que pueda apilarse para hacer una especie de muro. Las barricadas suelen ocupar una o más casillas de 5' y acostumbra a tener un grosor de entre 5' y 10'.

Aunque una barricada está compuesta de muchos elementos individuales, se considera una pared con dureza 8 y 120 pg por cada casilla de 5'. Los ataques contra una casilla en concreto de la barricada tan sólo hacen la mitad de daño, pero los ataques de área de efecto (como la *bola de fuego*) causan todo el daño a cada una de las casillas que afecten. En una barricada hay muchos puntos a los que asirse, lo que permite trepar y caminar por ella superando una prueba para Trepar con CD 10. Hay que efectuar una prueba por cada casilla de 5' por la que te muevas.

Barricada de árboles: su función es similar a la de una barricada, pues se trata de una pared construida con árboles caídos o talados y puestos unos encima de los otros. Normalmente tienen entre 2 y 3' de grosor, dureza 5 y 300 pg por cada sección de 10'. Para trepar por una barricada de este tipo hay que superar una prueba para Trepar con CD 10.

A algunos de los árboles se les recortan y afilan las ramas que apuntan en la dirección del ataque. Toda criatura que intente trepar por la zona "espinosa" sufrirá 1d4 puntos de daño perforante cada asalto.

Formación rocosa: las siguientes formaciones rocosas tienen dureza 8 y 250 puntos de golpe.

Estalagmitas: las estalagmitas son formaciones rocosas con forma cónica que crecen desde el suelo. Casi siempre se encuentran en zonas subterráneas y se han formado debido a restos minerales dejados por el agua al gotear desde el techo. Una estalagmita proporciona cobertura a los que se encuentran detrás de ella.

Estalactitas: las estalactitas cuelgan del techo en las cavernas subterráneas. Proporcionan cobertura contra los ataques a distancia siempre que se encuentren en la trayectoria del disparo.

Columnas: las columnas se crean cuando las estalactitas y las estalagmitas se encuentran. La mayoría de ellas funcionan exactamente igual que los pilares (consulta la pág. 64 de la *Guía del Dungeon Master*).

Foso: un foso excavado en el suelo de un campo de batalla funciona exactamente igual que los fosos de los dungeons (utiliza las estadísticas que aparecen en la pág. 70 de la *Guía del Dungeon Master*). Un foso puede camuflarse o cubrirse, y también puede tener estacas en el fondo. En los fosos también puede haber serpientes u otras criaturas peligrosas, o estar parcialmente lleno de agua para que las víctimas que visten armaduras pesadas se hundan.



VALLA
SALTAR CD 20
MONTAR CD 15
+1 CASILLA



PARAPETO
(SOBRE UNA PARED)
COBERTURA COMO
PARED BAJA



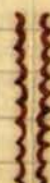
PARED
CONSULTA
GDM
PÁG. 60



MURO DE FUEGO
CONSULTA MdJ
PÁG. 298



MURO DE FUERZA
CONSULTA MdJ
PÁG. 298



MURO DE HIELO
CONSULTA MdJ
PÁG. 299



MURO DE HIERRO
CONSULTA MdJ
PÁG. 299



MURO DE ESPINAS
CONSULTA MdJ
PÁG. 300



MURO DE ESTACAS
REDUCE LA
VELOCIDAD A LA
MITAD O IMPACTO DE
1d4 A +10 POR CADA
1d8 DE DAÑO



GRIETA
TREPAR CD 15



SETO
COMO UNA PARED
BAJA +2 CASILLAS



BARRICADA
TREPAR CD 10



BARRICADA DE ÁRBOLES
TREPAR CD 10



ALAMBRE AFILADO
CONSULTA GDM
PÁG. 71



TRINCHERA
COBERTURA, +1 CASILLA PARA
ABANDONARLA



TRABAPIÉS
REFLEJOS CD 15
O TUMBADO



POCOS ESCOMBROS
EQUILIBRIO PARA
CORRER CD 10



MUCHOS ESCOMBROS
COBERTURA,
+1 CASILLA,
NO SE PUEDE CORRER



ESTALAGMITA



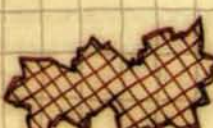
ESTALACTITA



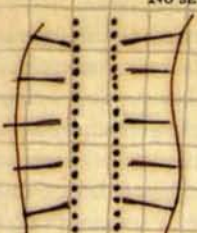
GRAN ÁRBOL
COBERTURA,
TREPAR CD 15



TRONCO DE ÁRBOL
+2 CA, +1 REFLEJOS



MALEZA ESPESA
+3 CASILLAS, 30%
OCULTACIÓN



TERRAPLÉN
COBERTURA, CUESTAS
EMPINADAS EN AMBOS LADOS



POZO DE TIRADOR
+8 CA



BERMA
COBERTURA, CUESTA
EMPINADA EN UNO
DE LOS LADOS



CRÁTER
COBERTURA
CUESTAS EMPINADAS
EN EL INTERIOR



MALEZA LIGERA
+1 CASILLA
OCULTACIÓN



RÍO
NADAR DESPACIO CD 10
NADAR RÁPIDO CD 15



RIACHUELO
+1 CASILLA



LÍQUIDO HIRVIENDO
1d6 DAÑO POR
ASALTO, PUEDE SER
UN GEISER



ÁCIDO
2d6 POR ASALTO



FUEGO
2d6 DAÑO
REFLEJOS CD 15 O
FRENDE



CAMPO DE MINAS
ÁREA EXPLOSIVA O
GLIFOS, CONSULTA
MdJ PÁG. 236



HUMO
OCULTACIÓN,
VISIÓN LIMITADA
A 30'



PILA DE CADÁVERES
PRUEBA DE MORAL



FOSO OCULTO
CONSULTA GDM
PÁG. 70

BARRERAS, OBSTÁCULOS Y PELIGROS

Géiser: un géiser es un pozo de agua hirviendo que lanza chorros de agua a presión hacia el cielo cada cierto tiempo. Un géiser normal ocupa un espacio de 5' cuadrados y lanza un chorro de agua cada 2d6 asaltos. Las criaturas que se encuentren dentro de un radio de 10' de un géiser en erupción tendrán que superar una salvación de Reflejos con CD 15 o sufrirán 1d6 puntos de daño por el agua que sale a presión. Las criaturas que se encuentren en la misma casilla que el géiser cuando éste entra en erupción, sufrirán 2d6 de daño sin TS.

Granja: a veces, las batallas llegan, literalmente, hasta el jardín de las casas. En los campos de batalla que ocupen zonas habitadas se incluirán, sin duda, edificios de algún tipo. Un complejo granjero típico de las afueras puede estar compuesto por una o dos granjas pequeñas (las viviendas) y varias edificaciones anexas (como silos, establos o graneros).

La mayoría de los edificios de campo están contruidos con madera y/o piedra y tienen tejados de paja. Las construcciones más caras tendrán tejados de teja y estarán contruidas con más piedra que madera. Al tratarse de una estructura, estos edificios ofrecen cobertura a quienes se encuentran en su interior.

Grieta: una grieta o abismo es una abertura profunda en superficies tanto rocosas como heladas. Funciona como un foso (consulta más arriba). Las grietas suelen tener una profundidad de $2d4 \times 10'$, una anchura de entre 5' y 20' y una longitud de al menos 20'. Para trepar por una grieta hay que superar una prueba para Trepar con CD 15.

Líquido hirviendo: estas masas de agua de aspecto benigno pueden escaldarte si las tocas. Las criaturas que entren en una casilla en la que haya líquido hirviendo sufrirán 1d6 puntos de daño por el calor.

Maleza espesa: hay que invertir 4 casillas de movimiento para entrar en un espacio ocupado por maleza espesa. Además, proporciona ocultación con un 30% de probabilidades de fallar (en vez del 20% habitual). La maleza espesa incrementa la CD de las pruebas de Piruetas y Moverse sigilosamente en 5. Resulta sencillo esconderse entre maleza espesa, por lo que proporciona un bonificador de circunstancia +5 en las pruebas de Esconderse. Es imposible correr y cargar por este tipo de terreno.

Las criaturas con armas cortantes pueden despejar la maleza espesa de una casilla empleando cuatro acciones de asalto completas para ello.

Maleza ligera: casi todos los tipos de terreno tienen cierta cantidad de maleza, desde vides y las raíces de los árboles de un bosque, a la hierba alta de una llanura. Hay que invertir 2 casillas de movimiento para entrar en un espacio ocupado por maleza ligera. Además, proporciona ocultación. La maleza incrementa la CD de las pruebas de Piruetas y Moverse sigilosamente en 2 debido al follaje.

Las criaturas con armas cortantes pueden despejar la maleza ligera de una casilla empleando una acción de una asalto para ello.

Muro de estacas: se trata de una barrera de afiladas estacas clavadas en el suelo en ángulo y con la punta hacia arriba. Estas estacas son muy peligrosas para las tropas que avanzan hacia las posiciones defensivas y mucho más para las que cargan. Una unidad puede mover hasta la mitad de su capacidad de movimiento a través de un muro de estacas sin sufrir daños, pero cuesta el doble cuando se avanza hacia la punta de las estacas.

Una criatura que se mueva a través de un muro de estacas a más de la mitad de su velocidad corre el riesgo de clavárselas. Esta criatura podrá ser impactada por 1d4 estacas cada asalto. Las estacas tienen un bonificador de ataque +10 y causan 1d8 puntos de daño perforante (crítico $\times 3$). El bonificador de ataque es el mismo contra

los oponentes que cargan, pero el daño se dobla (o cuadruplica en el caso de un impacto crítico). Un jinete y su montura pueden ser "atacados" por estacas diferentes.

Un muro de estacas puede estar camuflado de forma que se confunda con maleza. Hacer esto requiere 10 minutos de trabajo por cada 5' de muro. Una criatura tendrá que superar una prueba para Detectar con CD 15 para darse cuenta de que ante ella hay un muro de estacas antes de llegar hasta él. Si la criatura no se da cuenta de la existencia de estas estacas no podrá beneficiarse de su bonif. de Destreza a su CA.

Parapeto: se trata de un muro de piedra bajo y en el borde de alguna plataforma, pared o tejado elevados. En un campo de batalla puede construirse en lo alto de un terraplén para proporcionar mayor protección a las tropas defensoras. Al tratarse de una muralla baja, un parapeto proporciona cobertura, y tiene dureza 8 y 45 pg por cada sección de 10'.

Pared: las paredes pueden estar hechas tanto de madera como de piedra. En la tabla 3-9: paredes (consulta la página 60 de la *Guía del Dungeon Master*) se incluyen las estadísticas de las paredes. Normalmente, las paredes de piedra que puedes encontrar en un campo de batalla son paredes de albañilería, aunque las paredes de una fortificación tienden a ser de calidad superior o incluso a estar reforzadas. Las paredes de madera que rodean estructuras se denominan empalizadas.

Cuando se han construido con tiempo, las paredes que hay en los campos de batalla suelen tener almenas, lo que permite a las tropas estar sobre las paredes y combatir desde ellas. Las tropas que se encuentren en las almenas tienen cobertura contra las tropas que les ataquen desde abajo y obtienen el beneficio de encontrarse en una altura mayor durante los ataques cuerpo a cuerpo contra aquellos que están escalando las murallas. Trepar hasta las almenas de una pared sin la ayuda de una cuerda o una escala, requiere una prueba para Trepar con CD 25.

Pared especial: aunque la mayoría de las paredes que se pueden encontrar en un campo de batalla están contruidas mediante trabajo manual, los lanzadores de conjuros que haya en un campo de batalla de fantasía pueden llegar a crear paredes mágicas de muchos tipos. En algunos casos, una pared puede ser un elemento natural, como en el caso de una región helada, en la que puede ser de hielo (independientemente de si es mágica o natural). A continuación te describimos varios tipos de paredes especiales (la mayoría de ellas mágicas); la descripción de los conjuros, no obstante, se encuentra en el *Manual del jugador*.

Espinas: el efecto del conjuro *muro de espinas* proporciona una cobertura total a los que se encuentran a un lado de los que se encuentran al otro. Las criaturas en el interior de la pared tienen cobertura contra las criaturas adyacentes que estén adyacentes a la pared, y cobertura total contra todas las demás.

Fuego: un *muro de fuego* bloquea la línea de visión pero no impide el movimiento. Una criatura sufrirá daños si atraviesa una pared de este tipo. El frío acaba con los *muros de fuego*.

Fuerza: los *muros de fuerza* no bloquean la línea de visión, pero proporcionan una cobertura total. Este tipo de paredes son infranqueables y no se puede trepar por ellas.

Hielo: una pared de hielo tiene dureza 3 y 3 pg por cada pulgada de grosor que tenga cada sección de 10'. Los ataques de fuego causan todo el daño a una pared de hielo, ya sea ésta mágica (es decir, efecto del conjuro *muro de hielo*) o natural. Para trepar una pared de hielo con las manos desnudas hay que superar una prueba para Trepar con CD 30; si se utilizan picos o crampones, la CD se reduce a 20.

TERRENO ARTIFICIAL

Hierro: las paredes de hierro tienen dureza 10 y 30 pg por cada pulgada de grosor que tenga cada sección de 10'. Las paredes de hierro mágicas (es decir, las creadas por el conjuro *muro de hierro*) son lisas y no se puede trepar por ellas. Las paredes de hierro hechas a mano están ribeteadas, por lo que tienen suficientes puntos como para que un personaje se agarre y pueda escalar por ella (prueba para Trepar con CD 25).

Piedra: cada sección de 10' de una pared de piedra tiene 15 pg por cada pulgada de grosor y dureza 8. Si se abre una brecha en una pared de piedra, la casilla que ocupaba la pared y las casillas adyacentes se convierten en una zona de escombros densa (consulta la página 37). La CD para escalar una pared de piedra normal varía desde 15 (piedra natural) a 25 (bloques de piedra). No se puede trepar por las paredes totalmente lisas. Las paredes de piedra creadas mediante el conjuro *muro de piedra* pueden ser tan rugosas o lisas como su lanzador prefiera.

Riachuelo: los riachuelos tienen una anchura de entre 5' y 10', y una profundidad inferior a 5'. Para moverse por un espacio ocupado por un riachuelo hay que invertir 2 casillas, igual que al intentar salir de un riachuelo y llegar hasta la orilla. Los riachuelos pueden estar secos, en cuyo caso, funcionan exactamente igual que una trinchera.

Los riachuelos (también conocidos como regatos o arroyos) son comunes en la mayor parte de terrenos, especialmente en los bosques, las colinas y las montañas.

Río: los ríos son masas de agua que se mueven rápidamente y que, normalmente, tienen una profundidad mayor de 5' y más de 20' de anchura. Las criaturas que se muevan por un río serán arrastradas por la corriente una distancia igual a la velocidad del río (habitualmente entre 10' y 40' por asalto en el caso de los ríos lentos y entre 60' y 90' en el de los ríos rápidos). Hay que superar una prueba de Nadar con CD 10 para avanzar la mitad de la capacidad de movimiento por un río rápido.

Encontrarás más detalles en la sección 'Agua corriente' en la página 92 de la *Guía del Dungeon Master*.

Seto: son habituales en los páramos y a veces también en los campos o pastos de comunidades agrícolas. Los setos son una maraña de piedras, tierra y arbustos.

Los setos estrechos se consideran paredes bajas y hay que invertir 15' de movimiento para atravesarlos.

Los setos anchos pueden tener más de 5' de altura y ocupan casillas enteras. Proporcionan una cobertura total (igual que una pared). Hay que invertir 4 casillas de movimiento para atravesar una casilla en la que haya un seto ancho. Las criaturas que superen una prueba para Trepar con CD 10 tan sólo tendrán que invertir 2 casillas de movimiento para atravesar esa casilla.

Valla: las vallas son barreras que dificultan el movimiento de los soldados. Pueden haber sido construidas especialmente para la batalla, o por un granjero u otro habitante para marcar su terreno durante los tiempos de paz. Las vallas suelen estar hechas de piedra o de madera. Cruzar una valla cuesta una casilla de movimiento adicional. Una criatura puede efectuar una prueba de Saltar con CD 20 para cruzar una valla sin que esto reduzca su movimiento. Una criatura montada, además, deberá superar una prueba de Montar con CD 15 si no quiere caerse durante el salto.

Las vallas de madera tienen dureza 5 y 15 pg por cada sección de 10'. Las vallas de piedra, ya estén hechas de piedras apiladas o amalgamadas con mortero, tienen dureza 8 y 30 pg por cada sección de 10'. Las vallas también proporcionan mayor o menor cobertura dependiendo de cómo estén construidas (una valla de tablas de madera frente a una de piedra sólida) y cuál sea su altura.

En el campo de batalla, los generales pueden pedir a sus soldados que construyan elaboradas fortificaciones defensivas. Los magos pueden emplear sus poderosos conjuros para ayudar a construir estas fortificaciones. Sin embargo, en la mayoría de los casos, estas construcciones se erigen con el material más fácil de conseguir: la tierra. A este tipo de construcciones las denominaremos "terreno artificial".

Berma: una berma es una pared de tierra de baja altura que ralentiza el movimiento y proporciona cobertura. En el mapa de batalla la berma se representa por dos líneas adyacentes en cuesta con los bordes de la berma en la cara baja de la colina. Las criaturas que se muevan por una berma que tiene al menos dos casillas de anchura (tanto para subir por ella como para bajar) consumen una casilla de movimiento. Una berma de al menos 2 casillas de anchura proporciona la cobertura equivalente a una pared baja para todo aquel que esté detrás de ella.

Una criatura tarda 1 hora en crear una berma de 5' de longitud, siempre que tenga las herramientas necesarias para cavar (o que tenga una habilidad natural para cavar) y la tierra en la que se encuentre pueda ser excavada.

Cráter: son comunes en zonas volcánicas y en campos de batalla en los que se ha utilizado mucha magia destructiva. Los cráteres son agujeros anchos y poco profundos con una protuberancia a su alrededor. Esta protuberancia se considera una berma y para moverse por la cuesta del interior del cráter hay que invertir, normalmente, 2 casillas. El centro del cráter suele ser plano, pero en él podría haber un géiser, un líquido hirviendo o ácido.

Cuesta empinada: el movimiento de las tropas puede verse ralentizado, e incluso impedido, por las cuestas empinadas por las que tengan que trepar.

Los personajes que se muevan por una cuesta (a una casilla adyacente más elevada) tendrán que invertir 2 casillas de movimiento para entrar en cada casilla de cuesta empinada. Los personajes que pretendan correr o cargar cuesta abajo tendrán que superar una prueba de Equilibrio con CD 10 antes de entrar a la primera casilla de cuesta empinada. En cambio, los personajes montados tendrán que superar una prueba de Montar con CD 10. En caso de fallar esta prueba, el personaje cae rodando y su movimiento acabará 1d2 x 5' después. Los personajes que fallen por 5 puntos o más quedarán tumbados en la casilla en la que finalizó su movimiento.

Una cuesta empinada incrementa en 2 la CD de las pruebas de Piruetas.

Pozo de tirador: se trata de un agujero poco profundo de unos pocos pies de anchura y entre 2' y 5' de profundidad. Los soldados excavan este tipo de agujeros a modo de protección cuando saben que van a tener que pasar una larga temporada en el campo de batalla. Los ballesteros caben casi por completo dentro de un pozo de tirador y pueden disparar y recargar su arma desde su interior mientras se benefician de una cobertura mejorada (CA +8) contra los ataques de todos aquellos oponentes que no se encuentren adyacentes al mismo. Aunque sigue siendo vulnerable a los disparos indirectos, una criatura Mediana podría agazaparse en un pozo de tirador de 5' de profundidad y obtener una cobertura total contra ataques a distancia. Has de tener en cuenta que este tipo de cobertura no es válida contra enemigos que se encuentren en una altura mayor (como, por ejemplo, un enemigo alado que sobrevuele el lugar).

Los pozos de tirador pueden ser más anchos y/o profundos, lo que proporcionará protección a más de una criatura. En algunos casos, las trincheras pueden conectar diferentes pozo de tirador.



El terreno artificial y otras fortificaciones llenan el campo de batalla de más obstáculos todavía.

Rampa: una rampa es una cuesta gradual que no es lo suficientemente empinada como para afectar al movimiento. Las rampas se construyen para bajar a una trinchera o subir a un terraplén, de manera que las tropas puedan llegar rápidamente a sus puestos. Las rampas que forman parte de fortificaciones suelen estar bien defendidas mediante un parapeto o un terraplén que proporciona fuego de cobertura por encima de la rampa.

Terraplén: un terraplén es una acumulación de tierra con una cuesta pronunciada que da a una meseta. En la mayoría de las fortificaciones, los terraplenes se construyen a los pies de las murallas. En un campo de batalla, suelen tener un parapeto (consulta la pág. 34).

Trinchera: las trincheras son zanjas que normalmente cavan los soldados antes de una batalla. Son estructuras defensivas y proporcionan refugio a las tropas al tiempo que dificultan y ralentizan el avance del enemigo. Las trincheras poco profundas tienen 5' de anchura y entre 3' y 4' de profundidad; las profundas tienen 10' de anchura y entre 8' y 10' de profundidad. Una trinchera poco profunda proporciona cobertura a todos los que están dentro a menos que el oponente esté en una casilla adyacente o esté atacando desde el aire. Para abandonar una trinchera poco profunda hay que invertir 2 casillas de movimiento.

Las trincheras profundas suelen ser excavadas por ejércitos que tienen la intención de permanecer en ellas un tiempo. Estas trincheras proporcionan una cobertura total a sus ocupantes a menos que el oponente se encuentre en una casilla adyacente o esté atacando desde arriba. Si no es por unas escaleras, abandonar una trinchera profunda requiere superar una prueba para Trepar con CD 15.

Algunos soldados atacantes transportan tablones de 8' de longitud, que ponen sobre las trincheras poco profundas para que el resto de la fuerza pueda pasar por encima de ellas sin impedimento.

A veces, una trinchera puede estar llena de brea y estar en llamas. Además de los desafíos que presenta al movimiento, una criatura que salte a través de las llamas o que se caiga en una trinchera en llamas, sufrirá 2d4 puntos de daño por fuego. Un personaje que intente forzar a su montura a atravesar las llamas tendrá que superar una prueba de Montar con CD 20, o la montura rehusará saltar.

Si los soldados son capaces de preparar el campo de batalla sin que el enemigo se dé cuenta, podrán cavar pozos de tirador y trincheras por una zona del campo de batalla y luego camuflarlas. En estos pozos de tirador se puede esconder un grupo de ataque y en las trincheras hasta un ejército completo; y, si son lo suficientemente grandes, en ellas se podrán poner rampas y escalas que permitan a las tropas escondidas cargar al enemigo o emboscar a los oponentes desprevenidos.

OTROS PELIGROS

Cuando la batalla comienza, muchas fortificaciones, máquinas de asedio y tropas se convierten en bajas, pero continúan causando impacto en el paisaje del campo de batalla; en el cual también podría haber diseminadas innumerables trampas.

Alambre afilado: se pueden tensar hasta 10' de alambre afilado atándolo a paredes, árboles o rocas. Toda criatura que se enganche con alambre afilado podrá cortarse. El alambre afilado es una trampa con VD 1 (consulta la página 70 de la Guía de Dungeon Master).

Cadáveres: los cadáveres o los soldados inconscientes hacen que moverse por el campo de batalla sea más difícil. Las zonas en las que haya una cantidad considerable de cadáveres se consideran zonas con pocos escombros (consulta más arriba). En algunas circunstancias, un personaje se hará pasar por muerto para esconderse entre los cadáveres (consulta la descripción de la habilidad Disfrazarse en la página 94).

Cadáveres parcialmente animados: siempre que en una batalla se utilice la nigromancia por alguno de los dos bandos, los cadáveres pueden ser parcialmente animados. Un grupo de cadáveres parcialmente animados se considera una zona de pocos escombros (consulta más arriba) y, además, las unidades dentro de un radio de 30' de un grupo de cadáveres parcialmente animados tendrán que superar una prueba de moral debido a la horrible visión de cadáveres moviendo sus brazos y piernas lentamente.

Las criaturas que se muevan por una zona en la que haya cadáveres parcialmente animados pueden ser agarradas por éstos. Por cada casilla de 5' de movimiento adyacente a una zona de este tipo, la criatura tendrá que efectuar una prueba de Fuerza con CD 10. En caso de fallar, la criatura habrá sido agarrada y no podrá seguir moviéndose. En cada asalto en la que la criatura ocupe o se mueva por una casilla en la que haya cadáveres parcialmente animados, ésta también tendrá que efectuar una prueba de Fuerza con CD 10 o una prueba de Destreza (a elección del jugador) o se tropezará y caerá al suelo.

Campo de minas: estas zonas contienen discos explosivos (consulta la página 131) o conjuros como *glifos custodios*. Las

criaturas que entren en una casilla de campo de minas podrán verse afectadas de la manera habitual por los objetos o conjuros que haya en ella.

Escombros (muchos): una torre de asedio destruida, una brecha en una pared de piedra y árboles arrancados son ejemplos perfectos de este tipo de escombros. Normalmente, conforman montones o piezas lo suficientemente grandes como para proporcionar cobertura. A veces, pueden estar en llamas, lo que supone un peligro aún mayor (sigue leyendo).

Para moverse por una zona cubierta con muchos escombros hay que invertir dos casillas de movimiento y la CD de las pruebas de Piruetas y Moverse sigilosamente se ve incrementada en 5 puntos. Es fácil esconderse entre gran cantidad de escombros, por lo que proporcionan un bonificador de circunstancia +5 en las pruebas para Esconderse. Es imposible correr o cargar por este tipo de escombros.

Escombros (peligrosos): las armas abandonadas, los cristales rotos o las astillas pueden suponer un peligro para todos aquellos que se mueven entre los escombros. Aunque la mayoría de los escombros tienen alguna parte cortante o puntiaguda, las criaturas que caminen entre escombros peligrosos tendrán muchas más posibilidades de hacerse daño.

Una criatura que se mueva entre poca cantidad de escombros peligrosos tendrá que superar una salvación de Reflejos con CD 15 o sufrirá 1d4 puntos de daño. Una criatura que se mueva entre gran cantidad de escombros peligrosos tendrá que superar una salvación de Reflejos con CD 20 o sufrirá 2d6 puntos de daño.



Un campo de batalla el día después. No es una visión agradable.

Escombros (pocos): puede tratarse de los restos de una balista destruida, una pared baja rota o árboles astillados.

Este tipo de escombros no proporciona cobertura ni ocultación. Aunque tampoco afectan al movimiento normal, incrementan la dificultad de las pruebas de Piruetas y Moverse sigilosamente en 2. Toda criatura que intente correr o cargar a través de este tipo de escombros tiene que superar una prueba de Equilibrio con CD 10.

Fuego: los elementos del campo de batalla que pueden arder suponen un peligro adicional para los combatientes. Todo elemento de terreno que sea de madera o que esté cubierto de aceite puede estar en llamas (en el mapa del campo de batalla debería indicarse qué casillas están en llamas).

Además del humo generado por el fuego, una estructura sólida en llamas, como un edificio o una pared de madera, desprenderá mucho calor. Una criatura que se encuentre dentro de un radio de 10' de una estructura envuelta en llamas sufrirá 1d4 de puntos de daño por fuego.

En algunos casos, en las casillas en llamas puede haber escombros. Además de las restricciones normales al movimiento debido al terreno (consulta más arriba), una criatura que esté atravesando una casilla en llamas sufrirá 2d6 puntos de daño por fuego y tendrá que superar una salvación de Reflejos con CD 15 o empezará a arder.

Humo: es habitual que los objetos en llamas que hay en el campo de batalla produzcan humo. El viento dispersará el humo del campo de batalla, pero incluso unas pequeñas ráfagas lo alejarán de la fuente en llamas, por lo que se generarán densas nubes de humo que se extenderán por el campo de batalla. Las nubes de humo oscurecen la visión más allá de 30', incluida la visión en la oscuridad. El humo proporciona ocultación a las criaturas que se encuentren en su interior; las criaturas separadas por más de 30' de humo tienen una ocultación total las unas de las otras.

Inhalar humo puede ser peligroso (consulta la sección 'Efectos del humo' en la página 302 de la *Guía del Dungeon Master*).

Humo nocivo: estas nubes actúan igual que el humo y también se mueven y se dispersan con el viento. El humo nocivo puede ser venenoso y letal. Las nubes venenosas pueden contener venenos que se inhalan como el polvo de ungol o la bruma de la demencia (consulta la sección 'Veneno' en la página 298 de la *Guía del Dungeon Master*). Otros humos nocivos pueden ser similares a los conjuros *bruma ácida* o *nube aniquiladora*. Este tipo de humos podrían, simplemente, causar una falta de oxígeno; en cuyo caso, las criaturas tendrían que aguantar la respiración o se asfixiarían (consulta la sección 'Asfixia' en la página 302 de la *Guía del Dungeon Master*).

Muertos con armas: algunos cadáveres del campo de batalla podrían estar todavía asiendo sus armas. En situaciones excepcionales, podría darse la casualidad de que una ballesta que no hubiera disparado, por ejemplo, se disparase al tocar el cadáver. No es difícil prever estos peligros y mantenerse alejado de ellos; pero una criatura que no se de cuenta podría resultar herida. Estas situaciones se consideran trampas: VD 1/2; mecánica; disparador de localización; sin rearme; Atq +0 a distancia (1d8/19-20); Buscar (CD 15); Inutilizar mecanismo (CD 15).

Pilas de cadáveres: una pila de cadáveres puede proporcionar cobertura u ofrecer un lugar tras el que esconderse. No obstante, durante una batalla, toda unidad dentro de un radio de 30' de una pila de cadáveres tendrá que efectuar una prueba de moral (consulta la página 72).

Trabapiés: un trabapiés es una cuerda floja colocada en una zona del campo de batalla y atada a árboles o rocas. Esta cuerda suele estar escondida debajo de hierba u otro tipo de camuflaje (hay que superar una prueba de Avistar con CD 15 para ver la cuerda). Toda

criatura que pase corriendo o cargue por encima de un trabapiés se caerá al suelo en la casilla siguiente a donde se encuentre el trabapiés (a menos que supere una salvación de Reflejos con CD 15). En cambio, un personaje montado tendrá que efectuar una prueba de Montar con CD 20 para evitar caerse junto con su montura. Los trabapiés se colocan para evitar cargas devastadoras y pueden resultar extremadamente peligrosos si se combinan con fosos ocultos (pues los personajes se caerán al foso).

ANTIGUOS CAMPOS DE BATALLA

Años, décadas e incluso siglos después de una sangrienta batalla, sobre el terreno pueden quedar los restos de antiguos conflictos. El tiempo y la naturaleza reclamarán y acabarán con gran parte de lo que dejaron atrás las tropas invasoras o las que se vieron obligadas a retirarse. Algunos peligros, no obstante, pueden persistir durante generaciones, esperando que algún desafortunado viajero visite el lugar y moleste a las reliquias de una guerra hace tiempo olvidada.

El número y condición de los obstáculos que quedan atrás tras la batalla depende de cuánto tiempo ha pasado desde que la guerra arrasó la tierra. Son necesarias pocas décadas para que la naturaleza convierta en un estrecho sendero lo que antaño fue una carretera de piedra construida para mover máquinas de asedio. Por el contrario, una fortificación en ruinas podría sobrevivir siglos a una sangrienta batalla.

Peligros mundanos

Muchos peligros y obstáculos mundanos de los que se han descrito anteriormente en este mismo capítulo suponen problemas durante varias décadas después de la batalla. Los escombros, los cadáveres, los campos de minas, el alambre afilado, los parapetos, paredes y barricadas pueden permanecer donde fueron colocados durante muchos años. Consulta las descripciones anteriores de cada uno de estos elementos si quieres más detalles sobre ellos.

Sin embargo, con el paso de los años, estos elementos se deterioran y quedan parcialmente ocultos por la vegetación o la tierra, que reclaman el paisaje que les arrebataron. Añade 1 a la CD de cualquier prueba de habilidad (como Avistar, Buscar, Supervivencia o Inutilizar mecanismo) que se lleve a cabo para localizar o evitar este tipo de peligros por cada década que haya pasado desde que tuvo lugar la batalla.

Agujeros: las trincheras, cráteres y pozos de tirador quedan atrás y la hierba, los matorrales e incluso los árboles se apoderan de ellas. Esta situación podría hacer que quedasen ocultas, aunque sea parcialmente, a los ojos de los desprevenidos. Estos agujeros también pueden llenarse de hojas secas caídas a lo largo de los años y estar mal rellenados por el ejército que se batía en retirada y, por tanto, pasarían a constituir zonas de tierra inestable que podrían convertirse en agujeros.

Toda criatura que caiga en un agujero relleno de líquido sufre 1d6 puntos de daño por la caída y deberá salir en un máximo de 4 asaltos o comenzará a ahogarse, tal y como se describe en la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*. Los agujeros se consideran trampas con VD 6 que no pueden ser inutilizadas. En esencia, los agujeros son una combinación de una trampa de foso bien camuflada con VD 2 y una trampa de inundación con VD 5 (descritas en las páginas 71 y 72 de la *Guía del Dungeon Master*, respectivamente).

Depósitos de armas ocultos: además de los tesoros que se pueden encontrar en el interior de los castillos en ruinas, los PJs también pueden encontrar depósitos de armas ocultos dejados atrás por los ejércitos invasores, o almacenes escondidos desde hace mucho tiempo. Quizá los PJs hayan recibido el encargo de

buscar armas de una guerra que aconteció hace varias décadas con la intención de prepararse para el inicio de nuevas hostilidades. También podrían encontrar por casualidad una puerta de hierro que se alza en un extraño lugar, o descubrir la entrada a un depósito oculto mientras cavaban para salvar a un compañero que se había caído en el agujero resultante de una trinchera abandonada.

Lo más peligroso que hay en torno a un depósito de armas oculto son las trampas que, por ejemplo, hay en su entrada o en unas escaleras que llevan hasta la cámara enterrada. Se podría haber dejado cualquier trampa contenida en una puerta, cerradura o escalera y descrita en la *Guía del Dungeon Master* para guardar el depósito. Además, los anteriores gobernantes del lugar podrían haber dejado guardianes que protegieran de forma especial sus preciados depósitos. Estos guardianes pueden adoptar la forma de muertos vivientes, gólem, mimetos o incluso guardianes escudo.

Un depósito de armas oculto puede ser de cualquier tipo: desde una sucia cámara apuntalada con maderas putrefactas (que podría suponer un peligro en sí misma) a un intrincado laberinto de habitaciones excavadas en la roca y que antaño podrían haber albergado unos laboratorios alquímicos y forjas, o almacenes de armas, armaduras y comida. Es improbable que un lugar así esté vacío. En la actualidad podría ser la guarida de una tribu de humanoides o de algún monstruo más peligroso, o el lugar de descanso de los esclavos y guardianes que vivieron allí y que nunca llegaron a abandonar el lugar.

Ruinas: los restos de un castillo, torreón o pueblo destruido durante un asedio ofrecen gran cantidad de oportunidades, obstáculos y peligros para todos aquellos que se mueven por estos lugares.

Los torreones y castillos en ruinas son el escenario ideal para una aventura e incluso pueden utilizarse como punto de partida de toda una campaña. Las mazmorras inundadas del castillo pueden esconder depósitos ocultos de armas y objetos mágicos, o un objeto maldito que estuviese sembrando el caos en toda la zona. Podría ser que una tribu de humanoides hubiese elegido como residencia una antigua ciudad en ruinas o que el malvado mohrg de un gobernante genocida asesinado hace tiempo todavía vagase por las ruinas de esa misma ciudad.

Sea cual sea la razón, los PJs se verán obligados a entrar en las ruinas provocadas por una antigua guerra en algún momento de la campaña. Además de los montones de escombros que tendrán que escalar para entrar en el lugar en cuestión, los PJs encontrarán gran cantidad de obstáculos en su interior: suelos y escaleras derrumbados, puertas atascadas, pasadizos bloqueados e incluso mazmorras y sótanos inundados.

Algunos de estos obstáculos pueden ser peligrosos para los PJs que quieran abrirse paso por estas ruinas. Los suelos inestables del interior del edificio pueden hundirse (lo que provocará 1d6 puntos de daño a la criatura por cada 10' de caída); la punta de un madero podrido puede atravesar el pie de una criatura (1d4 puntos de daño); las rocas medio sueltas de un castillo en ruinas pueden rodar y aplastar a las criaturas que haya debajo como si de una trampa de roca rodante de VD 1 se tratase; incluso pueden llegar a caerse paredes enteras como si se tratase de una trampa de desplome de columna de VD 4 o una trampa de paredes aplastantes de VD 10; pueden caerse pedazos del techo como si se tratase de una trampa de ladrillos desde el techo de VD 2, una trampa de desplome de VD 5 o incluso una trampa de techo aplastante de VD 9. Consulta las descripciones de estas trampas en las páginas 71-74 de la *Guía del Dungeon Master*.

Existen muchos otros peligros en una fortaleza en ruinas, incluyendo soldados muertos vivientes y otros monstruos (de

los que hablamos más adelante, en la sección 'Encuentros'). En la zona también puede haber trampas tendidas específicamente por los habitantes de la fortaleza para salvaguardar sus tesoros o por el ejército conquistador para evitar que las generaciones futuras molesten a la maldad que permanece adormecida en su interior.

Tierra quemada: un ejército derrotado puede intentar causar el mayor daño posible a su vencedor antes de rendirse y, para ello, quemar los cultivos, los bosques e incluso los pueblos y ciudades. Las razas verdaderamente malignas salarán la tierra para que los campos no puedan ser cultivados en los años venideros. Aunque estas acciones causan más problemas a los residentes que a los viajeros, la tierra quemada puede dar pie a un sinfín de aventuras (un pueblo de la zona que tenga que ser reconstruido puede necesitar ayuda para adquirir comida, sus residentes podrían pedir a los PJs que encontrasen una manera de revitalizar el paisaje, etc.).

Además, algunos de los agentes que han podido quemar la tierra, como el ácido, pueden hacer que el viaje por estas zonas sea peligroso incluso años después de que acabara la guerra. Los vapores de algún producto nocivo podrían asfixiar a los viajeros (consulta más arriba la descripción de los 'Humos nocivos') y los productos químicos podrían deteriorar y consumir las suelas de cuero de las botas y zapatos o quemar la piel.

Una criatura sufre 1d6 puntos de daño por ácido cada hora que pasa viajando por una zona de tierra quemada. En el caso de quienes portan calzado, el ácido consumirá su suela antes de dañar los pies de la criatura. Las botas de cuero tienen dureza 3 y 3 puntos de golpe.

Peligros mágicos

Los magos, hechiceros y sacerdotes aportan una nueva dimensión a las guerras de fantasía. La magia puede proporcionar poder a larga distancia mediante conjuros ofensivos, ventajas tácticas en forma de armas y armaduras mejoradas, datos sobre los movimientos de las tropas enemigas mediante el escudriñamiento o incluso curar a los soldados para que se mantengan en pie y sigan combatiendo.

Pero incluir magia en una batalla también añade peligros mágicos que, a diferencia de las máquinas de asedio y las construcciones de piedra, pueden llegar a ser casi permanentes, por lo que pueden crear peligros que duren varios siglos.

Al igual que sucede con los peligros naturales, los mágicos son más difíciles de detectar con el paso de los años. Añade 1 a la CD de cualquier prueba de habilidad (como Avistar, Buscar o Inutilizar mecanismo) que se lleve a cabo para localizar o evitar este tipo de peligros por cada década que haya pasado desde que tuvo lugar la batalla. Además, los lanzadores de conjuros que lancen el conjuro *detectar magia* no detectarán automáticamente las auras mágicas de estos conjuros u objetos, sino que tendrán que superar una prueba de Avistar con CD 10 (+1 por cada década que haya transcurrido desde la batalla) para detectar las auras enterradas.

Conjuros permanentes: además de las trampas mágicas, hay una serie de conjuros que podrían afectar una zona mucho después de que hubiera acabado la batalla. Algunos de ellos, como *llama continua*, *boca mágica* o las ilusiones permanentes, son bastante inocuas, pero pueden hacer las veces de pistas o asustar a los PJs. Otros conjuros, como *ligadura*, *ligadura del alma* o *de la carne a la piedra* pueden ser un gran punto de inicio para una aventura. Conjuros más ofensivos como *trampa de fuego* o los diversos conjuros de *símbolo* pueden suponer un gran peligro para un viajero descuidado. En la tabla 2-1: vestigios de conjuros permanentes, te ofrecemos una lista de los conjuros permanentes que es más probable que encuentres en un campo de batalla.

TABLA 2-1: VESTIGIOS DE CONJUROS PERMANENTES

Conjuro	Nivel
Atrapar el alma	Hcr/Mag 8
Boca mágica	Brd 1, Hcr/Mag 2
Consagrar el campo de batalla*	Clr 4
De la carne a la piedra	Hcr/Mag 6
Estasis temporal	Hcr/Mag 8
Imagen permanente	Brd 6, Hcr/Mag 6
Imagen programada	Brd 6, Hcr/Mag 6
Interdicción	Clr 6
Ligadura	Hcr/Mag 8
Ligadura del alma	Clr 9, Hcr/Mag 9
Llama continua	Clr 3, Hcr/Mag 2
Marca arcana	Hcr/Mag 0
Muro ilusorio	Hcr/Mag 4
Muro de hierro	Hcr/Mag 6
Muro de piedra	Clr 5, Drd 6, Hcr/Mag 5
Profanar el campo de batalla*	Clr 4
Símbolo de aturdimiento	Clr 7, Hcr/Mag 7
Símbolo de debilidad	Clr 7, Hcr/Mag 7
Símbolo de dolor	Clr 5, Hcr/Mag 5
Símbolo de locura	Clr 8, Hcr/Mag 8
Símbolo de miedo	Clr 6, Hcr/Mag 6
Símbolo de muerte	Clr 8, Hcr/Mag 8
Símbolo de persuasión	Clr 6, Hcr/Mag 6
Símbolo de sueño	Clr 5, Hcr/Mag 5
Trampa de fuego	Drd 2, Hcr/Mag 4
Transmutar barro en roca	Drd 5, Hcr/Mag 5

* Nuevo conjuro descrito en el Capítulo 6.

Fugas de magia: todos aquellos que obtienen beneficios de la guerra mediante la recogida de armas, armaduras y objetos mágicos que han quedado en el campo de batalla, dejarán atrás los elementos de equipo y objetos mágicos rotos, que se ajarán sin que nadie les preste atención. A veces, a estos objetos les queda algo de magia en su interior que se puede derramar y puede contaminar la zona durante décadas. Los efectos de este tipo de fugas tardan al menos diez años en manifestarse.

Una zona contaminada por una fuga de magia puede tener efectos muy extraños y variados. Aunque la mayoría de ellos no pueden verse, todo aquél que entre en su radio de acción notará sus efectos inmediatamente. La típica fuga de magia ocupa una

esfera de 20' de radio (tanto por el aire como bajo tierra). Se conoce la existencia de fugas de 100' de radio.

Usa la tabla 2-2: efectos de las fugas de magia para determinar qué fuga de magia ha habido en una zona en concreto. La CD de la salvación contra los efectos de fugas de magia (incluidos los efectos de los conjuros) ha de ser al menos de 15, aunque las fugas que hayan tenido lugar en campos de batalla muy antiguos pueden tener CD mayores. El nivel de lanzador de estos efectos es el doble del nivel del conjuro.

El área de cada fuga de magia es única y estática. Es decir, que el efecto que se manifiesta en ese área no cambia con el paso del tiempo y que todas las criaturas que entran en la zona de una fuga de magia en concreto siempre sufrirán los mismos efectos mágicos. Estos efectos no se pueden percibir desde fuera del área que ocupa la fuga a menos que se utilice algo que detecte auras mágicas (como, por ejemplo, el conjuro *detectar magia*).

Encuentros

Todo lo que queda abandonado en el campo de batalla tiende a atraer a cierto tipo de criaturas en cuanto ha acabado la batalla.

Carroñeros: este tipo de criaturas se encaminan hacia el olor de los cadáveres en descomposición a las pocas semanas de la batalla. Algunas de ellas permanecen en la zona durante generaciones, mucho después de que hayan desprovisto de carne todos los huesos de los cadáveres.

Además de las ratas, sabandijas y vargouilles (ninguno de los cuales es una visión extraña en lugares donde ha habido muertes) los aventureros también se pueden encontrar fuegos fatuos que han llegado para alimentarse de la ira de la batalla, ankheg y terrarones (que excavan túneles para alimentarse de los cadáveres de las fosas comunes), e incluso cieno gris que se ha asentado en el fondo de un pozo de tirador olvidado.

Además de los carroñeros carnívoros, algunas criaturas llegan al campo de batalla en busca de tesoro. Se sabe que los dragones suelen instalarse cerca de un campo de batalla después de haber recogido las mejores armas y armaduras de los soldados caídos y haberlas trasladado a su guarida. Todo aquello que no recogen los dragones o los carroñeros suele acabar siendo comida para los monstruos corrosivos, que devoran las armas dispersas por el campo de batalla y buscan depósitos de armas ocultos en los niveles inferiores de las fortalezas.

TABLA 2-2: EFECTOS DE LAS FUGAS DE MAGIA

1d20 Efecto	Salvación
1 bendecir	Ninguna
2 campo antimagia	Ninguna
3 caparazón antivida	Ninguna
4 causar miedo	Voluntad (parcial)
5 confusión	Voluntad
6 disipar magia	Especial
7 enmarañar	Reflejos (parcial)
8 esfera de invisibilidad	Voluntad (inofensivo)
9 fuerza de toro	Voluntad (inofensivo)
10 globo menor de invulnerabilidad	Ninguna
11 invertir gravedad	Ninguna
12 luces danzantes	Ninguna
13 niebla de obscurecimiento	Ninguna
14 nube aniquiladora	Fortaleza (parcial)
15 olas de fatiga	Ninguna
16 oscuridad profunda	Ninguna
17 pauta hipnótica	Voluntad
18 resistencia de oso	Voluntad (inofensivo)
19 silencio	Ninguna
20 tira dos veces y combina los resultados	—

TABLA 2-3: CARROÑEROS DE ANTIGUOS CAMPOS DE BATALLA

VD	Criatura
1/3	Rata Terrible
2	Escarabajo bombardero gigante
2	Plaga de ratas
2	Vargouille
3	Ankheg
3	Monstruo corrosivo
3	Xorn menor
4	Cieno gris
4	Otyugh
6	Digestor
6	Xorn normal
6	Zarcículos
6	Fuego fatuo
7	Terrarón
8	Xorn anciano
12	Gusano púrpura
Varía	Dragones

Muertos vivos: independientemente de si han sido animados y enviados al campo de batalla, o despertados tras una muerte terrible, los muertos vivos vagan por los campos de batalla en busca de descanso o más almas que pasen a engrosar sus filas. En los antiguos campos de batalla a menudo se encuentran esqueletos, zombis, necrófagos y necrarios, además de fantasmas que buscan sus cuerpos (o los de sus asesinos). Los gobernantes o generales malvados asesinados en batalla suelen volver a la vida en forma de tumularios, incorpóreos o mohrg.

TABLA 2-4: MUERTOS VIVIENTES DE ANTIGUOS CAMPOS DE BATALLA

VD	Criatura
1/3	Esqueleto (Cmd humano)
1/2	Zombi (Plb humano)
1	Necrófago
3	Necrario
3	Tumulario
5	Incorpóreo
7	Espectro
8	Mohrg
11	Incorpóreo aterrador
Varia	Fantasma

Criaturas y constructos controlados: Otro tipo de monstruos hallados comúnmente en los antiguos campos de batalla son las criaturas y constructos conjurados por los lanzadores de conjuros para luchar o como montura.

Los monstruos como los canes del infierno, aulladores y demonios que sobrevivieron a sus maestros, vagan ahora por los alrededores aterrizando a los residentes locales. Los constructos, como los gólem, que tomaron parte en la guerra, los guardianes escudo y los mimetos que se han quedado atrás para vigilar los depósitos de armas (e incluso los objetos animados creados para que la guerra fuese más llevadera) pueden pasarse siglos intentando desempeñar las últimas órdenes que recibieron.

Finalmente, las monturas como los huargos, lobos terribles o lobos invernales pueden hacer del campo de batalla su hogar tras la muerte de sus jinetes. Ahora, son sus descendientes quienes controlan la zona y la defienden con una furia bestial.

TABLA 2-5: MONSTRUOS CONTROLADOS DE LOS ANTIGUOS CAMPOS DE BATALLA

VD	Criatura
1/2	Objeto animado (Menudo)
1	Objeto animado (Pequeño)
2	Objeto animado (Mediano)
2	Huargo
3	Lobo terrible
3	Can del infierno
3	Aullador
4	Gárgola
4	Mimeto
5	Lobo invernal
7	Acechador invisible
8	Gorgón
8	Guardián escudo
9	Perro de guerra nessiano
11	Gólem (piedra)
13	Gólem (hierro)
16	Gólem (piedra mayor)
Varia	Demonios

En una aventura en el campo de batalla tienes cuatro maneras clave de recompensar a los personajes por superar los desafíos y contribuir al desarrollo de la batalla: PX, tesoro, puntos de reconocimiento y puntos de victoria.

Los PX funcionan de la misma manera que en las aventuras normales de D&D. Los PJs ganan PX por derrotar a sus enemigos (independientemente de si murieron luchando o huyeron del campo de batalla). En una aventura en el campo de batalla, es probable que los PJs se enfrenten a varios enemigos de niveles menores, por lo que tienes que asegurarte de que el encuentro sigue siendo un reto para ellos. Puede ser entretenido acabar con unidades de trasgos una detrás de otra, pero quizá no se recompense con muchos PX.

El tesoro, igualmente, funciona de la misma manera que en las aventuras normales de D&D, a menos que en tu campaña sea la armería del ejército amigo quien equipe a los PJs y éstos no tengan que hacerse con el botín de los cadáveres. Debes estar al tanto de la riqueza de tus PJs. Durante una aventura en el campo de batalla es improbable encontrarse a un monstruo en su guarida, pero estará llena de PNJs con nivel de clase, y los jugadores saben muy bien que a menudo son éstos quienes tienen el mejor tesoro.

Asignar puntos de reconocimiento (consulta el Capítulo 4) es muy sencillo una vez que has diseñado tu diagrama. Tan solo tienes que mirar los recuadros del diagrama, decidir cuáles de ellos reúnen las cualidades para otorgar puntos de reconocimiento y asignarles una cantidad.

EL MARCO DE PUNTOS DE VICTORIA

En el Capítulo 4 se describen las formas en que los PJs pueden obtener puntos de victoria, una manera de medir cómo su éxito personal afecta a los resultados de su ejército. Es relativamente sencillo asignar una recompensa de puntos de victoria a los encuentros relevantes con solo mirar los recuadros de tu diagrama. Durante la batalla, los jugadores harán lo mismo que tú: utilizarán el sistema de puntos de victoria para decidir si es mejor defender el puente o atacar el tren de suministros del enemigo.

Sin embargo, tú eres el responsable de determinar el marco de puntos de victoria; es decir, la lista de posibles resultados de la batalla. Para diseñar un marco de puntos de victoria se requieren una serie de juicios estructurados. Ningún sistema puede determinar mecánicamente los resultados de una batalla en la que se enfrentan decenas de miles de PNJs. Pero esto no es un problema, porque tú estás diseñando una aventura de rol, no un juego de estrategia.

La primera pregunta que tienes que responder es: "¿Cuál será el resultado de la batalla si los PJs no hacen nada excepcional?" Los mapas de las diferentes horas de la batalla deberían indicarte cómo se va a desarrollar la batalla hasta su momento más álgido; cómo se desarrolle tras ese punto depende completamente de ti (aunque los jugadores cambiarán los acontecimientos mientras juegan la aventura).

Por ahora, escribe en términos generales cuál será el resultado de la batalla; algo como: "El ejército humano defiende el puente durante todo el día pero una carga de los orcos al atardecer atraviesa sus líneas. Como los orcos pueden ver mejor en la oscuridad que los humanos que huyen, muchos de los soldados humanos no

consiguen pasar al otro lado del río; una cuarta parte de ellos muere o es capturada".

La segunda pregunta a la que tienes que dar respuesta es: "¿Hasta qué punto pueden los PJs alterar el resultado de la batalla?" Éste es un juicio al que tienes que responder en base a lo que sabes de las habilidades de los PJs y de las de sus enemigos.

Si no estás seguro de cuanto pueden influir en la batalla los PJs, dales el beneficio de la duda. Ni siquiera los PJs de niveles más bajos son figurantes, sino los protagonistas de la historia que estás narrando. Las acciones de los PJs no tendrán repercusión en todos los puntos de una gran batalla, pero hay que reconocer que pueden influir en su resultado incluso aunque éstos sean soldados rasos.

Ahora crea otros tres posibles resultados: uno que sea un poco mejor que el normal, uno que sea mucho mejor que el normal y otro que sea peor que el normal. Cuanto más influyan los PJs en la batalla, más se diferenciarán estos tres resultados del general. Si los PJs no son más que los dientes de un engranaje de una vasta maquinaria de guerra, estos tres resultados pueden ser muy similares y describirás sus diferencias en base a pequeñas acciones (como, por ejemplo, lo bien que se las arregla el pelotón de los PJs, en vez de lo bien que se las arregla el ejército). Pero si los PJs son la punta de lanza de su ejército, su éxito o su fracaso pueden cambiar bastante el resultado.

Recuerda que las acciones de los PJs no siempre son iguales al resultado de la batalla, independientemente de cuantos puntos de victoria hayan ganado. Si el ejército de los PJs se ve ampliamente superado en número, no sufrir grandes bajas puede ser el objetivo de los PJs. Contra una gran horda de orcos, por ejemplo, el mejor resultado podría ser: "El ejército humano resiste el ataque de los orcos hasta la noche, lo que permite a la mayoría de los defensores escapar por el lado más alejado del río antes de que sus compañeros destruyan el puente para ralentizar el avance de los orcos".

En este momento deberías tener cuatro resultados. Ordénalos de mejor a peor y después mira cuántos puntos de victoria se pueden conseguir en la senda más común de la aventura. A continuación, emite el tercero de los juicios: decide cuántos puntos de victoria tendrán que obtener los PJs para conseguir ese resultado.

A grandes rasgos, podrías determinar que los PJs obtienen el peor de los resultados si consiguen el 25% o menos de los puntos de victoria disponibles para la senda más común del diagrama; el resultado normal si consiguen entre el 26% y el 50%; el resultado bueno si consiguen entre el 55% y el 75%; y el mejor de los resultados si consiguen más del 75%. Ajusta los porcentajes como creas conveniente y ya habrás diseñado un marco con el que guiarte mientras describes el resultado de la batalla a los jugadores.

QUÉ HACER CUANDO LOS RESULTADOS NO ESTAN EN LA TABLA

Los PJs son muy independientes, por lo que no siempre siguen los planes de batalla tan cuidadosamente diseñados por su comandante. De vez en cuando, las acciones de los personajes cambiarán el diagrama que tanto tiempo has tardado en diseñar. Cuando esto sucede, dispones de una serie de herramientas para encauzarlos nuevamente hacia los encuentros que habías preparado (o puedes

divertirte improvisando mientras los personajes vagan por el campo de batalla).

Especialmente en el caso de los jugadores acostumbrados a los dungeons y otras aventuras basadas en localizaciones, la tentación de dirigirse sin rumbo por el campo de batalla matando a todo lo que se mueva es evidente. Por primera vez, los PJs se encuentran ante cientos, o incluso miles, de enemigos y tienen carta blanca para combatir. Sin embargo, hasta los jugadores más curtidos en aventuras de batalla deciden a veces que el mejor plan no tiene nada que ver con las opciones que has preparado en tu diagrama y diseñan su propio plan.

A continuación, te describimos algunas de las cosas que puedes hacer cuando los PJs están a punto de abandonar tu diagrama.

Ordénales que se mantengan en sus puestos: la solución más evidente (y muy común en un campo de batalla) es que un oficial de mayor rango dé órdenes directas a los PJs para encaminarlos a alguno de los encuentros de tu diagrama. Incluso aunque los soldados rasos tengan una idea "mejor", son los mandos quienes deciden cual será el curso de la batalla.

Sin embargo, los PJs puede llegar a ser muy tozudos y, además, a los jugadores no les gusta nada sentir que dirigen sus pasos por un camino que no les gusta. Antes de que un comandante PNJ ordene a los PJs llevar a cabo una misión en particular, piensa en cómo se lo tomarán éstos, pues no quieres que se produzca un acto de insubordinación o una desertión en mitad del campo de batalla. A veces, es mejor que el comandante apele a algo que motive a los PJs, ya sea la valentía, la lealtad o el orgullo.

Por ejemplo, imagina que los personajes deciden que quieren infiltrarse tras las líneas enemigas y asesinar al general enemigo. Sin embargo, tu aventura consiste en que protejan una fortaleza de las diferentes oleadas de ataques enemigos. En vez de hacer que el oficial al mando ordene a los PJs quedarse en su puesto y les deniegue el permiso de ir a la caza del general, podrías tomar algunas de las siguientes decisiones:

- Apela al valor de los PJs y hazles ver que el oficial les está asignando a las posiciones defensivas debido a que los soldados rasos se retiran con gran facilidad.
- Háblales de la importancia estratégica de la fortaleza (y diles que les esperan muchos puntos de victoria si pueden mantener el control del lugar).
- Menciona las oportunidades que tendrán de obtener tesoro (podría ser que los atacantes fuesen mercenarios bien equipados) o gloria (lo que implicaría una gran recompensa en puntos de reconocimiento).
- Hazles ver que la estructura de mando enemiga no se verá debilitada por la muerte del general y que, en cambio, mantener el control de la fortificación es clave para ganar la batalla.

En la vida real, los mandos no tienen que explicar sus órdenes ni apelar al honor o al sentido común de sus soldados. Sus equivalentes de ficción, sin embargo, lo harán para que los jugadores sientan que tienen control sobre el destino de sus PJs (incluso aunque los estés encaminando en la dirección que tú quieres).

Subir la apuesta: si los PJs van a ir por donde se les antoje, tómate unos minutos para pensar en el porqué de su rechazo a las opciones que les presentas (las sendas de tu diagrama). Si es porque no se dan cuenta de las opciones que les ofreces, puedes hacerlas más obvias o, incluso, utilizar un PNJ para que se las indique.

Lo más probable es que los jugadores no estén llevando a cabo ciertas acciones debido a que consideran que el riesgo que les planteas no está bien recompensado. En ese caso podrías, o bien incrementar la recompensa, o bien reducir el riesgo (al menos el que ellos perciben).

Puedes hacer que el curso de una acción sea más interesante si les ofreces más puntos de victoria, puntos de reconocimiento o riquezas. Si los personajes, por ejemplo, se muestran reacios a perseguir a los drow que huyen, podrías informarles de que parece que se estén dirigiendo hacia una caverna (una caverna que llevaría a un sistema de túneles subterráneos y que la convertiría en un importante punto de maniobra).

También puedes subir la apuesta reduciendo los riesgos que entraña una acción. Por ejemplo, los personajes preocupados por el ataque a una empalizada enemiga podrían considerar este ataque una idea mejor si describes a unos guardias adormilados o que su llegada hasta la empalizada ha pasado desapercibida. Una de las maneras de reducir la percepción del riesgo que tienen los PJs es presentar a una unidad amiga que les ofrezca ayuda. Llegar hasta una empalizada siempre es más fácil si una unidad enemiga montada en grifos sobrevuela el lugar para distraer a los defensores.

Proporcionales datos: muchas veces, los personajes se quedarán bloqueados en el campo de batalla porque no saben cómo proceder. Peor incluso, los jugadores discutirán entre sí sobre cuál es el camino a seguir y tu campo de batalla se convertirá en un debate. Evidentemente, no hay ningún problema en que los PJs pasen parte del tiempo en el que no combaten discutiendo la estrategia a seguir, pero tampoco deberías dejar que la conversación llegue a un punto en el que los jugadores se olviden de que están allí para pasar un buen rato.

Si los jugadores no saben por dónde seguir, deberías ofrecerles más información, o lo que es mejor, la oportunidad de obtenerla por sí mismos. Por ejemplo, los PJs podrían ver como la caballería enemiga va a atacar un tren de suministros de su ejército cuyos integrantes son desconocedores del peligro que se les avecina; podrían descubrir los planes de batalla del enemigo en el cadáver de alguien a quien acaban de derrotar; e incluso podrían llegar hasta un lugar desde el que se viese cómo se está desarrollando la batalla y que el flanco derecho de su ejército está a punto de ceder.

Haz que recuperen la acción más adelante: si parece que los PJs vayan a seguir una senda en la que no habías pensado, puedes dejar que lo hagan, proporcionarles un encuentro entretenido y, después, redirigirlos hacia tu aventura. Si unos PJs de alto nivel corren detrás de unos hombres de armas enemigos de bajo nivel que salen huyendo, podrías ofrecerles el encuentro que parece que quieran: una carga que no suponga muchos riesgos y en la que destruyan por completo una unidad enemiga. A los jugadores les gustan los desafíos, pero también les gusta sembrar el pánico de vez en cuando.

Después, ofrece a los PJs gran oportunidad de opciones de volver a tu diagrama en forma de escaramuzas que ven en el campo de batalla, unidades amigas que les piden ayuda y mandos que les dan órdenes. Quieres dar independencia a los personajes, pero también quieres que jueguen los encuentros que habías preparado para ellos.

Rediseña el diagrama: incluso aunque los jugadores confundan los enlaces de tu diagrama, todavía puedes ofrecerles gran cantidad de encuentros bien diseñados. No te preocupes por cambiar los enlaces y presentar los encuentros en un contexto un tanto diferente. Si los PJs han ignorado a la caballería enemiga que se batía en retirada, por ejemplo, podrías reutilizar este

encuentro haciendo que la unidad de caballería cargase contra los PJs más adelante. Si los PJs se dirigen a tierra de nadie en vez de ayudar a defender las trincheras, puedes trasladar el encuentro a unas trincheras abandonadas cerca de las líneas enemigas y usar así el mapa de las trincheras que habías preparado. Mientras los PJs vayan de un lado para otro del campo de batalla y se lo estén pasando bien con tus encuentros, estás cumpliendo tu trabajo de DM y seguirás teniendo todas las herramientas necesarias (puntos de victoria, puntos de reconocimiento, PX y oro) para recompensarles.

Déjales que sigan adelante: ya se ha establecido cómo se desarrollará la batalla, tienes una serie de mapas del campo de batalla y sabes cómo están compuestos ambos ejércitos. Eso quiere decir que tienes todo lo necesario para improvisar una aventura en el campo de batalla. Si te sientes cómodo diseñando encuentros sobre la marcha, deja que los personajes hagan lo que quieran, incluso aunque sus acciones no aparezcan en el diagrama.

Para diseñar un encuentro rápidamente, haz un boceto de un mapa de encuentro basado en el lugar del mapa del campo de batalla en el que se encuentren los PJs. A continuación, diseña una unidad de maniobra con un NE apropiado para el nivel de los PJs. Decide cuantos puntos de victoria y puntos de reconocimiento están en juego. Luego, piensa en algo positivo o negativo que puede suceder a los PJs durante el combate; podría ser que alguno de los dos bandos reciba refuerzos, que el campo de batalla empiece a ser bombardeado o que tenga lugar un suceso aleatorio (como que unos ankheg emerjan del suelo y ataquen indiscriminadamente).

Para acabar, piensa en algo que pudiera suceder al final del encuentro y mediante lo que guiarás a los PJs a las siguientes acciones. Por ejemplo, uno de los soldados enemigos que se ha rendido podría proporcionarles cierta información de gran valor; los PJs podrían haber detectado que se requiere su ayuda en algún punto del campo de batalla o, quizá, el cielo empiece a oscurecerse justo encima de la atalaya que hay en una colina cercana.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Independientemente de cuánto se adhieran los PJs al diagrama que has diseñado, siempre te será de gran utilidad una tabla de encuentros aleatorios durante una aventura en un campo de batalla.

Una tabla de encuentros aleatorios no tiene por qué guardar gran coherencia demográfica, sino que debería proporcionar interesantes encuentros con un NE apropiada para los PJs (y no preocuparse de qué unidades es más probable encontrarse en el campo de batalla). Una tabla de encuentros aleatorios para PJs de niveles altos, por ejemplo, incluirá oposición de niveles altos incluso aunque los ejércitos implicados estén compuestos en su mayoría por soldados de niveles bajos.

En una batalla especialmente grande, podrías diseñar varias tablas de encuentros aleatorios basadas en la geografía (una tabla para túneles, otra para el campo de batalla, etc.) o en el tiempo (una tabla para el principio de la batalla otra tabla para después de que los cultistas abran el portón que deja entrar al ejército demoníaco, etc.). Pero en la mayoría de las batallas será suficiente con que tengas una tabla, siempre que la hayas diseñado con cuidado.

Durante una batalla típica, los PJs pasarán algo de tiempo tras las líneas amigas, algo en mitad de la refriega y algo tras las líneas

enemigas. Una tabla de encuentros aleatorios en proporción 40-20-40 será útil para las tres áreas. Para diseñar una tabla de encuentros de este tipo, el 40% de la tabla (resultados del 01 al 40) tendrán que consistir en unidades enemigas; el siguiente 20% (resultados del 41 al 60) en unidades neutrales, elementos ambientales y sucesos típicos del campo de batalla como, por ejemplo, un bombardeo de la artillería; y el 40% restante (resultados del 61 al 100) en unidades amigas.

Cuando hayas diseñado una tabla 40-20-40, tira un d% cada vez que los PJs estén en un territorio ocupado por ambos bandos. Cuando los PJs estén tras las líneas enemigas y no haya tropas amigas en las proximidades, repite todo resultado mayor de 60. Si los PJs están en la retaguardia de un ala del ejército, y no están trabados en combate, repite todo resultado menor de 41, de forma que el encuentro sea con una unidad amiga o neutral.

Qué poner en la tabla: en el caso de las unidades enemigas y amigas que conforman las secciones más bajas y más altas de la tabla, utiliza las unidades de maniobra apropiadas para cada ejército. Consulta la página 24 para saber cómo diseñar estas unidades de maniobra.

En el 40% de la tabla dedicado a las unidades enemigas, 20 de los posibles resultados deberían ser unidades de maniobra con un NE igual al nivel medio de los PJs. Cuatro de los posibles resultados deberían ser encuentros sencillos con unidades enemigas con un NE menor del nivel medio de los PJs. Es igual en el caso de las unidades duras (con un NE entre 1 y 4 mayor que el nivel medio de los PJs) y las más duras (con un NE 5 o mayor que el nivel medio de los PJs). Los ocho resultados posibles que restan deberían estar compuestos por más unidades enemigas del nivel medio de los PJs o por encuentros en los que los PJs inteligentes puedan encontrar y explotar las debilidades de su enemigo (como que, por ejemplo, la caballería enemiga con la que se han encontrado esté cerca de un terreno por el que no pueden avanzar los caballos).

Deberías ajustar el NE del enemigo hacia arriba si los PJs van a tener suficiente ayuda de los PNJs y, después, recompensarles con los PX adecuados a los desafíos que han superado por sí mismos.

En el caso de las unidades amigas que hay en el 40% más alto de la tabla, el NE de las unidades apenas te interesa, porque es improbable que los PJs se vayan a enfrentar a ellas. Por el contrario, te interesará centrarte en encuentros interesantes en los que se consiga una de estas tres cosas: los PJs tienen la oportunidad de ayudar a otros, los PNJs tienen la oportunidad de ayudar a los PJs, o se produce un conflicto con una unidad amiga cuya resolución requiere cierta negociación.

Las unidades desmoralizadas son un ejemplo típico del encuentro amistoso del primer tipo. Los PJs obtienen la oportunidad de ganar unos cuantos puntos de reconocimiento por, por ejemplo, reagrupar a las tropas, o pasar cierta información sobre el desarrollo de la batalla. En éste caso los personajes se sentirán más útiles para su ejército, en contraposición a la sensación de formar parte de un grupo independiente de soldados.

A veces, los propios PJs se encuentran en peligro, por lo que el segundo tipo de encuentro amistoso será más que bienvenido. No importa que se trate de arqueros que cubren la retirada de los

PJs o de un clérigo aliado que cura sus heridas antes del siguiente asalto de los gnolls; este tipo de encuentros siempre son útiles para que los PJs puedan seguir corriendo aventuras durante más tiempo.

No toda unidad aliada es amiga. Los PJs podrían tener que lidiar con subordinados obstinados, unidades que los han confundido con enemigos y con mandos aliados que se han vuelto locos, que están acobardados o que les han traicionado. Este tercer tipo de encuentro amistoso es una buena manera de interactuar con los PNJs sin que se produzcan combates, al menos inmediatamente, y de que los PJs utilicen sus habilidades sociales en el campo de batalla. Podría ser que los personajes tuvieran que convencer al general de que la misión original era más importante que la carga suicida que está planeando (o mejor, no hacer caso de sus órdenes y salvar a los pobres soldados que ya habían sido asignados al ataque).

La sección media de la tabla de encuentros aleatorios es el punto en el que puedes conectar la batalla con el resto de la campaña. Es donde los PJs se encuentran con los civiles, los monstruos errantes y otros acontecimientos de la guerra.

A continuación te proporcionamos una lista de encuentros que puedes incluir en la sección media, o neutral, de una tabla de encuentros aleatorios.

- Un bombardeo de las máquinas de asedio amigas o enemigas.
- Desertores de ambos ejércitos.
- Unidades de ejércitos neutrales o facciones políticas que actúan de observadores, que reúnen información o que tienen un propósito más siniestro.
- Bandidos, incursores u otras unidades neutrales que pretenden saquear el campo de batalla.
- Monstruos que habitaban la zona antes de que se convirtiese en un campo de batalla (consulta en las tablas que aparecen a partir de la página 96 de la *Guía del Dungeon Master* la lista de monstruos apropiados al clima y el terreno).
- Monstruos que se han visto atraídos al campo de batalla, normalmente en busca de cadáveres que devorar o reanimar.
- Civiles atrapados entre el fuego cruzado de la batalla y que intentan huir para sobrevivir.
- Clima y efectos mágicos que pueden acontecer esporádicamente, como un aguacero o tierra *impía*.

Cada cuánto hay que hacer una tirada: tu sentido común te indicará cada cuánto deberías incluir un encuentro aleatorio. Si los PJs avanzan directos hacia el encuentro cumbre de la batalla, no tiene mucho sentido invertir tiempo real en escaramuzas menores cuando te espera la parte culminante. Por el contrario, si los PJs están realizando tareas rutinarias o dedicándose a ver como se desarrolla la batalla, podrías meterlos de cabeza en la acción mediante un encuentro aleatorio.

Si te sientes a gusto con el desarrollo de tu aventura, podrías efectuar una tirada en la tabla de encuentros aleatorios una vez por hora (si los PJs están estacionarios) o cada cinco casillas que avancen en el mapa del campo de batalla (si están avanzando). Podrías incrementar los encuentros aleatorios si te encuentras cerca de los puntos de maniobra claves de la batalla o disminuirlos en las últimas etapas de la misma.

Ilustración de D. Kovacs

Los PJs pueden encontrarse casi con cualquier tipo de monstruo sobre el campo de batalla por la sencilla razón de que una batalla puede acontecer en cualquier lugar. Muchos de los encuentros hostiles que tengan los PJs, no obstante, serán con miembros del ejército enemigo.

Puedes usar los siguientes encuentros de tres maneras distintas: se pueden integrar fácilmente a la aventura en el campo de batalla que estás diseñando (consulta el Capítulo 2); si quieres que los PJs se hagan una idea de lo que es un campo de batalla, puedes incluir estos encuentros como si se trataran de una trama paralela de una aventura típica de D&D que puede estar teniendo lugar cerca de la batalla o a instancias de alguno de los ejércitos; y si lo único que quieres es dar a los jugadores una tarde de entretenimiento, puedes dirigir cualquiera de los siguientes encuentros como si de escenarios independientes se tratase.

A continuación te explicamos cuál es el formato para describir un encuentro en el campo de batalla.

NOMBRE DEL ENCUENTRO EN EL CAMPO DE BATALLA (NIVEL DE PERSONAJE)

A continuación te ofrecemos la descripción de la organización de los encuentros.

Nivel de personaje: se trata del nivel de personaje medio óptimo para el encuentro. Se supone que los personajes de ese mismo nivel gastarán entre un 20% y un 25% de sus recursos en un encuentro de ese tipo, como si estuvieran ante un encuentro con un NE igual a su nivel de personaje. Ten en cuenta que el NE

actual de los oponentes que aparecen en el encuentro tiende a ser superior a este valor debido a que se considera que los PJs recibirán ayuda de fuerzas aliadas.

Objetivo: es la meta de los PJs. Muchos de los encuentros de este tipo tienen objetivos principales y secundarios.

Fuerzas aliadas: son las tropas o refuerzos a los que tendrán acceso los PJs durante la misión.

Fuerzas enemigas: son los enemigos a los que los PJs se van a enfrentar durante el encuentro. Estas criaturas se describen en alguno de los *Manuales de monstruos* o en los apéndices de este libro (o en ambos). Dependiendo del encuentro y de la situación, los PJs podrían saber a qué criaturas se van a enfrentar antes de que empiece el encuentro.

Elementos de terreno: todo elemento significativo del paisaje que pudiera afectar al resultado del encuentro (como una colina, maleza o fortificaciones).

Tácticas: son las opciones disponibles (tanto para los PJs y sus aliados como para sus enemigos) y los efectos que tendrán en el encuentro.

Conclusión: los efectos de la operación de los PJs, dependiendo de si han tenido éxito o no.

Ajuste de PX: además de la reducción normal de PX con los que se recompensa a los PJs tras un encuentro en el campo de batalla en el que han tomado parte fuerzas aliadas de PNJs que han combatido junto a los PJs, en algunos encuentros los PJs tendrán más apoyo antes, durante y después de la batalla. En estos casos, reduce la recompensa en PX de los PJs en un porcentaje igual al

que se indica. Este concepto se detalla en más profundidad en la sección 'PX en el campo de batalla' (consulta la página 61).

Esta entrada no se incluye en los casos en los que no se da la circunstancia.

Cómo escalar el encuentro: te aconsejamos cómo ajustar la dificultad del encuentro para diferentes niveles de personaje.

EJEMPLOS DE ENCUENTROS EN EL CAMPO DE BATALLA

Los siguientes encuentros pueden servir como piezas independientes o como fundamentos para las batallas. Si introduces variaciones, podrás utilizarlos una y otra vez.

CORTAR LAS LÍNEAS DE SUMINISTROS (4.º)

Las fuerzas enemigas transportan comida y munición para apoyar a sus fuerzas en la batalla que está a punto de empezar. Los suministros van en una serie de carros y el comandante de los PJs sabe la ruta que va a seguir que, curiosamente, les lleva a pasar por una zona de bosque que podría ser el lugar adecuado para tender una emboscada.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para personajes de 4.º nivel.

Objetivo: Principal: destruir o capturar los cuatro carros de suministros.

Secundario: destruir o forzar la huida de las tropas enemigas.

Fuerzas aliadas: aunque esta misión es muy importante, el comandante solamente puede permitir que una de sus unidades acompañe a los PJs. Los PJs pueden elegir una unidad de regulares humanos o una de arqueros humanos, ambas dirigidas por un tirador emboscado humano.

- 1 tirador emboscado humano (página 142)
- 20 regulares humanos (página 142)
- ó
- 1 tirador emboscado humano (página 142)
- 20 arqueros humanos (página 142)

Fuerzas enemigas: la caravana está compuesta por cuatro carros tirados por cuatro mulas (consulta la página 277 del *Manual de monstruos*) cada uno. Cada carro está conducido por dos trasgos (se consideran trasgos normales, consulta la página 250 del *Manual de monstruos*). La caravana está defendida por trasgos armados con lanza que marchan en la parte de adelante y arqueros trasgos que están estacionarios en los propios carros (ambos tipos de trasgo se consideran trasgos infiltrados con el rango de cabo). Un pelotón de trasgos montados en huargos patrulla el perímetro.

- 10 trasgos jinetes de huego (página 149; en el caso de los huargos, consulta la página 158 del *Manual de monstruos*)
- 20 trasgos con lanza (página 149; reemplaza la espada corta por una lanza, 1d6/x3)
- 20 arqueros trasgos (página 149)

Elementos de terreno: la carretera atraviesa un terreno de bosque poco frondoso. La emboscada tendrá lugar en un punto en el que crece maleza muy densa a unos 30' de la carretera, cerca



de una amplia pradera. La carretera tiene una anchura de 10' y al menos hay 30' de terreno despejado a cada lado.

Tácticas: la espesa maleza es el lugar adecuado para esconder un pequeño grupo de 20 arqueros o regulares, lo que les proporcionará, tanto a ellos como a los PJs, un bonificador +5 a sus pruebas para Esconderse. Aunque es probable que los trasgos no detecten a las tropas ocultas, también es probable que los huargos sí lo hagan (gracias a su +6 en las pruebas de Avistar). En cuanto empiece el combate, los trasgos armados con lanza atacarán a los aliados de los PJs y los jinetes de huego efectuarán una carga. Los arqueros trasgos empezarán a disparar, pero no serán tan efectivos en caso de que el combate se traslade a la parte delantera de la caravana.

Conclusión: Cuando los trasgos hayan muerto o huido, los PJs podrán disponer de la caravana a voluntad, aunque será difícil obligar a las mulas a que se salgan del camino (hay que superar una prueba de Trato con animales con CD 25). Se puede prender fuego a los carros o destruirlos. Si los PJs se retiran antes de derrotar a los trasgos (incluso aunque hayan destruido los carros), los jinetes de huego les perseguirán durante 10 rondas.

Cómo escalar el encuentro: para utilizar este encuentro con un grupo de PJs de 2.º nivel solamente tienes que quitar los jinetes de huego.

Para incrementar la dificultad de forma que sea adecuada para personajes de 6.º nivel, reemplaza los trasgos con lanza por un pelotón compuesto por 5 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*). En cualquiera de los casos, cambia el contenido de las caravanas para que se adapte a la fuerza que las custodia.

REFUERZOS (4.º)

La fortaleza del duque se encuentra sitiada por trasgoides que han bajado de las montañas sin previo aviso. Los PJs se encuentran en el

interior de la fortaleza. Las defensas resisten por el momento, pero sólo hay suministros para un mes y los atacantes han empezado a construir máquinas de asedio que estarán listas en cuestión de semanas. El duque llama a los PJs a su presencia y les pide que atraviesen las líneas enemigas y vuelvan con refuerzos antes de que caiga el castillo.

La fortaleza dispone de un túnel de salida que desemboca en un bosquecillo que hay tras el castillo. Por desgracia, las tropas enemigas se extienden hasta ese punto.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para personajes de 4.º nivel.

Objetivo: *Principal:* atravesar las líneas enemigas y llegar hasta la ciudadela más cercana.

Secundario: reunir información sobre la disposición del ejército enemigo.

Fuerzas aliadas: el duque puede proporcionar a los PJs un pelotón de soldados para que les acompañe a través del túnel y les cubra durante su escapada nocturna. Después, este pelotón se retirará y escapará por el túnel (en caso de que sean descubiertos tendrán que derrumbar el túnel).

- 10 regulares humanos (página 142)
- 2 clérigos humanos con rango de cabo (página 142)
- 1 sargento humano (página 142)

Fuerzas enemigas: la horda trasgoide está compuesta por trasgos, grandes trasgos y osgos que se han instalado en tiendas fuera del alcance de las máquinas de asedio del castillo. El campamento está patrullado por diferentes pelotones. El pelotón habitual tiene los siguientes integrantes:

- 10 trasgos (página 250 del *Manual de monstruos*)
- 2 grandes trasgos (página 144 del *Manual de monstruos*)
- 1 osgo (página 211 del *Manual de monstruos*)

Elementos de terreno: el bosquecillo es un óvalo de 60' de longitud y 30' de anchura en el centro. La entrada del túnel se encuentra aproximadamente en el centro de éste óvalo. El terreno que se extiende más allá es el ondulado campo de una granja que está lleno de hogueras enemigas. La horda se extiende hasta unos 200' a partir del bosquecillo.

Tácticas: las tropas del duque se dispersan y toman posiciones en el linde del bosquecillo para cubrir a los PJs mientras éstos avanzan entre los enemigos dormidos. Si alguna de las patrullas detecta a los personajes, las tropas del duque empezarán a disparar. Los personajes tienen que concentrarse en moverse sigilosamente ya que, aunque podrían derrotar fácilmente a una de las patrullas, para cuando acabaran se habría dado la alarma y estarían totalmente rodeados.

Conclusión: si los PJs consiguen atravesar las líneas enemigas, conseguirán llegar a algún castillo o ciudad cercana en pocos días, donde tendrán que utilizar la Diplomacia para llegar hasta la nobleza o Reunir información para conocer dónde se encuentra el batallón perteneciente al regimiento de la reina más cercano. A continuación podrán regresar con un ejército y tomar parte en la batalla para liberar la fortaleza. En este caso, podrías incluir el escenario Destruir el trabuco (página 50) y, si es necesario, darle la escala adecuada para encajar con los PJs.

Si los PJs son capturados, tendrán que escapar para completar su misión. En caso de que no encuentren refuerzos a tiempo, podrán retrasar el ataque sabotando las máquinas de asedio que está construyendo el enemigo.

Cómo escalar el encuentro: el duque proporcionará un pelotón más reducido (5 soldados humanos y 1 clérigo humano de 2.º nivel con rango de cabo) a un grupo de 2.º nivel.

Los pelotones enemigos estarán compuestos por 6 trasgos y 2 osgos.

En el caso de un grupo de 6.º nivel, el duque proporcionará a los PJs un pelotón de élite: 5 soldados humanos (página 142), 2 clérigos humanos con rango de teniente (página 142) y un caballero humano con rango de capitán (página 143).

Entonces, los pelotones enemigos estarían compuestos por 8 gnolls (página 137 del *Manual de monstruos*), 2 osgos, y 1 gran trasgo con rango de capitán (página 149) y 2 ogros.

DESTRUIR LA ARTILLERÍA (6.º)

El enemigo dispone de una línea de fuego a lo largo de una zona de aproximación relativamente despejada, habiendo instalado dos baterías de catapultas para amenazarla. El comandante de los PJs quiere atacar ese punto al amanecer del día siguiente. Si no consiguen destruir las máquinas de asedio, el ataque enemigo causará una masacre. El comandante confía en los PJs para inutilizar o destruir las catapultas durante la noche.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para un grupo de personajes de 6.º nivel.

Objetivo: *Principal:* destruir o inutilizar al menos la mitad de las catapultas enemigas.

Secundario: destruir o inutilizar todas las catapultas enemigas.



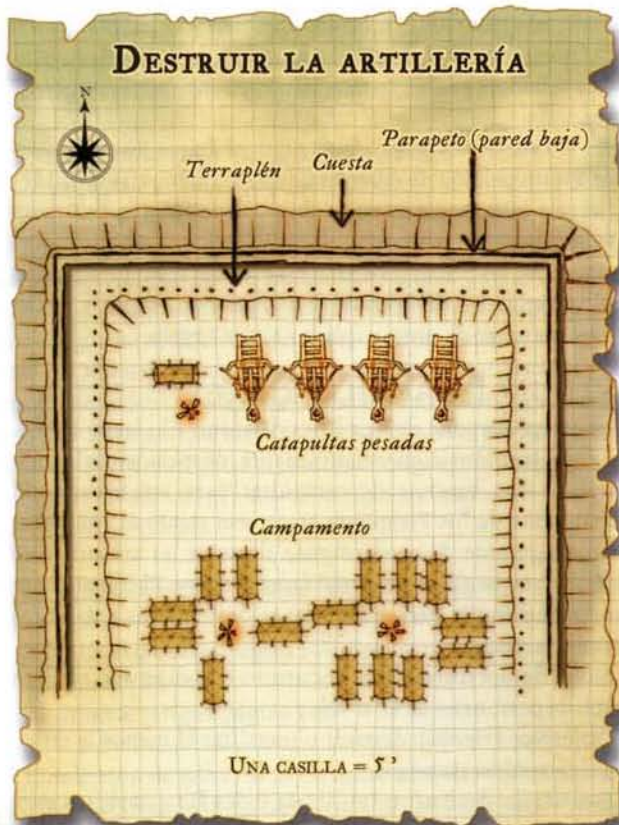
Fuerzas aliadas: en esta misión se requiere un alto grado de sigilo, por lo que los PJs estarán al mando de un pelotón de comandos elfos dirigidos por un capitán de 5.º nivel que les ayude durante la misión.

- Capitán elfo francotirador (página 146)
- 10 comandos elfos (página 146)

Fuerzas enemigas: el enemigo tiene dos emplazamientos, cada uno de los cuales dispone de cuatro catapultas pesadas (consulta la página 99 del *Manual del Dungeon Master*). La artillería está protegida por dos pelotones de guerreros orcos, que asisten a un pelotón de ingenieros orcos que están poniendo a punto las catapultas. Los guerreros están liderados por un capitán orco y sus dos sargentos. También hay un pelotón de ogros que ha sido asignado a transportar la munición de las catapultas.

Aunque el enemigo descansa por la noche, también se mantiene alerta. En todo momento hay una patrulla de 10 orcos y 1 ogro asignada a la custodia de las catapultas. El cambio de guardia de estas patrullas se produce cada dos horas. Los demás orcos han acampado a unos 50' de las máquinas de asedio. Lo normal es que la mitad de los orcos duerman mientras el resto está divirtiéndose alrededor de pequeñas hogueras.

- 1 capitán orco (página 153)
- 2 sargentos orcos (página 153)
- 40 orcos regulares, 5 pg cada uno (página 210 del *Manual de monstruos*)
- 10 orcos ingenieros (página 152)
- 5 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*)



Elementos de terreno: cada emplazamiento está rodeado por un terraplén que cubre la zona delantera y ambos lados, y está coronado por un parapeto de madera. Las cuatro catapultas de cada emplazamiento están colocadas en línea a lo largo del terraplén frontal. El espacio entre el emplazamiento y el campamento está vacío, al igual que la tierra que rodea el campamento y los emplazamientos en un radio de 60'.

Tácticas: dos grupos de 4 orcos cada uno patrullan el perímetro del campamento. Cada grupo tiene asignada la vigilancia de uno de los emplazamientos. Los otros 2 orcos que desempeñan labores de guardia se encuentran estacionarios sobre el terraplén, vigilando ante posibles ataques nocturnos. El ogro que patrulla suele estar cerca de las catapultas intentando (sin éxito) apilar las rocas de forma que las catapultas puedan recargarse con mayor rapidez.

Si los PJs actúan sigilosamente, no alertarán a la fuerza principal. Todo orco u ogro que sea atacado gritará a menos que sea abatido de un solo golpe o se tomen medidas para impedirlo.

El sonido de la refriega atraerá en 3 asaltos a los orcos que están patrullando. En el campamento cercano se dará la alarma, y los enemigos se despertarán somnolientos y se prepararán para la batalla. 5 asaltos después de que se haya dado la alarma, un pelotón de 20 orcos empezará a avanzar (2 acciones de movimiento por turno) hacia cualquiera de los combates que esté teniendo lugar. Los ogros marcharán 3 asaltos después y el resto de los orcos, 2 asaltos después de los ogros.

Pocos minutos después del inicio del combate principal, un contingente de orcos exploradores y de guerreros llegará para determinar las causas del ruido. Todo el ejército orco habrá sido alertado y al lugar empezarán a llegar más y más orcos.

Los PJs sigilosos y los comandos elfos deberían ser capaces de evitar a las tropas enemigas si se mantienen ocultos y se mueven en silencio. Podrían incluso atraer la atención de los orcos hacia uno de los emplazamientos mientras inutilizan o destruyen las catapultas del otro asentamiento.

Una catapultas pesada está hecha principalmente de madera (dureza 5 y 60 puntos de golpe).

Conclusión: los PJs tendrán éxito si inutilizan o destruyen al menos cuatro de las catapultas. Toda catapultas sabotada mediante la habilidad Inutilizar mecanismo podrá ser reparada por cualquier ingeniero orco que supere una prueba de Artesanía (máquina de guerra) con CD 20. Se tardan 1d6 horas en reparar una sola catapultas, por lo que las máquinas podrían no estar reparadas a tiempo para el ataque matutino. Las catapultas que hayan sido destruidas no podrán ser reparadas hasta la próxima batalla.

Los orcos no perseguirán a los enemigos que huyan más allá de 150' del campamento.

Cómo escalar el encuentro: en el caso de grupos de 4.º nivel, elimina la pelotón de ogros.

En el caso de grupos de 8.º nivel, reemplaza los ogros por ogros cafres (página 147) y haz que las patrullas de orcos estén cerca de los emplazamientos de las catapultas y que en los terraplenes haya un par de balistas de rayos (consulta la página 135)

INTERCAMBIO DE PRISIONEROS (6.º)

Los enemigos han pedido un rescate por el príncipe, que ha sido apresado durante una incursión reciente. Además de un cofre con 10.000 piezas de oro, pretenden un intercambio de prisioneros. La reina se dirige a los PJs y les dice que son los únicos en quienes



puede confiar para desempeñar con éxito esta misión. Les pide que lleven la suma de oro y el prisionero (un malvado ogro hechicero) hasta el punto convenido (el claro de un bosque en zona neutral a dos días de camino a caballo).

Los PJs se equivocan si esperan ser emboscados en el punto convenido. La emboscada tendrá lugar durante la primera noche. Cuando los PJs estén a punto de acostarse, serán atacados por ogros y gnolls.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para personajes de 6.º nivel.

Objetivo: *Principal:* poner a salvo al príncipe en terreno enemigo.

Secundario: llevar al ogro hechicero con vida hasta el lugar acordado.

Fuerzas aliadas: la reina asigna una escolta de guardianes de élite para salvaguardar el oro y al prisionero.

- 4 soldados de élite humanos (página 143)

Fuerzas enemigas: la emboscada será llevada a cabo por ogros y gnolls dirigidos por un ogro cafre.

- 1 ogro cafre (página 147)
- 3 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*)
- 6 gnolls (página 137 del *Manual de monstruos*)

Elementos de terreno: la emboscada tiene lugar en un pequeño claro de un bosque caducifolio durante la noche. La hoguera de los PJs (si han encendido alguna) ilumina un radio de 20'. Los personajes con visión normal no pueden ver más allá

de este radio. Los personajes con visión en la penumbra pueden ver hasta una distancia de 20' más. Los personajes con visión en la oscuridad (incluidos todos los integrantes de la fuerza enemiga) pueden ver hasta una distancia de 60' independientemente de dónde estén durante el encuentro.

Tácticas: los gnolls y los ogros atacan el campamento y se traban en combate con los PJs y la guardia de élite mientras el ogro líder intenta libertar al ogro hechicero durante la confusión. El ogro hechicero no se encuentra en condiciones de combatir; por tanto, cuando sea liberado solamente se preocupará de huir.

Los PJs de guardia que superen una prueba de Escuchar (una tirada enfrentada a la prueba de Moverse sigilosamente del grupo enemigo) obtendrán 2 asaltos de preparación antes del ataque. Los personajes que superen una prueba de Avistar (una tirada enfrentada a la prueba de Escondarse del grupo enemigo) obtendrán 1 asalto de preparación antes del ataque.

Conclusión: si los PJs derrotan a los ogros y a los gnolls sin perder a su prisionero, podrán ir hacia el lugar convenido para el intercambio tal y como estaba planeado. Los PJs no volverán a tener problemas a partir de este punto, pues los ogros se han acobardado tras lo sucedido.

Si el ogro hechicero, o el cofre con el oro (o ambos) desaparecen durante la emboscada, los PJs podrán intentar recuperarlo o intentar salvar al príncipe por su cuenta. Si eligen esta última opción, haz que jueguen el encuentro; Sacadlos de ahí con vida! (página 51) y cambia la escala del encuentro si es necesario.

Cómo escalar el encuentro: la emboscada estará compuesta por 2 ogros y 6 gnolls en caso de que el grupo sea de 4.º nivel, en cuyo caso solamente recibirá la ayuda de 2 soldados de élite.

En el caso de un grupo de 8.º nivel, los PJs estarán asistidos por 4 soldados de élite y 1 comandante humano francotirador (página 143) y la emboscada estará compuesta por 1 ogro hechicero (página 209 del *Manual de monstruos*), 3 ogros cafres y 6 ogros.

ABANDONADOS (8.º)

Los PJs forman parte de una partida de exploradores que se ha adelantado para reconocer el terreno. El grupo está formado por regulares, arqueros y exploradores. De repente, una avalancha o cualquier otro suceso les corta la ruta de vuelta hasta el grueso de su ejército. Un conjuro de *recado* informa a los PJs de que su ejército seguirá el camino largo y se encontrará con ellos en dos días. Mientras tanto, un líder liche de la Legión de los muertos vivientes ha descubierto la fuerza avanzada de los PJs y ha enviado una fuerza de necrófagos y necrarios para enfrentarse a ella. Si el ataque falla, el liche enviará una horda de muertos vivientes dirigida por clérigos de Nerull para acabar con los intrusos.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para un grupo de personajes de 8.º nivel.

Objetivo: *Principal:* repeler los ataques de la horda de muertos vivientes.

Secundario: que al menos la mitad de las tropas se mantengan con vida hasta unirse al grueso del ejército.

Fuerzas aliadas: la fuerza avanzada consiste en una sección conformada por un pelotón de exploración de comandos elfos (dirigidos por su propio sargento), un pelotón de soldados humanos y un pelotón de francotiradores humanos. Cada pelotón de



humanos está liderado por un sargento a quien asisten un par de clérigos con rango de cabo.

- 1 comando elfo con rango de sargento (consulta el comando elfo en la página 146; se considera un Exp 3)
- 2 soldados humanos con rango de sargento (página 142)
- 4 clérigos con rango de cabo (página 142)
- 20 francotiradores humanos (página 142)
- 20 soldados humanos (página 142)
- 10 comandos elfos (página 146)

Fuerzas enemigas: el primer contacto con el enemigo tiene lugar al anochecer del primer día, momento en el que atacan un grupo de necrófagos y necrarios. El siguiente ataque está más organizado: una serie de clérigos de Nerull dirigen una sección completa de esqueletos y zombis, junto con un pelotón de tumularios a modo de tropas de asalto.

- 3 necrarios (página 202 del *Manual de monstruos*)
- 12 necrófagos (página 201 del *Manual de monstruos*)
- 1 clérigo de Nerull humano con rango de coronel (página 151)
- 3 clérigos de Nerull humanos con rango de teniente (página 151)
- 50 guerreros esqueleto en 2 pelotones de 25 cada uno (página 115 del *Manual de monstruos*)
- 12 zombis humanos comunes (pág. 265 del *Manual de monstruos*)
- 5 tumularios (página 253 del *Manual de monstruos*)

Elementos de terreno: se trata de un terreno montañoso y con bosquecillos, en el que sólo hay elementos de terreno naturales. Las fuerzas enemigas disponen de algunas horas durante el primer día para cavar trincheras u otras fortificaciones. Durante el segundo día

podría construirse más terreno artificial antes de que se produjera el segundo ataque de las tropas de muertos vivientes.

Tácticas: los necrófagos y necrarios atacarán a los enemigos con vida más cercanos. Cada vez que un aliado caiga, hay un 50% de posibilidades de que cualquier necrófago adyacente se detenga a alimentarse (producirá daño automático cada asalto) hasta que le ataquen.

Los clérigos de Nerull que toman parte en el segundo ataque intentarán, ante los intentos de expulsión, reforzar las tropas de muertos vivientes que comandan. Cuando la batalla haya comenzado, lanzarán primero *profanar* y luego *plegaria* en las zonas donde los combates sean más duros. El clérigo con rango de coronel buscará a los PJs y les lanzará *azote sacrilego* y *descarga flamígera* antes de encaminarse hacia el combate y lanzar los conjuros *veneno* y *rematar a los vivos*. Los tumularios intentarán internarse sin ser descubiertos por uno de los flancos y acabar con tantos enemigos como sea posible para reforzar su ataque con los engendros que creen a partir de sus víctimas. Cuando hayan acabado con 10 o más oponentes, decidirán atacar a los clérigos enemigos para eliminar cualquier fuente de energía positiva.

Conclusión: el grueso del ejército aliado empieza a llegar unas cuantas horas después del amanecer del segundo día, momento en el que se reunirá con los supervivientes de la fuerza de exploración. Se puede interrogar a los clérigos capturados para que les informen sobre la Legión de los muertos vivientes. Algunos heridos podrían sucumbir a la fiebre de los necrófagos (consulta la página 202 del *Manual de monstruos*) si no reciben tratamiento. Todo muerto que sea enterrado podría ser reanimado en forma de zombi o esqueleto por los clérigos de Nerull a menos que se tomen las precauciones adecuadas.

Cómo escalar el encuentro: en el caso de un grupo de 6.º nivel, elimina los necrarios y el clérigo con rango de coronel y reduce el número de tumularios a 2.

Si el grupo es de 10.º nivel, reemplaza el grupo de necrarios y necrófagos original por 4 incorpóreos. En cuanto a la segunda oleada, añade a la mano derecha del liche: Besarab Voivode (página 151), reemplaza uno de los pelotones de esqueletos por esqueletos de lobo (página 116 del *Manual de monstruos*) y reemplaza el pelotón de zombis por uno de 6 ogros zombis (página 267 del *Manual de monstruos*).

DESTRUIR EL TRABUCO (8.º)

La batalla final para tomar el castillo del duque está a punto de empezar. Las hordas humanoides han construido un trabuco y empiezan a bombardear las murallas enemigas con grandes rocas. Las fuerzas del duque responden con continuas andanadas de flechas incendiarias para mantener al enemigo alejado de las murallas, pero tendrán que ser los PJs quienes destruyan la gigantesca catapulta antes de que abra en las murallas una brecha por la que podría entrar la horda enemiga.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para personajes de 8.º nivel

Fuerzas aliadas: los PJs llegan con refuerzos: un batallón del regimiento del rey. El general los pone al mando de un pelotón de infantería de élite para que puedan abrirse paso hasta el trabuco mientras el resto de los refuerzos atacan a la horda.

- 8 soldados humanos de élite (página 143)
- 2 clérigos humanos con rango de teniente (página 142)

Fuerzas enemigas: para llegar hasta el trabuco, el grupo tendrá que abrirse camino a través de un pelotón de defensores y acabar con la dotación de la máquina de guerra. Tendrán que causar 200 puntos de daño al trabuco para destruirlo.

Pelotón:

- 8 ogros (página 211 del *Manual de monstruos*)
- 8 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*)
- 2 ogros cafres (página 147)

Dotación del trabuco:

- 4 ogros (página 211 del *Manual de monstruos*)
- 2 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*)
- 2 ogros cafres (página 147)

Elementos de terreno: el terreno que hay alrededor de la fortaleza del duque está sembrado de grupos de árboles. Un río baja desde las distantes colinas y separa al batallón de la horda.

Tácticas: las tropas del general mantienen ocupada a la mayor parte del ejército trasgoide mientras los PJs y el pelotón de élite intentan llegar hasta el trabuco. Los PJs podrían intentar internarse sigilosamente entre las tropas enemigas si llegan por la noche o esperar hasta que oscurezca para lanzar su ataque. El general les recomendará que no esperen. Las posibilidades de que el trabuco destruya una de las paredes del castillo se incrementan un 5% cada hora.

Los defensores combatirán hasta la muerte para proteger el trabuco. Si las tropas del general empiezan perder terreno, es probable que lleguen más pelotones en ayuda de quienes defienden la máquina de asedio.



Conclusión: si el grupo consigue destruir el trabuco podrá ayudar al general a acabar con el resto de fuerzas enemigas (con ayuda de los soldados del duque, que pueden organizar una salida desde la fortaleza en cuanto la amenaza del trabuco haya desaparecido).

Si los PJs fallan, el trabuco abre un gran agujero en una de las paredes de la fortaleza, la horda empieza a entrar al castillo, masacra a sus defensores y captura al duque en poco tiempo. El general podría verse obligado a retirarse y el duque tendría que ser rescatado (utiliza el siguiente encuentro y ajusta su escala si es necesario).

Cómo escalar el encuentro: si los PJs conforman un grupo de 2.º nivel, el general tan sólo les proporcionará un pequeño pelotón de infantería compuesto por 5 regulares humanos (página 142) y un clérigo humano con rango de cabo (página 142).

La horda enemiga estará protegiendo un onagro ligero que resultará destruido cuando se le causen 100 puntos de daño.

Defensores: 6 trasgos (página 250 del *Manual de monstruos*), 6 grandes trasgos (página 144 del *Manual de monstruos*) y 2 ogros (página 211 del *Manual de monstruos*).

Dotación del onagro: 2 grandes trasgos (página 144 del *Manual de monstruos*) y 1 oso (página 211 del *Manual de monstruos*).

En el caso de un grupo de 5.º nivel, el general les proporcionará un pequeño pelotón de élite compuesto por 5 soldados de élite humanos (página 143) y un clérigo humano de 4.º nivel con rango de teniente (página 142).

La horda enemiga estará protegiendo un onagro pesado que resultará destruido cuando se le causen 150 puntos de daño.

Defensores: 8 ogros (página 144 del *Manual de monstruos*) y 4 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*).

Dotación del onagro: 4 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*), 1 oso cafre (página 147).

En caso de que se trate de un grupo de 11.º nivel, el general les proporcionará un pequeño pelotón de élite compuesto por algunos de sus mejores soldados: 5 francotiradores superiores humanos (página 143) y 1 soldado humano con rango de coronel (página 144).

La horda enemiga estará protegiendo un trabuco pesado que resultará destruido cuando se le causen 300 puntos de daño.

Pelotón: 10 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*), 4 ogros cafres (página 147) y 2 ogros hechiceros (página 209 del *Manual de monstruos*).

Dotación del trabuco: 8 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*) y 3 ogros cafres (página 147).

¡SACADLOS DE AHÍ CON VIDA! (10.º)

La información de la que se dispone determina que el duque y un pequeño grupo de soldados están cautivos en un campamento improvisado en unas colinas que hay al otro lado del bosque. Se cree que el duque no tardará en ser trasladado a un lugar más seguro, por lo que los PJs tienen que actuar cuanto antes si quieren rescatarlo. Para impulsar a los PJs a que lleven a cabo esta misión podrías indicarles que uno de sus hermanos fue capturado junto con el duque y que se encuentra a su lado.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para personajes de 10.º nivel.

Objetivo: Principal: rescatar al duque y a los demás cautivos de cierta importancia.

Secundario: liberar a todos los prisioneros y destruir el campamento enemigo.

Fuerzas aliadas: en esta misión se requiere la utilización del sigilo, por lo que los PJs solamente estarán acompañados por una unidad de guardia de élite.

- 6 soldados humanos de élite (página 143)

Fuerzas enemigas: el campamento consiste en tres barracones de madera, cada uno de ellos con unas dimensiones de 30' por 60', dispuestos en triángulo alrededor de tres cabañas de 10' por 10' en las que se encuentran los prisioneros. Dos de los edificios están prácticamente vacíos, excepto por las literas y la mesa central. El tercer edificio está dividido en tres habitaciones: una con cuatro camastros y una mesa, un dormitorio y una oficina. Los edificios más grandes albergan las siguientes tropas:

- 12 gnolls (página 137 del *Manual de monstruos*)
- 8 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*)
- 5 ogros cafres (página 147)
- 1 ogro hechicero (página 209 del *Manual de monstruos*)

En todo momento hay seis gnolls haciendo guardia por parejas en las afueras del campamento. Además, también en todo momento, 2 ogros y 1 ogro cafre vigilan las cabañas. El resto de las tropas descansa en los tres barracones. La mitad de estas tropas está durmiendo y la otra mitad está comiendo

o descansando. El ogro hechicero se encuentra o bien fuera de los barracones, o bien en la oficina durante el día y durmiendo en el dormitorio por la noche.

Elementos de terreno: el campamento se encuentra en un valle aproximadamente a medio día de marcha por las colinas. Las colinas que rodean el valle son áridas y en ellas solamente hay unas cuantas rocas y arbustos que proporcionarán cobertura hasta unos 100' del campamento a todo aquél que se esconda tras ellas. Más allá hay árboles dispersos y algunos matorrales. La cima de la colina más alta se encuentra a 150' del campamento y su cota máxima solamente alcanza los 50'.

Tácticas: si los PJs no son descubiertos cuando se acercan al campamento, podrán determinar la rutina de los guardianes si observan sus movimientos durante varias horas. Deja que los PJs efectúen una prueba de Sabiduría con CD 15 cada hora (con un bonificador +2 por cada hora que lleven observando). Los conjuros de adivinación como *clariaudencia*/*clarividencia* también ayudarán a los PJs a determinar las rutinas de los guardianes.

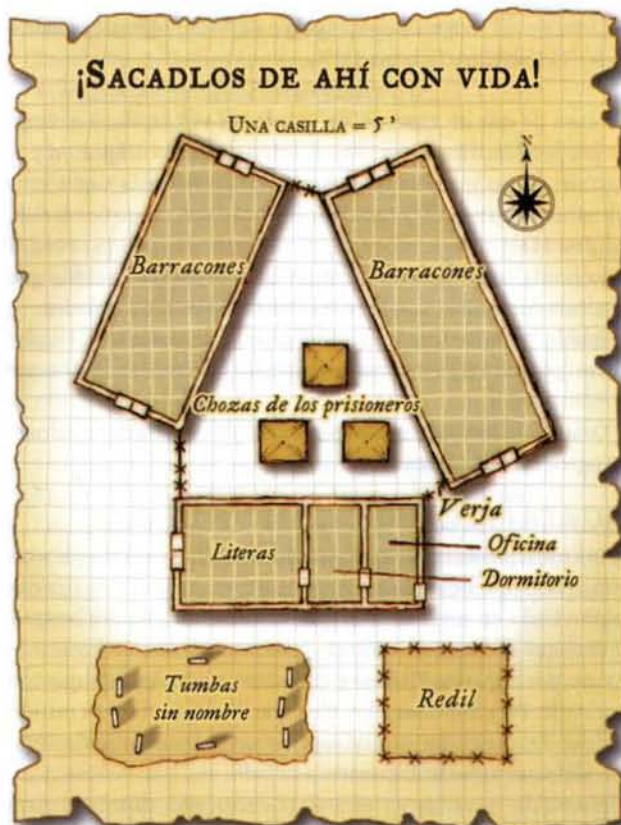
Sin embargo, los guardias pueden efectuar una prueba de Avistar por cada hora que los PJs pasen en las colinas. Si los PJs son descubiertos se dará la alarma y todos los guardianes estarán sobre aviso. 1 asalto después de que se haya dado la alarma, los guardianes que estén cenando en los barracones saldrán para unirse a la guardia. 2 asaltos más después los guardianes dormidos también se unirán a la guardia. El ogro hechicero está cenando durante la primera guardia nocturna y dormido durante las dos siguientes. Si la refriega empieza a ir mal para los ogros, los ogros cafres intentarán prender fuego a las cabañas antes de huir.

Conclusión: las tres cabañas contienen dos prisioneros cada una. Si los PJs llegan hasta las cabañas sin dar la alarma, tan sólo les costará una acción de movimiento abrir la puerta. Los prisioneros tienen 0 puntos de golpe y solamente pueden efectuar acciones únicas hasta que estén curados. Si los ogros prenden fuego a las cabañas, los PJs dispondrán de 5 asaltos para abrir las puertas y liberar a los prisioneros antes de que mueran abrasados o asfixiados.

Si los PJs pierden la batalla, serán golpeados hasta que les queden 0 puntos de golpe y encerrados en las cabañas con el resto de prisioneros. Tendrán dos días para escapar antes de ser trasladados.

Cómo escalar el encuentro: un grupo de 7º nivel estará acompañado por 4 soldados humanos de élite (página 143); y en el campamento habrá los siguientes enemigos (la mitad de los cuales estarán ocupados en todo momento): 12 orcos (página 210 del *Manual de monstruos*), 8 gnolls (página 137 del *Manual de monstruos*), 4 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*) y 2 ogros cafres (página 147).

Un grupo de 13º nivel, en cambio, estará acompañado por 4 guardianes de élite superiores (guerreros de 7º nivel; utiliza el francotirador superior humano, página 143); y en el campamento habrá los siguientes enemigos (la mitad de los cuales estarán ocupados en todo momento): 12 ogros (página 207 del *Manual de monstruos*), 8 ogros cafres (página 147), 4 ogros hechiceros (página 209 del *Manual de monstruos*) y 1 troll cazador (página 253 del *Manual de monstruos*).



EL REY DE LA COLINA (10.º)

Varios gigantes de las colinas están lanzando piedras desde un afloramiento rocoso del campo de batalla rodeado de tropas enemigas. Los PJs tienen que tomar la colina y defenderla de posteriores incursiones hasta que llegue el grueso del ejército.

Nivel de personaje: este encuentro está diseñado para personajes de 10.º nivel.

Objetivo: *Principal:* derrotar a las tropas que hay sobre la colina.

Secundario: mantener el control de la colina ante los ataques de los trolls, los ogros cafres y los gigantes de fuego.

Fuerzas aliadas: un pelotón de enanos bersérker está deseando acompañar a los PJs. Uno de los magos del ejército utiliza una varita de volar con los enanos y todo PJ que así lo quiera.

- 10 enanos bersérker (página 146)

Fuerzas enemigas: un pelotón de gigantes de las colinas está sobre la colina lanzando rocas a diestro y siniestro. Los gigantes están acompañados de un pelotón de ogros cafres que les animan y apuestan sobre quién lanzará las rocas más lejos.

Si los gigantes de las colinas caen, un pelotón de trolls que se encuentra en las cercanías se dará cuenta y empezará a subir por la colina. Si los PJs acaban también con los trolls, dos gigantes de fuego liderarán sus pelotones de ogros cafres hasta la colina con la intención de recuperar el control de la misma.

- 4 gigantes de las colinas (página 131 del *Manual de monstruos*)
- 5 ogros cafres (página 147)
- 10 trolls (página 252 del *Manual de monstruos*)
- 2 gigantes de fuego soldados (página 147)
- 10 ogros cafres (página 147)

Elementos de terreno: la colina tiene tres lados bastante empinados y un acantilado de 30' de altura, además de un radio de 30'. Alrededor de ella hay estacas, que se consideran un muro de estacas (consulta la página 34) ante cargas o ataques desde abajo.

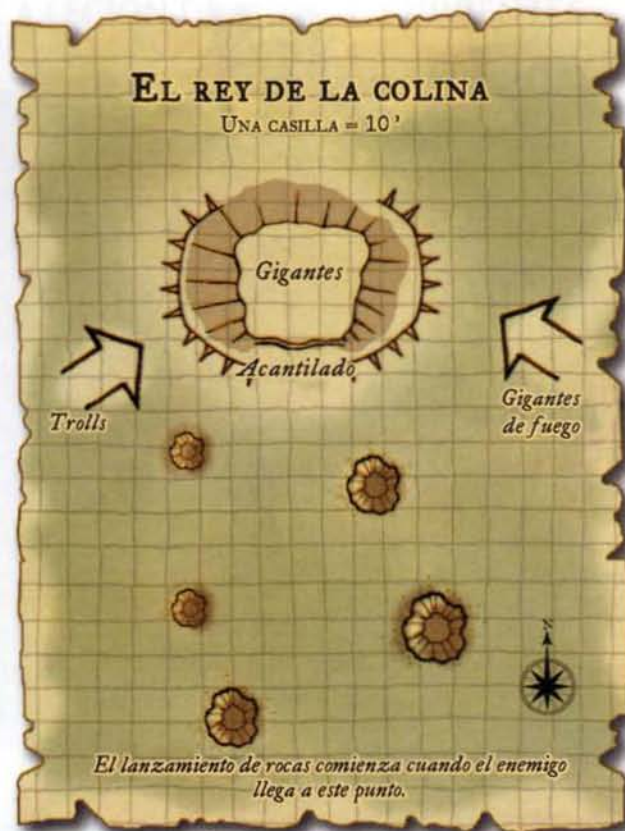
Tácticas: a menos que estén ocultos por el conjuro *invisibilidad* u otra magia similar, los enanos y PJs que se acercan a la colina llaman la atención de los gigantes a unos 150' de distancia. Los gigantes empiezan a arrojar rocas a las criaturas voladoras que se acercan y lucharán con los PJs cuando estén dentro de su radio de alcance. Los ogros cafres también se unen al combate.

Los trolls subirán a través del muro de estacas durante su ataque, sin importarles los daños que éstas les puedan ocasionar y se lanzarán salvajemente al combate. Algunos de los trolls podrían intentar agarrar a alguno de los oponentes voladores y, a continuación, saltar por el acantilado (lo que ocasionaría daños tanto a los trolls como al oponente volador).

Los gigantes de fuego y su unidad de ogros cafres son más cautelosos y avanzan a la mitad de su velocidad mientras suben hasta la colina por el muro de estacas.

Los enanos bersérker no tienen miedo, por lo que no se desbandarán y lucharán hasta el final.

Conclusión: la batalla sigue adelante a los pies de la colina. Cuando el control de la colina esté asegurado, el ejército de los PJs podrá seguir avanzando. Si los PJs derrotan a los gigantes de fuego, las fuerzas enemigas abandonarán los intentos de tomar



la colina. Los PJs habrán dado un breve respiro a sus aliados si se retiran sin haber vencido a los gigantes de fuego, pero el ejército enemigo seguirá en posesión de la colina y no tardará en ordenar a algunos de sus miembros que vuelvan a arrojar rocas.

Ajuste de PX: -10% (inserción mágica).

Cómo escalar el encuentro: en el caso de grupos de 8.º nivel, utiliza ogros regulares en vez de ogros cafres y reduce el número de gigantes de las colinas a 2 y el de gigantes de fuego a 1.

Si el grupo es de 12.º nivel, puedes reemplazar los gigantes de las colinas por gigantes de las colinas cafres (página 147) y usar gigantes de fuego soldados (página 147) en vez de gigantes de fuego regulares.

UNIDADES ESPECÍFICAS

Las siguientes unidades están creadas a partir de las guías de ayuda de los apéndices de este libro y de reglas de D&D. Las hemos diseñado para demostrarte la gran variedad de enemigos a los que pueden enfrentarse los PJs en el campo de batalla sin, al mismo tiempo, complicarse tanto como para que el DM tenga dificultades para dirigir la sesión.

EL EJÉRCITO DE LA IRA DE LA NATURALEZA

La guerra puede devastar una zona natural. Las tropas pisotean las llanuras y talan los bosques para construir máquinas de guerra. Freuntin, un druida que se considera pastor y protector de los bosques, intentó evitar que los intrusos atravesaran su bosque incrementando la espesura de la maleza y dificultando el viaje entre los árboles; pero los ejércitos no dejaban de cortar los árboles y quemarlos, y Freuntin se dio cuenta de que la única manera de



Algunos de los soldados y exploradores que conforman el Ejército de la ira de la Naturaleza.

impedir que la destrucción siguiera adelante era repeler estos ejércitos mediante la fuerza.

El druida rogó a los habitantes del bosque que se convirtiesen en representantes de la ira de la Naturaleza, el ejército del bosque, y consiguió crear una fuerza lo suficientemente grande como para repeler a los invasores. El grueso de un Ejército de la ira de la Naturaleza está compuesto por tribus de hombres lagarto y pelotones de apoyo compuestos por centauros arqueiros. Un grupo de unicornios compone la unidad de ataque rápido y un ent aliado lidera sus árboles animados a la batalla junto con brozas movedizas. Aunque el druida puede utilizar la magia para reunir mucha información sobre las criaturas del bosque y del propio bosque, el ejército emplea un nidal de águilas gigantes para asistir a los centauros en las labores de exploración y para efectuar bombardeos. La última adición ha sido la de dos hombres-oso enanos que se internaron en el bosque para eludir la persecución a la que les estaba sometiendo la sociedad. Los hombres-oso enanos se han hecho amigos de una camada de osos pardos y los lideran de forma que, juntos, conforman una unidad de ataque que lleva a cabo ataques relámpago.

Si dispone de tiempo para preparar la batalla, Freuntin colocará bayas con semillas de fuego en los lugares apropiados mientras las brozas movedizas busca lugares en los que esconderse. Gracias al conjuro *comuni3n con la naturaleza* y las águilas gigantes que vigilan, la ira de la Naturaleza casi siempre está al tanto de la disposici3n de las fuerzas que se encuentran cerca del bosque.

Cuartel general y escolta

NE 12: Freuntin y su escolta observan el campo de batalla de cerca y no les importa entrar en batalla si sus habilidades son necesarias. El druida tiene la ayuda de un ent y uno de los capitanes de los hombres lagarto; además, siempre hay brozas movedizas en las cercanías. En batalla, Freuntin utiliza el conjuro *llamar al relámpago* para hacer saltar por los aires a las tropas enemigas e incrementar el poder de las brozas movedizas. Mientras tanto, el ent anima árboles en mitad del ejército enemigo. El capitán de los hombres lagarto protege a Freuntin, por lo que se mantiene cerca de él para trabarse en combate con todo aquel que suponga una amenaza. En caso de necesitarlo, el capitán de los hombres lagarto puede pedir a sus hermanos que le asistan, en cuyo caso una unidad de 10 hombres lagarto de infantería liderados por un teniente llegará en su ayuda en 1d6 asaltos.

Freuntin, druida de Obad-Hai: 75 pg; página 144.

Capitán de los hombres lagarto: 77 pg; página 151.

Broza movediza: 60 pg; página 36 del *Manual de monstruos*.

Ent: 70 pg; página 112 del *Manual de monstruos*.

Hombres lagarto, infantería (10): 11 pg cada uno; página 155 del *Manual de monstruos*.

Teniente de los hombres lagarto: 49 pg; página 150.

Grupo de exploradores

NE 9: la ira de la Naturaleza patrulla el bosque por tierra mediante pelotones de centauros y por el aire mediante águilas gigantes que sobrevuelan en círculos el bosque en busca de cualquier indicio del ejército enemigo. A menos que estén

ampliamente superados en número, los centauros rodearán a su enemigo y dispararán con sus arcos cada asalto mientras se encuentren alejados de sus enemigos. Si las águilas gigantes se dan cuenta de que se está produciendo un combate, llegarán al lugar 1d4+2 asaltos después dejando caer rocas desde el cielo. Estas águilas pueden transportar rocas o árboles que pesen entre 200 y 300 lbs. y dejarlas caer desde una altura máxima de 100'. Estos objetos causarán 1d6 puntos de daño (consulta las reglas sobre bombardeos aéreos en el Capítulo 4). Cada águila gigante tendrá que invertir 1d4 asaltos para encontrar algún otro objeto que lanzar, 1 asalto más para recogerlo y 1 asalto más para situarse sobre su objetivo. Por tanto, un águila gigante solamente puede efectuar un bombardeo aéreo cada 1d4+2 asaltos.

Pelotón de centauros exploradores (5): 26 pg cada uno; página 41 del *Manual de monstruos*.

Águila gigante bombardera (3): 26 pg cada una; página 10 del *Manual de monstruos*.

Tropas de asalto

NE 7 u 8: cuando la batalla empieza, el ataque está liderado por los hombres lagarto, que están dirigidos por un teniente hombre lagarto que recibe órdenes directas de su capitán. Durante el conflicto empezarán lanzando una andanada de dos jabalinas cada uno antes de cargar con la clava y sus garras. Podrán intentar esconderse tras algún matorral siempre que se encuentren en terreno pantanoso, del que emergerán por sorpresa para atacar al enemigo. Algunos pelotones de hombres lagarto están asistidos por brozas movedizas, o pueden pedir su ayuda si la situación es desesperada. En estos casos, las brozas movedizas tardarán 1d6+1 asaltos en llegar.

Teniente de los hombres lagarto: 49 pg; página 150.

Hombres lagarto, infantería (10): 11 pg cada uno; página 155 del *Manual de monstruos*.

Broza movediza: 60 pg; página 36 del *Manual de monstruos*.

Reserva

NE 8: los unicornios empiezan la batalla en la reserva, pues Freuntin quiere esperar para ver dónde va a ser más necesario su apoyo. Su gran velocidad les permite llegar rápidamente al campo de batalla. Si Freuntin siente la presencia de algún enemigo especialmente peligroso, ordenará a los unicornios que se teleporten a un punto desde el que puedan realizar una devastadora carga. También pueden ayudar en la curación de tropas malheridas, teleportándose en mitad de un combate y usando su magia curativa sobre los heridos.

Unicornios (6): 42 pg cada uno; página 254 del *Manual de monstruos*.

Unidades de asalto

NE 9: los hombres-oso y sus aliados, los osos pardos, conforman una potente pero dinámica unidad de asalto. Los desafortunados que son objeto de una carga de estas tropas suelen ser derrotados rápidamente debido a la fuerza bruta y ferocidad de los licántropos. Normalmente, los hombres-oso atacan en su forma híbrida. Sus tácticas son muy sencillas: avanzar hacia el objetivo y destruir a todo el que se interponga en su camino. Si los osos normales sufren heridas significativas (que tan sólo les reste 1/4 o menos de sus pg), la unidad se batirá en retirada protegida por los hombres-oso.

Osos pardos (3): 51 pg cada uno; página 277 del *Manual de monstruos*.

Hombre-oso, enanos guerreros (2): 32 pg cada uno; página 146.

LA LEGIÓN DE MUERTOS VIVIENTES DE PELARCH

Hace siglos, el clérigo Pelarch hizo un pacto con los poderes de la muerte y el mal para transformarse en un liche a cambio de provocar la muerte y animar a los muertos. Durante este tiempo no ha permanecido ocioso y ha planeado una serie de batallas. Ha decidido que éste es el momento adecuado para poner en marcha sus planes y ha revivido una horda de muertos con los que hacer la guerra.

La primera victoria de Pelarch no tuvo lugar en el campo de batalla, sino contra un solo hombre. Besarab Voivode era un noble paladín que perdió a su familia mientras estaba en la guerra. Durante una década, Pelarch fue corrompiendo al paladín, que acabó por sucumbir a la senda del guardia negro. Una vez asegurada la lealtad de quien sería su general de campo, el liche empezó a reunir su ejército mediante el reclutamiento de clérigos de Nerull que estuviesen de acuerdo con su causa. El primer asalto de la Legión fue llevado a cabo para capturar una mina de ónice, donde los mineros muertos vivientes siguen produciendo gemas para animar más zombis y esqueletos. Con el tiempo, Pelarch fue capaz de coaccionar a más muertos vivientes y reunirlos bajo su estandarte. Si Pelarch codiciaba la ayuda de estas criaturas era debido a su habilidad para crear engendros adicionales.

Ahora, una multitud de muertos vivientes marcha a la batalla con el apoyo de un pequeño culto de clérigos de Nerull. Los esqueletos y los zombis componen el grueso del ejército, y clérigos de bajo nivel acrecientan su poder. Los clérigos con rango de teniente utilizan el conjuro *animar legión* (consulta la página 125) para animar temporalmente a los enemigos caídos o canalizar la energía negativa necesaria para reparar la horda de muertos vivientes. Los tumularios pueden cambiar el desarrollo de la batalla fácilmente al crear engendros a partir de las tropas caídas con la intención de aumentar su número; y las manadas de necrófagos y necrarios componen unidades ligeras de ataque, aunque son tan letales como los tumularios. Con cada batalla, el tamaño de la Legión de muertos vivientes de Pelarch aumenta; y aunque sea derrotada y sus integrantes se dispersen, Pelarch pasará siglos planeando su venganza y acabará por crear una nueva legión de muertos vivientes.

Cuartel general y escolta

NE 16: Pelarch está acompañado por su general de campo, el guardia negro Besarab Voivode, y dos clérigos de Nerull con rango de coronel. Pelarch es extremadamente paciente y está satisfecho de que su horda se encamine a la batalla; al fin y al cabo, sus integrantes se reemplazan fácilmente. Besarab es más rebelde y cargará si se aburre. Si un enemigo o unidad enemiga parece especialmente fuerte, Pelarch enviará a uno de sus coroneles o a Besarab para que acabe con ella. El liche sólo participará en el combate si es atacado directamente o si ve que Besarab no puede resolver la situación. Cuando empiece a combatir, Pelarch utilizará los conjuros más directos y ofensivos que conozca; primero lanzará múltiples *destrucciones* contra los clérigos o magos legales y utilizará el conjuro *dañar* contra guerreros y pícaros. Pelarch sabe que recuperará su forma física en caso de que alguien le "mate", por lo que no teme ser destruido. Besarab enfoca sus ataques contra todos aquellos que ataquen a Pelarch y utiliza sus ataques furtivos y su habilidad para castigar siempre que sea necesario. Mientras tanto, los clérigos utilizan sus conjuros para incrementar su CA y sus habilidades de combate, tras lo que se lanzarán a combatir.

Cabe la posibilidad de que utilicen conjuros de infligir sobre el liche, pero no se curarán entre sí, puesto que la muerte se alzará victoriosa aunque ellos mueran.

Pelarch, clérigo liche humano de 13.º nivel: 90 pg; página 152.

Besarab Voivode, guardian negro: 98 pg, página 152.

Clérigo de Nerull con rango de coronel (2): 57 pg; página 151.

Tropas de asalto

NE 7: en la vanguardia de la carga de la legión se halla una banda de tumularios. Aunque a veces marchan en medio de una unidad de esqueletos, prefieren actuar por delante de las demás tropas e intentan permanecer ocultos hasta que sea el momento de caer sobre el enemigo. Si pueden pillar por sorpresa a un grupo de soldados enemigos, podrán acabar con muchos de ellos rápida y fácilmente. En pocos minutos, los enemigos a los que han dado muerte se alzarán como tumularios, por lo que el número de estos monstruos aumentará por docenas. El nuevo y mayor grupo de tumularios se separará en bandas más pequeñas para extender la muerte y la muerte viviente más rápidamente entre el enemigo. *Banda de tumularios (4): 26 pg cada uno; página 253 del Manual de monstruos.*

Unidades de asalto

NE 8: Pelarch sabe que una manada de necrófagos puede desmoralizar rápidamente al enemigo mientras extiende su enfermedad entre sus víctimas. Para que la fiebre de los necrófagos prolifere al máximo, los necrófagos tienen órdenes de herir a tantos enemigos

como puedan sin molestarse en matarlos. Evidentemente, la mayoría de los necrófagos se detendrán a alimentarse de sus víctimas si se les presenta la oportunidad. Aunque los necrófagos desoirán las órdenes de vez en cuando, conforman una fuerza de ataque muy efectiva. En combate, los necrófagos avanzan en masa hacia el enemigo más cercano, mientras los necrarios intentan paralizar a los magos enemigos o a las presas que más facilidades presenten. Debido a las órdenes que ha recibido, un necrófago tiene un 50% de posibilidades de dejar en el suelo y no pararse a devorar a los enemigos que haya herido, mientras que los necrarios ignorarán a las criaturas paralizadas o caídas hasta el final de la batalla. Una vez cumplida su tarea, los necrarios se llevarán a algún que otro enemigo para devorarlo más adelante.

Necrófagos (12): 13 pg cada uno; página 201 del Manual de monstruos.

Necrarios (3): 29 pg cada uno; página 202 del Manual de monstruos.

Infantería

NE 7: la columna vertebral de la Legión de muertos vivientes de Pelarch está compuesta por una horda de esqueletos y zombis. Cada una de las unidades de esqueletos o zombis está dirigida por un teniente de Nerull, que es quien les da las órdenes. Estos clérigos acostumbran a enardecer a sus unidades mediante la reprensión cuando se aproximan al enemigo. A continuación, intentan que sus tropas se mantengan unidas el máximo tiempo posible y utilizan sus conjuros contra el enemigo siempre que sea necesario. Mientras



Un clérigo de Nerull dirige a los esqueletos de la Legión de muertos vivientes de Pelarch.

El avance de la horda tanar'rica empieza con un asalto aéreo de los vroc.



que los esqueletos y zombis de la horda son irreflexivos y reemplazables, los clérigos no tienen la misma opinión de sí mismos y podrían huir y dejar a los muertos vivos solos en caso de que sus ataques no tengan el impacto deseado. Algunas unidades marchan bajo el estandarte de los muertos vivos (consulta la página 133).

Clérigo de Nerull con rango de teniente:
36 pg cada uno; página 151.

Esqueletos humanos comunes (25) o
zombis (12); páginas 115 y 265 del Manual
de monstruos respectivamente.

LA HORDA TANAR'RICA

Un ejército demoníaco es una visión aterradoradora y pocos son los que se atreven a enfrentarse a él. Afortunadamente, son pocas las ocasiones en las que se ve un ejército de demonios en el plano Material. En los planos Exteriores, una horda tanar'rica puede enfrentarse en batalla a huestes celestiales o brigadas demoníacas. Estas batallas podrían tener lugar en cualquiera de los planos Exteriores, como el campo de batalla infernal de Aqueronte, donde la guerra es eterna. Una horda tanar'rica típica está dirigida por una márilih, mientras que un bálor comandará varias hordas en las batallas de mayor envergadura. Las tendencias caóticas de los demonios no dan pie a que se establezca una jerarquía militar por debajo del líder.

La horda tanar'rica que describimos a continuación consiste principalmente en grandes grupos de gibados que son dirigidos por el campo de batalla por enormes hezrou. La comandante márilih observa el desarrollo de la batalla, ordena a los vroc que lleven a cabo asaltos aéreos y envía a las bandas de babau a los puntos del campo de batalla en el que pueden causar mayores estragos. Las hordas tanar'ricas no llevan uniforme, y dos hordas podrían no parecerse en nada excepto en su ansia por matar y destruir. A veces, la horda está dirigida por un nálfeshni o un glabrezu. Las hordas más peligrosas utilizan hezrou como soldados en vez de gibados.

Cuartel general y escolta

NE 17: el comandante de esta horda es una márilih. Este ser no confía en las escoltas y no quiere que nadie le dispense ayuda, puesto que todo demonio está mejor en la vanguardia. A menos que sea sorprendida, todo encuentro con la márilih habrá sido iniciado por ella, que puede utilizar su habilidad *teleportación superior* para elegir sus batallas. En caso de que se sienta presionada, intentará invocar un glabrezu o un nálfeshni para que acaben con sus enemigos (no obstante, éste es un signo de debilidad que no le gusta hacer evidente).

Márilih: 216 pg; página 55 del Manual de monstruos.

Ataque aéreo

NE 14: un pelotón de vroc proporciona apoyo aéreo y ataca a los enemigos desde lo alto. Algunos vroc caerán en picado sobre los combates y atacarán con su pico y sus garras, mientras que otros preferirán usar su aptitud sortilega *telecinesis* para levantar objetos de hasta 300 lbs. y arrojarlos después sobre el enemigo una y otra vez. Una vez empezada la batalla, cabe la posibilidad de que un pelotón de vroc reciba la orden de aterrizar tras las líneas enemigas y trabarse en una danza de la ruina. Este tipo de ataque

acabará con muchos de los oponentes, por lo que los comandantes enemigos deberían estar preparados para desestabilizar a los vroc lo antes posible.

Vroc (6): 115 pg; página 57 del *Manual de monstruos*.

Tropas de asalto

NE 11: las bandas de babau, que son extremadamente sigilosas, son excelentes tropas de asalto. Gracias a su habilidad para utilizar la *teleportación superior* a voluntad, los babau pueden llegar a su destino inmediatamente, sembrar la destrucción entre sus enemigos y volver a desaparecer sin dejar rastro. Cuando no pueden teleportarse, intentan mantenerse indetectables mediante métodos más convencionales. Si no están adecuadamente preparados para el combate, se retirarán hasta estarlo. Cuando combaten, utilizan a sus aliados y el terreno para obtener ventajas y siempre maniobran para realizar ataques furtivos y posicionarse de forma que puedan utilizar la habilidad Hendedura. Los babau suelen ser enviados a incursiones o misiones de asesinato para acabar con los héroes o líderes del enemigo. Banda de babau (6): 66 pg cada uno; página 49 del *Manual de monstruos*.

Infantería

NE 12-13: las multitudes de gibados comprenden el grueso de este tipo de ejército, y los hezrou obligan a estas desgraciadas criaturas a seguir avanzando hacia la batalla. Los gibados corren tan rápido hacia adelante temerosos de los hezrou que los pastorean que, a veces, se olvidan de detenerse y combatir, y se internan entre las filas enemigas a toda velocidad. Esta táctica produce una confusión que acaba por beneficiar a los gibados. Los hezrou van detrás e intentan abrir brechas en las líneas enemigas mediante los conjuros *azote*

sacrilego y *martillo del caos*. Lo normal es que, tras unos minutos, el caos se haya apoderado del enemigo y los demonios ataquen ferozmente a todos los seres que no sean demonios (excepto los hezrou que, de vez en cuando, acaban de un golpe con alguno de los gibados).

Multitud de gibados (10-40): 13 pg cada uno; página 53 del *Manual de monstruos*.

Hezrou: 138 pg; página 54 del *Manual de monstruos*.

LA BRIGADA BAATEZU

Los ejércitos de demonios marchan a la guerra desde los Nueve infiernos de Baator y destruyen todo lo que encuentran a su paso. Los diablos barbados marchan en unidades ordenadas al frente de una masa de lémures, mientras los cornugones y los gelugones acechan desde lejos, y las bellas erinias sobrevuelan las cabezas de todos ellos. El ordenado poder de la infernal brigada baatezu es una visión estupenda, pero es mejor admirarla desde lejos.

Cada uno de los Señores de los Nueve y los diablos de la sima que les sirven tienen su propia opinión sobre lo que es un ejército perfecto. La brigada baatezu que te presentamos a continuación es un ejemplo de una de las muchas fuerzas bajo el mando del archidiablo Bel. Esta fuerza está dirigida por un gelugón estratega, aunque la dirección que tome el ejército siempre está influenciada por los representantes de Bel (un par de cornugones). A la hora de trabarse en batalla, la brigada baatezu es rápida y eficaz, siempre ataca primero los puntos fuertes del enemigo y los va eliminando poco a poco hasta que todos los enemigos han huido o perecido. Las erinias efectúan las tareas de exploración y, en ocasiones, disparan a sus enemigos desde los cielos. Los demonios barbados, a quienes sigue la masa de lémures, conforman la vanguardia del ejército. Los cornugones avanzan detrás de los lémures para atacar allí donde la resistencia enemiga es mayor. Los cornugones envían unidades de asalto para acabar con las unidades enemigas más potentes o con los comandantes enemigos.



Demonios barbados atraviesan un portal para iniciar el asalto de una brigada baatezu

Cuartel general y escolta

NE 18: un gelugón especialmente astuto ha sido seleccionado para planear la batalla y hacer los ajustes necesarios durante el combate. El gelugón está acompañado por dos cornugones (que nunca le dejan solo). En caso de que el gelugón se vea amenazado, los cornugones atacan inmediatamente, empezando por los lanzadores de conjuros. Mientras tanto, el gelugón crea la *imagen persistente* de un diablo de la sima que llega envuelto en una tormenta de fuego y azufre, y se interna entre los cornugones para trabarse con el enemigo. Los diablos utilizan su poder *convocar baatezu* sólo como último recurso y evitar estar en deuda con otros demonios.

Diablos astados (cornugones) (2): 172 pg cada uno; página 62 del *Manual de monstruos*.

Diablo gélido (gelugón): 147 pg; página 65 del *Manual de monstruos*.

Exploradores

NE 8 o 12: las fascinantes y aladas erinias son los ojos de la brigada baatezu. Normalmente vuelan en solitario, en busca de los puntos fuertes y los puntos débiles del enemigo y todo aquello que se salga de la norma. Lo primero que hacen las erinias cuando tienen que enfrentarse es lanzar el conjuro *hechizar monstruo* sobre su oponente. En caso de que esta táctica no surta efecto, recurrirán a los ataques a distancia. En caso de encontrarse en un apuro, las erinias contactan telepáticamente con los hamatulas más cercanos, que se teleportan y llegan 1d4 asaltos después para unirse al combate. Si no hay ningún hamatula dentro del radio telepático de las erinias, éstas utilizarán *teleportar superior* para encontrarlos. En este caso, los hamatula llegarán en 1d4+1 asaltos.

Erinias: 85 pg; página 68 del *Manual de monstruos*.

Diablo punzante (hamatula): 126 pg cada uno; página 66 del *Manual de monstruos*.

Tropas de asalto

NE 11: a la cabeza del asalto inicial se encuentran los grupos de barbazú. Estas criaturas se vuelven frenéticas en cuanto se acercan al enemigo y cargan con su guja.

Diablos barbados (barbazú) (8): 45 pg cada uno; página 63 del *Manual de monstruos*.

Fuerza de ataque

NE 15: "Cuando cercenes la cabeza, el cuerpo morirá". Este es el credo de las fuerzas de ataque de la brigada baatezu. En cuanto el cuartel general enemigo ha sido descubierto por las erinias, las fuerzas de ataque se teleportan hasta el lugar en el que se encuentre. Lo normal es que la aparición de la nada de estos letales demonios coja por sorpresa al comandante enemigo, que no entiende cómo sus tropas no han podido evitarlo. El pelotón de barbazú está dirigido por un gelugón. Para cuando la fuerza de ataque llega a su destino, ya tiene una buena descripción de quién es el líder y enfoca todos sus esfuerzos en su objetivo. Los ósyluth intentan evitar que el objetivo escape mediante los conjuros *ancla dimensional* (que evita la teleportación) y *muro de hielo* (para limitar las rutas de huida) justo antes de lanzarse al combate. Cuando acaban con su primer objetivo, la fuerza de ataque se centra en alguno de los supervivientes que cumpla un papel destacado y no se detiene hasta que las erinias les informan de que pueden volver al puesto de mando.

Diablos barbados (barbazú) (8): 45 pg cada uno; página 63 del *Manual de monstruos*.

Diablos óseos (ósyluth) (2): 95 pg cada uno; página 66 del *Manual de monstruos*.

Diablo gélido (gelugón): 147 pg; página 65 del *Manual de monstruos*.

EL EJÉRCITO DE LA ALIANZA

Las fuerzas de las razas que tradicionalmente hacen el bien se han unido para combatir a las fuerzas del mal. El Ejército de la alianza está compuesto principalmente por humanos, pero en él también hay representantes de los enanos, los elfos y los medianos; cada uno de los cuales aporta sus tropas especializadas. En las fuerzas de la alianza, dirigidas por el general Haus Ballard, hay ingenieros enanos, escoltas medianos y comandos elfos además de las típicas unidades de soldados, de arqueros y de caballería.

Debido a la diversa naturaleza de las tropas que tiene a su disposición, el general Ballard puede variar sus tácticas a voluntad. El Ejército de la alianza es capaz de atacar rápidamente (gracias a los comandos y la caballería) o llevar a cabo un largo asedio (gracias a que la artillería y los zapadores acabarán con las defensas). La táctica típica comienza con un bombardeo artillero y andanadas de flechas que preceden al avance de la infantería. La caballería (ya sea ligera o pesada) avanza por los flancos mientras las fuerzas de ataque apoyan los puntos más débiles de la línea de combate. Evidentemente, se llevan a cabo muchas otras misiones durante y antes de la batalla (incluidas incursiones contra los suministros enemigos, el sabotaje de las máquinas de asedio enemigas y misiones similares). Como es normal, la presencia de magos de batalla y clérigos influye significativamente en el resultado final.

En la mayoría de las ocasiones, estos son los aliados junto a los que los PJs acudirán a la batalla. Los pelotones o las secciones de este ejército pueden acompañar a los PJs en sus misiones o conformar el telón de fondo de la acción que rodea a los PJs. Muchas de las unidades que describimos a continuación también podrían formar parte de un ejército enemigo, que se enfrentara a los PJs y sus aliados.

Infantería

El grueso del ejército suele estar compuesto por guerreros, a menos que cuente con un gran número de reclutas. Además, algunas de las unidades de infantería están mejor equipadas que otras y tienen más experiencia. El grueso de las tropas recibe el nombre de regulares, tropas que marchan a la guerra con una lanza y una espada, sin apenas armadura y con un escudo de madera. Los soldados profesionales suelen pertenecer a la clase guerrero y están mejor equipados: Unas cuantas unidades de soldados de élite combaten para el Ejército de la alianza, y son destacables por sus armaduras completas y los objetos mágicos que portan de vez en cuando. Cada pelotón de soldados está liderado por un oficial más veterano y en alguno de ellos puede haber clérigos o magos para dar apoyo.

NE 5: los pelotones regulares de humanos están compuestas por guerreros de 1.º nivel dirigidos por un guerrero de 2.º nivel.

Regulares humanos (10): 5 pg cada uno; página 142.

Soldado humano (sargento): 22 pg; página 142.

NE 9: los pelotones de soldados humanos están compuestos por guerreros de 2.º nivel y un clérigo de 3.º nivel, dirigidos por un guerrero de 4.º nivel.



*¡Aquí llega la caballería!
¡El Ejército de la alianza ha llegado!*

Soldados humanos (10): 18 pg cada uno; página 142.

Clérigo humano con rango de cabo: 23 pg; página 142.

Soldado humano de élite: 37 pg cada uno; página 143.

NE 11: los pelotones de humanos de élite están compuestos por guerreros de 4.º nivel y dos clérigos de 3.º nivel, dirigidos por un guerrero de 4.º nivel con rango de capitán.

Soldados humanos de élite (10): 37 pg cada uno; página 143.

Clérigo humano con rango de cabo (2): 23 pg cada uno; página 142.

Soldado humano de élite (capitán): 37 pg; página 143.

Arqueros

Ninguna batalla puede considerarse completa si no llueven flechas de un lado al otro. Al menos, esa es la opinión de los arqueros del Ejército de la alianza. Al igual que en el caso de la infantería, la mayoría de los arqueros son guerreros, aunque entre ellos también hay algunos con mejor técnica y mayor experiencia. Los arqueros son muy vulnerables, pues llevan armadura ligera. Esta es la principal razón por la que intentan mantenerse detrás de la infantería. Los arqueros más expertos están equipados con arcos largos compuestos y son capaces de lanzar andanadas realmente letales. Las pelotones de arqueros pueden unirse entre sí para disparar andanadas más densas sobre las cabezas de sus enemigos.

NE 5: los pelotones de arqueros humanos están compuestos por guerreros de 1.º nivel dirigidos por un guerrero de 2.º nivel.

Arqueros humanos (10): 4 pg cada uno; página 142.

Francotirador humano (sargento): 13 pg; página 142.

NE 9: los pelotones de francotiradores humanos están compuestos por guerreros de 2.º nivel dirigidos por un guerrero de 4.º nivel.

Francotiradores humanos (10): 13 pg cada uno; página 142.

Arquero humano de élite: 30 pg; página 143.

NE 11: los pelotones de arqueros humanos de élite están compuestos por guerreros de 4.º dirigidos por un guerrero de 4.º nivel con rango de capitán.

Arqueros humanos de élite (10): 30 pg cada uno; página 143.

Arquero humano de élite (capitán): 30 pg; página 143.

Caballería

Una carga de caballería es una de las armas más devastadoras a disposición del general Ballard. La caballería pesada de élite acabará con un grupo de ogros en un momento atravesándolos con sus lanzas de caballería y pisoteándolos con los cascos de sus caballos. Un pelotón de caballería (NdC: en caballería, se les suele llamar "escuadrones") puede cargar contra las líneas enemigas, reagruparse y volver a cargar. Las unidades de caballería del Ejército de la alianza practican en grupos

de cuatro jinetes, el más condecorado de los cuales será el capitán. En batalla, todos estos grupos se juntan para llevar a cabo una carga portentosa y devastadora.

La caballería pesada que se describe a continuación no es más que un ejemplo de las tropas de caballería a disposición del Ejército de la alianza. La caballería ligera, compuesta por guerreros de 3.^{er} nivel a lomos de caballos sin barda, toma parte en algunas batallas. La caballería sagrada es aún más potente que la pesada, pues sus jinetes son paladines a lomos de su montura especial.

NE 10: los pelotones de caballería pesada humanos están compuestos por guerreros de 5.^o nivel a lomos de caballos de guerra pesados.

Caballería de élite (humanos) (4): 37 pg cada uno; página 143.

Caballos de guerra pesados (4): 30 pg cada uno; página 269 del *Manual de monstruos*.

Tropas de reconocimiento

Gracias a su aguzada visión y audición, los elfos son excelentes exploradores. Los comandos elfos suelen patrullar alrededor del perímetro y explorar los emplazamientos enemigos. Los comandos son muy útiles en misiones en las que se requiere ser sigiloso o apoyar a otras tropas aliadas. Habitualmente, un grupo de reconocimiento está compuesto por exploradores elfos liderados por un francotirador de nivel alto y con rango de capitán. En batalla, los exploradores disparan rápidamente andanadas de flechas desde el escondite en el que se han ocultado tras camuflarse con el terreno.

NE 7: los pelotones de reconocimiento élficos se componen de exploradores de 2.^o nivel dirigidos por uno de 5.^o nivel.

Comandos elfos (4): 14 pg cada uno; página 146.

Francotirador elfo (capitán): 36 pg; página 146.

Tropas de asalto

El Ejército de la alianza emplea tropas de asalto de diferente tipo, desde comandos independientes a compañías de aventureros e integrantes de tribus bárbaras. Estos soldados llevan a cabo misiones de muchos tipos, entre las que se incluyen el corte de suministros, el asalto de puntos defensivos clave o trabarse en combate con el comandante enemigo.

Un contingente de enanos bersérker representa la vertiente más dura del Ejército de la alianza, pues lo único que les gusta es cargar alocadamente contra las criaturas del mal. Estas tropas no tienen miedo a nada y combatirán hasta la muerte si es necesario. Su mera presencia puede servir para elevar la moral de las tropas cercanas, pero su mayor valía estriba en su habilidad para acabar con los enemigos con los golpes de sus hachas de guerra.

NE 12: un pelotón de enanos bersérker que consiste en bárbaros de 5.^o nivel.

Enanos bersérker (10): 53 pg cada uno; página 146.

Otras tropas

Además de las tropas descritas, este ejército incluye entre sus filas ingenieros enanos, magos de batalla elfos, intendentes medianos, clérigos dedicados a la guerra y expertos en la curación, y muchos otros soldados. Utiliza las estadísticas para PNJs que aparecen en la *Guía del Dungeon Master* (páginas 110 a 127) para acabar de determinar las tropas que componen el Ejército de la alianza.

CONTRA LOS GIGANTES

Son muchas las tierras que están constantemente en guerra contra los gigantes. En algunos casos, los gigantes solamente efectúan

incursiones una o dos veces al año, pero en otros, los gigantes forman enormes ejércitos que cargan contra los lugares civilizados. Los ejércitos de gigantes liderados por jefes de los gigantes de las colinas, jefes de los gigantes de la escarcha o reyes de los gigantes de fuego, pueden acabar con facilidad con las tropas o defensas mundanas. Aunque, normalmente, los ejércitos de gigantes están compuestos por un solo tipo de gigantes, en ocasiones, varios tipos de gigantes malvados pueden unirse bajo el mando de un líder carismático (como, por ejemplo, una gigantesa de las nubes sacerdotisa) para causar destrozos en las naciones vecinas. En estos ejércitos también pueden encontrarse ogros y trolls.

Los gigantes que se describen en el *Manual de monstruos* (páginas 128 a 135) son un punto de partida ideal para organizar un ejército de gigantes. Si otorgas clases de personaje a los gigantes normales, incluso los ogros podrán seguir siendo un desafío hasta para PJs de niveles altos. Entre los gigantes que describimos en este libro se encuentran los cafres y los soldados. Los cafres son gigantes con dos o tres niveles de bárbaro, mientras que los soldados tienen dos niveles de guerrero. Consulta las estadísticas individuales de los ogros cafres, gigantes de las colinas cafres y gigantes de fuego soldados en el Apéndice II: soldados de ejemplo.

TRASGOS INCURSORES

Los trasgos pueden ser considerados un mero incordio, pero un ejército de estas criaturas se convierte en una fuerza respetable. Los ejércitos de trasgos se crean cuando varias tribus se unen para derrotar a un enemigo común.

El ejército de trasgos más peligroso es aquel que los PJs hayan menospreciado. Aunque no es probable que un ejército liderado por un caudillo trasgo inepto sobreviva a su primera batalla, la competencia de un ejército organizado por un can trasguero mayor, entrenado por grandes trasgos y apoyado por unos cuantos jinetes de huargo puede sorprender a cualquier enemigo.

La mayor parte de los trasgos que componen el ejército son guerreros, aunque algunos de ellos pueden ser pícaros que cumplen el papel de exploradores. Los grandes trasgos suelen ser guerreros o exploradores (los elfos y los humanos son sus enemigos más odiados). En la página 149 se incluyen las estadísticas de los jinetes de huargo. Puedes usar las estadísticas de un PNJ guerrero (consulta la página 119 de la *Guía del Dungeon Master*) para representar a los grandes trasgos con rango de capitán.

PX EN EL CAMPO DE BATALLA

Los encuentros en un campo de batalla son muy parecidos a los encuentros típicos de las aventuras de D&D. Los PJs se enfrentan a un pequeño grupo de enemigos y el encuentro termina cuando uno de los dos grupos huye o muere. Si los PJs superan el desafío que les presentaba el encuentro obtendrán experiencia en base al VD de cada una de las criaturas a las que hayan derrotado. Este sistema también es válido en el campo de batalla, y sólo tienes que efectuar algunos cambios para reflejar la naturaleza única de una aventura en el campo de batalla.

¿ES UN DESAFÍO?

Para empezar, hay que advertir que la mayoría de los enemigos a los que se enfrenten los PJs no les plantearían desafío alguno si éstos atacasen en solitario. En una batalla de fantasía típica hay miles de soldados en cada bando, muchos de los cuales no serían

capaces de vencer a PJs de niveles medios o altos, ni contando con la ventaja numérica.

La mayoría de los DM diseñan dungeons o aventuras basadas en localizaciones en las que tengan lugar diferentes encuentros con un VD apropiado para los PJs. Por ejemplo, una aventura podría tener lugar en una caverna, en cuya entrada hay tres trolls, seis necrófagos en una antecámara posterior y, finalmente, una cripta donde se encuentra un clérigo del mal y dos pícaros guardaespaldas. El DM se asegura de que el VD de cada habitación no sea demasiado alto (un liche de nivel alto en la cripta) ni demasiado bajo (un par de esqueletos en la antecámara).

Pero en un campo de batalla, donde la acción es fluida y los PJs tienen mayor libertad de movimientos, no será de extrañar que se encuentren con soldados de a pie que ni siquiera pueden tocarles debido a lo poderosos que son. A la hora de recompensar con experiencia después de un encuentro, recuerda que la D de VD es la sigla de "desafío". Es decir, que los PJs solamente deberían obtener PX en caso de que la batalla les haya supuesto un desafío. Si tienes que enfrentar a los PJs con 8 o más de tus criaturas, vigila el combate de cerca: si los PJs no sufren heridas y no están gastando recursos significativos para superar a su enemigo, el combate no merece PX.

Que no vayas a gratificar una batalla con PX no quiere decir que debieras quitarle a los PJs las ganas de lanzarse contra las líneas enemigas. Las aventuras en el campo de batalla tienen otras recompensas además de la experiencia como, por ejemplo, puntos de victoria y puntos de reconocimiento. Además, nunca debes subestimar la emoción de lanzarse contra toda una horda de enemigos. Mientras des a los jugadores muchos encuentros desafiantes entre los que elegir, no te preocupes si de vez en cuando se desfogan contra los soldados rasos enemigos. Si tus jugadores sonríen, es que estás haciendo bien tu trabajo como DM.

PX CUANDO SE RECIBE APOYO

Otra de las diferencias entre las aventuras que tienen lugar en un dungeon y las que transcurren en un campo de batalla, es la cantidad de apoyo que reciben los PJs durante los encuentros. En la mayoría de los dungeons, los PJs están solos y tienen que explorar y combatir por sus propios medios. Pero, en el campo de batalla, los PJs forman parte de una organización de mayores proporciones. Si la misión que tienen que desempeñar es importante, recibirán fuego de cobertura de arqueros cercanos, les apoyarán con el bombardeo de las catapultas e incluso habrá veces en las que la proverbial caballería tendrá que ir en su ayuda. El apoyo tangible por parte de los PNJs hace que la labor de los PJs sea más sencilla; por lo que podrán enfrentarse a mayores desafíos. Igualmente, recibir ayuda del resto del ejército afecta a la recompensa de PX que proporcionará un desafío en particular.

Como el apoyo puede ser de muchos tipos, lo mejor es que tomes una decisión sobre la marcha en vez de grabar en piedra reglas al respecto. En la mayoría de los casos, el apoyo puede ser "prolífico" o "escaso". El apoyo escaso reduce el número de PX obtenidos en un encuentro en el campo de batalla en un 10%. El apoyo prolífico reduce el número de PX obtenidos en un encuentro en el campo de batalla en un 25% (o más, queda a tu elección). En definitiva, si el apoyo da a los PJs una pequeña ventaja, se considera un apoyo escaso; si causa bastantes daños al enemigo (o suministra bastante curación a los aliados), se considera apoyo prolífico. A continuación te ofrecemos ejemplos de ambos tipos de apoyo.

APOYO ESCASO (PX -10%)

- Ayuda médica menor (un clérigo o druida de bajo nivel efectúa una pequeña cura).
- Fuego de supresión por parte de la artillería o de los arqueros aliados (este tipo de apoyo impide que el enemigo avance).
- Inserción mágica o fantástica (unas águilas gigantes dejan a los PJs al otro lado de la muralla del castillo).
- Terreno ventajoso gracias a la magia (conjuro *enmarañar*).

APOYO PROLÍFICO (PX +25%)

- Ayuda médica mayor (un clérigo de niveles medios realiza una curación importante y utiliza otros poderes restauradores).
- Bombardeo por parte de la artillería o de los arqueros aliados (las máquinas de asedio o las bolas de fuego caen sobre los enemigos).
- Terreno alterado mágicamente que puede causar daños (conjuro *tentáculos negros de Evard*).

En estas listas no se incluye una forma de apoyo muy común: los PNJs que combaten junto a los PJs. Normalmente es más sencillo describir los combates entre PNJs en términos generales que tirar dados por cada ataque (como DM ya tienes bastante con todas las tiradas de dados que competen a los PJs). Piensa que cada vez que pases tiempo durante la partida decidiendo qué le pasa a un PNJ que está interactuando con otros PNJs, los jugadores no hacen nada. Evita que los PJs se queden fuera de la acción.

Es mucho más sencillo describir cómo se las arreglan los PNJs durante la batalla, cada asalto si es necesario (o más a menudo si los PJs están muy pendientes de lo que sucede). Si los PJs han cargado contra los orcos junto con una compañía de caballeros humanos, podrías decir: "Los soldados orcos flaquean ante el asalto de la caballería y algunos de ellos rompen filas y empiezan a retirarse". Unas cuantas asaltos después, podrías decir: "Unos pocos orcos permanecen en el combate, pero los demás corren despavoridos mientras la caballería los persigue".

Al final del encuentro o de la sesión de juego tendrás que rendir cuentas por los aliados de los PJs. La presencia de PNJs aliados reduce el número de enemigos a los que se han tenido que enfrentar los PJs en base VD por VD. A continuación, calcula los PX de los PJs de acuerdo al número de PNJs enemigos reducidos. Por ejemplo, si cuatro PJs de 5.º nivel cargan al combate junto con cuatro PNJs guerreros de 2.º nivel y juntos acaban con grandes trasgos a diestro y siniestro, puedes considerar que cada PNJ es tan efectivo como un gran trasgo (un gran trasgo es un guerrero de 2.º nivel, es decir, que unos y otros tienen VD 2). Durante la batalla, no tires los dados por los ataques entre los guerreros y los grandes trasgos; solamente tendrás que describir cómo dos PNJs guerreros y dos grandes trasgos caen abatidos (o más, o menos, como prefieras). A la hora de calcular los PX con los que vas a recompensar a los jugadores, reduce en cuatro el número de grandes trasgos del combate debido a la presencia de los cuatro PNJs guerreros.

Cuando la ayuda recibida por los PJs no implique combates, utiliza las tablas que te hemos proporcionado en esta página: Si los PJs reciben ayuda de PNJs que pelean a su lado, reduce el número de enemigos originales a los que tenían que enfrentarse para compensar la ayuda recibida.

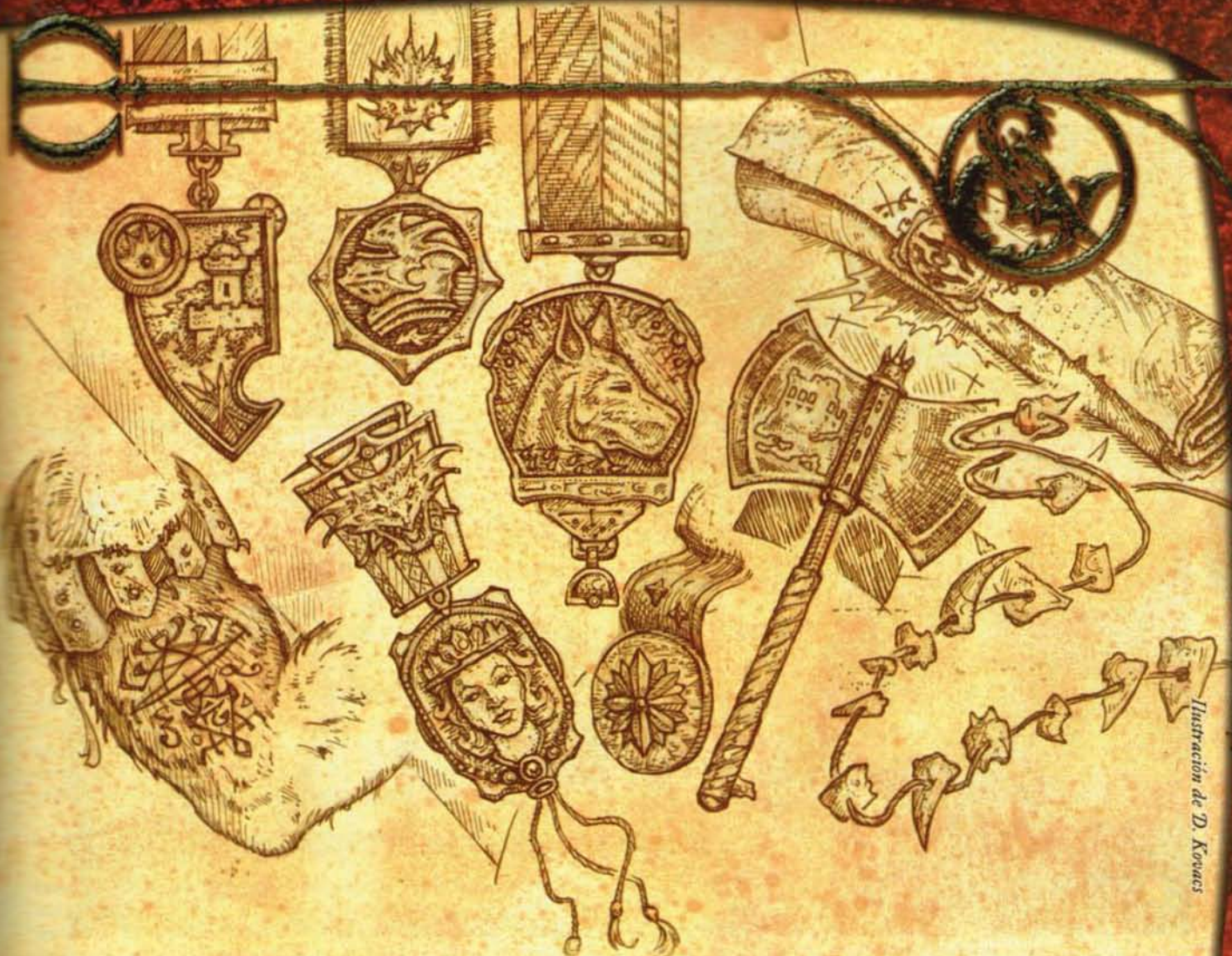


Ilustración de D. Kovacs

Una partida en un campo de batalla conlleva la utilización de nuevas reglas o la adaptación de otras existentes que guarden relación con el género. Mediante estas reglas, los jugadores tienen la capacidad de influir en el resultado de la batalla que les rodea, ya sea reagrupando a las tropas aliadas o consiguiendo objetivos importantes para la causa común. Además, los esfuerzos de los personajes no pasan inadvertidos. A lo largo de una guerra, los PJs tendrán la oportunidad de obtener medallas y ascensos.

En este capítulo se explica cómo funcionan las máquinas de asedio y otros tipos de ataques típicos del campo de batalla, cómo funciona la moral en el campo de batalla, la manera en que las acciones de los PJs influyen el curso general de la batalla (tanto antes como durante la misma), los efectos de los comandantes en la batalla y cómo obtienen reconocimiento los PJs por sus acciones heroicas.

MÁQUINAS DE ASEDIO

Las máquinas de asedio son armas, estructuras o máquinas muy grandes que los ejércitos utilizan para sitiar los castillos, los pueblos fortificados o cualquier otro tipo de fortificaciones. Su función principal consiste en proporcionar una vía de acceso a través de las defensas, o bien defender la fortaleza.

Los tres tipos básicos de armas de asedio son los arietes, las torres de asedio y las catapultas (una categoría en la que se incluye una amplia gama de máquinas que lanzan objetos a gran distancia, desde las balistas a los trabucos). Los dos tipos enumerados en primer

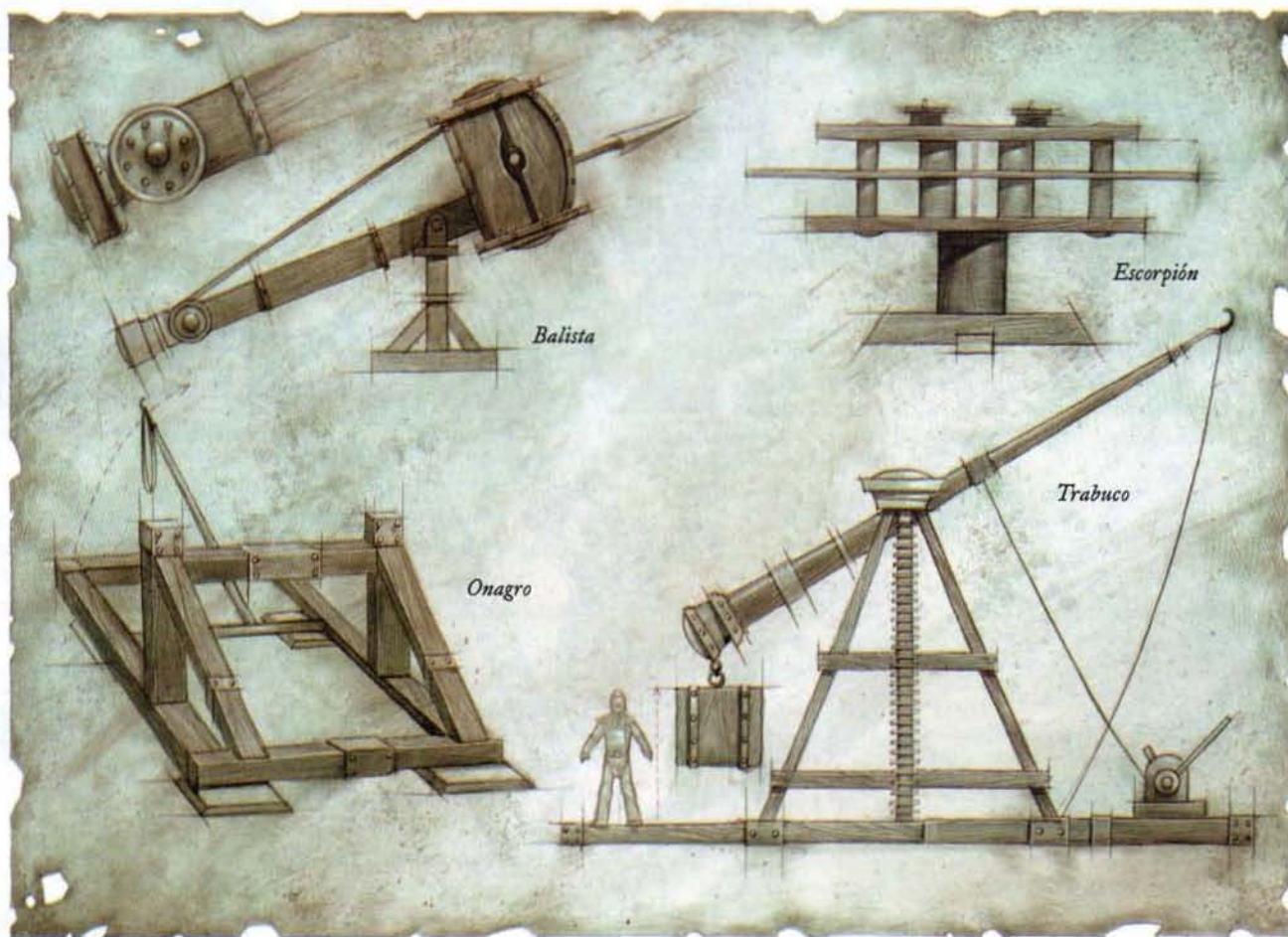
lugar proporcionan acceso al castillo a las tropas invasoras. Las catapultas, en contra de la creencia popular, no se utilizan para abatir los muros de la fortaleza (aunque muchas de ellas son muy efectivas en esta tarea). Las catapultas son máquinas lanzadoras que se utilizan como artillería para arrojar proyectiles por encima de las paredes del castillo con la intención de dañar las estructuras internas o a las tropas que se alojan en él.

En la *Guía del Dungeon Master* se ofrece información muy básica sobre las máquinas de asedio (consulta las páginas 99 y 100). Aunque ese material es suficiente para un encuentro ocasional en el que se incluyan una balista o un ariete, para jugar una campaña en la que vayan a tomar parte gran cantidad de máquinas de guerra necesitas muchos más detalles. Por tanto, la información que te vamos a dar a continuación aumenta y reemplaza a la que aparece en la *Guía del Dungeon Master*.

Hay que tener en cuenta que las estadísticas para todas las máquinas de guerra que aparecen en este capítulo están diseñadas para criaturas Medianas. Ajusta las máquinas de asedio como sea necesario en el caso de criaturas más grandes o más pequeñas. Las criaturas de menor tamaño que las Pequeñas no acostumbran a utilizar armas de asedio.

A diferencia de otras armas de ataque a distancia, las armas de asedio ocasionan todo el daño a su objetivo.

Cómo construir máquinas de asedio: no es habitual que los PJs construyan sus propias máquinas de asedio siempre que formen parte de un ejército. No obstante, durante un largo asedio, cabe la posibilidad de que los defensores tengan



que ponerse manos a la obra. Artesanía (máquinas de asedio) es la habilidad relevante, y construir o reparar una máquina de asedio tiene CD 20. Su construcción se lleva a cabo de acuerdo a las reglas que aparecen en las páginas 67 y 68 del *Manual del jugador*. Cada semana se construirán (resultado de la prueba $\times 20$) pg de la máquina de asedio. Cómo las máquinas de asedio son tan caras, has de medir su progreso en monedas de oro en vez de en monedas de plata.

En el tiempo de construcción de la máquina de guerra se supone que el artesano tiene al menos tres trabajadores no especializados para que le asistan. Si no es así, divide el progreso de la manera

proporcional (por la mitad si tan sólo tiene un ayudante y por cuatro si lo está haciendo en solitario).

Desplegar y mover las máquinas de asedio: desplegar o recoger una balista no lleva más de un minuto, mientras que hacen falta al menos 10 para desplegar o recoger cualquier otra arma de asedio. Para saber lo rápido que mueve un arma de asedio, consulta su peso en la descripción, calcula la fuerza de quien esté tirando de ella y consulta la tabla 9-1: carga transportable (página 162 del *Manual del jugador*). Divide el peso de la máquina de asedio entre cuatro si tiene ruedas (la mayoría las tienen).

CATAPULTAS

Aunque la máquina de asedio que la mayoría de personas imagina cuando escuchan la palabra "catapulta" es un artillugio llamado onagro (consulta la página 66), en este libro utilizaremos el término para hacer referencia a cualquier tipo de máquinas de asedio que utilicen mecanismos de torsión o contrapesos para lanzar grandes objetos a cientos de pies de distancia.

Las catapultas con mecanismos de torsión, como la balista, el onagro y el escorpión, utilizan madejas (es decir, ligaduras hechas con varias cuerdas tejidas con pelo o tendones) para impulsar hacia adelante uno o dos brazos de madera que son los que lanzan los proyectiles por el aire.

Las catapultas de contrapeso, como el trabuco, tienen un fuerte brazo con un gran contrapeso en uno de sus lados. Este contrapeso se iza con un cabestrante o mediante un grupo de soldados y se dispone en su lugar. A continuación, la dotación coloca el proyectil en la honda que hay al otro lado del brazo. Cuando se suelta el contrapeso, la honda sale disparada y lanza por los aires el proyectil con el que estuviese cargada.

Las catapultas pueden lanzar objetos muy grandes a distancias increíblemente lejanas (hasta 1.500'). Los proyectiles más comunes son rocas de entre 40 y 150 lbs., enormes jabalinas e incluso calderos con aceite hirviendo y fuego de alquimista, que pueden prender fuego a las estructuras de madera de las paredes de piedra y dejar el interior del castillo debilitado.

Se sabe que las tropas llegan a cargar las catapultas con todo lo que tengan a su disposición, incluidos escombros, cadenas, armas abandonadas, pedazos de armaduras, monturas muertas, las cabezas de sus enemigos e incluso prisioneros vivos. A menudo, este tipo de bombardeos causará más daños psicológicos que físicos y afectará más a los habitantes del castillo que al propio castillo.

Las catapultas que lanzan rocas también pueden disparar "bolsas de piedras". Estas bolsas consisten en sacos de pequeñas piedras y guijarros que se abren antes del impacto y alcanzan a un buen número de objetivos debido a su área de efecto.

Balista: esta catapulta de torsión se parece a una catapulta gigante que lanza por los aires proyectiles parecidos a arpones.

Para disparar una balista, el jefe de la dotación tiene que efectuar una tirada de ataque con su bonificador de ataque base y las penalizaciones por incremento de la distancia (como se trata de un ataque directo, no se aplica ningún modificador de Inteligencia, a diferencia de las catapultas que efectúan ataques indirectos). A menos que el jefe de la dotación tenga la dote Competencia con

balista (consulta la página 97), tendrá un penalizador -4 a su tirada de ataque. Los demás miembros de la dotación pueden realizar la acción ayudar a otro para proporcionar a su jefe un bonificador +2 a las tiradas de ataque siempre que consigan superar una prueba de Oficio (ingeniero de asedio) con CD 10. A diferencia de la mayoría de catapultas, una balista puede apuntar tanto a una criatura como a un objeto (como una sección de pared) en vez de apuntar a una casilla.

CÓMO DISPARAR UNA CATAPULTA

La mayoría de las catapultas no se rigen por las reglas de combate normales para determinar el éxito de sus ataques, puesto que la mayoría de ellas no se disparan contra una criatura, sino contra una casilla del campo de batalla. Las balistas son la excepción a esta regla, por lo que, en su caso, se utilizan las reglas de combate normales para determinar el éxito de sus ataques.

Para empezar, la dotación de la catapulta tiene que apuntar a una de las casillas del campo de batalla. Para ello se requiere una prueba de Oficio (ingeniero de asedio) con CD 15 por parte del jefe de la dotación (el operario jefe de la catapulta) y una o más asaltos de acciones completas por parte de la dotación de la catapulta. Los diferentes miembros de la dotación pueden efectuar estas acciones completas al mismo tiempo y reducir así el tiempo que se necesita para apuntar con la catapulta. El número de asaltos requeridos varía en función de las diferentes armas. Los miembros de la dotación pueden ayudar a su jefe en su prueba de Oficio efectuando una prueba de Oficio (ingeniero de asedio) con CD 10, tal y como se describe en la sección 'Combinar intentos de habilidades' en las páginas 65 y 66 del *Manual del jugador*, si superan esta prueba, su jefe podrá añadir un bonificador +2 a su propia prueba.

A continuación, hay que cargar la catapulta. Al igual que a la hora de apuntar, cargar una catapulta requiere uno o más asaltos de acciones completas por parte de la dotación de la máquina de asedio. Igualmente, los diferentes miembros de la dotación pueden efectuar estas acciones completas al mismo tiempo para reducir el tiempo que se tarda en recargar una catapulta (por ejemplo, si se necesitan cuatro asaltos de acciones completas para cargar la catapulta, una máquina de asedio con una dotación de cuatro integrantes podrá recargarla en un solo asalto). El jefe de la dotación tiene que superar una prueba de Oficio (ingeniero de asedio) con CD 15 y al menos otro de los miembros de la dotación tiene que superar una prueba de Fuerza con CD 10. Los demás miembros de la dotación pueden ayudar en cualquiera de estas pruebas mediante la acción ayudar a otro, pero deben determinar en cuál de las pruebas quieren ayudar (es decir, que un mismo miembro de la dotación no podrá ayudar en ambas pruebas). Las criaturas Grandes o mayores cargan una máquina de asedio en la mitad de tiempo, mientras que las Pequeñas necesitan el doble. Las criaturas Menudas no pueden cargar una catapulta.

Para acabar, el jefe de la dotación tendrá que efectuar un ataque especial para disparar la catapulta. Tendrá que tirar 1d20 y añadir su bonificador de ataque base, su modificador de Inteligencia, la penalización necesaria en función al incremento de distancia (consulta la tabla 4-1) y cualquier otro modificador que sea necesario (consulta el recordatorio de esta barra lateral). Se considera que las casillas del campo de batalla tienen CA 15 contra los ataques de las catapultas. Este tipo de ataque es una acción estándar en la que el jefe no puede recibir la ayuda del resto de la dotación.

Las catapultas (excepto las balistas) lanzan sus proyectiles describiendo un amplio arco. Una catapulta necesita una holgura vertical igual a la mitad de la distancia que la separa de su objetivo para que pueda ser disparada. Esta es la razón de que las razas subterráneas no acostumbren a utilizar este tipo de armas. Debido a la trayectoria que siguen sus proyectiles, las catapultas pueden impactar en casillas que estén fuera del campo de visión de su dotación; aunque, en ese caso, sufrirán un penalizador -6 a su tirada de ataque.

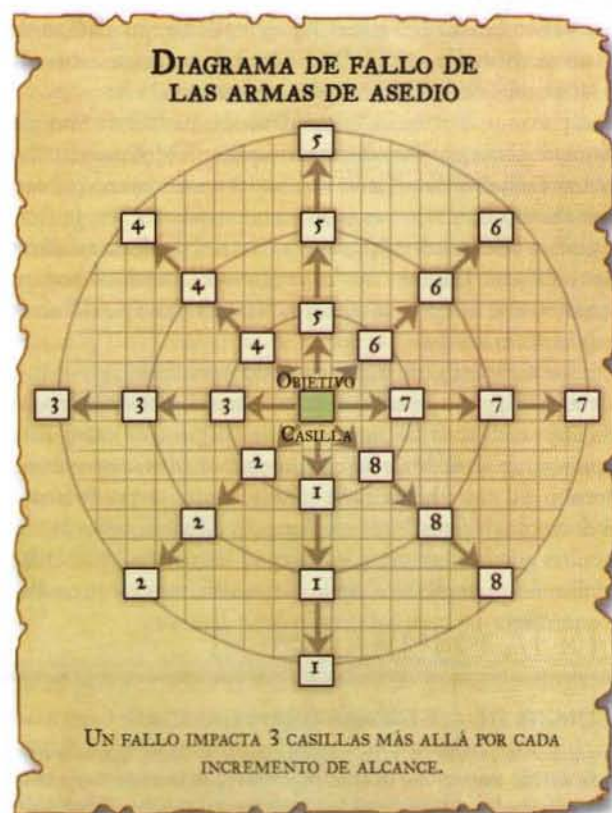
Si el ataque no consigue impactar en un objetivo que se encuentre dentro del campo de visión de la dotación y el siguiente disparo de la catapulta apunta a la misma casilla, el jefe de la dotación obtendrá un bonificador +2 en su tirada de ataque especial. Si los sucesivos disparos a esa misma casilla siguen fallando, este bonificador irá incrementándose en +2 por cada intento de impactar en la misma casilla (hasta un máximo de +10; es decir, cinco intentos fallidos consecutivos).

Si la casilla objetivo está fuera del campo de visión de la dotación pero hay algún observador que les pueda comunicar su situación, el bonificador por apuntar a un mismo objetivo de forma sucesiva será de +1 tras cada intento fallido y de un máximo de +5 (después de cinco fallos consecutivos). Cada una de estas tiradas de ataque también tiene el modificador -6 por el hecho de que la dotación no pueda ver el objetivo.

Si la tirada de ataque tiene éxito, la carga de la catapulta impacta en la casilla elegida. Una roca causa el daño indicado a cualquier objeto o criatura que haya en la casilla. Una bolsa de rocas tan sólo causa la mitad del daño indicado (consulta la tabla 4-1), pero causa daño a todos los objetos o criaturas que se encuentren en la casilla objetivo o en las adyacentes. Las criaturas pueden efectuar una prueba de Reflejos con CD 15 para evitar la roca o para reducir a la mitad el daño de las bolsas de rocas. Algunos tipos de munición tienen sus propias reglas (consulta la sección 'Máquinas de asedio mágicas' en la página 133).

Cuando una catapulta haya conseguido impactar con éxito en la casilla objetivo, los disparos siguientes impactarán automáticamente en la misma casilla sin necesidad de efectuar tirada de ataque alguna hasta que se apunte la catapulta a una casilla diferente.

Cuando el ataque falla: si el ataque no impacta en la casilla objetivo, tira 1d8 y consulta el siguiente diagrama para determinar la desviación del tiro. La munición aterriza a 3 casillas de distancia de la casilla objetivo por cada incremento de alcance del ataque.



Recargar una balista ligera requiere dos acciones de asalto completas (es decir, dos miembros de la dotación podrán recargarla en una sola asalto). Cargar una balista pesada requiere cuatro acciones de asalto completas. Una balista no tiene que apuntar cada vez que es disparada, sus ataques impactan o fallan independientemente de las tiradas de ataque anteriores.

Una balista ligera ocupa una casilla de 5', mientras que una balista pesada ocupa un espacio de 15' cuadrados.

Ariete: se trata de un sencillo artilugio que consiste en un tronco pesado (bien suspendido por cuerdas en el interior de una especie de andamiaje móvil, bien portado por tropas) con cuya punta se golpea repetidamente la puerta de una fortificación o alguna otra barrera con la intención de hacerla pedazos. La punta del tronco suele estar cubierta de hierro forjado con una amplia variedad de formas decorativas como, por ejemplo, cabezas de dragón.

Normalmente, un ariete tiene 30' de longitud. Si se incluye su andamiaje, ocupa un espacio de 10' de anchura y 30' de longitud. Hasta 10 soldados Medianos o Pequeños pueden ocupar el mismo espacio que el ariete y su andamiaje (una fila de cinco soldados a cada lado). Las criaturas más grandes pueden contribuir en este ataque siempre que compartan al menos una de las casillas de su espacio con el ariete.

Como acción de asalto completa, el personaje más cercano a la parte frontal del ariete puede efectuar una tirada de ataque contra la CA de la construcción objetivo, a la que se le aplicará un penalizador -4 por habilidad no entrenada (es imposible estar entrenado en este tipo de artilugios). Además del daño que se describe en la tabla 4-1: máquinas de asedio, hasta nueve de las criaturas que sujeten el ariete pueden sumar su modificador de Fuerza al daño del ariete siempre y cuando dediquen una acción de asalto completo a hacerlo (la criatura que guía el ariete también añade su bonificador de Fuerza). Por ejemplo, diez gnolls (Fuerza 15 y un modificador +2 cada uno) portando un ariete causarían 3d8+20 puntos de daño en caso de impactar con éxito.

Para portar un ariete se necesitan al menos una criatura Enorme o mayor, dos criaturas Grandes, cuatro criaturas Medianas u ocho criaturas Pequeñas (las criaturas Menudas o menores no pueden portar arietes). Si el ariete es transportado a peso en vez de estar suspendido de un andamiaje, se requerirán el doble de criaturas de las indicadas. En este caso, las criaturas Pequeñas no podrán transportar el ariete, porque no hay suficientes como para situarse en espacios adyacentes.

Operar un ariete genera ataques de oportunidad.

Onagro (ligero o pesado): se trata de la catapulta estándar que se describe en la *Guía del Dungeon Master* (páginas 99 y 100). Esta catapulta es un arma de asedio que funciona mediante un sistema de torsión. Su único brazo acaba en una honda que puede lanzar grandes rocas a cientos de pies de distancia. Al igual que las demás catapultas que lanzan rocas, los onagros lanzan sus proyectiles describiendo un amplio arco, por lo que pueden impactar en casillas que estén fuera del campo de visión de su dotación.

MÁQUINAS DE ASEDIO DE GRAN CALIDAD

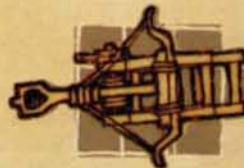
Una máquina de asedio de gran calidad cuesta el doble que una máquina de asedio normal del mismo tipo (consulta la tabla 4-1). Una máquina de asedio de gran calidad proporciona un bonificador de mejora no mágico +1 a las tiradas de ataque efectuadas con ella. Este

ONAGROS



ONAGRO LIGERO

DOTACIÓN: 2
ALCANCE 150'
(MÁX. 750')



ONAGRO PESADO

DOTACIÓN: 4
ALCANCE 200'
(MÁX. 1.000')

APUNTAR:
2 (LIGERO) o 4 (PESADO)
ACCIONES DE ASALTO COMPLETO
PRUEBA DE OFICIO (INGENIERO
DE ASEDIO) CD 15

RECARGAR:
2 ACCIONES ASALTO COM. (LIG.)
4 ACCIONES ASALTO COM. (PES.)
PRUEBA DE OFICIO (INGENIERO
DE ASEDIO) CD 15
PRUEBA DE FUERZA CD 10

ATAQUES:
1D20+ ATAQUE BASE +
MODIFICADOR DE INTELIGENCIA
— INCREMENTO DEL ALCANCE
CONTRA CA 15

IMPACTO:
TODO LO QUE HAYA EN LA
CASILLA SUPRE 4d6 (LIGERO) o
6d6 (PESADO) PUNTOS DE DAÑO
(SALVACIÓN DE REFLEJOS CD 15
REDUCE A LA MITAD)

FALLO:
CONSULTA EL DIAGRAMA
DE FALLO DE LAS MÁQUINAS
DE ASEDIO

Cargar un onagro ligero requiere dos acciones de asalto completas (es decir, un solo asalto si lo recargan los dos miembros de la dotación y dos asaltos si lo recarga tan sólo uno de ellos). Cargar un onagro pesado requiere cuatro acciones de asalto completo. Un onagro ligero ocupa un espacio de 10' cuadrados, mientras que uno pesado ocupa un espacio de 15' cuadrados.

Escorpión: esta compleja catapulta con sistema de torsión utiliza un intrincado sistema de poleas a ambos lados de su base de forma que tiene tanta potencia como un onagro pesado pero tan sólo ocupa el espacio de un onagro ligero.

Recargar o apuntar un escorpión requiere de dos acciones de asalto completo. Si la dotación falla alguna de las pruebas para recargar o apuntar el escorpión por 5 o más puntos, el sistema de poleas se rompe y la máquina de asedio queda inoperante. Para reparar el sistema de poleas se requieren 10 asaltos y superar una prueba de Artesanía (máquinas de asedio) con CD 20.

Un escorpión ocupa un espacio de 10' cuadrados.

Torre de asedio: una torre de asedio es una gran torre de madera con ruedas que sirve a las tropas para escalar a cubierto por las murallas de la fortificación enemiga. Las paredes de una torre de asedio suelen tener una anchura de 2".

Una torre de asedio típica tendrá tres pisos, una altura de 30' y ocupará un espacio de 15' cuadrados. En cada uno de sus pisos puede haber hasta nueve criaturas Medianas.

bonificador también se añade a cualquier prueba de habilidad necesaria para manejar la máquina de asedio (pero no a las pruebas de Fuerza para recargarlas).

Cada pieza individual de munición para una máquina de asedio de gran calidad cuesta 300 po (independientemente de su valor original).

TABLA 4-1: MÁQUINAS DE ASEDIO

Máquinas de asedio	Coste	Daño	Crit.	Incr. de alcance	Alcance mínimo	Alcance máximo	Dotación	Dureza	PG	Peso	Tamaño
Balista ligera	500 po	—	—	100'	—	1.000'	2	5	25	400 lb.	Medio
Virote	1 po	3d8	19-20/x2	—	—	—	—	—	—	6 lb.	—
Balista pesada	1.000 po	—	—	120'	—	1.200'	4	5	675	2.000 lb.	Enorme
Virote	1 po	5d8	19-20/x2	—	—	—	—	—	—	6 lb.	—
Ariete	1.000 po	3d8	x2	—	—	—	4-10	5	600	3.000 lb.	Enorme
Onagro pesado	800 po	—	—	200'	100'	1.000'	4	5	1.350	3.000 lb.	Enorme
Bolsa de piedras	5 pp	3d6	x2	—	—	—	—	—	—	50 lb.	—
Roca	2 po	6d6	x2	—	—	—	—	—	—	75 lb.	—
Onagro ligero	550 po	—	—	150'	75'	750'	2	5	400	2.000 lb.	Grande
Bolsa de piedras	3 pp	2d6	x2	—	—	—	—	—	—	30 lb.	—
Roca	1 po	4d6	x2	—	—	—	—	—	—	40 lb.	—
Escorpión	1.250 po	—	—	200'	100'	1.000'	2	5	400	2.000 lb.	Grande
Bolsa de piedras	5 pp	3d6	x2	—	—	—	—	—	—	50 lb.	—
Roca	2 po	6d6	x2	—	—	—	—	—	—	75 lb.	—
Torre de asedio	3.000 po	—	—	—	—	—	9	5	1.800'	5 t.	Gargantuesco
Trabuco pesado	3.000 po	—	—	300'	150'	1.500'	8	5	7.500	10 t. ²	Colosal
Bolsa de piedras	1 po	7d6	x2	—	—	—	—	—	—	100 lb.	—
Roca	4 po	14d6	x2	—	—	—	—	—	—	150 lb.	—
Trabuco ligero	1.500 po	—	—	250'	125'	1.250'	6	5	3.200	4 t. ²	Gargantuesco
Bolsa de piedras	7 pp	5d6	x2	—	—	—	—	—	—	75 lb.	—
Roca	3 po	10d6	x2	—	—	—	—	—	—	100 lb.	—

1 Una torre de asedio que sufra un daño superior a la mitad de sus pg queda inoperante.

2 Incluye el contrapeso (aproximadamente un 75% del peso total).

Una torre de asedio puede ser empujada a una velocidad de 10' por nueve criaturas que vayan en el nivel inferior (las torres de asedio no pueden correr). Las criaturas del nivel inferior tienen cobertura total. Las criaturas que estén en niveles superiores tienen una cobertura mejorada y pueden disparar sus arcos desde las aspilleras.

Trabuco: estas máquinas de asedio utilizan un pesado contrapeso para disparar proyectiles a una distancia extraordinaria. El trabuco pesado tiene un brazo de 30' que gira sobre un fulcro con un par de contrapesos gemelos en un lado y una honda para colocar la munición en el otro. Los contrapesos se elevan con unos cabestrantes que se afianzan después mediante un seguro. El trabuco ligero, por el contrario, utiliza un contrapeso con forma de bulbo incorporado al propio brazo. Esto hace que el trabuco ligero sea mucho más fácil de utilizar que el pesado, aunque su alcance se vea limitado y sea más inestable en caso de que no esté cargado o encabestrado de forma adecuada.

Las bolsas de piedras disparadas por un trabuco pesado causan daño a todas las criaturas en un radio de 2 casillas de la casilla objetivo.

Cargar un trabuco ligero requiere tres acciones de asalto completas. Cargar un trabuco pesado requiere seis acciones de asalto completas. Volver a apuntar con un trabuco requiere cuatro veces las acciones de asalto completas que sean necesarias para cargarlo. Estas máquinas de asedio no pueden apuntar cuando están cargadas. Si la prueba para cargar el trabuco ligero falla por 5 o más puntos, el brazo se desvía y causa 4d6 puntos de daño a los miembros de la dotación (y a todas las criaturas que estén adyacentes a ellos). Para enderezar el trabuco estropeado, su tripulación tendrá que invertir una hora.

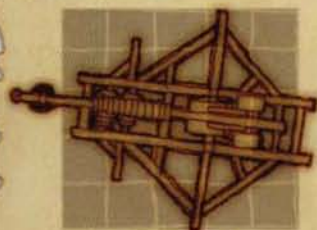
Un trabuco ligero ocupa un espacio de 20' cuadrados, mientras que uno pesado ocupa un espacio de 25' cuadrados.

TRABUCOS



TRABUCO LIGERO

DOTACIÓN: 6
ALCANCE 250' (MÁX. 1.250')



TRABUCO PESADO

DOTACIÓN: 8
ALCANCE 300' (MÁX. 1.500')

APUNTAR:
12 (LIGERO) O 24 (PESADO)
ACCIONES DE ASALTO COMPLETO
PRUEBA DE OFICIO (INGENIERO DE ASEDIO) CD 15

RECARGAR:
3 ACCIONES ASALTO COME. (LIG.)
6 ACCIONES ASALTO COME. (PES.)
PRUEBA DE OFICIO (INGENIERO DE ASEDIO) CD 15
SI SE FALLA POR 5+ SE ESTROPEA
PRUEBA DE FUERZA CD 10

ATAQUES:
1D20+ ATAQUE BASE +
MODIFICADOR DE INTELIGENCIA
- INCREMENTO DEL ALCANCE
CONTRA CA 15

IMPACTO:
TODO LO QUE HAYA EN LA
CASILLA SUFRE 10d6 (LIGERO) O
14d6 (PESADO) PUNTOS DE DAÑO
(SALVACIÓN DE REFLEJOS CD 15
REDUCE A LA MITAD)

FALLO:
CONSULTA EL DIAGRAMA
DE FALLO DE LAS MÁQUINAS
DE ASEDIO

BOMBARDEO AÉREO

Muchas armas de asedio lanzan por el aire grandes objetos (como enormes rocas) para aplastar a sus enemigos. Sin embargo, los ejércitos que disponen de tropas aéreas pueden hacer que éstas transporten objetos pesados por el aire y los dejen caer de forma más directa sobre el enemigo. Estos bombardeos siguen las reglas que se explican en la sección 'Objetos que caen' en la página 302 de la Guía del Dungeon Master. Los bombarderos aéreos pueden ser



*Las águilas gigantes que
llevan rocas...*

desde águilas gigantes entrenadas con este propósito, a tropas bajo los efectos de algún conjuro de *volar*, o criaturas volando con un montón de rocas sobre una *alfombra voladora*. También se puede arrojar un objeto mediante el conjuro *telecinesis* o magia similar. También las criaturas que se encuentren en lo alto de una muralla o un acantilado pueden arrojar objetos.

Una criatura con velocidad de vuelo puede moverse a toda velocidad mientras transporta un objeto que no exceda su carga transportable (en caso de transportar una carga media o pesada, su velocidad se reducirá en un tercio). Los objetos más pesados ocasionan más daño que, además, aumenta con la altura desde la que cae. Sin embargo, los bombardeos desde alturas mayores también son menos precisos. El incremento de alcance de un objeto que se deja caer es de 50'. Los objetos arrojados desde alturas superiores a 250' se consideran impactos indirectos (consulta más adelante).

Tiradas de ataque: la criatura que arroja el objeto ha de efectuar una tirada de ataque a distancia contra CA 5 para impactar en la casilla objetivo. A esta tirada se le aplican todos los penalizadores por incremento del alcance y un penalizador -4 por estar utilizando un arma improvisada. Además, la maniobrabilidad de la criatura puede añadir más penalizadores: -2 en caso de tener maniobrabilidad regular, -4 en caso de que sea mala y -6 si es torpe. Un ataque fallido, no obstante, impactará en alguna casilla cercana (consulta la sección 'Lanzar armas deflagradoras' en la página 158 del *Manual del jugador*).

Daño: el daño causado por un objeto que ha sido arrojado se basa en el peso del objeto y la distancia que recorre (consulta la página 302 de la *Guía del Dungeon Master*). Las criaturas pueden evitar el daño de estos objetos superando una salvación de Reflejos con CD 15.

Picado: las criaturas que efectúen picados tendrán un mayor control de la trayectoria que describirá la carga que van a arrojar y, por tanto, obtienen un bonificador +2 a su tirada de ataque. Los penalizadores por incremento del alcance se calculan desde el punto en el que se ha soltado el objeto pero, a la hora de determinar el daño, se añade la distancia de caída en picado efectuada a

la distancia de caída del objeto. Efectuar un picado se considera una carga, por lo que la criatura que lo esté realizando tendrá un penalizador -2 a su CA. Las criaturas voladoras con una maniobrabilidad pobre o torpe han de tener presente que deben reservarse la suficiente maniobrabilidad como para no estrellarse (consulta la página 20 de la *Guía del Dungeon Master*).

ANDANADA DE FLECHAS

En la mayoría de las situaciones de una batalla, los arqueros no eligen un objetivo, sino que se juntan en grandes grupos de arqueros y concentran sus disparos en una zona ocupada por tropas enemigas (con la esperanza de que alguna de sus flechas encuentre un blanco). A pesar de su nombre y concepción, esta es una táctica que pueden llevar a cabo todas las criaturas armadas con armas de proyectiles, como ballestas u hondas. Las reglas que te ofrecemos a continuación se describían de forma más escueta en *El combatiente completo*; la siguiente información actualiza y aumenta la ya ofrecida.

Si al menos hay 10 arqueros en un grupo (cada uno de ellos adyacente al menos a uno de los otros), pueden lanzar una andanada de flechas como acción de asalto completo. En vez de apuntar a un objetivo en concreto, los arqueros concentran sus flechas en una zona. Cada arquero dispara una sola flecha, independientemente de cuántas pueda disparar.

El comandante de los arqueros (normalmente un oficial o soldado veterano, que no tiene por qué ser uno de los arqueros) efectúa una tirada de ataque especial contra CA 15 utilizando únicamente su bonificador de ataque base, su modificador de Inteligencia y cualquier penalizador por incremento del alcance. Si el ataque impacta, las flechas habrán caído en la zona elegida (que tiene la misma forma y tamaño que la que ocupan los arqueros). Por ejemplo, si dos filas de cinco arqueros impactan con su andanada de flechas, las flechas impactarán en un área de 2 casillas por 5.

Una andanada de flechas que no alcance a su objetivo, aterrizará en algún otro lado. Consulta el diagrama que aparece en la página 158 del *Manual del jugador* para determinar cómo se ha desviado el



...hacen la vida más difícil a las tropas.

ataque. Como la zona objetivo es mayor de una casilla, el comandante de los arqueros tendrá que designar una casilla del centro o cerca del centro de su unidad de arqueros para que se corresponda con la casilla objetivo del diagrama. Es perfectamente posible que la andanada de flechas haya fallado y que, aún así, parte de ella impacte en la zona objetivo (puesto que ambas zonas pueden solaparse).

Toda criatura que se encuentre en una casilla en la que cae una de las flechas de la andanada sufre los daños de ésta a menos que supere una salvación de Reflejos con CD 15. Tal y como se indica en la tabla 4-2, a la CD de esta tirada se le pueden aplicar modificadores. Las flechas causan el daño normal (incluidos los bonificadores de Fuerza, en caso de haberlos).

TABLA 4-2: MODIFICADORES A LA CD DEL TS CONTRA ANDANADAS DE FLECHAS

Situación	Modificador
Bonificador de mejora de la flecha	+ bonificador*
Incremento del alcance tras el primero entre el objetivo y el arquero más alejado	-2
Al menos la mitad de los arqueros no tienen la casilla objetivo dentro de su línea de visión	-2

* Aplica el bonificador menor del conjunto de flechas.

Por ejemplo, 10 guerreros de 1.^{er} nivel armados con arcos largos disparan una andanada de flechas de gran calidad contra un objetivo que se encuentra a 150' del arquero más alejado. Si asumimos que el comandante de los arqueros supera su tirada de ataque contra la casilla objetivo, cada criatura que esté en la zona objetivo sufrirá 1d8 puntos de daño, aunque podrá efectuar una salvación de reflejos con CD 14 para evitar el flechazo (CD base 15, -2 porque la casilla se encuentra a tres incrementos de distancia del arquero más alejado, +1 por el Bonificador de mejora de las flechas de gran calidad).

DISPAROS INDIRECTOS Y DISPAROS DIRECTOS

Las andanadas de flechas se disparan describiendo un amplio arco en vez de ser dirigidas directamente contra el enemigo. Este tipo de ataque requiere una holgura vertical mayor de la habitual, lo que hace imposible que puedan utilizarse en la mayoría de los dungeons. La parte más alta del arco alcanza 10' por cada incremento de alcance (o fracción) del disparo. Una andanada de flechas disparada con arcos largos a un objetivo que se encuentra a 450' alcanzará una altura de 50' (puesto que 450' equivalen a más de cuatro incrementos de alcance para un arco largo).

Debido a este arco, una andanada de flechas puede ignorar la cobertura (incluso la total) entre los arqueros y su objetivo, siempre y cuando este arco sea lo suficientemente amplio como para superar la cobertura. Por ejemplo, una pared de 20' de altura que se interponga a mitad de camino entre los arqueros que lanzan la andanada y la casilla objetivo que se encuentra a 300' no ofrece protección alguna contra la andanada. Una andanada de flechas no puede ignorar una cobertura total que se encuentre a 10' o menos del arquero más cercano o de la casilla objetivo; una cobertura así impide las andanadas de flechas.

Existe la posibilidad de disparar una andanada de flechas como si se tratase de un disparo directo (en vez de uno indirecto). Este tipo de ataques no pueden tener como objetivo zonas que queden por detrás de la línea frontal del enemigo y no pueden ignorar la cobertura entre los arqueros y la zona objetivo.

Los arqueros que disparan una andanada de flechas directa pueden elegir una casilla como objetivo sólo si cada uno de los arqueros que dispara puede trazar una línea recta entre él y su objetivo sin que ésta quede bloqueada por algún tipo de cobertura.

ANDANADA CONCENTRADA

Los arqueros que disparan una andanada de flechas pueden centrar su atención en zonas más pequeñas de las habituales. Este tipo de ataque se denomina andanada concentrada y puede causar gran cantidad de daño.

Para lanzar una andanada de flechas concentrada, un grupo de al menos 10 arqueros contiguos tienen que centrar sus disparos sobre una casilla de 5' cuadrados. Cada arquero efectúa un ataque completo y dispara tantas flechas como quiera (y pueda).

El líder de la andanada efectúa una tirada de ataque especial (como se ha indicado más arriba) contra CA 20 (no existe la posibilidad de conseguir un impacto crítico con este tipo de ataque). Tener éxito representa que la andanada ha impactado en la casilla objetivo; el fallo, que ha impactado en algún otro punto (consulta la página 158 del *Manual del jugador*). Todas las criaturas que se encuentren en la casilla objetivo sufren daños como si hubieran sido impactadas por una quinta parte de las flechas disparadas (1d6 puntos de daño por cada cinco flechas disparadas con arcos cortos o 1d8 puntos de daño por cada cinco flechas disparadas con arcos largos). En el caso de que no todas las flechas causen el mismo daño (porque no todas se disparan con el mismo tipo de arco o debido a los modificadores al daño que se aplican en el caso de alguno de los arqueros), utiliza el daño producido por la mayoría de las flechas como valor de daño por defecto.

Un objetivo que supere una salvación de Reflejos con CD 15 sufrirá solamente la mitad del daño. En la tabla 4-2 puedes encontrar los modificadores que afectan a la CD de esta salvación.

Por ejemplo, 10 guerreros humanos de 1.^{er} nivel con la dote Disparo rápido disparan cada uno de ellos dos flechas de gran calidad con un arco largo a una casilla objetivo para con la que tienen línea de visión y que se encuentra a 150' del guerrero más alejado. Si el ataque tiene éxito, cada una de las criaturas que haya en la casilla objetivo sufrirá 4d8+4 puntos de daño (la quinta parte de 20 flechas son cuatro), con la posibilidad de efectuar una salvación de Reflejos con CD 14 para reducir el daño a la mitad (CD base 15, -2 porque la casilla se encuentra a más de dos incrementos del arquero más alejado, +1 por el Bonificador de mejora de las flechas de gran calidad).

El tipo de daño causado por la andanada es el acorde a los proyectiles que se estén disparando (en el caso de las flechas, perforante). Si todas las flechas tienen el mismo bonif. de mejora, propiedades mágicas u otras habilidades especiales que se apliquen a las tiradas de daño, súmaselo al daño efectuado por cada una de las flechas. Por ejemplo, si todas las flechas de la andanada descrita anteriormente fueran flechas flamígeras +1 disparadas por un arco largo compuesto (bonif. +1 a la Fuerza), el daño que producirían sería de 4d8+8 perforante + 4d6 de fuego (reducido a la mitad en caso de superar la salvación de Reflejos).

Las propiedades especiales que no afectan directamente a las tiradas de ataque o al daño de las flechas no tienen efecto en la andanada. Por ejemplo, una andanada de 10 flechas buscadoras +1 añadirían +1 a la CD de la salvación de Reflejos y +1 a la tirada de daño (como las flechas +1 normales), pero la propiedad buscadora no tendría efecto.

No es útil que más de 10 arqueros se centren en la misma casilla en un mismo ataque. Normalmente, los grupos de arqueros más grandes dividen sus esfuerzos para abatir a la mayor cantidad de objetivos posibles (en grupos de cuatro o más arqueros por casilla objetivo) o dividen sus ataques para centrarse en una misma casilla en diferentes pruebas de iniciativa. Por ejemplo, un grupo de 50 arqueros puede disparar a la misma casilla objetivo mediante andanadas concentradas en cinco pruebas de iniciativa diferentes o disparar andanadas concentradas a cinco casillas objetivo.



RECHAZAR UNA ANDANADA

Un personaje que tenga la dote Desviar flechas (consulta la página 95 del *Manual del jugador*) o Bloqueo de flechas (consulta la página 96) puede ignorar parte o incluso todo el daño producido por una andanada de flechas.

Cualquier personaje capaz de desviar una o más flechas por asalto no sufrirá daño alguno de una andanada de flechas normal.

En el caso de una andanada concentrada, este tipo de personajes sufre menos daño del habitual. Para determinar el daño que le causa una andanada concentrada, reduce el número de flechas de la andanada en tantas como el doble del número de flechas que pueda desviar el personaje en cada asalto. Por tanto, un guerrero con la dote Desviar flechas que sea el objetivo de una andanada concentrada compuesta por ocho flechas sufrirá daño como si ésta solamente estuviera compuesta por seis. Un personaje de niveles épicos con la dote Desvío infinito de flechas (consulta el *Manual de niveles épicos*) no sufrirá daño de una andanada de flechas concentrada.

VENTAJAS ESTRATÉGICAS

Los ejércitos obtienen capacidad estratégica de muchas fuentes diferentes, entre las que se incluyen el liderazgo, la adivinación, la exploración y muchas otras formas de información sobre el enemigo. Por tanto, los consejeros del general se convierten en una pieza clave del plan de batalla gracias a la ventaja estratégica que puede suponer su ayuda. Algunos elementos de terreno también pueden proporcionar ventajas estratégicas, aunque puntuales, tanto para los que atacan como para los que defienden.

En términos de juego, la ventaja estratégica proporciona lo que su propio nombre indica: ventaja para alguno de los bandos que toman parte en la batalla. Esta ventaja se representa mediante la recompensa con puntos de victoria (consulta la página 78) antes del comienzo de la batalla. La mayoría de las ventajas estratégicas se obtienen mediante planes llevados a cabo antes de la batalla, aunque también pueden obtenerse aunque el ejército se lance a la batalla sin plan alguno (como cuando se embosca a un ejército enemigo). En la descripción de cada una de las ventajas estratégicas se indica cuándo se puede obtener cada ventaja.

Las ventajas de los planes estratégicos solamente se aplican en batallas a gran escala. Normalmente, las escaramuzas son demasiado pequeñas para verse afectadas por los factores estratégicos que se describen a continuación.

PLANTEAMIENTOS ESTRATÉGICOS

El arte de concebir planes estratégicos no es de la incumbencia de los PJs a menos que estén cumpliendo el papel de un importante líder militar o sus ayudas de cámara y sean ellos quienes desarrollen los planes. A veces, los planes estratégicos con éxito desembocan directamente en otras aventuras. Por ejemplo, si los PJs utilizan escudriñamiento sobre el general enemigo y descubren que va a viajar al Abismo para sellar un pacto con demonios, podrían seguirle e intentar evitarlo.



Disparan sus flechas al aire...

Sin embargo, la mayoría de las veces, los planteamientos estratégicos proporcionarán innumerables beneficios mundanos al ejército como, por ejemplo, saber que no se puede trazar una buena línea de visión hasta el valle o que el Regimiento del tigre blanco del enemigo está demasiado cansado como para combatir adecuadamente.

Aunque las ventajas estratégicas pueden representar factores específicos, abstraeremos el concepto para facilitar la fluidez de las sesiones. Recompensa a los PJs con 10 puntos de victoria en la próxima batalla por cada ventaja estratégica que posean. Los puntos de victoria (que se describen más adelante en este mismo capítulo) representan la manera en la que las acciones de los personajes influyen en el resultado de la batalla. Como los puntos de victoria solamente miden la influencia de los PJs, no tendrás que efectuar cambios en el número de puntos de victoria que ofrezcas como recompensa cuando sean los PNJs quienes desempeñen estas funciones.

Además, de las opciones que te damos en esta sección, sin duda surgirán otras ventajas estratégicas en tu campaña en el campo de batalla. Utiliza las guías que te ofrecemos a continuación para determinar si alguna acción en concreto o habilidad de algún tipo podría suponer una ventaja estratégica.

CONOCIMIENTO DE BARDO

Muchos bardos conocen canciones e historias sobre batallas legendarias. Algunos de ellos, además, entienden las historias que se ocultan entre las palabras y saben que en ellas se esconden retazos de información relevante para saber cómo fueron ganadas esas batallas. Un bardo que reflexione sobre el significado de estas palabras podrá encontrar claves que lleven a su ejército a la victoria.

Una prueba de conocimiento de bardo (o una de conocimiento como, por ejemplo, la que se efectúa con la clase de prestigio maestro del saber) con un resultado de 25 o mayor mientras se diseñan los planes de batalla, garantizará a la fuerza del bardo una ventaja estratégica.

Si la batalla ya ha empezado, el bardo tendrá que superar una prueba de conocimiento de bardo con un resultado de 30 o mayor para obtener dicha ventaja estratégica.

CONJUROS DE ADIVINACIÓN

Los conjuros de adivinación más poderosos pueden suponer la clave de la victoria; sobre todo, aquellos mediante los que es posible ponerse en contacto con seres extraplanarios. Un lanzador de conjuros que consiga lanzar con éxito alguno de los conjuros *comuni3n*, *comuni3n con la naturaleza* o *contactar con otro plano* y hacer alguna pregunta sobre la batalla que est1 a punto de empezar, podr1a obtener cierta ventaja estrat1gica sobre el enemigo. Esta ventaja estrat1gica solamente reporta puntos de victoria una vez, independientemente de cu1ntas veces se lancen estos conjuros o de cu1ntos personajes los lancen.

Si se lanzan con 1xito *conocimiento de leyendas* o *visi3n* tambi3n se puede obtener una ventaja estrat1gica sobre la geograf1a o historia del lugar (siempre y cuando la pr3xima batalla tenga alguna relaci3n con una batalla legendaria).

Estas adivinaciones suelen llevarse a cabo durante la víspera de la batalla, aunque el conjuro *visi3n* puede lanzarse incluso durante la batalla.

HABILIDAD DE CONOCIMIENTO

Un PJ que proporcione a su bando informaci3n relevante sobre la pr3xima batalla (al superar una prueba de conocimiento con CD 20) obtendr1 una ventaja estrat1gica. Esta ventaja puede representar informaci3n sobre alg1n paso estrecho en el terreno

circundante, sobre otras batallas que hayan acontecido en el mismo lugar o sobre los comandantes enemigos.

Cada categor1a de conocimiento se aplica a diferentes situaciones y proporciona diferentes tipos de informaci3n.

A continuaci3n se describen algunos ejemplos de situaciones en los que una prueba de conocimiento con 1xito puede proporcionar ventajas estrat1gicas. Si en tu aventura en el campo de batalla se producen una o m1s de las situaciones descritas a continuaci3n, sabr1s qu1 tipo de pruebas de conocimiento proporcionar1n alg1n tipo de ventaja estrat1gica. De lo contrario, utilízalas como gu1a para adecuar las pruebas de conocimiento a otras situaciones. Por ejemplo, podr1as decidir que Saber (los Planos) tambi3n es 1til si la fuerza enemiga del plano Material incluye entre sus tropas criaturas de otros planos.

- **Arcano:** el ej1rcito enemigo est1 dirigido por un poderoso lanzador de conjuros o por alguien que conf1a demasiado en la magia.
- **Arquitectura e ingenier1a:** en la batalla va a haber que atacar, defender o asediar una fortificaci3n u otra estructura de gran tama1o.
- **Dungeons:** el campo de batalla se encuentra bajo tierra o en alg1n ambiente parecido al de un dungeon.
- **Geograf1a:** en el campo de batalla hay elementos de terreno relevantes (como colinas o pantanos).
- **Historia:** en este campo de batalla han acontecido grandes batallas.
- **Local:** la fuerza rival es nativa de la zona.
- **Los Planos:** la batalla tiene lugar en un plano distinto al Material.
- **Naturaleza:** el clima durante la batalla no es habitual o es especialmente duro.
- **Nobleza y realeza:** el ej1rcito rival est1 dirigido por un miembro de la nobleza o de la familia real.
- **Religi3n:** el ej1rcito enemigo est1 dirigido por un sumo sacerdote, un te3crata o un individuo muy religioso.

LIDERAZGO

El l1der de un ej1rcito proporciona un gran poder a su ej1rcito. Podr1a tratarse de un poderoso y renombrado general capaz de llevar a sus tropas hasta el infierno, o un caudillo orco que sigue siendo el l1der por la 1nica raz3n de que todav1a nadie ha podido acabar con 1l. De una u otra manera, un verdadero l1der es aquel que lleva a sus tropas a la victoria en multitud de ocasiones. La ventaja estrat1gica debida al liderazgo solamente deber1a ser otorgada si el ej1rcito est1 dirigido por un personaje jugador y si tiene un valor de Liderazgo m1nimo de 10.

El valor de Liderazgo de un personaje es igual a su nivel o DG + su bonificador de Carisma, +1 por cada dote de l1der que tenga (consulta la p1gina 96). Un personaje puede sustituir su 1ndice de comandante (consulta la p1gina 75) por su modificador de Carisma a la hora de determinar el valor de su Liderazgo.

Esta ventaja se determina cuando comienza la batalla. Si el PJ se hace cargo del mando en medio de la batalla, el liderazgo no proporciona una recompensa autom1tica de puntos de victoria.

EXPLORACI3N

Los esp1as, los lanzadores de conjuros o los exploradores pueden proporcionar informaci3n de primera mano sobre el ej1rcito enemigo, algo que puede ser de gran importancia a la hora de planear la batalla. En las zonas pobladas, los refugiados y dem1s habitantes pueden proporcionar informaci3n sobre la naturaleza del ej1rcito enemigo.

Los exploradores y espías que hayan visto el grueso del ejército enemigo (incluidas máquinas de asedio o tropas de élite) y no hayan sido capturados, pueden proporcionar una gran ventaja estratégica a su fuerza. Los lanzadores de conjuros pueden lanzar *escudriñamiento* sobre un comandante enemigo o sobre alguno de sus consejeros, o conjuros como *ojos fisgones* (si están a la distancia suficiente) u *ojo arcano* para obtener información visual.

Un personaje puede efectuar una prueba para Reunir información con CD 20 en una zona poblada para recoger datos del ejército enemigo; algo que proporcionará la misma ventaja estratégica. En el caso de las labores de exploración, han de realizarse antes de la batalla para que supongan una ventaja estratégica, pues la información se utilizará al confeccionar los planes de batalla.

TERRENO Y FORTIFICACIONES

Atacar o defender algunos lugares del campo de batalla es más sencillo, lo que facilita el trabajo del general. Si los PJs tienen control personal de alguna estructura clave (como, por ejemplo, su propia fortificación), obtendrán 10 puntos de victoria puesto que conocen todo lo relevante de este lugar. Consulta la sección 'Terreno' en la página 28.

LA PRUEBA DE MORAL

El campo de batalla es un lugar aterrador por el que vagan la muerte y la destrucción. Debido a lo peligrosa que es una batalla, muchas criaturas abandonarán la causa de su ejército para acogerse a una mucho más importante: su propia supervivencia.

Las criaturas que empiecen a sucumbir al miedo empiezan a caminar por la cuerda floja. Primero empezarán a estremecerse (consulta la página 73) y, finalmente, tendrán tanto miedo que empezarán a correr. En casos extremos, las criaturas estarán tan aterrorizadas que podrán suponer un peligro para sí mismas y para sus camaradas. Solamente un líder carismático podrá conseguir que estas criaturas vuelvan a la batalla.

La moral es una defensa contra el miedo. Esta situación se representa mediante la prueba de moral, que es un término para describir una salvación de Voluntad con CD 20 contra un efecto de miedo. A esta salvación se le aplican todos los modificadores que se le aplicarían habitualmente (incluso contra los efectos basados en el miedo). Tal y como se describe a continuación, los bonificadores y penalizadores adicionales que se aplican a las pruebas de moral están basados en las condiciones de la batalla.

CUÁNDO REALIZAR UNA PRUEBA DE MORAL

La moral siempre ha sido un factor importante tanto en la vida real como en los universos de fantasía, por lo que también lo será en las aventuras en el campo de batalla que tengan lugar durante tu campaña. Los efectos de la moral (desde el reagrupamiento de las tropas por parte de valerosos caballeros a campesinos soltando sus lanzas antes de echar a correr) son fundamentales en el género bélico.

Las pruebas de moral no son necesarias cuando la acción se centra en unos PJs que se enfrentan a pequeños grupos de enemigos (lo que sucederá en la mayoría de las ocasiones). No obstante, si estás describiendo la acción que tiene lugar en otra parte del campo de batalla o si PJs de niveles altos se están enfrentando a un gran grupo de enemigos de bajo nivel, las pruebas de moral te servirán para simular la facilidad con la que cambia la suerte en un campo de batalla.

Como los PJs son los protagonistas y el centro de atención de la aventura, no será habitual que tengan que efectuar pruebas de moral. La decisión de retirarse y combatir otro día estará en sus propias manos y no debería estar sujeta a una tirada de dados (a menos que todos ellos hayan decidido utilizar esta regla (consulta la barra inferior de la página 75). Los PNJs aliados, sin embargo, tendrán que efectuar pruebas de moral exactamente igual que los enemigos.

La moral en un dungeon

Si lo deseas, también puedes aplicar estas reglas más allá del campo de batalla y utilizarlas en las aventuras basadas en un dungeon, en localizaciones urbanas o en cualquier otro tipo de aventura. En la mayor parte de los casos, utilizar las reglas implica que los monstruos saldrán huyendo más de lo que es habitual en una aventura típica de D&D. Esta situación es común en una batalla, pero no en un dungeon, pues los monstruos están en su guarida y no tienen muchos sitios a los que huir. Por contra, un comandante inteligente obligará a retirarse a sus tropas (aunque solamente se trate de una retirada estratégica) cuando sepa que no puede con su enemigo o se le necesite en algún otro punto del campo de batalla. Si utilizas las reglas de moral en una aventura tradicional de D&D, asegúrate de que sabes cómo reaccionar ante el hecho de que los PNJs se vayan a retirar más a menudo.

CÓMO REALIZAR UNA PRUEBA DE MORAL

Normalmente, una criatura tiene que efectuar una prueba de moral en la primera alzada en la que suceda algo de lo siguiente:

La criatura sufre un 50% de daño: la criatura tendrá que efectuar una prueba de moral cuando sus pg totales hayan descendido hasta el 50% o menos.

La unidad sufre un 50% de bajas: las criaturas tendrán que efectuar una prueba de moral cuando la mitad o más de sus camaradas de la unidad no puedan seguir combatiendo, ya sea porque están muertos, inconscientes, huyendo, paralizados o por cualquier otra razón parecida.

Las criaturas que tengan que efectuar una prueba de moral deberán hacerlo al inicio de su turno y antes de emprender ninguna otra acción. A esta prueba se le pueden aplicar algunos modificadores en función de la situación que se esté viviendo en ese momento. A efectos de calcular estos modificadores, se considera "cercana" a cualquier unidad dentro del campo de visión y en un radio de 120'.

TABLA 4-3: MODIFICADORES DE LAS PRUEBAS DE MORAL

Situación	Modificador
Unidad fatigada	-2
Unidad exhausta	-5
Unidad (incluidos los aliados cercanos) superada en número por 4 a 1	-5
Unidad (incluidos los aliados cercanos) superada en número por 2 a 1	-2
La unidad supera en número a los enemigos cercanos por 2 a 1	+2
La unidad supera en número a los enemigos cercanos por 4 a 1	+5

Pruebas de moral en grupo

En los casos en los que tengas que saber si un numeroso grupo de criaturas va a salir corriendo o se va a quedar en el campo de batalla, te recomendamos que efectúes una sola prueba de moral en vez de una individual por cada criatura de la unidad y que les apliques el resultado a todas ellas por igual. Esto te ahorrará mucho tiempo y esfuerzo.

Utiliza esta fórmula solamente cuando tengas que tratar con un grupo muy amplio y el destino de los soldados no sea relevante (como cuando los PJs están observando la batalla sin haberse lanzado al combate todavía). Si consideras que es importante determinar cómo reacciona cada uno de los soldados, utiliza las reglas normales de moral.

Como es probable que estés llevando la cuenta de los pg de los individuos del grupo, habrás de efectuar la prueba de moral solamente cuando la unidad haya sufrido un 50% de bajas. A efectos de una prueba de moral en grupo, la unidad se considera la unidad de maniobra del ejército enemigo (normalmente un pelotón o sección, o sea, unas decenas de soldados). Que al campo de batalla hayan llegado 2.000 orcos no implica que no vayan a efectuar pruebas de moral hasta que la mitad de ellos estén muertos o moribundos.

A la hora de realizar una prueba de moral de grupo, el modif. de la salvación de Voluntad de la unidad es la media del modif. individual de la salvación de Voluntad de cada soldado. Si el grupo está formado por criaturas esencialmente idénticas, este valor será igual al modif. de la salvación de Voluntad de cualquiera de las criaturas. Si el grupo está compuesto por criaturas diferentes, suma todos sus modificadores de la salvación de Voluntad y divide el resultado por el número de criaturas que integren el grupo. Si vas a utilizar esta forma resumida, deberías determinar este valor antes de que empiece la sesión, de manera que ahorres la mayor cantidad de tiempo posible.

Efectos de las pruebas de moral

Si supera la prueba de moral, la criatura podrá seguir actuando normalmente.

Cada vez que una criatura (o unidad) falle una prueba de moral, el estado de la moral de dicha criatura (o de las criaturas de la unidad) baja una categoría. Al pie de esta página se describen los diferentes estados de moral.

Si una criatura falla la prueba de moral por 10 o más puntos, el estado de su moral descenderá dos categorías. Por ejemplo, un soldado animado que falle una prueba de moral por 10 o más puntos pasará a estar estremecido.

Despavorido es el estado de moral más bajo; las criaturas que estén despavoridas no podrán tener una moral más baja. Sin embargo, en el campo de batalla suceden cosas imprevisibles cuando un soldado no puede aguantar la presión. Toda criatura que falle una prueba de moral que le vaya a dejar despavorido y haya obtenido un 1 natural en la tirada de dado, pasará a estar demente en vez de despavorido.

LA PRUEBA DE REAGRUPAMIENTO

Cuando la moral empieza a degradarse, lo mejor que puede hacer un líder carismático es intentar reagrupar a sus tropas con palabras de ánimo. Esto se consigue mediante una prueba de reagrupamiento, que requiere una acción de movimiento de cualquier persona que tenga un estado de moral normal o animado.

Para efectuar una prueba de reagrupamiento, un personaje debe tirar 1d20 y añadir al resultado su modificador de Carisma y su índice de comandante (en caso de tenerlo; consulta la página 75). Con una sola prueba, el personaje podrá intentar reagrupar a todas las tropas aliadas que se encuentren dentro de su campo de visión y que puedan oírle (consulta la descripción de la habilidad Escuchar en la página 74 del *Manual del jugador*). Este es un efecto dependiente del idioma.

Una criatura solamente puede verse afectada por una prueba de reagrupamiento por asalto (que empieza a contar desde el principio del turno de esa criatura y hasta el comienzo de su próximo turno). Si la prueba de reagrupamiento falla, los sucesivos intentos de reagrupar a dicha unidad serán más complicados (consulta los modificadores a las pruebas de reagrupamiento que se describen más adelante).

ESTADOS DE MORAL

A continuación, te ofrecemos los estados de moral en los que se puede encontrar la tropa ordenados de más alto a más bajo. El estado de moral especial "demente" se explica después de todos los demás. A menos que se especifique lo contrario, todos estos estados tienen la misma duración que la batalla, o hasta que cambien como resultado de una prueba de moral o de reagrupamiento.

Animado: un personaje animado avanza confiado y tiene fe en la victoria. Estos personajes obtienen un bonificador de moral +1 a su salvación de Voluntad contra efectos de miedo (incluidas las pruebas de moral).

Normal: se trata del estado típico en el que se encuentra el combatiente antes de la batalla.

Estremecido: un personaje estremecido sufre un penalizador -2 a sus tiradas de ataque, TS (incluidas las pruebas de moral subsiguientes), pruebas de habilidad y pruebas de características (consulta la página 301 de la *Guía del Dungeon Master*). Tras finalizar la batalla, este estado tiene una duración de 10 minutos.

Asustado: este estado es igual que el anterior, con la salvedad de que el personaje intentará huir en cuanto pueda. En caso de que no pueda huir, seguirá combatiendo (consulta la página 300 de la *Guía del Dungeon Master*). Una criatura que quede asustada tras fallar una prueba de moral, retornará al estado de estremecido 10 minutos después de que finalice la batalla (o 10 minutos después de que haya huido del campo de batalla) y volverá a estar en un estado de moral normal después de otros 10 minutos.

Despavorido: este estado es igual que el anterior, con la salvedad de que la criatura dejará caer todo lo que lleve en las manos y echará a correr a toda velocidad para alejarse del peligro (consulta la página 300 de la *Guía del Dungeon Master*). En caso de que se vea acorralada, se acobardará y no combatirá. Una

criatura en este estado no tiene que seguir efectuando pruebas de moral. Una criatura despavorida tras fallar una prueba de moral, pasará a estar asustada 10 minutos después de que finalice la batalla (o 10 minutos después de que haya huido del campo de batalla), estremecida después de otros 10 minutos y en un estado de moral normal después de otros 10 minutos.

Demente: una criatura que obtenga un resultado natural de 1 al efectuar una prueba de moral cuyo fallo le haría pasar a estar despavorida pasará, por el contrario, a estar en alguno de los estados que se describen en la siguiente tabla. Este estado prevalece sobre los efectos de los demás estados de moral y dura hasta una hora después de que termine la batalla o hasta que la moral de la criatura mejore a estremecida (o mejor). Si la criatura deja de estar demente debido a algún efecto, considera que la criatura se encuentra despavorida en lo que a pruebas de reagrupamiento se refiere.

d% Efectos de la demencia

- | | |
|--------|--|
| 01-20 | Bersérker: se lanza a la carga o dispara a la criatura viva más cercana (o se acerca a ella en caso de que no pueda atacar). En caso de que haya más de una criatura a la misma distancia, elige el objetivo al azar. |
| 21-40 | Aterrado: tiene tanto miedo que no puede llevar a cabo acciones, sufre un -2 a su CA y pierde su bonificador de Des. |
| 41-60 | Atontado: no puede llevar a cabo acciones. |
| 61-80 | Ensordecido: no puede oír nada, -4 a la Iniciativa, no puede efectuar pruebas de Escuchar, 20% de fallo al lanzar conjuros con componente verbal. |
| 81-100 | Mareado: no puede atacar, lanzar conjuros, concentrarse o llevar a cabo ninguna otra acción que no sea una acción única de movimiento. |

Utiliza la tabla 4-4 para determinar la efectividad de una prueba de reagrupamiento. Los números de la tabla indican el resultado mínimo que hay que obtener en la prueba de reagrupamiento para que las tropas pasen a tener un estado de moral más alto. En algunos casos, a las pruebas de moral se les aplicarán modificadores.

Por ejemplo, para que las tropas que estén despavoridas pasen a estar asustadas habrá que obtener un resultado de 20 o más en una prueba de reagrupamiento. Esas mismas tropas podrán pasar a estar animadas en una asalto siguiente si se obtiene un resultado de 30 o más en la prueba.

TABLA 4-4: INTENTOS DE REAGRUPAMIENTO

Estado de moral inicial	CD necesaria para mejorar el estado de moral			
	Asustados	Estremecidos	Normal	Animados
Despavoridos	20	25	30	40
Asustados	—	20	25	30
Estremecidos	—	—	20	25
Normal*	—	—	—	20

* Sólo puede intentarse tras la batalla (consulta más adelante).

MODIFICADORES A LAS PRUEBAS DE REAGRUPAMIENTO

Situación	Modificador
Se ha fallado al menos una prueba de reagrupamiento en el último minuto	-2
Al personaje que efectúa la prueba de reagrupamiento le quedan la mitad o menos de sus pg totales	-2
Hay tropas enemigas huyendo dentro de su campo de visión	+2
El personaje que efectúa la prueba de reagrupamiento tiene 5 o más rangos en Diplomacia o Intimidar	+2
No hay enemigos a la vista	+5

Reagruparse bajo otros efectos de miedo: los personajes pueden efectuar pruebas de reagrupamiento para reagrupar a criaturas que estén estremecidas, asustadas o incluso despavoridas a causa de la aterradora presencia de un dragón o de conjuros como *miedo*. Como el estado de la moral se debe a un efecto de origen mágico, es mucho más persistente que el miedo a morir en el campo de batalla. Los intentos de reagrupamiento contra los efectos del miedo de origen mágico solo duran 1 asalto (que se cuenta desde el principio del turno en el que el personaje se encontrase estremecido, asustado o despavorido), por lo que el líder tendrá que repetir la prueba de reagrupamiento cada asalto para que sus camaradas no salgan huyendo.

La prueba de reagrupamiento anterior a la batalla: antes de que empiece la batalla, el líder de una unidad militar puede efectuar una prueba de reagrupamiento para mejorar el estado de la moral de sus tropas. Esta prueba es similar a una prueba de reagrupamiento normal, con la salvedad de que la arenga dura 1 minuto. El ejemplo más conmovedor de este tipo de disertación se encuentra en el discurso "Band of Brothers", en la obra *Enrique V* de Shakespeare.

Esta prueba de reagrupamiento afecta a todo aquel que pueda ver y oír al líder. Esta prueba no puede ser repetida, ni por el propio líder ni por ningún otro personaje. En otras palabras, el líder solamente dispone de una oportu-



No hay nada como la aparición de un dragón rojo para amargarte el día.

nidad para inspirar a sus tropas. Esta es la razón por la que la mayor parte de los soldados de los ejércitos con generales carismáticos quieren escuchar y ver a su líder cuando está hablando antes de la batalla.

Los ejércitos con líderes menos experimentados tendrán que confiar en las exhortaciones de los oficiales de menor rango y de los sargentos si quieren que su moral mejore. Los personajes no pueden tomar parte en esta prueba.

COMANDANTES

Los comandantes pueden ser de muchos tipos en un entorno de fantasía. Sin embargo, a pesar de su apariencia o habilidades, todos los comandantes tienen una serie de cosas en común.

INDICES DE COMANDANTE

Todo personaje con un rango mayor que soldado raso (o su equivalente fantástico) tiene un índice de comandante. En la tabla 4-5 se indican los índices de comandante junto con algunos nombres que se les podrían dar. El índice de comandante funciona como un bonificador en las pruebas de reagrupamiento que efectúe el personaje (consulta los detalles sobre las pruebas de moral en la página 72).

Por ejemplo, un teniente que intente reagrupar a unas tropas estremecidas obtiene un bonificador +3 en la prueba de reagrupamiento (incluso aunque estén desmoralizados, los soldados tienen respeto por sus oficiales).

TABLA 4-5: INDICES DE COMANDANTE

Índice de comandante	Nombre del rango	Tropas bajo su mando
0	Soldado raso	—
1	Cabo	1-4
2	Sargento	6-12
3	Teniente	15-25
4	Capitán	30-100
5	Comandante	100-500
6	Coronel	500-5.000
7	General	5.000 o más

No todos los ejércitos utilizan la misma estructura de mando; el capitán de un ejército será el jefe de otro o incluso su señor caballero. Independientemente del nombre que reciban, todos los personajes de un mismo rango tienen más o menos el mismo grado de responsabilidades.

Los rangos de ejemplo que te proporcionamos en la tabla 4-6 son típicos en los ejércitos de fantasía.

A pesar de que detentan un rango, no todos los oficiales están al mando de tropas, toman decisiones y dan órdenes. Cada oficial

dispone de una serie de oficiales de menor rango (a veces solamente uno o dos) cuyo trabajo consiste en aconsejarle, ocuparse de la logística o encargarse de otras funciones especiales como las comunicaciones y la inteligencia.

Estos oficiales conforman parte del grupo de oficiales del ejército, pero es raro que pongan en práctica su autoridad y se dediquen a dar órdenes a las tropas; su labor es la de dar consejo o ayudar al oficial al mando.

El rango tiene sus privilegios

Además del índice de comandante, el rango tiene beneficios acordes con sus responsabilidades.

Acceso a la información: un personaje conocerá una mayor cantidad de información cuanto mayor sea su índice de comandante, pues asistirá a más reuniones antes de la batalla. Esta información le ayudará a entender mejor la situación estratégica, lo que le ayudará a tomar mejores decisiones en el campo de batalla.

Un mero soldado raso sólo recibirá la orden: "Toma esa colina", mientras que un teniente que acompañe a la unidad que tiene que tomar la colina sabrá que su ejército tiene la intención de desplegar máquinas de asedio en aquel punto a lo largo del día y el comandante que ha orquestado el plan de ataque para tomar la colina sabe que las máquinas de asedio apuntarán a la carretera del sur, la mejor ruta de escape para el enemigo. El general tiene la intención de que la presencia de las máquinas de guerra en la colina haga que el enemigo se retire por el estrecho valle, donde tiene una trampa preparada (los bosques están llenos de arqueros).

Auras de comandancia: cada comandante tiene la habilidad de garantizar ciertos beneficios a sus aliados más cercanos. Consulta los detalles en la sección 'Auras de comandancia', que se describe un poco más adelante.

Prerrequisitos: algunas clases de prestigio, organizaciones y dotes pueden requerir cierto índice de comandante para acceder.

Hacerse respetar: los soldados obedecerán las órdenes de su oficial en la mayoría de las ocasiones. Cuando un comandante efectúa una prueba de Intimidar para conseguir que sus soldados lleven a cabo una de sus órdenes, obtiene un bonificador a dicha prueba igual a la diferencia entre su índice de comandante y el rango del soldado más bajo.

AURAS DE COMANDANCIA

Al tiempo que sube el índice de comandante de un personaje, éste también obtiene acceso a habilidades especiales que puede compartir con sus aliados. Estas habilidades se denominan auras de comandancia. A pesar de ser una recompensa para el rango

VARIANTE: PRUEBAS DE MORAL DE LOS PJs

Uno de los conceptos fundamentales del juego DUNGEONS & DRAGONS es que los personajes jugadores son héroes. Aunque pueden estar sujetos a muchos efectos de miedo, que los PJs tengan que efectuar pruebas de moral quita a los jugadores parte de su control sobre el personaje.

Por otro lado, enfrentarse cara a cara al miedo que producen las situaciones de un campo de batalla puede dar realismo a la campaña. En cualquier caso, los PJs tienen acceso a una serie de conjuros, dotes, clases y objetos que pueden mitigar e incluso eliminar los efectos de miedo. Los paladines de 3.º nivel o mayor, por ejemplo, no pueden fallar una prueba de moral porque son inmunes al miedo.

Si tus jugadores son dóciles y les gusta sentir los efectos del miedo de vez en cuando, podrías hacer que las reglas de moral también incluyesen

a los PJs. Por tanto, cada vez que los pg de un PJ bajasen hasta el 50% o menos, éste debería efectuar una prueba de moral (tal y como se ha descrito anteriormente). Además, si la unidad en la que se encuentra el PJ (es decir, los PJs más sus allegados y aliados significativos, como los compañeros animales, pero sin incluir los seguidores ni otros PNJs de niveles menores) sufre un 50% o más bajas, los PJs tendrán que efectuar una prueba de moral.

Al igual que con cualquier otra variante, antes de utilizarla asegúrate de que todos los jugadores están de acuerdo. Además, en este caso, todos los jugadores deberían al menos conocer las reglas de moral (sobre todo la parte que habla de las pruebas de reagrupamiento) antes de que empezara la sesión.

TABLA 4-6: RANGOS DE EJEMPLO

Título (rango)	Ejército de caballería	Horda bárbara	Ejército tiránico	Ejército élfico	Ejército místico
Soldado raso (0)	Infante	Guerrero	Escudo	Ache (guerrero)	Acólito guerrero
Cabo (1)	Caballero de la lanza	Valiente	Látigo	Theniak (vigilante)	Señor de armas
Sargento (2)	Caballero de la trompeta	Señor de la guerra	Señor de las cadenas	Sauliak (guardián)	Señor de la orden
Teniente (3)	Señor de la carga	Jefe	Comandante de batalla	Artuliak (apoyo)	Señor de la oración
Capitán (4)	Señor de los caballos	Jefe de batalla	Comandante fiel	Gutheliak (ejecutor)	Sacerdote guerrero
Comandante (5)	Brigadier	Jefe de clan	Comandante de regimiento	Shanduriak (ordenante)	Hermano de batalla
Coronel (6)	Comandante de batalla	Jefe tribal	Comandante de división	Alanethiak (juez)	Señor de las espadas
General (7)	Soberano	Rey de la horda	Comandante del ejército	Shausekeliak (alma pura)	Sumo señor de la cruzada

militar, estas auras son beneficiosas para casi cualquier grupo de aventureros.

A menos que se indique lo contrario, las auras de comandancia sólo proporcionan su bonificador a los aliados con una Inteligencia de 3 o mayor que se encuentren en un radio de 30' del comandante. Los personajes pueden beneficiarse de más de un aura de comandancia al mismo tiempo. Los beneficios de las auras de comandancia no son acumulables.

Las auras de comandancia no proporcionan ningún beneficio a los personajes cuyo índice de comandante sea igual o superior al del comandante que tiene el aura. Por tanto, las criaturas nunca se benefician de su propia aura de comandancia.

Un personaje elige su primera aura de comandancia en cuanto alcanza el rango 1 (cabo o equivalente). Cada vez que el rango del personaje mejora, podrá quedarse con el aura de comandancia que tiene o elegir otra (siempre y cuando cumpla los requisitos). Ningún personaje puede tener más de un aura de comandancia a menos que se especifique lo contrario (debido, por ejemplo, a alguna clase de prestigio).

Si el índice de comandante de algún personaje baja, no podrá reemplazar su aura de comandancia a menos que, debido a su degradación, no cumpla los requisitos de la que tiene (en cuyo caso, deberá reemplazarla por otra para la que esté cualificado).

Comandante ambicioso

Se te da muy bien convencer a tus soldados para que vuelvan a la batalla cuanto antes.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, cualquier alineamiento legal.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de 10' a su velocidad durante 1 asalto. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante aplastador

A tus soldados les encanta combatir contra enemigos de menor tamaño.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, tamaño Grande o mayor, cualquier alineamiento maligno.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 en sus ataques contra enemigos al menos una categoría de tamaño menor que la suya.

Comandante de arqueros

Tienes un don para dirigir las flechas de los arqueros bajo tu mando.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, cualquier alineamiento caótico, Disparo a bocajarro.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 en sus disparos de proyectiles. Suma 1 a la CD de la salvación de Reflejos de cualquier andanada de flechas (consulta la página 68) que ordenes.

Comandante de batalla

Eres más efectivo cuando llevas a tus soldados al combate cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, cualquier alineamiento legal, bonificador de ataque base +2 o mayor.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 en sus tiradas de ataque en cuerpo a cuerpo.

Comandante de elfos

Tienes preferencia por salvaguardar la vida de los elfos que hay bajo tu mando.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, elfo, alineamiento caótico bueno.

Beneficios: los aliados elfos en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 en todos sus TS.

Comandante de enanos

Te motiva especialmente pedir a tus tropas que se mantengan firmes contra los gigantes y otros enemigos de los enanos.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, enano, alineamiento legal bueno.

Beneficios: los aliados enanos en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a su CA o un bonificador de moral +4 a su CA contra gigantes.

LAS AURAS DE COMANDANCIA Y LAS MINIATURAS DE D&D

Las auras de comandancia que se describen en estas páginas se basan en las que se incluyen en el juego *Miniaturas de D&D*, pero han sido modificadas para que encajen mejor con las necesidades de un juego de rol. Si decides adaptar otros efectos de comandancia del juego de miniaturas para

convertirlos en auras de comandancia, te aconsejamos que las compares con las que aparecen en estas páginas; si los efectos del aura de comandancia que has diseñado son más poderosos que los de estas páginas, deberías reducir su efecto.

Comandante de contraataques

Lideras a tus tropas para que presionen a enemigos a los que ya han herido.

Prerrequisitos: índice de comandante 5, alineamiento caótico bueno.

Beneficios: cualquier aliado en un radio de 30' que obtenga un resultado natural de 20 en un combate cuerpo a cuerpo podrá efectuar un nuevo ataque de cuerpo a cuerpo con la misma arma o ataque natural, y con el mismo bonificador de ataque.

Comandante defensor

Con tus órdenes siempre sueles intentar salvaguardar la integridad de tus soldados.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, alineamiento legal bueno.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 a su CA.

Comandante de las bestias

Te gusta utilizar bestias de guerra en tus asaltos (y que vuelvan con vida de la batalla).

Prerrequisitos: índice de comandante 1, cualquier alineamiento neutral, rasgo de clase empatía salvaje.

Beneficios: las bestias animales y mágicas aliadas que haya en un radio de 30' obtienen un bonif. de moral +2 a sus TS. Este aura afecta a los aliados que tengan al menos Inteligencia 1.

Comandante de magos

Los lanzadores de conjuros bajo tu mando se sienten inspirados por tu presencia y pueden canalizar energía adicional para sus conjuros de batalla.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, habilidad para lanzar conjuros de 1.º nivel, al menos 5 rangos en Conocimiento de conjuros.

Beneficios: cualquier conjuro de área lanzado por cualquier aliado en un radio de 30' causa 1d6 puntos de daño adicionales. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante de maniobras

Tus soldados nunca están quietos, siempre están buscando el punto más débil de las defensas enemigas.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, alineamiento caótico bueno.

Beneficios: los aliados que empiecen su turno en un radio de 30' y que muevan al menos 10' obtienen un bonificador de moral +2 en el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que efectúen durante ese mismo turno.

Comandante de orcos

Tienes la capacidad de motivar a los orcos que hay bajo tu mando.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, orco, alineamiento caótico maligno.

Beneficios: los orcos aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en sus ataques cuerpo a cuerpo. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante ligero

Tus tropas son excepcionalmente rápidas.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, cualquier alineamiento caótico.

Beneficios: los aliados que empiecen su turno en un radio de 30' obtienen un bonificador de 5' a su movimiento. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante matagigantes

Puedes motivar a tus tropas para que acaben con enemigos de mayor tamaño que el suyo.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, tamaño Pequeño o menor, cualquier alineamiento legal.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 en sus ataques cuerpo a cuerpo contra criaturas con un tamaño al menos dos categorías superior al suyo.

Comandante matamuerte

Tus aliados combaten con fervor a los muertos vivientes.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, cualquier alineamiento legal, habilidad para expulsar muertos vivientes.

Beneficios: los aliados vivos en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en los combates cuerpo a cuerpo a todos los muertos vivientes. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante nigromántico

Tus aliados muertos vivientes combaten a los vivos con ardor.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, cualquier alineamiento maligno, habilidad para comandar o reprender a los muertos vivientes.

Beneficios: los muertos vivientes aliados en un radio de 30' que tengan al menos Inteligencia 1 causan 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques cuerpo a cuerpo contra las criaturas vivas. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante oportunista

Siempre aprovechas para atacar los momentos en los que el enemigo está distraído o superado en número.

Prerrequisitos: índice de comandante 1, cualquier alineamiento caótico.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicional en todo ataque de oportunidad que realicen con éxito. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante perseguidor

Diriges a tus soldados para que den caza a cualquier enemigo cobarde que se atreva a huir de ti.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, alineamiento legal maligno.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicional a los enemigos que estén asustados o despavoridos. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante protector

Tus aliados se benefician de tu liderazgo protector.

Prerrequisitos: índice de comandante 1, cualquier alineamiento legal.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 en sus TS.

Comandante resolutivo

Tienes facilidad para que tus tropas no abandonen la línea ni siquiera contra el más duro de los ataques.

Prerrequisitos: índice de comandante 5, alineamiento legal bueno.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a su CA contra enemigos que muevan al menos 5' antes de atacar.

Comandante salvaje

Fustiga a los animales que tienes bajo tu mando hasta que se vuelven locos y no quieren más que derramar sangre.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, cualquier alineamiento neutral, al menos 5 rangos en Trato con animales.

Beneficios: las bestias animales y mágicas aliadas en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 en sus tiradas de ataque. Esta aura afecta a los aliados que tengan al menos Inteligencia 1.

Comandante sanador

El tacto curativo de tus manos inspira a tus tropas a lanzarse al ataque.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, cualquier alineamiento legal.

Beneficios: cada vez que utilizas un conjuro o efecto para curar los daños sufridos por cualquier aliado, puedes efectuar una prueba de reagrupamiento para mejorar la moral de las tropas (se trata de una acción gratuita).

Comandante sangriento

Eres mucho más efectivo cuando ordenas a tus tropas que rematen a enemigos moribundos.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, cualquier alineamiento maligno.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral de +1 en las tiradas para herir que efectúen contra las criaturas heridas.

Comandante sigiloso

Te las arreglas muy bien para rodear a tus enemigos y atacarles por todos los lados.

Prerrequisitos: índice de comandante 5, alineamiento caótico maligno, habilidad ataque furtivo.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales a los enemigos a los que flanqueen. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante sin miedo

Inspiras a tus tropas a cargar ferozmente contra el enemigo.

Prerrequisitos: índice de comandante 2, alineamiento legal maligno.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en la próxima carga que realicen durante este turno. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Comandante trasgoide

Sabes cómo obtener los peores sentimientos de la naturaleza salvaje de tus tropas trasgoides.

Prerrequisitos: índice de comandante 3, trasgoide, alineamiento legal maligno.

Beneficios: los aliados trasgoides en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 en sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Comandante tirano

Tus soldados te tienen más miedo a ti que al enemigo.

Prerrequisitos: índice de comandante 5, alineamiento legal maligno, al menos 5 rangos en Intimidar.

Beneficios: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +5 en sus pruebas de moral pero, en caso de fallar la prueba, pasarán automáticamente a estar despavoridos.

PUNTOS DE VICTORIA

Cada vez que los PJs tomen parte en una batalla masiva, los jugadores querrán saber qué impacto tiene su éxito o su fracaso en la suerte de su ejército. No puedes tirar todos y cada uno de los dados de ataque de miles de soldados durante una batalla, por lo que si decides basarte en cómo se las arreglan los jugadores durante sus acciones para determinar qué influencia han tenido durante la batalla, es muy probable que los jugadores piensen que tu decisión es arbitraria y que no les contente. Al asignar puntos de victoria a las diferentes misiones que tengan que llevar los PJs a lo largo de la batalla, conseguirás que ellos sientan que afectan más en el resultado de la batalla sin que la dirección general de ésta se te vaya de las manos.

En esencia, el sistema de puntos de victoria sirve para recompensar a los PJs por su actitud aventurera. Los jugadores se harán una idea de lo que tienen que hacer sus personajes para obtener esos puntos de victoria y saben que pueden cambiar el resultado de la batalla. Durante la batalla, los PJs intentarán obtener tantos puntos de victoria como les sea posible (ansias que están sujetas a otros alicientes como el tesoro, los puntos de experiencia y los puntos de reconocimiento, de los que hablaremos más adelante).

Cuando la batalla se acerca a su clímax, el DM compara el total de puntos de victoria amasados por los PJs con una lista (que ha diseñado con anterioridad) de resultados posibles para la batalla (consulta la sección 'El marco de puntos de victoria' en la página 41). Cuantos más puntos de victoria obtengan los PJs, mejor resultado habrá obtenido su ejército, mientras que los personajes que hayan descuidado sus tareas, hayan jugado a lo seguro o no hayan conseguido obtener los resultados previstos, pueden afectar negativamente al destino de su ejército.

A continuación, se describen una serie de formas o misiones mediante las que los PJs pueden obtener puntos de victoria, junto con las recompensas que deberían obtener por superar dichas misiones. Puedes incluir nuevas misiones mediante las que obtener puntos de victoria o modificar las que te ofrecemos aquí como creas conveniente. Por ejemplo, en una batalla entre dos ejércitos separados por un río, hacerse con el control del puente más importante de la zona podría valer 100 puntos de victoria, no el intervalo de 10 a 70 puntos de victoria que proporciona, por ejemplo, la misión "tomar una zona de maniobra" (consulta la página 84).

En el capítulo 3 se explica cómo construir un marco de puntos de victoria para una batalla en concreto y cómo determinar el resultado de una acción en función de cuántos puntos de victoria hayan conseguido los PJs. Estas decisiones están en tus manos. Las recompensas en puntos de victoria se describen en este capítulo porque los jugadores más inteligentes dejarán que una recompensa

en puntos de victoria condicione las decisiones que toman en el campo de batalla (sobre todo si no están siguiendo órdenes directas). Cuando se les presente la opción de atacar a cuatro ogros a campo abierto o a cuatro ogros que se encuentran sobre una colina cercana, es probable que los personajes con mente de estrategia escojan enfrentarse a los ogros que hay sobre la colina. Derrotar a cuatro ogros vale 70 puntos de victoria (consulta la misión "Derrotar a unidades enemigas" un poco más adelante) independientemente de dónde se encuentren, pero hacerse con el control de la colina vale, al menos, 20 puntos de victoria más (consulta la misión "Tomar un punto defensivo" en la página 83).

Los PJs obtienen los puntos de victoria de forma colectiva. Los PNJs nunca obtienen puntos de victoria. Los puntos de victoria representan la capacidad de los PJs para cambiar el resultado general de la batalla. Los PNJs no pueden alterar este resultado porque eres tú quien ha decidido cómo se las arreglarán en el campo de batalla a la hora de diseñar la aventura.

ASISTIR A TROPAS AMIGAS

1 punto de victoria por cada 10 soldados a los que se haya asistido (consulta los ajustes más adelante), hasta un máximo de 50 puntos.

En la mayoría de los campos de batalla es sencillo llegar hasta las líneas enemigas y combatir. Sin embargo, a veces, es más importante ayudar a los soldados de tu bando. Las tropas de élite pueden pasarse toda la batalla dando caza a las unidades enemigas, pero si el resto del ejército está siendo derrotado o diezmado, las victorias que hayan conseguido tendrán poco sentido.

Para ganar estos puntos de victoria, los PJs tendrán que proporcionar una ayuda medible a una unidad o tropa aliada. Este tipo de ayuda puede consistir en unas meras instrucciones ("Así es como se recarga la catapulta que habéis capturado"), una curación ("Heironeous te ofrece socorro cuando lo necesitas"), otro tipo de ayuda mágica ("Dad un minuto a nuestro mago, luego poneos tras la pared de piedra que está a punto de conjurar") o reagrupar a tropas desmoralizadas ("La caballería ha llegado...¿Quién está conmigo?").

Ejemplos: ayudar a los soldados rasos tiene un valor de 1 punto por cada 10 soldados rasos, por lo que reagrupar a un grupo de 20 arqueros valdrá 2 puntos de victoria.

Si los PJs están ayudando a una unidad cuyos miembros son significativamente más poderosos que los soldados rasos, aumenta la recompensa en puntos de victoria. No hay una regla inamovible acerca de las recompensas de puntos de victoria, pero puedes seguir la regla de proporcionar 1 punto de victoria por cada 10 puntos de VD de la unidad a la que estén ayudando los PJs. Por ejemplo, proporcionar un sitio desde el que disparar a seis arqueros elfos de 6.º nivel (VD 6 cada uno) valdrá 3 puntos de victoria.

Ajustes: la fórmula de 1 punto de victoria por cada 10 soldados es válida si se supone que los PJs les están proporcionando ayuda táctica ("Disparad vuestros arcos a la caballería, suponen una amenaza mayor") y/o moral (su presencia evita que la unidad salga huyendo, tal y como se describe en la sección sobre la moral en este mismo capítulo). Si los PJs proporcionan, por ejemplo, curaciones o protecciones mágicas significativas, aumenta la recompensa total en un 50% (recuerda que la mayor recompensa que se puede obtener de esta manera son 50 puntos).

Si los personajes proporcionan ayuda táctica o moral, solamente obtendrán los puntos de victoria si están cerca de la unidad cuando ésta esté implicada en un combate significativo. Si proporcionan la

ayuda pero no se quedan a ver qué tal resultado dan sus consejos, solamente obtendrán la mitad de la recompensa; sus consejos no son de tanta utilidad porque no están allí para hacer ajustes a los mismos, o darles más en función a cómo hayan ido los anteriores. Además, si la unidad aliada no hace uso de la ayuda táctica de los PJs, éstos tampoco recibirán punto de victoria alguno.

Un mismo grupo de PJs puede obtener este tipo de recompensa en múltiples ocasiones durante la batalla si proporciona ayuda a una misma unidad a lo largo de diferentes situaciones. Por ejemplo, si los PJs están acompañando a un grupo de 20 arqueros por el campo de batalla, ganarán puntos de victoria siempre que sus consejos tácticos ayuden a los arqueros a derrotar a los grandes trasgos atacantes, cuando una *pantalla* conjurada por el lanzador de conjuros del grupo esconda a los arqueros de los jinetes de hurgos y cuando los personajes consigan reagrupar a los arqueros tras un asalto especialmente sangriento por parte de los orcos.

ATACAR MÁQUINAS DE ASEDIO ENEMIGAS

De 10 a 60 puntos de victoria.

Hay pocas cosas en el campo de batalla que inspiren tanto miedo como las máquinas de asedio (arietes, torres de asedio y catapultas). Si las destruyen, los PJs reducirán la capacidad de ataque del enemigo (y ayudarán a sus camaradas a respirar más a gusto).

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que inutilizar una o más máquinas de asedio. Los puntos de victoria se obtienen bien destruyendo la máquina de asedio, bien capturándola. En el caso de capturarla, los PJs no obtendrán los puntos de victoria hasta que entreguen la máquina de asedio a una unidad amiga.

Ejemplos: antes de nada, tienes que decidir cuántos puntos de victoria otorga cada máquina de asedio. A continuación te ofrecemos una guía. En general, una catapulta ligera valdrá 10 puntos de victoria, un ariete o torre de asedio entre 10 y 20 puntos de victoria y una catapulta pesada 30 puntos de victoria. Las máquinas de asedio mágicas valen el doble de puntos de victoria, puesto que la magia tiene una gran influencia en su efectividad. Por ejemplo, un trabuco que efectúe un *disparo de avispa infernal* (consulta la página 135) valdrá el doble de puntos de victoria de los normales, aunque no será el caso de una *balista* +1. Una máquina de asedio en particular o un grupo de ellas pueden valer más puntos de lo normal si destruirlas o capturarlas tiene una gran importancia estratégica en la batalla.

Ajustes: si los PJs capturan una máquina de asedio y el arma sigue siendo de utilidad, obtendrán 10 puntos de victoria adicionales cuando entreguen su custodia a una unidad aliada que pueda utilizarla.

CORTAR LOS SUMINISTROS ENEMIGOS

Entre 10 y 50 puntos de victoria.

Son pocos los ejércitos que pueden sobrevivir mucho tiempo sin recibir suministros periódicamente. Si los PJs pueden inutilizar las armas de repuesto, la comida y otras necesidades, mermarán la capacidad bélica del enemigo.

Para obtener estos puntos de victoria los PJs tienen que hacerse con una cantidad significativa de suministros enemigos (al menos todo un carromato). Estos puntos de victoria se obtienen independientemente de si los suministros eran para almacenar (por ejemplo, en la armería) o se dirigían directamente a la vanguardia del ejército.

Ejemplos: eres tú quien decide qué importancia tiene cada suministro en función al tiempo en que su ausencia tardará en suponer un problema para el ejército enemigo. Capturar un tren de suministros de comida suele otorgar 10 puntos de victoria, puesto que un ejército puede seguir combatiendo durante días o incluso semanas aunque carezca de un aporte externo de comida. Destruir las cisternas de agua que hay tras las líneas enemigas otorga 30 puntos de victoria, pues los soldados enemigos se morirán de sed en pocos días si no reciben agua. Un tren de suministros que transporte flechas y magia curativa otorga hasta 50 puntos, pues las unidades de arqueros quedarán inutilizadas si no reciben munición que disparar (y más si sus integrantes están gravemente heridos).

Ajustes: si los personajes se hacen con los suministros sin destruirlos, de forma que sean útiles para su propio ejército, obtendrán 10 puntos de victoria adicionales cuando los hagan llegar a su propia cadena de suministros.

Si los PJs cortan la línea de suministros enemiga sin destruir ni capturar las provisiones, solamente obtendrán la mitad de los puntos de victoria. Por ejemplo, si hacen que un carromato con comida tenga que variar su rumbo y se retrase, solamente obtendrán 5 puntos de victoria (al fin y al cabo, esa comida acabará llegando hasta el enemigo, aunque no lo haga a tiempo y el enemigo se vea forzado a cambiar sus planes y redirigir los envíos de comida a donde sean más necesarios).

DERROTAR A UNIDADES ENEMIGAS

(NE de la unidad enemiga $\times 10$) puntos de victoria.

Esta recompensa representa la misión más básica del campo de batalla y la razón esencial por la que los dos ejércitos se encuentran allí. Si acaban con los soldados enemigos, los dejan inconscientes o les obligan a retirarse o huir, los PJs facilitarán que su ejército pueda alcanzar sus objetivos y que al enemigo le sea más difícil alcanzar los suyos.

Para ganar estos puntos de victoria, los personajes tienen que inutilizar o matar a las unidades enemigas, o hacer que se retiren en desbandada. Que una unidad efectúe una retirada estratégica no proporciona puntos de victoria, aunque los PJs podrán obtener puntos de victoria por tomar la posición que ha abandonado dicha unidad.

Ejemplos: los PJs se internan sigilosamente por tierra de nadie durante la noche cuando, de repente se encuentran con cuatro comandos elfos dirigidos por un francotirador elfo con rango de capitán (consulta la página 146). Los elfos enemigos intentan hacer lo mismo que los PJs (internarse en territorio enemigo y llevar a cabo una misión de reconocimiento o sabotaje). Si los PJs derrotan a los elfos, obtendrán 70 puntos de victoria debido a que este grupo de elfos tiene un NE 7.

Ajustes: algunos soldados son más preciados para sus comandantes debido a que son más versátiles o efectivos en el campo de batalla. Derrotar a la caballería enemiga (tenga ésta la forma de soldados montados o de criaturas veloces, como las águilas gigantes) otorga 10 puntos de victoria adicionales. Los soldados de élite o los que tienen gran reputación (como un grupo de mercenarios ogros cuyos servicios han sido alquilados por el ejército de trasgos) otorgan entre 10 y 20 puntos de victoria adicionales. Las unidades con una cantidad de lanzadores de conjuros significativa otorgan 10 puntos de victoria adicionales gracias a su gran versatilidad (pueden preparar diferentes conjuros en función a cómo piense su comandante que se va a desarrollar el día).

DESBARATAR LA COMANDANCIA ENEMIGA

1 punto de victoria por cada 10 soldados bajo el mando del oficial (hasta un máximo de 100 puntos).

Atacar a los oficiales enemigos puede ser una manera eficaz de ganar una batalla (puesto que los PJs están dejando a las tropas enemigas sin nadie que las dirija). Pero el enemigo también conoce la valía de sus oficiales, y todo ejército protege su estructura de mando lo mejor que puede.

Para obtener los puntos de victoria, los personajes tienen que inutilizar a algún líder enemigo encargado de la dirección de unidades o tropas. En la mayoría de los casos, esto implica matar al comandante, pero también es válido capturarlo, obligarlo a huir o cortar de alguna manera sus vías de comunicación con las tropas bajo su mando. Los PJs también obtienen puntos de victoria por derrotar al comandante enemigo y, posiblemente, obtendrán aún más puntos si derrotan a los guardias enemigos y toman el cuartel general.

Ejemplos: eres tú quien decide cuántos puntos de victoria vale cada uno de los comandantes. En general, un comandante valdrá 1 punto de victoria por cada 10 soldados de bajo nivel que tenga a su cargo (hasta un máximo de 100 puntos de victoria). Se supone que un soldado está bajo el mando activo de un oficial si ha respondido a alguna de sus órdenes (directa o indirectamente) en la última hora (aproximadamente).

Si el oficial está al cargo de una unidad compuesta por soldados más poderosos que los típicos soldados de bajo nivel, la recompensa en puntos de victoria debería ser mayor. No hay que seguir una regla estricta a este respecto, pero te recomendamos que asignes 1 punto de victoria como recompensa por cada 10 puntos de VD bajo el mando del oficial. Por tanto, el comandante de una escuadra de 20 gigantes de las colinas (cada uno de ellos tiene VD 7) valdría 14 puntos de victoria.

Ajustes: si el ejército enemigo puede reemplazar al oficial inutilizado con un subordinado u otro oficial, los PJs sólo obtendrán la mitad de los puntos de victoria de la recompensa (aunque el nuevo oficial no sea tan experimentado como el anterior, también puede dar órdenes para intentar ganar la batalla).

DESBARATAR LAS COMUNICACIONES ENEMIGAS

(NE de la unidad enemiga $\times 2$) en el caso de unidades pequeñas.

De 2 a 50 puntos de victoria en el caso de unidades grandes.

Cabe la posibilidad de que los PJs se las arreglen para interceptar un enlace que se dirige hacia el cuartel general enemigo o capturar la varita de viento susurrante que estaba utilizando un mensajero enemigo. Cada vez que desbaraten la capacidad para comunicarse del enemigo, ralentizarán el tiempo de reacción de éste y tendrán más posibilidades de reaccionar con éxito a sus movimientos.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que inutilizar las comunicaciones enemigas de forma que alguna unidad o grupo de unidades no pueda comunicarse con las demás unidades o con sus líderes.

Ejemplos: cortar las comunicaciones de y hacia una unidad de menos de 20 integrantes no afectará en demasía al resultado de la batalla (a menos que se trate de una unidad de élite o cualquier otro tipo de soldado de gran valía). Aislar, por ejemplo, una escuadra compuesta por ocho guerreros enanos de 1.^{er} nivel otorga 10 puntos de victoria; prevenir que un grupo de 4 enanos guerreros de 5.^o

nivel reciba nuevas órdenes es un reto mayor, por lo que otorgaría 18 puntos de victoria.

Las grandes unidades de soldados de bajo nivel no tienen NE porque los PJs no se enfrentan a todos sus miembros a la vez. Cortar las comunicaciones a un grupo de este tamaño otorga 1 punto de victoria por cada 10 enemigos (hasta un máximo de 50 puntos, es decir, una unidad de 500 soldados).

Ajustes: para obtener los puntos de victoria de este tipo de misión, se supone que la unidad enemiga tardará horas en restablecer el contacto. Si el bloqueo del canal de comunicación dura más tiempo, incrementa la recompensa en puntos de victoria entre 5 y 20 puntos. Si el corte de comunicaciones apenas dura una hora, lo normal será que los PJs no reciban punto de victoria alguno.

Si los personajes reemplazan las órdenes por otras falsas obtendrán 10 puntos de victoria adicionales, ó 20 si la treta tiene efecto durante toda la batalla y es especialmente convincente.

Si los PJs interceptan a un mensajero enemigo, la criatura podría tener información muy útil sobre su ejército. En este caso, también obtendrán los puntos de victoria por "Proporcionar información" (ver a continuación).

PROPORCIONAR INFORMACIÓN

Entre 10 y 50 puntos de victoria.

Un ejército sin buenos canales de información es un ejército ciego que no sabe dónde pegar para hacer daño. Un ejército que conozca la localización de su enemigo, sus planes, puntos fuertes y debilidades podrá concentrar sus esfuerzos en los lugares clave, lo que le permitirá incluso derrotar a un ejército más numeroso o poderoso que él. Independientemente de si se trata de la información recogida sobre el campamento enemigo durante una patrulla de reconocimiento o de la utilización del conjuro *hechizar persona* para conseguir que un prisionero cuente todo lo que sabe, los PJs ayudan a su ejército siempre que esta información llegue hasta aquellos que toman las decisiones, ya que ayuda a los comandantes a tomar decisiones más acertadas que pueden cambiar el rumbo de la batalla.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que obtener información útil sobre el ejército enemigo y hacer que llegue hasta la cadena de mando para que se pueda actuar en consonancia.

Ejemplos: eres tú quien decide cuántos puntos de victoria vale una información, que dependerá del tipo que sea y del número de unidades enemigas que estén implicadas en ella. En general, la información sobre unidades enemigas proporciona 10 puntos de victoria si atañe a menos de 100 soldados, 20 si atañe a menos de 1.000 y 30 si atañe a 1.000 o más soldados.

Detección: la detección de unidades enemigas cuya existencia no se conocía hasta el momento merece puntos de victoria. Si los PJs informan sobre la dirección y velocidad de estas unidades enemigas en movimiento, obtendrán 10 puntos de victoria adicionales. Avistar un pelotón de 20 arqueros encaminándose hacia el norte por un camino forestal merece 20 puntos de victoria (10 puntos por detectar la unidad y 10 más por informar de su ruta de movimiento).

Planes: si los PJs se hacen con las órdenes escritas del ejército enemigo o descubren de alguna otra manera las maniobras que va a realizar, también obtienen puntos de victoria. Si los planes del enemigo son inusuales, la información valdrá 10 puntos de victoria adicionales, puesto que los comandantes aliados no esperaban dichos movimientos y no se podrían haber anticipado a ellos. Por

ejemplo, si los personajes descubren que una compañía de 300 soldados intentará debilitar los muros de su propio castillo para que se derrumben sobre los atacantes, obtendrán 30 puntos de victoria.

Debilidades y fortalezas: si los personajes descubren algún punto débil o fuerte del enemigo que no se conociera hasta entonces, también obtendrán puntos de victoria. Si la debilidad es tan grande como para que su conocimiento propicie su derrota casi inmediata, la información valdrá 20 puntos de victoria. Que los PJs descubran que los 200 soldados que defienden el castillo se han quedado sin agua y que dentro de tres días no serán capaces de combatir, valdrá 40 puntos de victoria. Por otro lado, si los enemigos esconden unas fuerzas que les hacen tan poderosos como para que el ejército de los PJs solamente tenga alguna posibilidad de sobrevivir poniendo en práctica las medidas más extremas, los personajes obtendrán 20 puntos de victoria adicionales.

Terreno y logística: si los personajes encuentran algún punto defensivo, ofensivo, esencial o una zona de maniobra en o cerca del campo de batalla, obtendrán 1/4 de los puntos de victoria que hubieran obtenido en caso de hacerse con su control o defenderlo (o la mitad si el enemigo desconoce su existencia). Por ejemplo, encontrar un nuevo lugar por el que vadear el río otorgará 15 puntos de victoria si el enemigo aún no lo ha descubierto.

Ajustes: añade 10 puntos de victoria a la recompensa si las unidades enemigas son de élite, disponen de lanzadores de conjuros o mueven más rápido que las típicas tropas de soldados rasos (esto se debe a que los comandantes de los PJs están especialmente interesados en conocer la existencia y localización de este tipo de tropas).

Si los personajes obtienen información de unidades sin que dichas unidades sean conscientes de ello, obtendrán 5 puntos de victoria adicionales, ó 10 en el caso de que los comandantes enemigos confiaran en el factor sorpresa para lanzar su ataque.

Si el enemigo consigue que los personajes pasen información falsa, no sólo no ganarán éstos puntos de victoria, sino que perderán 10 puntos de victoria en caso de haberlos obtenido por dar esa información.

PROTEGER UN PUNTO DEFENSIVO

Entre 10 y 80 puntos de victoria.

A veces, una horda enemiga asalta las murallas y los PJs reciben la orden de rechazar el ataque. Este tipo de misión es mucho menos peligrosa que muchas otras, puesto que los personajes pueden utilizar los puntos defensivos para mantener a salvo su propio pellejo.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tendrán que impedir que el enemigo se apodere del punto defensivo en cuestión. Los PJs también obtienen puntos de victoria por acabar con las unidades enemigas.

Ejemplos: eres tú quien decide el valor en puntos de victoria que tiene la defensa de cada punto defensivo basándote, claro está, en la ventaja defensiva que suponga para el ejército y lo valiosa que sea dicha localización para ganar la batalla. Normalmente, la defensa con éxito de una pared baja o una serie de trincheras otorga 10 puntos de victoria o menos. La defensa con éxito de una empalizada otorga 20 puntos de victoria, la de una pared de piedra 40, la de un fortín amurallado 60 y la de un castillo flotante 80 o más.

De acuerdo a lo que acabamos de esbozar, podríamos decir que la defensa con éxito de una fortificación ofrece una recompensa

en puntos de victoria equivalente a la capacidad defensiva de la misma. Reduce o aumenta esta recompensa en función a la importancia que tenga en la batalla el punto a defender. Por ejemplo, una empalizada situada en lo alto de una montaña podría ser lo único que separa al enemigo del valle y de entrar a saco y destruir todo lo que hay en él. En este caso, la recompensa en puntos de victoria podría ser el doble o el triple de la habitual.

Ajustes: si el enemigo es capaz de dañar el valor defensivo del punto durante el combate, la recompensa en puntos de victoria se reducirá en 5 ó 10 puntos. Si los personajes aumentan la capacidad defensiva del punto a defender mientras se encuentran allí (como, por ejemplo, cavando fosos para que las tropas que cargan caigan en ellos o pozos de tirador para proteger a las tropas defensoras), obtendrán 10 puntos de victoria adicionales.

PROTEGER UN PUNTO OFENSIVO

Entre 20 y 100 puntos de victoria.

El enemigo suele ser lo suficientemente inteligente como para atacar a los arqueros que ocupan una posición elevada, las catapultas que hay tras las líneas de su rival y otros puntos de gran capacidad ofensiva que proporcionen ventajas significativas. En estas situaciones, los PJs podrían recibir la orden de defender uno de estos puntos.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tendrán que rechazar el ataque enemigo sin que la capacidad ofensiva de estos puntos se vea mermada. A menudo, esto implica proteger a las unidades amigas que allí haya; si consiguen mantener el control de la colina, pero todos los arqueros aliados que disparaban desde ella mueren durante el ataque, los PJs no obtendrán puntos de victoria.

Independientemente de si consiguen mantener intacta la capacidad ofensiva del punto que tienen que defender, los personajes obtendrán puntos de victoria por acabar con las unidades enemigas implicadas en el ataque.

Ejemplos: eres tú quien decide el valor de un punto ofensivo que, generalmente, depende de la calidad de los ataques que lleve a cabo. Un otero ocupado por una veintena de arqueros otorga 20 puntos de victoria; una zona elevada con tiradores emboscados otorgará 40 puntos de victoria; y el acantilado sobre el que están emplazadas las catapultas del ejército aliado, 60.

Ajustes: si los PJs utilizan la capacidad ofensiva del punto para defenderlo de sus atacantes y esta capacidad tendría que haberse utilizado con otros propósitos, reduce en 20 los puntos de victoria que vayas a otorgarles. Por ejemplo, si los PJs ordenan a la dotación de un par de catapultas que disparen contra los orcos que intentan

llegar hasta ellas, perderán 20 puntos de victoria, puesto que las catapultas podrían haber disparado a algún otro lugar (alguna unidad amiga podría haber estado esperando el fuego de cobertura de esas catapultas). Sin embargo, si el punto ofensivo es un lugar elevado o si la unidad que hay en él no estaba ocupada cuando ha recibido las órdenes de los PJs, la recompensa en puntos de victoria no se verá reducida.

Si el punto ofensivo también tiene rasgos de punto defensivo (como es el caso de las catapultas de las que acabamos de hablar), su defensa será más sencilla, por lo que otorgará 10 puntos de victoria menos. Si los rasgos defensivos del punto ofensivo tienen gran relevancia en la lucha por su control, calcula los puntos de victoria como si se tratase de un punto defensivo.

Los PJs obtendrán 10 puntos de victoria adicionales si mejoran la capacidad ofensiva de este punto. Por ejemplo, un PJ lanzador de conjuros podría usar *espejismo arcano* para que los arqueros situados sobre el otero puedan emboscar a los enemigos que pasan.

PROTEGER UN LUGAR ESENCIAL

Entre 10 y 100 puntos de victoria.

Cabe la posibilidad de que el enemigo intente arrebatar alguna posición al ejército de los PJs a pesar de que no tenga una vía estratégica directa (por ejemplo, una catedral podría ser el objetivo del ejército enemigo, pues pretende saquear las reliquias que hay en su interior). En este caso, los PJs podrían recibir la orden de desbaratar el asalto.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que frustrar el intento enemigo de tomar o destruir un lugar de importancia esencial. También se obtienen puntos de victoria por derrotar a las unidades enemigas envueltas en el ataque.

Ejemplos: eres tú quien decide cuántos puntos de victoria se reciben por defender un lugar de importancia esencial, en función a la importancia simbólica para ambos ejércitos. La recompensa en puntos de victoria debería ser equivalente al valor que ambos ejércitos asignan a dicho lugar. Si solamente uno de los ejércitos quiere su control, el lugar tendrá un valor mucho menor que si ambos ejércitos quieren mantener su control (aunque quieran controlarlo por razones diferentes).

Si consideramos que ambos ejércitos valoran el punto esencial de igual manera, un lugar de significado limitado (como una pequeña capilla erigida en honor al dios de la guerra) otorgará 10 puntos de victoria; un lugar de significado moderado (la entrada a una mina de oro) otorgará 30. La recompensa en puntos de victoria aumenta a la vez que aumenta el valor intrínseco de un lugar o su poder potencial. Un lugar en el que la capacidad curativa se

¿DE QUÉ TIPO DE LUGAR SE TRATA?

Una fortaleza con robustas murallas es, sin duda, un punto defensivo; pero, ¿y si en las murallas hay unas catapultas que están disparando enormes rocas sobre una llanura cercana? ¿Y, además, está cerca del único vado del río que hay en varias millas, y en ella está enterrado Vorkon el Poderoso, un antiguo rey reverenciado por uno de los ejércitos que toma parte en la batalla? Por tanto, ¿se trata de un punto defensivo, uno ofensivo, una zona de maniobra o un punto esencial?

La respuesta depende de la situación. Hazte la siguiente pregunta: ¿por qué están los soldados en ese lugar? Si se encuentran dentro de la fortaleza porque necesitan su protección, se trata de un punto defensivo. Si las catapultas son más necesarias para los planes del ejército, se trata de un

punto ofensivo. Si, en cambio, uno de los ejércitos tiene que cruzar el río para ganar la batalla, se trata de una zona de maniobra. Finalmente, si el resultado de la batalla va a determinar quién ascenderá al trono de Vorkon, se trata de un punto esencial.

No seas esclavo de las categorías. Lo importante es cuántos puntos de victoria vas a ofrecer por cumplimentar la misión y qué tendrán que hacer los PJs para conseguirlos. Los personajes no tienen que saber qué tipo de lugar es cada uno de los sitios en que combaten; podrían estar convencidos de que tienen que tomar la fortaleza para inutilizar las catapultas y quedar totalmente sorprendidos al encontrar la ostentosa cripta de Vorkon una vez dentro.

vea aumentada podría otorgar 50 puntos de victoria; un portal a otro plano podría otorgar 70 puntos de victoria (probablemente, uno de los dos ejércitos quiera abrirlo y el otro, mantenerlo bien cerrado); y, el sepulcro de un caballero cruzado puede otorgar 90 puntos de victoria o más.

Ajustes: si el enemigo daña el punto esencial antes de que los PJs puedan rechazar el ataque, la recompensa en puntos de victoria se reduce en 10 puntos. Si el enemigo consigue anular el valor significativo del lugar, los PJs no llegarán a recibir punto de victoria alguno.

PROTEGER UNA ZONA DE MANIOBRA

Entre 10 y 70 puntos de victoria.

Cuando el enemigo intenta arrebatar el control de carreteras, puentes y pasos al ejército de los PJs, es porque intenta reducir la maniobrabilidad del contrario y mejorar la suya. Si los personajes pueden mantener el control de una zona de maniobra de los ataques enemigos, le harán la vida mucho más fácil a su comandante.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que derrotar a la fuerza enemiga que esté intentando hacerse con el control de la zona de maniobra y, al mismo tiempo, preservar el valor de dicho lugar para su propio ejército. En otras palabras, los PJs no obtendrán puntos de victoria si rechazan al enemigo después de que este haya hecho que el puente salte por los aires. También se obtienen puntos de victoria por derrotar a las unidades enemigas envueltas en el ataque.

Ejemplos: eres tú quien decide cuántos puntos de victoria merece una zona de maniobra. En general, un punto clave de una carretera otorga 10 puntos de victoria y un vado de un río que separa a ambos ejércitos otorga 30 puntos de victoria. Un paso de montaña de gran importancia estratégica otorga 50 puntos de victoria y el único puente que atraviesa el caudaloso río que separa a ambos ejércitos vale 70.

Ajustes: si el punto de maniobra es especialmente frágil, como un puente de madera, el lugar otorgará 10 puntos de victoria, lo que representa la gran dificultad que entraña defenderlo. Los PJs obtendrán entre 10 y 20 puntos de victoria adicionales si hacen que la zona de maniobra sea más efectiva, o que sea más sencillo utilizarla (por ejemplo, despejando de escombros una carretera o construyendo una estructura defensiva en el lugar).

TOMAR UN PUNTO DEFENSIVO

Entre 20 y 100 puntos de victoria.

El enemigo se está protegiendo desde lo alto de un lugar con capacidad defensiva y los PJs tienen que sacarlo de allí como sea.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tendrán que limpiar de enemigos el punto defensivo y hacerse con su control. También obtendrán puntos de victoria por acabar con las unidades enemigas implicadas en el combate.

Ejemplos: eres tú quien decide los puntos de victoria que vale tomar un punto defensivo en concreto, siempre eso sí, basándote en su capacidad defensiva y en cuán valioso es el lugar a efectos de la batalla. En general, es más difícil tomar un punto defensivo que defenderlo. Por tanto, si tenemos en cuenta los ejemplos que te hemos proporcionado en "Proteger un punto defensivo" (consulta la página 81), tomar una pared baja o una serie de trincheras otorga 20 puntos de victoria o menos. La toma con éxito de una

empalizada con una torre de guardia otorga 40 puntos de victoria, y la de una torre de piedra o una pequeña fortaleza 60; al igual que los elementos de terreno naturales que proporcionen beneficios defensivos similares (como en el caso de un acantilado). Tomar una fortaleza amurallada otorgaría 80 y un castillo flotante 100.

Ajustes: si el valor del punto defensivo es menor debido a la dirección en la que avanza el ejército (como en el caso de una atalaya diseñada para vigilar la zona este cuando el ejército se mueve en dirección oeste), la recompensa en puntos de victoria se reduce en 5. Si los personajes dañan la capacidad defensiva del punto que han de tomar (por ejemplo, al hacer grandes agujeros en sus murallas), la recompensa en puntos de victoria se reduce en 10. Si destruyen el valor defensivo del lugar (por ejemplo, destruyendo sus murallas con un conjuro como *transmutar roca en barro*), la recompensa en puntos de victoria se reduce en 20.

TOMAR UN PUNTO OFENSIVO

Entre 10 y 50 puntos de victoria.

El enemigo ocupa un lugar desde el que sus ataques adquieren cierta ventaja. La misión de los PJs consistirá en hacerse con el control del lugar antes de que mueran sus camaradas.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que derrotar o provocar la huida de las unidades enemigas que ocupan el punto ofensivo y ponerlo en manos de unidades enemigas. También obtendrán puntos de victoria por acabar con las unidades enemigas implicadas en el combate.

Ejemplos: eres tú quien decide cuántos puntos de victoria otorgará la captura de un punto ofensivo. Estos puntos de victoria serán prácticamente iguales a los descritos en "Proteger un punto ofensivo" (consulta la página 82).

Ajustes: si el punto ofensivo no tiene utilidad para el ejército de los PJs debido a su emplazamiento (porque se trata, por ejemplo, de un acantilado que mira al mar desde el que ha llegado el ejército oponente), su recompensa en puntos de victoria se reduce en 5.

TOMAR UN LUGAR ESENCIAL

Entre 10 y 90 puntos de victoria.

Algunos lugares del campo de batalla son importantes, no debido a sus capacidades defensivas u ofensivas, o a la maniobrabilidad que proporcionan, sino a que el ejército las considera de algún valor. Una capilla dedicada a una deidad local, un pueblo lleno de inocentes o una zona en la que acontecen extraños fenómenos mágicos pueden ser lugares esenciales que merezca la pena controlar.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que derrotar a todas las unidades enemigas presentes en el lugar y asegurarse de que el sitio está intacto antes de dejarlo en manos de otras unidades aliadas. También obtendrán puntos de victoria por acabar con las unidades enemigas implicadas en el combate.

Ejemplos: eres tú quien decide cuántos puntos de victoria otorgará la captura de un punto esencial. Estos puntos de victoria serán, por otro lado, prácticamente iguales a los descritos en "Proteger un lugar esencial" (consulta la página 82).

Ajustes: si los PJs dañan el punto esencial en el proceso de su conquista, rebaja su recompensa en puntos de victoria en 10 puntos. Si destruyen el lugar por completo, sustrae de la recompensa final el valor que el ejército aliado dispuso para el lugar. Este cálculo puede dar una cantidad negativa, lo que representa el gran error cometido por los PJs. Esta situación podría no afectar apenas

a los PJs en caso de que fuera únicamente el ejército enemigo quien consideraba esencial este punto.

TOMAR UNA ZONA DE MANIOBRA

Entre 10 y 70 puntos de victoria.

Las zonas de maniobra son los puntos de un campo de batalla y alrededores por los que tiene que pasar un ejército para llegar a algún lugar de importancia. A menudo consisten en elementos naturales como vados, pasos de montaña y cañones. Si el enemigo detenta el control de la zona de maniobra, los PJs podrían recibir la orden de tomar dicho lugar para que las tropas aliadas se puedan mover por allí y llegar a algún otro sitio.

Para obtener estos puntos de victoria, los personajes tienen que derrotar a las unidades enemigas que controlen la zona de maniobra y asegurar su control de forma que el lugar sea seguro para su posterior utilización por parte de su propio ejército. También obtendrán puntos de victoria por acabar con las unidades enemigas implicadas en el combate.

Ejemplos: eres tú quien decide cuantos puntos de victoria otorgará la captura de una zona de maniobra, decisión que deberías basar en cómo está de restringido el movimiento del ejército de los PJs al no controlar este lugar. Estos puntos de victoria serán prácticamente iguales a los descritos en "Proteger una zona de maniobra" (consulta la página 83).

Ajustes: a menos que los PJs tuvieran órdenes de inutilizar la zona de maniobra (como, por ejemplo, destruir un puente), dañarla reducirá la recompensa en puntos de victoria en 20 puntos. Los PJs obtendrán entre 10 y 20 puntos de victoria adicionales si hacen que la zona de maniobra sea más efectiva, o que sea más sencillo utilizarla (por ejemplo, lanzando el conjuro *muro de piedra* para construir un puente sobre el vado). Si construyen estructuras defensivas en la zona, de forma que su defensa resulte más sencilla, los PJs obtendrán 10 puntos de victoria adicionales.

PUNTOS DE RECONOCIMIENTO

Casi toda organización militar tiene alguna manera de reconocer las contribuciones de sus miembros. Desde el más bajo soldado raso cuyo único cometido consiste en obedecer órdenes, al general que dirige miles o decenas de miles de soldados, muchas veces un simple vistazo a los ropajes de un soldado revela en qué punto de la organización militar se encuentra.

Los símbolos y medallas que se llevan en el pecho o el brazo de la librea de un soldado suelen indicar una o dos cosas: rango o condecoración. El rango es una manera de medir el estatus y la responsabilidad militar. En esencia, el rango determina quién tiene

que seguir sus órdenes y las condecoraciones (a menudo en forma de medallas y cintas) describen dónde ha estado el guerrero, qué ha hecho y cómo lo ha hecho de bien. Las condecoraciones abarcan un amplio abanico de acciones: desde la mera supervivencia o la finalización de un entrenamiento de élite al acto de mayor valentía y heroísmo frente a tropas que tenían todas las de ganar.

Los personajes obtendrán rangos mayores y condecoraciones si hacen las cosas bien mientras otros se quedan mirando. En términos de juego, los PJs obtendrán puntos de reconocimiento durante una batalla en la que hagan algo digno de mención. Una vez terminada la batalla, el DM cambiará los puntos de reconocimiento obtenidos por cada uno de los PJs por ascensos y condecoraciones. Después, será un oficial de mayor rango o un noble quien le ponga la medalla en el pecho o le presente a la nueva unidad que va a liderar.

CÓMO OBTENER PUNTOS DE RECONOCIMIENTO

En un ejército ideal, los logros en los que los personajes obtienen puntos de victoria también deberían granjearles puntos de reconocimiento, lo que significa que un ejército perfecto recompensaría a sus soldados en función a cuánto hubieran ayudado sus acciones en el campo de batalla.

Sin embargo, ningún ejército es perfecto (ni siquiera uno de fantasía). Algunos elementos cruciales de una victoria militar (como el espionaje y el reconocimiento) pasan desapercibidos en el campo de batalla, y otros elementos (como construir fortificaciones o reunir recursos) no resultan muy vistosos, aunque sean necesarios. Por el contrario, derrotar a un campeón enemigo o capturar un estandarte enemigo pueden no tener una gran repercusión en la batalla pero, sin duda, conforman el tipo de acciones que se extienden entre las filas del ejército como la pólvora.

Esta es la razón por la que los puntos de reconocimiento se otorgan separados de los puntos de victoria. Al tiempo que los personajes van de una misión a otra por el campo de batalla, se encontrarán con la opción de emprender una misión que les reporte puntos de victoria (como llevar un carro de suministros capturado hasta el centro logístico de su ejército) o puntos de reconocimiento (como subir hasta una loma cercana y plantar el estandarte de su ejército).

En el Capítulo 2 de este libro se aconseja al DM cómo tener en cuenta los puntos de reconocimiento a la hora de planear una aventura en el campo de batalla. La estructura básica de recompensas (y la manera en la que los PJs pueden gastar dichos puntos de reconocimiento) se explica a continuación para que los jugadores puedan hacerse a la idea de cómo influirán las opciones que tomen en los puntos de reconocimiento que ganen.

LAS CONTRAMEDIDAS DEL ENEMIGO

Si los PJs empiezan a hacerse con el control de puntos estratégicos por todo el campo de batalla, a asesinar a los comandantes enemigos y a atemorizar a las unidades rivales, sus oponentes acabarán por detectar su presencia y querrán poner fin a sus acciones. Cuando los personajes alcancen un cierto número de puntos de victoria, el enemigo enviará unidades (normalmente, unidades de élite) para darles caza y evitar que sigan causando estragos en su ejército.

Lo rápido que reaccione el ejército enemigo y qué unidades envíe depende de la organización del ejército enemigo y de los recursos con los que cuente. Una horda bárbara, por ejemplo, puede llegar a no darse cuenta nunca de las acciones de los PJs, pues sus líderes no se comunican mucho entre sí. En cambio, un ejército de demonios que puede escudriñar el campo de batalla y comunicarse telepáticamente responderá rápidamente al éxito de los personajes indicando su presencia a todas las unidades cercanas y utilizando conjuros de *teleportación* para enfrentarse rápidamente a los PJs.

Solamente los PJs obtienen puntos de reconocimiento. Los PNJs obtienen condecoraciones cuando otros PNJs lo estiman justo (es decir, cuando el DM cree que es conveniente para la narración). A continuación te ofrecemos varios ejemplos de actividades que proporcionarán puntos de reconocimiento a los personajes.

Capturar un estandarte enemigo

(NE de la unidad enemiga $\times 1/2$) puntos de reconocimiento.

Se considera de mal agüero que capturen el estandarte de tu ejército, por lo que los pendones del ejército enemigo son trofeos preciados. Ver cómo una unidad amiga avanza hacia territorio aliado con un estandarte capturado boca abajo enardece los corazones de las demás unidades.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los PJs tendrán que apoderarse de un estandarte enemigo y entregárselo a un comandante que se encuentre tras las líneas aliadas. Tomar una bandera del país del ejército enemigo o una de sus insignias no es suficiente; hay que hacerse con un estandarte distintivo que pertenezca a una unidad enemiga. Aunque obtengan varios estandartes, los PJs solamente obtendrán esta recompensa una vez por batalla.

Ejemplos: el valor del estandarte enemigo varía en función a la efectividad que haya demostrado la unidad durante la batalla. Si los PJs se hacen con el pendón de un grupo de seis caballeros humanos (VD 1 cada uno), obtendrán 3 puntos de reconocimiento cuando vuelvan a su cuartel general.

Ajustes: algunos estandartes pueden proporcionar una cantidad de puntos de reconocimiento mayor o menor que la media. Si el estandarte pertenece a la que fuera una orgullosa unidad, ahora integrada por reclutas, el estandarte valdrá menos puntos de reconocimiento de los que indica el NE de la unidad.

Combatir en una campaña famosa

Entre 5 y 10 puntos de reconocimiento.

Al igual que las batallas, algunas campañas militares tienen un lugar en la historia y aquellos que participaron en ellas merecen cierto respeto. Los criterios para asignar los puntos de reconocimiento son iguales que en el caso de una batalla famosa y la decisión la toma únicamente el DM.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los personajes han tenido que tomar parte en más de la mitad de las batallas principales que componen la campaña. El DM otorgará los puntos de reconocimiento al final de la campaña, independientemente de si ha sido un éxito o un fracaso.

Ejemplos: esta recompensa en puntos de reconocimiento está sujeta a una campaña militar (una serie de batallas que se han luchado persiguiendo un mismo objetivo), no a una campaña de D&D (una serie de aventuras entrelazadas). Evidentemente, es posible que tu campaña de D&D se desarrolle al mismo tiempo que una campaña militar (y viceversa).

Si, por ejemplo, los PJs están intentando expulsar al subsuelo a un ejército invasor compuesto por drow, sus acciones representarán una campaña en ambos sentidos. Los PJs no sólo tomarán parte en las batallas contra los drow, sino que, probablemente, entre batalla y batalla corran aventuras de D&D típicas con los drow como antagonistas.

Ajustes: si una gran campaña militar acaba con éxito y se alcanza la paz, es probable que los PJs merezcan una recompensa en puntos de reconocimiento mayor de 10 puntos (que es el tope

recomendado al inicio de esta sección). Tras una guerra que acabe con éxito, muchos ejércitos tienden a ser generosos con las condecoraciones y los ascensos que otorgan a los supervivientes. Si tu campaña de D&D acaba justo en el mismo momento en el que acaba la campaña militar, te recomendamos que otorgues una buena cantidad de puntos de reconocimiento a los PJs, pues se trata de una manera estupenda de acabar una guerra (al desembocar en un gran número de ceremonias de entrega de medallas y ascensos para los personajes).

Al igual que en el caso de los puntos de reconocimiento obtenidos en batallas famosas, los PJs pueden invertirlos en condecoraciones especiales que hagan ver que son veteranos de una famosa campaña.

Derrotar a una unidad notable

(NE de la unidad enemiga) puntos de reconocimiento.

La comandancia enemiga tiene en mayor estima el valor de algunas de sus unidades. Que los PJs inutilicen alguna de estas unidades será un duro golpe para el ejército enemigo (y una buena manera de que los personajes se den a conocer antes sus propios comandantes). Estas unidades notables suelen contar con soldados de élite (aunque la notoriedad no siempre se corresponde con la capacidad marcial). Algunas unidades de élite, sin embargo, ni siquiera son conocidas entre las demás tropas de su propio ejército. Otras, en cambio, son conocidas por el mero hecho de pertenecer a alguna localidad en concreto o por tener un oficial reputado.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los personajes tendrán que inutilizar, matar o capturar a la unidad enemiga u obligarla a retirarse en desbandada. Además, una unidad amiga que no esté implicada directamente en el combate tiene que ser testigo de la proeza.

Ejemplos: derrotar a una unidad de élite enemiga compuesta por ocho demonios barbados conocida como los Atormentadores de Minauros (tienen un NE 11) proporcionará a los PJs 11 puntos de reconocimiento. Sin embargo, la gesta de derrotar a otra unidad de ocho demonios barbados pasará inadvertida y no proporcionará puntos de reconocimiento (esto es debido a que esta unidad no es tan conocida o temida como la de los Atormentadores).

Ajustes: si la unidad notable se las arregla para reagruparse y tiene una repercusión significativa en lo que queda de batalla, los PJs solamente obtendrán la mitad de los puntos de reconocimiento.

Plantar el estandarte

3 puntos de reconocimiento cuando se planta y se le suman puntos de reconocimiento iguales al NE de la unidad enemiga en cada uno de los ataques que rechacen después de plantar el estandarte.

Debido a la cantidad limitada de formas mágicas de observación y comunicación, los estandartes y las banderas son la forma primordial para que las unidades militares se reconozcan entre sí. La mayoría de las unidades militares portan una bandera, un pendón o un estandarte simbólico que le representa, y otro que representa al ejército.

Cuando plantas el estandarte en un lugar prominente del campo de batalla, estás reclamando dicho lugar. Tu bandera está diciendo: "Este punto nos pertenece y combatiremos hasta la muerte para que así siga siendo". Todo el que pueda ver el estandarte, ya sea amigo o enemigo, sabe que hay un desafío implícito en tu acción.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los personajes tienen que plantar el estandarte en un lugar geográficamente prominente (como una colina o una torre) o en un lugar de valor esencial (consulta la barra inferior de la página 82). Este lugar, que tiene que estar claramente a la vista de ambos bandos, también puede ser un punto defensivo o una zona de maniobra (en cuyo caso, los PJs también obtienen los puntos de victoria por hacerse con el lugar en cuestión), aunque no tiene por qué. El lugar tiene que estar en un punto bastante adelantado del frente aliado (a nadie le impresiona que se reclame el control de algo que ya se poseía).

Después de que los PJs hayan plantado el estandarte, todos los integrantes de la unidad recibirán 3 puntos de reconocimiento. Además, obtendrán puntos de reconocimiento adicionales cada vez que defiendan el estandarte de un ataque enemigo de importancia.

Ejemplos: los personajes siempre obtienen 3 puntos de reconocimiento por plantar el estandarte, los demás puntos de reconocimiento van en función a los enemigos que derroten una vez allí. Además, solamente obtendrán estos puntos de reconocimiento adicionales si el estandarte permanece ondeando o en pie durante todo el combate.

Ajustes: si los enemigos derriban el estandarte de los PJs aunque sea durante un sólo momento, los personajes no obtendrán puntos de reconocimiento por ese combate (se considera que algunas tropas del campo de batalla habrán visto que el estandarte ha flojeado). Si el estandarte cae y los personajes se ven forzados a retirarse, perderán tantos puntos de reconocimiento como el NE de la unidad de la que se retiran si ésta planta su estandarte en ese mismo lugar.

Si las tropas enemigas capturan el estandarte de los PJs, éstos perderán 10 puntos de reconocimiento en caso de que no lo recuperen antes del final de la batalla.

Reagrupar unidades desmoralizadas

(NE de todas las criaturas que se reagrupen) puntos de reconocimiento.

Los soldados rasos siempre recuerdan cuando alguien se hace cargo de ellos y transforma una vergonzosa retirada en una acérrima defensa. Si los PJs pueden inspirar valentía en los soldados (o al menos hacer que cumplan su deber) se ganarán la reputación de ser grandes líderes (o, al menos, de ser individuos con capacidad de liderazgo).

Para obtener estos puntos de reconocimiento tienen que darse tres condiciones. Primero, los personajes tienen que estar combatiendo en presencia de una unidad con al menos la mitad de sus integrantes en un estado de moral malo (asustados o peor; consulta la página 73). A continuación, los PJs tienen que efectuar tantas pruebas de reagrupamiento como sean necesarias para que

al menos una cuarta parte de la unidad se reagrupe. Los soldados pueden huir durante uno o dos asaltos antes de reagruparse, pero tendrán que volver a la refriega antes de que el combate haya acabado para que el intento de reagrupamiento se considere como un éxito y cuente como una de las tres condiciones que se tienen que cumplir. Finalmente, los PJs tienen que ganar el combate en el que estaba trabada la unidad y acabar con los enemigos o forzarles a huir.

Ejemplos: los personajes se encuentran con una escuadra de siete exploradores elfos (VD 2 cada uno), cinco de los cuales están asustados debido a una prueba de moral fallida. Originalmente había 15 exploradores, pero ocho han muerto, lo que forzó a los

supervivientes a efectuar una prueba de moral.

Los intentos de reagrupamiento de los PJs consiguen que cuatro de los exploradores vuelvan al combate, mientras que el quinto sale huyendo hasta que lo pierden de vista. Los personajes obtendrán 6 puntos de reconocimiento (cuatro exploradores elfos tienen un NE de 6) si consiguen la victoria en el combate en el que los elfos estaban trabados.

Ajustes: si son varios de los PJs los que consiguen superar la prueba de reagrupamiento, los jugadores tendrán que llegar a un acuerdo sobre quién de ellos se lleva el crédito del reagrupamiento (se trata de un dato que suele incluirse en los partes de guerra o que puede surgir espontáneamente en las conversaciones informales o entrevistas con una fuerza irregular). A la hora de hablar de liderazgo, a los militares les gustan las frases del estilo: "Este tipo consiguió que nos repusiéramos". Además, despierta sospechas que dos o más personas hagan suya la acción de haber reagrupado a las tropas. Si los PJs no pueden llegar a un acuerdo, ninguno de ellos obtendrá los puntos de reconocimiento.



Plantando el estandarte.

Recibir un entrenamiento de élite

Entre 3 y 5 puntos de reconocimiento.

Algunas organizaciones militares tienen técnicas de entrenamiento tan duras o prestigiosas que los soldados obtienen cierto reconocimiento por el mero hecho de superarlas. En la vida real, por ejemplo, los soldados de las fuerzas aéreas completan un entrenamiento que les supone un reconocimiento de este estilo (por ser capaces, por ejemplo, de saltar de un avión en vuelo).

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los personajes tienen que completar un entrenamiento que alguien considere de élite. A menos que tengas preparadas una aventura en los cuarteles durante el período de entrenamiento, los jugadores no podrán hacer que sus personajes entrenen por su cuenta para obtener este reconocimiento. Su entrenamiento de élite se irá

incorporando en el entrenamiento que lleven a cabo entre niveles con la intención de adquirir nuevas habilidades, dotes y rasgos de clase. Eres tú quien decide qué tipo de entrenamiento tendrán que efectuar para ser dignos de la obtención de estos puntos de reconocimiento (y cuándo disponen de tiempo para entrenar). Por tanto, esta recompensa queda enteramente a tu discreción.

Ejemplos: ya estén en guerra o en paz, los ejércitos pasan gran parte del tiempo entrenando a sus soldados. Solamente unos pocos de estos esfuerzos son dignos de otorgar puntos de reconocimiento. Además, el tipo de entrenamiento varía de un ejército a otro; por ejemplo, en un ejército de elfos, llegar a ser un buen francotirador en lo alto de un árbol puede ser digno de puntos de reconocimiento; sin embargo, en un ejército humano es posible que sea más estimado aquel jinete que sea capaz de terminar la "Cabalgada de las cuatro estaciones", un viaje a caballo que solamente los mejores jinetes serán capaces de completar después de las cuatro semanas de entrenamiento.

Ajustes: al igual que en el caso de los puntos de reconocimiento que se obtienen en las batallas y campañas famosas, este tipo de puntos de reconocimiento pueden traducirse en una condecoración especial, una condecoración que indica que se ha superado el entrenamiento. Los Arqueros del viento de Kelanon, por ejemplo, entregan guantes verdes a todos los que completan su entrenamiento de arquería a lomos de una montura; mientras que los orcos de Palnanak se graban símbolos en los colmillos si consiguen sobrevivir al "Invierno sangriento".

Reemplazar a un líder caído

(Índice de comandante del líder caído $\times 2$) puntos de reconocimiento.

En una batalla campal, los oficiales suelen correr tanto peligro como los soldados rasos. Cuando un líder cae, los soldados tienden a mirar alrededor en busca de alguien que siga dándoles las órdenes. En caso de que sea un PJ quien se haga cargo de la situación y asuma para sí las responsabilidades del liderazgo y lo haga bien, se ganará el respeto y la aclamación tanto de la cadena de mando como de los soldados a los que ha dirigido.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, uno de los personajes tendrá que hacerse cargo de una unidad cuyo líder haya huido o muerto en combate y, después, ganar al menos un combate mientras dirige la unidad. Además, la unidad debe sobrevivir como un grupo organizado hasta el final de la batalla (aunque no todos los miembros de la unidad lo consigan).

Los ejércitos bien organizados tienen procesos muy estrictos a la hora de reemplazar a un líder en cualquier punto de la cadena de mando, por lo que los subordinados saben muy bien a quién dirigirse en caso de que falte su comandante. Evidentemente, esta situación no está tan clara entre las hordas bárbaras y otras fuerzas irregulares, en las que la falta del líder puede llevar a un conflicto por el control en mitad de la batalla.

Ejemplos: cuanto más importante sea el líder al que reemplaza el PJ, más puntos de reconocimiento obtendrá. En caso de que, por ejemplo, reemplace a un sargento (bonificador de rango $+2$), obtendrá 4 puntos de reconocimiento si la unidad gana un combate bajo su mando y si consigue mantenerla cohesionada hasta el final de la batalla.

Ajustes: en algunas circunstancias nada comunes, un personaje podrá conseguir estos puntos de reconocimiento por reemplazar a un oficial incompetente o inútil. Estas situaciones son controvertidas, pues la adherencia militar a la cadena de mando es muy profunda.

Rescatar una unidad en peligro

(NE de los supervivientes de la unidad amiga $\times 2$) puntos de reconocimiento.

A veces, una unidad amiga quedará separada del resto del ejército o el enemigo lanzará múltiples ofensivas contra las líneas aliadas. Los personajes pueden llegar a ser muy aclamados si son capaces de llegar hasta una unidad en peligro y prestarle ayuda, ya sea para ponerla a salvo o para destruir a todas las unidades enemigas circundantes.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los personajes tienen que llegar hasta una unidad relativamente importante que se encuentre en peligro inminente. A continuación, tendrán que derrotar a la unidad enemiga que supone la amenaza, captar la atención del enemigo o utilizar la magia para que la unidad aliada pueda escapar.

Cuando la batalla se recrudece, toda unidad en el campo de batalla o cerca de él está, hasta cierto punto, en peligro. Los personajes solamente obtendrán puntos de reconocimiento por ayudar a unidades que estén en verdadero peligro y sus comandantes así lo estimen. Si la situación peligrosa y el rescate van a dar que hablar en el ejército durante mucho tiempo después de la batalla, los PJs obtendrán puntos de reconocimiento. Sin embargo, una situación que no suponga más que cubrir la retirada de una unidad no proporcionará puntos de reconocimiento.

Ejemplos: un pelotón de zapadores enanos estaba excavando un túnel en dirección a las líneas enemigas cuando las paredes se vinieron abajo justo entre los enanos y el resto del ejército. Los PJs obtendrán puntos de reconocimiento (y, probablemente, una deuda de honor de los enanos) si consiguen llegar hasta los enanos y sacarlos de allí antes de que las moles sombrías entrenadas por el enemigo los encuentren.

Ajustes: la recompensa en puntos de reconocimiento podría ser mayor de lo normal en caso de que se produzcan circunstancias especiales. Por ejemplo, si los zapadores enanos del ejemplo eran la única unidad de ese tipo que le quedaba al ejército aliado y su supervivencia indispensable para conseguir la victoria en la batalla, rescatarlos tendrá mucho más mérito y será una acción que se verá magnificada por los que han vivido para contar la historia.

Sobrevivir ante fuerzas superiores

(NE de cada combate significativo – el nivel medio de los PJs) $\times 5$

A veces, un ejército sacrifica ciertas unidades en beneficio del resto del ejército. Aunque dichos sacrificios son trágicos para los miembros de la unidad elegida, ello forma parte de la estrategia militar. Si el ejército decide sacrificar la unidad de los PJs y ellos aceptan la situación, podrán obtener muchos laureles si consiguen sobrevivir para combatir otro día.

Los personajes no recibirán puntos de reconocimiento por llevar a cabo misiones que sean peligrosas, ni por misiones que resulten mucho más peligrosas de lo que parecían. Para obtener estos puntos de reconocimiento, tendrán que saber de antemano que se ha tomado la decisión de sacrificar a su unidad por el bien del resto del ejército; además, el ejército debe conseguir el beneficio que se había propuesto y la unidad de los personajes tiene que arreglárselas para llegar hasta las líneas aliadas cuando la batalla haya acabado. En esencia, se trata de los puntos de reconocimiento que obtendrán los personajes por sobrevivir a una misión suicida.

Ejemplos: si los PJs son parte de un malparado ejército rebelde rodeado por las fuerzas de un tiránico señor de la guerra, podrían

obtener puntos de reconocimiento si forman parte de la fuerza elegida para lanzarse contra el ejército enemigo y retrasar así su avance mientras el resto de los rebeldes huyen.

Ajustes: estos puntos de reconocimiento solamente se obtienen al combatir con enemigos de mayor NE que el nivel medio de los PJs. Los personajes no obtienen puntos de reconocimiento por los desafíos sencillos a los que tengan que enfrentarse durante una misión suicida, sólo al enfrentarse a aquellos en los que tengan que superar a enemigos verdaderamente peligrosos.

Tomar parte en una batalla famosa

Entre 3 y 5 puntos de reconocimiento.

Algunas batallas, independientemente de quién las ganara, otorgan una fama especial a los soldados que participaron en ellas. Haber sobrevivido al bombardeo de las catapultas de la punta de Roraq o a las hordas de necrófagos durante la Segunda batalla de los campos de Gethasee, es una experiencia que nunca olvidarás y sientes una afinidad especial con los camaradas que combatieron a tu lado.

Pero no sólo los camaradas que lucharon contigo en dicha batalla sienten esta afinidad hacia ti; los civiles y soldados que sepan que tomaste parte en ella se sentirán fascinados.

Para obtener estos puntos de reconocimiento, los personajes tienen que jugar un papel representativo en una batalla lo suficientemente importante como para ocupar un puesto predominante en la historia. Son los historiadores y los bardos quienes deciden si la batalla es digna de proporcionar puntos de reconocimiento (por lo que esta decisión queda a discreción del DM).

Ejemplos: muchas de las famosas batallas de la historia lo son por haber supuesto todo un éxito o un tremendo fracaso, y suelen recibir un nombre acorde con ésta situación. Lo más probable es que los personajes reciban una recompensa en puntos de reconocimiento si han sobrevivido a una batalla que responda al nombre de "La última batalla de..." o "El triunfo final en...". Lo normal es que solamente unas pocas batallas de toda una campaña (aproximadamente una de cada cinco) sean dignas de mención como para proporcionar puntos de reconocimiento.

Para que te hagas una idea mediante ejemplos de la vida real, la Batalla de Gettysburg, la Última batalla del general Custer, la guerra de trincheras en el Frente occidental durante la Primera guerra mundial o el Desembarco de Normandía son batallas lo suficientemente famosas como para proporcionar puntos de reconocimiento; mientras que la Batalla de Pea Ridge, la Batalla de los bosques Caídos, la campaña de Gallipoli y la Operación antorcha (el desembarco aliado en el norte de África), que tuvieron lugar en esas mismas guerras, no lo son. Aunque cada una de ellas fue una batalla significativa en el desarrollo de la guerra, algunas de ellas no son tan conocidas por la gente.

Ajustes: a veces, la importancia de una batalla no es evidente desde el primer momento, lo que te da una justificación suficiente como para no asignar los puntos de reconocimiento hasta que la misma se haga famosa. Si los PJs se traban en un amargo combate en una lejana provincia en la que más tarde habrá una gran guerra, podrías otorgar puntos de reconocimiento a los personajes *a posteriori*. El carácter retroactivo de estos puntos de reconocimiento representa que la gente se siente impresionada por el hecho de que los PJs estuvieran allí cuando todo empezó.

Si los personajes obtienen puntos de reconocimiento por tomar parte en una batalla famosa, hay una manera adicional en la que podrán invertir dichos puntos: condecoraciones por los servicios

prestados que conmemoren su participación en dicha batalla (consulta la página 89). Podría ser que todo jinete de huargo que tomara parte en la carga final de la Batalla de Kereindeau lleve una cinta roja para honrar a los caídos. O quizá, todos aquellos que defendieron la ciudad sagrada de Garintell hasta el final porten una gargantilla en la que haya un pedazo del mármol blanco del palacio en ruinas de Garintell. Todos aquellos familiarizados con la historia militar verán rápidamente la cinta roja o la gargantilla con el mármol blanco y sabrán dónde ha estado su portador.

OTRAS FORMAS DE OBTENER PUNTOS DE RECONOCIMIENTO

Si PJs con otro estilo de vida distinto al militar se unen al ejército, sería justo que recibieran una recompensa en puntos de reconocimiento que reflejase su condición de aventureros civiles. Si ya son héroes de su reino cuando se ven envueltos en la guerra, deberías concederles suficiente reconocimiento como para que puedan adoptar un rango militar acorde a su estatus de civiles reconocidos y capaces.

Igualmente, en una campaña de D&D en la que se incluyan aventuras en el campo de batalla y aventuras más tradicionales, deberías recompensar a los PJs que trabajan bien para su ejército (incluso aunque las misiones no transcurran en el campo de batalla). Si la reina ordena a los PJs que abandonen su unidad, se disfrazen de cortesanos y roben los planes de batalla de un noble rival, deberían obtener una recompensa en puntos de reconocimiento (de entre 5 y 10 puntos) en caso de que cumplan la misión con éxito.

CÓMO INVERTIR LOS PUNTOS DE RECONOCIMIENTO

Al final de cada batalla, los personajes podrán invertir sus puntos de reconocimiento bien en condecoraciones, bien en ascensos. Estas dos recompensas funcionan de manera diferente. Las condecoraciones se basan en la batalla en la que los personajes acaban de participar y se adquieren en el momento (o en cuanto el general del ejército tenga tiempo para otorgárselas). Los ascensos, por otro lado, son una recompensa continua. Un personaje puede acumular puntos batalla tras batalla hasta que es digno de ser promocionado a un rango superior (es decir, cuando adquiere un determinado número de puntos de ascenso).

Tras la batalla, los puntos de reconocimiento que ha obtenido cada personaje se dividen a partes iguales entre condecoraciones y ascensos. Si un personaje recibe un número impar de puntos de reconocimiento, podrá elegir a cuál de los dos tipos de reconocimiento (condecoraciones o ascensos) añadir este punto.

Cómo hacer méritos para obtener condecoraciones o ascensos: un personaje puede intentar influenciar a su comandante para que le recompense por su valor con puntos de condecoraciones o de ascenso. Para ello, el personaje tendrá que invertir parte del respeto y aclamaciones que ha obtenido. Si un personaje decide hacer méritos para obtener ya sean condecoraciones, ya sean ascensos, $\frac{3}{4}$ partes (redondeando hacia abajo) de los puntos de reconocimiento que ha obtenido se convierten o bien en puntos de condecoraciones o en puntos de ascenso (los que prefiera el jugador), mientras que los demás se perderán.

Por ejemplo, si un personaje obtiene 11 puntos de reconocimiento al final de la batalla, lo normal es que 5 puntos fueran para una categoría a elegir entre puntos de condecoraciones y puntos de ascenso, y los otros 6 fueran para la otra. Si, por el contrario,

el personaje decide hacer méritos para conseguir un ascenso, obtendrá 8 puntos de ascenso y 0 puntos de condecoraciones ($3/4 \times 11 = 8,25$; cifra que se queda en 8 tras redondearla hacia abajo).

Condecoraciones

Cada ejército tiene un sistema de condecoraciones diferente, desde el más simple (hordas bárbaras que portan partes del cuerpo de los enemigos que han derrotado) al más complejo (ejércitos nacionales con diferentes medallas, cada una de ellas con cintas de diferentes colores para las ocasiones específicas). Cuando diseñas un ejército, uno de los detalles que puedes idear es el sistema de condecoraciones con el que recompensar a los soldados que muestran su valía (sea del tipo que sea) en el campo de batalla.

En la tabla 4-7, que se muestra más adelante, te presentamos una jerarquía de condecoraciones junto con su valor en puntos y los beneficios que suponen. Puedes usar tus propios nombres en vez de los genéricos que aparecen en la tabla (al fin y al cabo, ningún ejército da una "condecoración de 10 puntos", sino que concederá la "Insignia a la conducta en el conflicto", la "Orden del venado", la "Media luna dorada con honores" o la "Marca de favor de Myrvak"). La forma e historia que hay tras las condecoraciones de un ejército dicen mucho sobre las virtudes a las que da valor y qué tipo de soldado idealiza. Diseñar un sistema de condecoraciones distintivo es una de las mejores maneras de hacer que un ejército de fantasía cobre vida sobre la mesa de juego (consulta algunas sugerencias en la tabla 4-8).

A efectos de juego, sin embargo, todas las condecoraciones tienen el mismo funcionamiento. Casi todas proporcionan un bonificador de circunstancia a las pruebas de Diplomacia efectuadas para condicionar la reacción de un PNJ y a las pruebas para Intimidar realizadas para cambiar el comportamiento de un PNJ. De una u otra manera, el bonificador solamente se aplica si el PNJ en cuestión sabe lo que significa la condecoración.

En la columna 'Afectados automáticamente' de la tabla 4-7 se explica qué PNJs sabrán lo que significa cada condecoración sin que sea necesario que nadie se lo explique o si solamente identificarán la condecoración en caso de superar una prueba de Saber (historia) con una CD igual a la indicada en la tabla. Si el

PNJ sabe lo que significa la condecoración, el portador de la misma obtendrá el bonificador indicado en la tabla a la hora de intentar influenciar a dicho PNJ. En general, cuanto más significativa sea la condecoración, más posibilidades de reconocerla tendrá el PNJ (con la excepción de la "condecoración de 1 punto por herida", que es familiar para muchos individuos a pesar de que no proporcione bonificador de circunstancia alguno debido a lo común que es).

TABLA 4-7: CONDECORACIONES E INTERACCIÓN DE LOS PNJs

Condecoración	Bonif.	Afectados automát.	CD de la prueba de Saber (historia) para identificarla
1 punto por herida	–	Casi todos	10
2 puntos por entrenamiento (tipo específico)	+1	Soldados del mismo ejército	20
2 puntos por servicio (batalla específica)	+1	Soldados del mismo ejército	18
4 puntos por servicio (campana específica)	+2	Soldados del mismo ejército	15
5 puntos	+2	Soldados del mismo ejército	12
10 puntos	+2	Soldados del mismo ejército; líderes políticos y religiosos del territorio del ejército	10
20 puntos	+3	Todo el mundo del territorio del ejército	10
40 puntos	+4	Todo el mundo del territorio del ejército	10
80 puntos	+5	Todo el mundo del territorio del ejército y de territorios vecinos	10

Los bonificadores de circunstancia de diferentes medallas son acumulables siempre y cuando se trate de medallas que representan diferentes circunstancias (es decir, que se han obtenido en diferentes batallas o campañas). Sin embargo, los jugadores deberían estar al tanto de todas las medallas que poseen, puesto que, a veces, un PNJ reconocerá una condecoración menor pero más común en vez de una extraordinaria medalla al servicio prestado.

Condecoraciones de ejemplo

En la tabla 4-8: condecoraciones de ejemplo, se utiliza un sistema de puntos para las diferentes jerarquías de las condecoraciones,

CONDECORACIONES ODIADAS Y CONDECORACIONES FALSAS

En esencia, la utilización de condecoraciones parece sencillo: portarlas encima y gozar de la notoriedad que proporcionan. No obstante, no toda la notoriedad es positiva y no toda se ha ganado con esfuerzo.

Condecoraciones odiadas: las condecoraciones resultan impresionantes para todos aquellos que combatieron juntos o para aquellos a quienes beneficiaron los actos que las motivaron. Evidentemente, si te paseas por las comunidades enemigas, allí tus condecoraciones supondrán una vergüenza y un insulto, no un honor.

Son pocos los que saben qué significan las condecoraciones de otras naciones, por lo que su reacción negativa al respecto no será significativa. Añade 5 puntos a la CD de las pruebas de Saber (historia) que se proponen en la tabla 4-7 para determinar la naturaleza de la condecoración de cualquier ejército que no pertenezca a la zona. Si los PNJs superan esta prueba, su reacción inicial hacia el personaje (tal y como se describe en la página 71 del *Manual del jugador*) será una categoría peor de como hubiera sido en caso de no reconocer la condecoración. Además, el bonificador de circunstancia en las interacciones se convertirá en un penalizador.

Condecoraciones falsas: un personaje puede llevar una condecoración que no haya ganado (puede haberla adquirido de alguien que sí que la ganó o haberla creado a propósito para engañar a todos aquellos que la vean). Los personajes obtendrán el bonificador de circunstancia aunque porten una condecoración que no hayan ganado por sí mismos (siempre y cuando aquellos con quienes interactúen no sepan la verdad). Solamente los PNJs que sepan mucho de la forma en la que se obtenía esa condecoración podrán llegar a saber que es falsa. Para desenmascarar una condecoración falsa habrá que efectuar una prueba para Engañar por parte de quien lleve la condecoración enfrentada a una prueba para Averiguar intenciones por parte de quien pretenda desenmascarar la situación.

Si un personaje quiere utilizar una condecoración falsa, en la mayoría de los casos tendrá que superar una prueba de Disfrazarse (enfrentada a una prueba de Avistar por parte de quien le vea), aunque las proclamaciones escritas necesitarán una prueba de Falsificar (enfrentada a una prueba de Falsificar por parte de quien la vea). Si el personaje supera estas pruebas, obtendrá el bonificador de circunstancia en las interacciones con dicho PNJ. Pero, en caso de fallar, la reacción del PNJ empeorará al menos dos categorías. Además, es probable que dicho PNJ intente revelar la verdad a los demás.

pero tienen nombres diferentes y adoptan diferentes formas de un ejército a otro.

Cómo diseñar condecoraciones

Si estás diseñando un ejército de fantasía, crear las condecoraciones solamente consiste en inventar un nombre y una forma característicos para cada uno de los tipos de condecoraciones que aparecen en la tabla 4-7. Si quieres llevar el asunto un poco más allá, puedes añadir mayor personalidad a las condecoraciones si desarrollas una historia y unas costumbres respecto a ellas. Por ejemplo, una condecoración llamada "Racimo espinoso" podría haber sido diseñada para honrar a un instructor de combate especialmente duro que utilizaba una cadena con pinchos como arma.

También puedes variar los totales de puntos de reconocimiento para crear la jerarquía de condecoraciones de un ejército o cambiar quién es capaz de reconocerlas a simple vista.

Ejemplo 1: si un ejército no fomenta el individualismo, podría no ofrecer condecoraciones por ningún logro que no proporcione al menos 20 puntos de reconocimiento.

Ejemplo 2: si un ejército pasa gran parte del tiempo manteniendo las rutas de comercio libres de bandidos, sería normal que los mercaderes conociesen el sistema de condecoraciones del ejército tan bien como los propios militares; por lo que los mercaderes de la región deberían incluirse en la columna "Afectados automáticamente" de la tabla 4-7.

Otras funciones de las condecoraciones

El amuleto que la Reina Noortaka otorga a sus campeones es más que un escarabajo plateado: se trata de una *presea de Sabiduría* +2 que les ayuda a diferenciar lo justo de lo injusto. Si no portas el Escarabajo plateado, nunca conseguirás formar parte de los Jinetes

del cáliz de la esperanza, una unidad de jinetes de pegaso que son la élite del ejército de la reina.

La función esencial de las condecoraciones es marcar a su portador como especial y digno de respeto; que es la razón por la que proporcionan un bonificador de circunstancia en las interacciones sociales. Sin embargo (y siempre a tu discreción), algunas condecoraciones pueden servir para algo más que para impresionar a quienes las ven.

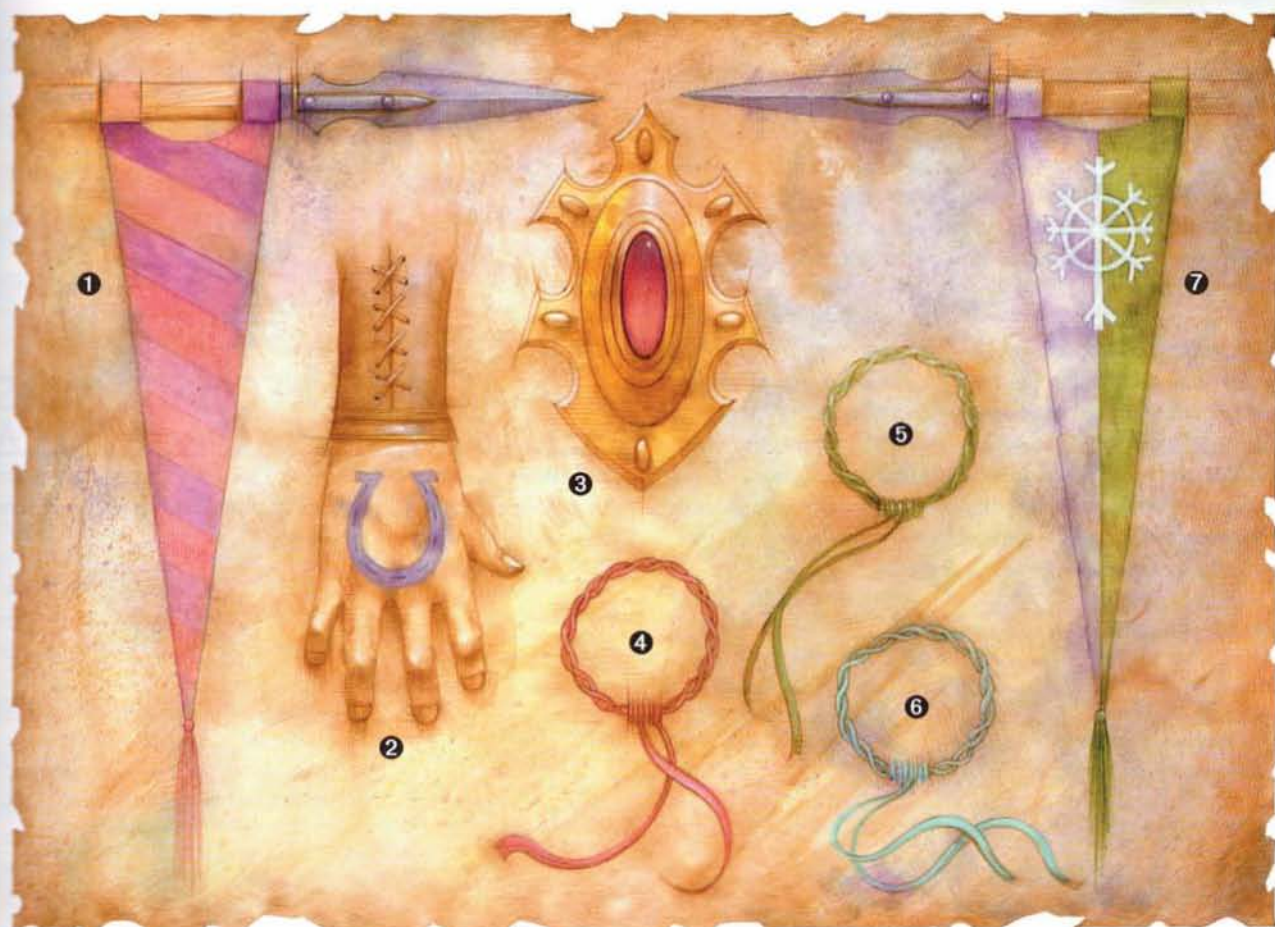
Condecoraciones mágicas: algunas condecoraciones pueden ser objetos mágicos. Como esta situación implica una entrega de tesoro al PJ, los DMs tendrían que ser cautelosos. Siempre y cuando tengas presente la riqueza que el personaje está adquiriendo por nivel, no hay razón para que un objeto mágico no pueda servir de condecoración (sin perder sus cualidades mágicas). Los emblemas heráldicos que se describen en el Capítulo 6 son un ejemplo de ello (consulta la página 130).

Por ejemplo, no desequilibrarás la partida si otorgas a un personaje de 9.º nivel el Anillo de rubíes de los héroes (un *anillo de protección* +2). Sin embargo, esta condecoración será extremadamente poderosa en manos de un personaje de 1.º nivel. Peor aún, en las partidas en las que se permita la compraventa libre de objetos mágicos, cabe la posibilidad de que los personajes sientan la tentación de vender sus condecoraciones, lo que estropea completamente el propósito principal de una condecoración: marcar a su portador como alguien digno de respeto.

Las condecoraciones mágicas resultan más reales cuando las entrega un ejército o unidad que tiene algún tipo de relación con el objeto en cuestión; es decir, como cuando un ejército de elfos otorga a sus mejores guerreros *capas élficas* y *botas élficas* a modo de condecoración. El objeto debería tener una utilidad militar obvia (como un *escudo* +1 blasonado con símbolos nacionales que enardecen el ánimo) o una relación simbólica con el país o

TABLA 4-8: EJEMPLOS DE CONDECORACIONES

Condecoración	Ejército de caballería	Horda bárbara	Ejército tiránico	Ejército élfico	Ejército místico
1 punto por herida	Gota de sangre de valor (insignia)	Corte púrpura (cicatriz)	Sabueso del reino (medalla)	Dador de vida (amuleto)	Pago de Thuniak (tatuaje)
2 puntos por entrenamiento	Herradura de plata (tatuaje)	Favor del chamán (tatuaje)	Producto del crisol (guantelete)	Defensor desde los árboles (colgante)	Graduado en defensa mágica (certificado)
2 puntos por servicio (batalla)	Colores del pico de Renincort (pendón de lanza de caballería)	Saqueo de Ereke-Nor (grabado en un arma)	Servidor del monte Thaul (ribete)	Defensor del roble (flecha inscrita)	Los tres portales (medalla)
4 puntos por servicio (campaña)	Colores de la cruzada del norte (colgante)	Rastro de pisadas sangrientas (tatuaje)	Servidor de la gran purga (ribete dorado)	Defensor de la isla Mística (anillo)	Conquistador de Catasia (manto)
5 puntos	Caballero rojo del mérito (ribete)	Dientes de los caídos (collar)	Vástago del estado (medalla)	Santificado de Corellon (arco inscrito)	Señor sin miedo (ribete)
10 puntos	Caballero azul de la distinción (ribete)	Toque sangriento del dios (tatuaje)	Héroe del estado (medalla)	Espina de la rosa (insignia)	Señor del enfrentamiento (ribete)
20 puntos	Caballero verde del poderío (ribete)	Dedos de los caídos (brazalete)	Cofundador del estado (medalla)	Última hoja en caer (colgante)	Señor del alma (ribete)
40 puntos	Rúbrica del soberano (adición heráldica)	Orgullo del dios (cicatriz en el rostro)	Parangón del estado (medalla)	Raíz profunda (máscara parcial inscrita)	Señor del gran misterio (ribete)
80 puntos	Visto bueno del soberano (adición heráldica)	Enviado del dios (cicatriz en el antebrazo)	Inspiración del estado (estatuilla)	Semilla del futuro (ropajes bordados)	Señor del vacío (ribete)



Condecoraciones de un ejército de caballería: Colores del pico de Renincort (1), Herradura de plata (2), Gota de sangre de valor (3), Caballero rojo del mérito (4), Caballero azul de la distinción (5), Caballero verde del poderío (6), Colores de la cruzada del norte (7).

el ejército (como la figurita del elefante de mármol de maravillosos poderes en el caso de una cultura que aprecie a los elefantes).

Si es posible, las condecoraciones mágicas deberían poder utilizarse por personajes de todas las clases (o, al menos, por las clases de personaje que obtendrán habitualmente ese tipo de condecoración). Si un PJ mago obtiene una condecoración que requiere que se enfunde en una armadura completa, lo más probable es que la condecoración acabe acumulando polvo en algún lugar de su torre.

Condecoraciones a modo de requisito: como explícitamente reconocen los logros, las condecoraciones específicas son un buen requisito para entrar en una clase u organización de prestigio. Si los PJs conocen cuáles son las condecoraciones necesarias para entrar a formar parte de una clase de prestigio determinada, su afán por conseguirlo puede llevarles a realizar actos de gran valentía en el campo de batalla. Además, estos requisitos también unen a los miembros de la organización o el prestigio de clase de una forma especial: los miembros saben que todos sus camaradas han demostrado buenas cualidades cuando fueron puestos a prueba en el pasado.

Por ejemplo, un grupo de mercenarios llamado Portadores de la muerte de Naurak ha determinado que los nuevos acólitos tendrán que conseguir una condecoración de jade con forma de corazón y, después, destruirla si quieren pasar a formar parte de la orden. Durante su ceremonia de iniciación, uno de los acólitos de los Portadores de la muerte rompe en pedazos el corazón de jade que había conseguido, lo que representa su ruptura con el

ejército nacional y la adopción de una nueva forma de vida como mercenario. Incluso aunque la condecoración ya no exista, todos los Portadores de la muerte saben que sus camaradas combatieron a su lado cuando las cosas no iban bien; y todos los miembros del grupo de mercenarios sienten cierto grado de lealtad hacia el ejército nacional del reino de Naurak.

ASCENSOS

La forma más habitual de ascender para la mayoría de los PJs que tomen parte en una campaña militar se debe a sus propias acciones. Los ascensos por méritos tienen lugar cuando un personaje realiza un trabajo muy duro y actos de verdadera valentía (es decir, ese tipo de actos mediante los que se obtienen puntos de reconocimiento que más tarde podrán ser invertidos en puntos de ascenso).

Sin embargo, éste no es el único método de ascenso. También se puede ascender porque un oficial superior haya muerto o huido; o porque el personaje tenga una capacidad innata para sobrevivir mucho más que los que le rodean. Muchos líderes de bajo nivel, tanto del presente como del pasado, han ascendido en el escalafón debido a la muerte o desertión de otros líderes.

Los ascensos debido a títulos se producen cuando a un personaje se le concede un rango basado en el título nobiliario que detenta fuera del ejército. A lo largo de la historia, los oficiales eran miembros de la realeza, como duques, jefes de clanes o aquellos que habían comprado su puesto con monedas, tierras o soldados.

En los ejércitos modernos del mundo real, los ascensos se obtienen principalmente por méritos. Sin embargo, aún siguen

dándose ciertos ascensos por título. Es muy difícil que un soldado de hoy en día con un rango de sargento (un suboficial) sea ascendido a teniente (un oficial) sin haber pasado antes por la academia de oficiales. Aunque los oficiales de hoy en día no dependen de las órdenes directas de su gobernante (algo típico en los ejércitos de los universos de fantasía), siguen estando separados de los suboficiales, ya sea por la educación o por el linaje (o por alguna otra razón relacionada con los títulos de que dispongan).

Puntos de promociones

Los personajes acumulan puntos de ascenso a partir de puntos de reconocimiento reconvertidos y deberán llevar la cuenta del total de que disponen. Cuando un personaje ha acumulado tantos puntos de ascenso como para alcanzar una de las categorías que se indican en la tabla 4-9, será digno de un ascenso. Este ascenso incrementará el índice de comandante del personaje y, además, suele estar acompañado de un nuevo título.

TABLA 4-9: ASCENSOS

Puntos de ascenso	Índice de comandante	Nombre del rango
9 puntos o menos	0	Soldado raso
10-24	1	Cabo
25-74	2	Sargento
75-149	3	Teniente
150-249	4	Capitán
250-399	5	Comandante
400-599	6	Coronel
600 o más	7	General

SUMARIO DE RECOMPENSAS EN EL CAMPO DE BATALLA

En la tabla 4-10 se enumeran todas las recompensas que se pueden obtener en el campo de batalla: PX, puntos de victoria y puntos de reconocimiento.

TABLA 4-10: RECOMPENSAS EN EL CAMPO DE BATALLA

Objetivo	PX	Puntos de victoria	Puntos de reconocimiento	Ajustes
Asistir a tropas enemigas	—	1 por cada 10 aliados	—	+ PV si la ayuda es mágica
Atacar máquinas de asedio enemigas	—	10-60	—	+ PV si son capturadas y utilizadas
Cortar los suministros enemigos	—	10-50	—	+ PV si se capturan los suministros y se aprovechan, - PV si sólo se consigue retrasar su llegada
Derrotar unidades enemigas	por VD ¹	NE x 10	+NE si se trata de una unidad notable	+PV si es caballería, elite o lanzadores de conjuros, -PR si la unidad consigue reagruparse
Desbaratar la comandancia enemiga	por VD ¹	1 por cada 10 soldados bajo su mando	—	- PV si un subordinado se hace cargo
Desbaratar las comunicaciones enemigas	—	NE x2 o entre 2 y 50 para grupos numerosos	—	+ PV si dura mucho tiempo, + PV si se reemplazan por órdenes falsas
Proporcionar información	—	10-30	—	+PV si es caballería, elite o lanzadores de conjuros, + PV si el enemigo no sabe que lo sabes
Proteger un punto defensivo	por VD ¹	10-80 ²	—	+ PV si se mejora, - PV si resulta dañada
Proteger un punto ofensivo	por VD ¹	20-100 ²	—	+ PV si se mejora, - PV si se pierde potencial defensivo, - PV si defenderlo resulta fácil
Proteger un lugar esencial	por VD ¹	10-80 ²	—	- PV si resulta dañada
Proteger una zona de maniobra	por VD ¹	10-70 ²	—	+ PV si se mejora, - PV si es frágil
Tomar un punto defensivo	por VD ¹	20-100 ²	—	- PV si es direccional o está dañada
Tomar un punto ofensivo	por VD ¹	10-50 ²	—	- PV si es direccional
Tomar un lugar esencial	por VD ¹	10-90 ²	—	- PV si sólo es importante para uno de los bandos, - PV si resulta dañado
Tomar una zona de maniobra	por VD ¹	10-70 ²	—	+ PV si se mejora, - si resulta dañada
Capturar un estandarte enemigo	por VD ¹	—	+1/2 NE de la unidad derrotada	—
Combatir en una campaña famosa	—	—	+5-10	Condecoración por servicio (campaña)
Derrotar a una unidad notable	por VD ¹	—	+ NE de la unidad enemiga	Redúcelo a la mitad si la unidad se reagrupa
Plantar el estandarte	—	—	+3 y, luego, + NE de los enemigos rechazados	- si cae el estandarte, puntos negativos si les arrebatan el estandarte
Reagrupar unidades desmoralizadas	—	—	+ NE de las unidades amigas	recompensa individual
Recibir un entrenamiento de élite	—	—	+3-5	recompensa individual
Reemplazar a un líder caído	—	—	+índice de comandante del líder reemplazado x2	recompensa individual
Rescatar una unidad en peligro	—	—	NE de las tropas amigas supervivientes x2	—
Sobrevivir ante fuerzas superiores	por VD ¹	—	(NE de la unidad - la media de los niveles del los PJs) x5	—
Tomar parte en una batalla famosa	—	—	+3-5	Condecoración por servicio (batalla)

1 Consulta la página 38 de la *Guía del Dungeon Master*

2 Depende del valor

Ilustración de C. Lukacs



Debido a su naturaleza, los personajes de D&D se sienten en el campo de batalla como en su propia casa. Están acostumbrados a la violencia, van bien armados y tienen una flexibilidad asombrosa a la hora de enfrentarse a un desafío. Combatir en el campo de batalla no es muy diferente de explorar un dungeon: en ambos ambientes te enfrentarás a más y más oleadas de criaturas que intentarán acabar con tu vida o forzarte a que te vayas.

No obstante, a diferencia de un dungeon, un campo de batalla no es un ambiente controlado. Dependiendo de cómo se desarrolle la batalla, los PJs pueden tener que enfrentarse a docenas o incluso centenares de enemigos a la vez. Por tanto, los jugadores inteligentes querrán ajustar las opciones de su personaje de forma que puedan obtener ventajas en el género bélico.

HABILIDADES

Las siguientes descripciones complementan a las que aparecen en el *Manual del jugador*.

ARTESANÍA

Las catapultas, torres de asedio y arietes son el pilar fundamental de un ejército en algunas batallas de grandes dimensiones. Aunque un habilidoso ingeniero de asedio puede sacar el mejor partido de estos artilugios, estas masivas máquinas de guerra tienen que ser construidas y mantenidas por herreros y artesanos entrenados en la manufactura de máquinas de asedio. Si sobresaes a la hora de apuntar o disparar máquinas de asedio, es porque estás usando

para ello la habilidad Oficio (ingeniero de asedio). En cambio, si en lo que destacas es en construir y reparar estos monstruos del campo de batalla, estarás utilizando la habilidad Artesanía (máquinas de asedio). Sigue leyendo si quieres más información sobre otras formas de construir máquinas de asedio.

Especial: puedes utilizar las habilidades Artesanía (herrería) o Artesanía (armero) para construir o reparar máquinas de asedio, aunque tendrás un penalizador -5.

AVISTAR

Utiliza esta habilidad para determinar rápidamente el número de criaturas que hay en una formación, para saber dónde se encuentra el comandante u oficial en la batalla o para determinar la posición general de la artillería.

Prueba: tal y como se describe en la habilidad Avistar en el *Manual del jugador*, cada 10' de distancia añaden un penalizador -1 a las pruebas de Avistar.

Calcular el número de tropas: si superas una prueba de Avistar con CD 10, podrás hacer una estimación del número de criaturas que hay en una formación. Si el grupo contiene 250 individuos o menos, estimarás su número hasta la decena más cercana. Si, por el contrario, el grupo tiene más de 250 individuos, estimarás su número hasta la centena más cercana. Por ejemplo, estimarías que un grupo de 86 gnolls tiene unos 90 y que una horda de 427 bárbaros tiene unos 400.

Esta habilidad solamente es útil con grupos de 1.000 o menos individuos.

Localizar al comandante: podrás localizar al oficial o comandante si superas una prueba de Avistar con CD 20.

Localizar la artillería: si superas una prueba de Avistar con CD 25, serás capaz de determinar la distancia aproximada (con una diferencia de 30') que hay hasta cualquier tipo de artillería que esté disparando en el campo de batalla, ya sea una máquina de asedio o un lanzador de conjuros. La distancia no modifica la CD de esta prueba.

CURAR

Las heridas son comunes e inevitables en el campo de batalla y, a veces, no hay un sanador en las cercanías para curar a los caídos. Aunque no seas un sanador, puedes hacer vendajes. Si tienes la suficiente habilidad, conseguirás que los soldados heridos puedan volver al combate cuanto antes.

Prueba: la CD y efecto de una prueba de Curar depende de las tareas que estés llevando a cabo.

Vendaje provisional: si superas una prueba de Curar con CD 12 podrás aplicar un vendaje a una criatura caída. En este caso, la criatura se estabilizará automáticamente después de 2 asaltos a menos que se estabilice normalmente, reciba cuidados mágicos o sufra otra herida antes de que pase ese período de tiempo. Si fallas la prueba por 5 o más puntos, el objetivo perderá 1 punto de golpe.

Tendrás que declarar si vas a utilizar la habilidad Curar para efectuar un vendaje provisional o para realizar primeros auxilios (sigue leyendo) antes de lanzar el dado.

Cuidados extensos: si superas una prueba de Curar con CD 20 podrás hacer que una criatura inconsciente recupere el conocimiento con mayor rapidez. En este caso, la criatura a tu cargo se despertará en 1 hora.

Acción: aplicar un vendaje provisional es una acción estándar que da pie a ataques de oportunidad. Proporcionar cuidados extensos requiere 1 hora de actividad leve.

DIPLOMACIA

Todos aquellos versados en el arte de condicionar las opiniones de los demás pueden tener gran éxito dirigiendo tropas en el campo de batalla.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Diplomacia obtendrás un modificador +2 a las pruebas de reagrupamiento que llesves a cabo (consulta la página 73).

DISFRAZARSE

Además del uso típico que se le puede dar a esta habilidad en el campo de batalla (que tus tropas y tú os disfracéis con los uniformes del enemigo para pasar inadvertidos entre ellos), un personaje más desesperado puede utilizarla para que tanto él como los suyos parezcan cadáveres.

Representar cadáveres: puedes intentar que tú y los tuyos paséis por muertos. No puedes utilizar esta habilidad si te están observando y no te podrás mover lo más mínimo mientras pretendas hacerte el muerto. Tu prueba de Disfrazarse se enfrenta a la de Avistar de todo aquel que pueda verte.

Pasar desapercibido junto a un grupo de cadáveres es relativamente fácil. Si el grupo de cadáveres reales es mayor que el de personajes disfrazados, obtendrás un bonificador +2 a la prueba de Disfrazarse.

Aunque este tipo de disfraz no requiere accesorios especiales, los ropajes de los personajes deberán estar manchados de sangre

(u otra sustancia de color parecido), tierra, verdín y otras manchas similares que hagan creíble el disfraz.

Acción: disfrazarse para parecer un cadáver es algo relativamente sencillo y rápido, por lo que solamente requiere 1d3 minutos de preparación.

ENGAÑAR

Utiliza esta habilidad para crear una sensación de confianza entre tus tropas. Puedes hacer que un grupo de soldados se crea más fuerte de lo que es en realidad, lo que incrementará su moral temporalmente. También puedes convencer a estos soldados de que el enemigo no es tan poderoso como ellos creen o que la misión no es tan peligrosa como piensan. Este aumento de confianza no tiene por qué durar mucho rato y tus palabras pueden ser olvidadas rápidamente cuando las cosas se tuerzan en la batalla.

Prueba: tu prueba de Engañar se enfrenta a las pruebas de Averiguar intenciones de tus tropas (se considera que un grupo de nuevos reclutas tiene un modificador +1 en esta prueba). En caso de tener éxito en la prueba, los objetivos engañados obtendrán un bonificador +2 en su próxima prueba de moral. Sin embargo, estas mismas tropas tendrán un penalizador -2 en las siguientes pruebas de moral de la batalla. Este penalizador también se aplicará después de la batalla si la unidad sigue al mando del mismo comandante.

Las tropas veteranas (de 2.º nivel o más) no se tragan este tipo de bolas con tanta facilidad, pues ya han experimentado en más ocasiones la realidad del campo de batalla. Estas tropas tienen un modificador +6 a la prueba de Advertir intenciones enfrentada a tu prueba de Engañar.

Esta habilidad afecta a un máximo de 10 soldados por cada rango que dispongas en Engañar. Si en la unidad hay tantos veteranos como reclutas, efectúa una prueba por separado con cada uno de ambos tipos. Por ejemplo, si quieres aumentar la moral de una compañía compuesta por 60 soldados (40 reclutas y 20 veteranos), tendrás que tener al menos 6 rangos en Engañar y efectuar dos pruebas, una enfrentada a los reclutas y otra a los veteranos. Los personajes que tengan al menos tu mismo nivel son inmunes a este efecto.

EJEMPLOS DE ENGAÑAR

Circunstancia	Modificador a Averiguar intenciones
La víctima quiere creerte: "Habéis entrenado para esto. Estáis preparados. Nunca sabrán quién les atacó".	-5
El engaño es creíble: "¡Los orcos no combaten bien a la luz del día! ¡Podemos acabar con ellos!"	+0
El engaño resulta un tanto difícil de creer: "¡Los ogros no son mucho más altos que vosotros! ¡Atacadles muchos contra uno!"	+5
El engaño es difícil de creer: "¡Vamos, de vuelta a la batalla! ¡Ese dragón solamente puede escupir fuego una vez al día! ¡Rápido, acabemos con él ahora que es vulnerable!"	+10

Acción: una prueba de engaño para inspirar a tus tropas requiere una acción de asalto completo.

Nuevos intentos: pueden hacerse nuevos intentos, pero no antes de 24 horas si lo vas a intentar con las mismas tropas.

ESCONDERSE

En los campos de batalla hay muchos lugares en los que esconderse: cráteres, casamatas, nubes de humo y muchos otros elementos. Utili-

lizar esta habilidad en estos tipos de terreno no es muy diferente de hacerlo en otros lugares; aquí también necesitarás cobertura u ocultación para poder realizar una prueba de Esconderse.

Especial: las redes de camuflaje (consulta la barra inferior de esta página) permiten a los personajes llevar a cabo una prueba de Esconderse en un tipo de terreno en el que no dispongan de cobertura u ocultación, siempre y cuando el personaje permanezca inmóvil. También permite esconder objetos.

HABLAR UN IDIOMA

Las señales de batalla son un lenguaje de signos relativamente sencillos que permiten una comunicación rápida y silenciosa en el campo de batalla. Un personaje puede aprender a utilizar e interpretar las señales de batalla si invierte 1 ó 2 puntos de habilidad en esta habilidad.

Realizar una comunicación mediante señales de batalla requiere tener al menos una mano libre. La mayoría de las órdenes que pueden ser comunicadas mediante señales de batalla son relativamente sencillas: "Atacad ahora", "Permaneced ahí", "Rodead el lugar" o "Rodead al enemigo". Este tipo de lenguaje no permite comunicaciones más complejas. No puedes, por ejemplo, utilizar las señales de batalla para dar más de una orden al mismo tiempo (como, "Subid a la colina y, después, defended el lugar") o para dar órdenes condicionales (como, "Atacad solamente si veis orcos").

El objetivo de las comunicaciones tiene que estar en un radio de 120' y poder ver al personaje que utiliza las señales de batalla para poder entenderle.

Incluso aquellos que no conozcan cuáles son las señales de batalla, pueden efectuar una prueba de Inteligencia con CD 15 para entender las indicaciones más básicas (unas tres palabras) de estas señales.

Las señales de batalla no tienen alfabeto ni forma escrita. Este tipo de comunicación va más allá de las barreras del lenguaje

normal, aunque solamente podrán utilizarlo las criaturas que sean, al menos, ligeramente humanoides.

Existe una versión del semáforo en lo que a señales de batalla se refiere, por lo que los personajes que la conozcan podrán utilizar banderas o estandartes para comunicarse a grandes distancias. Éste se considera un lenguaje diferente del lenguaje de signos descrito anteriormente y solamente puede ser entendido por aquellos que conozcan la versión del semáforo. Este tipo de señales pueden ser descifradas a una distancia 10 veces mayor que la versión anterior, para la que se utilizan las manos (hasta 1.200'); la utilización de un catalejo dobla esta distancia (hasta 2.400', o casi media milla).

Acción: enviar mensajes mediante señales hechas con las manos es una acción estándar. Comunicarse mediante la versión del semáforo requiere una acción de asalto completo.

Especial: un guerrero puede tratar la habilidad Hablar un idioma como si se tratase de una habilidad de clase en caso de que quiera aprender señales de batalla.

INTIMIDAR

Puedes usar la intimidación para hacerte el gallito ante soldados de bajo nivel. Además, los personajes con tropas a su cargo tendrán mayor facilidad para conseguir que éstas le sigan durante la batalla.

Especial: a la hora de intentar intimidar a personajes de menor rango (es decir, con un índice de comandante menor que el tuyo), podrás sumar al resultado de la prueba de Intimidar la diferencia que haya entre tu índice de comandante y el suyo (consulta los detalles sobre los índices de comandante en la página 75).

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Diplomacia obtendrás un modificador +2 a las pruebas de reagrupamiento que lleves a cabo (consulta la página 73).

INUTILIZAR MECANISMO

Puedes utilizar esta habilidad para sabotear las máquinas de guerra e inutilizarlas.

REDES DE CAMUFLAJE

En el campo de batalla, los personajes suelen tener que esconderse en numerosas ocasiones (y a veces no hay una roca o un árbol tras el que hacerlo). Las redes de camuflaje están especialmente diseñadas para que los personajes puedan esconderse en estas situaciones. Las redes de camuflaje son, básicamente, una gran alfombra pintada con los colores apropiados del clima y el terreno, y que, en ocasiones, suele tener follaje, ramas y otros materiales.

Las redes de camuflaje están diseñadas para pasar desapercibidas en ciertos entornos o climas. Permiten que un personaje de su tamaño o más pequeño lleve a cabo una prueba de Esconderse en el entorno o clima específico, aunque no tenga cobertura ni ocultación. No obstante, solo son efectivas mientras el personaje permanezca inmóvil (moverse, aunque sea 5', niega los efectos de la red de camuflaje). Estas redes también permiten esconder un objeto de su tamaño o menor (el modificador base de Esconderse de un objeto es de -5 más cualquier modificador de tamaño; consulta la página 74 del *Manual del jugador*). Las redes de camuflaje utilizadas en entornos o climas para los que no están diseñadas no tienen efecto alguno.

Las posibles combinaciones de entornos y climas de las redes de camuflaje son los siguientes:

- Acuático
- Bosques cálidos
- Bosques fríos
- Bosques templados

- Desiertos cálidos
- Desiertos fríos
- Desiertos templados
- Llanuras cálidas
- Llanuras frías
- Llanuras templadas
- Montañas o colinas cálidas
- Montañas o colinas frías
- Montañas o colinas templadas
- Pantanos cálidos
- Pantanos fríos
- Pantanos templados
- Subterráneo

El peso y precio de las redes de camuflaje depende del mayor de los tamaños de las criaturas que se pueden esconder debajo de ellas.

Tamaño	Peso	Precio
Menudo o menor	1 lb.	5 po
Pequeño o Mediano	3 lb.	25 po
Grande	10 lb.	100 po
Enorme	30 lb.	200 po
Gigantesco	100 lb.	500 po
Colosal	300 lb.	1.000 po

Prueba: será el DM quien efectúe la prueba en secreto de forma que no sepas a ciencia cierta si has tenido éxito o no. Lo normal es que la CD para inutilizar una máquina de asedio sea de 20. Inutilizar máquinas de asedio mágicas tiene CD 25.

Puedes intentar sabotear una máquina de forma que parezca estar en perfecto estado hasta el momento de dispararla. Esto incrementa la dificultad en 5 puntos.

Acción: se tardan 2d4 asaltos en sabotear una máquina de asedio.

OFICIO

Para algunos, la guerra es un desastre. Para ti, tu trabajo.

Prueba: apuntar una catapulta con disparo indirecto como, por ejemplo, un trabuco, un escorpión o un onagro, requiere una prueba de Oficio (ingeniero de asedio). Consulta la descripción de los diferentes tipos de catapultas y la CD para dispararlas en la página 65.

REUNIR INFORMACIÓN

Conocer a tu enemigo es importante, pero también lo es conocer el campo de batalla en el que vas a combatir. Podrías utilizar esta habilidad para determinar la información recogida por un grupo de exploradores (lo que proporcionaría cierta ventaja a tu ejército).

Prueba: si la batalla va a tener lugar en una zona cercana a una población, una prueba superada de Reunir información con CD 20 proporcionará una ventaja estratégica a tu ejército (consulta la sección 'Ventajas estratégicas' en la página 70).

Acción: realizar una prueba de Reunir información para obtener información sobre el campo de batalla lleva 1d4+1 horas.

SABER

En una batalla, el conocimiento puede ser un arma tan importante como las propias tropas.

Prueba: en una campaña militar, un personaje con Saber (historia) estará versado en la historia militar y conocerá tácticas militares utilizadas en guerras pasadas. Superar una prueba de Saber con CD 20 te permitirá proporcionarle una ventaja estratégica a tu bando durante la batalla (consulta la sección 'Ventajas estratégicas' en la página 70). Utiliza las guías descritas en esa sección para determinar qué situaciones son apropiadas para cada área de saber. Al igual que en otras ocasiones, el DM es quien toma la decisión final.

Acción: utilizar esta habilidad para obtener ventaja estratégica en una batalla requiere 1 hora de planteamiento durante la fase para confeccionar el plan de batalla.

Nuevos intentos: no. La prueba representa como tus conocimientos se aplican a la situación en concreto, por lo que pensar en ella por segunda vez no te proporcionará ningún dato más.

DOTES DE LÍDER

En este libro se describe un nuevo tipo de dote denominado dote de líder. Las dotes de este tipo aumentan o alteran el efecto de la dote Liderazgo (tal y como se explica en la página 99 del *Manual del jugador* y se describe en mayor detalle en la página 106 de la *Guía del Dungeon Master*). Normalmente, las dotes de líder afectan a tus allegados y/o seguidores, pero no tienen efecto alguno en otros aliados.

TRATO CON ANIMALES

Utiliza esta habilidad para entrenar a animales como parte de un equipo.

Prueba: entrenar a un animal para que trabaje en equipo requiere la superación de una prueba de Trato con animales con CD 20 como parte de un entrenamiento en equipo (consulta la sección 'Beneficios del trabajo en equipo' en la página 115). Este tipo de entrenamiento permite al animal ser parte del equipo y beneficiarse de las ventajas que obtenga su unidad por trabajar en equipo. Sin embargo, el animal sigue teniendo que cumplir los requisitos necesarios para ser un miembro del equipo si quiere tener los mismos beneficios.

DOTES

Aunque las nuevas dotes descritas en esta sección también serán útiles en campañas tradicionales de D&D, es en el campo de batalla donde realmente son útiles.

AURA DE VALOR AMPLIADA

Tu aura de valor protege a más aliados de lo normal.

Prerrequisitos: aura de valor.

Beneficio: tu aura de valor afecta a los aliados que se encuentren en un radio de 60'.

Normal: sin esta dote, tu aura de valor solamente afectará a aliados que se encuentren a 10'.

BLOQUEO DE FLECHAS

Puedes parar con tu escudo las flechas que te disparan.

Prerrequisitos: Des 13, competencia con escudo.

Beneficio: tienes que estar utilizando un escudo para que esta dote sea efectiva. Una vez por asalto, cuando normalmente sufrirías el impacto de un arma de proyectiles, podrás, en cambio, desviarla de forma que no te cause daño. Tienes que saber que te están atacando y no estar desprevenido. Los proyectiles desproporcionadamente grandes, como las rocas lanzadas por gigantes, los ataques de las máquinas de asedio y los ataques a distancia generados por efectos de conjuros (como la *flecha ácida de Melf*) no pueden ser evitados.

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

ALLEGADO EXPERIMENTADO

Tu allegado sabe trabajar en equipo.

Prerrequisitos: Car 15, Liderazgo.

Beneficio: el allegado que has obtenido gracias a tu dote Liderazgo obtiene cualquier beneficio por trabajo en equipo (consulta la sección 'Beneficios del trabajo en equipo' en la página

Como todas las dotes de líder incluyen la dote Liderazgo como prerrequisito, su utilización en el juego está sujeta a la aprobación de DM. Si el DM prefiere no incluir la dote Liderazgo en la campaña, tampoco se podrá incluir ninguna de las dotes de líder aquí descritas.

Además de los beneficios que aportan, cada una de las dotes de líder elegidas por un personaje mejora su liderazgo en +1.

TABLA 5-1: DOTES DE BATALLA

Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficios
Aura de valor ampliada	Rasgo de clase aura de valor	Tu aura de valor aumenta a 60'
Bloqueo de flechas ¹	Des 13, competencia con escudo	Desviar un ataque de proyectiles por asalto con el escudo
Competencia con balista ¹	—	Sin penal. -4 a las tiradas de ataque con balista
Disparo coordinado ¹	Disparo a bocajarro, Disparo preciso	Tus ataques de proyectiles ignoran la cobertura de los aliados
Disparo profundo	Des 13, Disparo a bocajarro	+1d6 puntos de daño contra objetivos que estén por debajo de ti
Explorador guerrillero	—	Bonificador +1 en las pruebas de iniciativa; los rangos en Escuchar y Avistar te cuestan 1 punto de habilidad
Flecha preparada	Disparo a bocajarro	Los ataques de proyectiles preparados ocasionan +3d6 puntos de daño
Guerrillero	—	Reduce en 1 el penalizador de armadura por llevar armadura ligera o intermedia; los rangos en Esconderte y Mov. sigilosamente te cuestan 1 punto de habilidad
Ingeniero de asedio experto ¹	8 rangos en Oficio (ingeniero de asedio)	Bonif. de ataque y daño de +2 con armas de asedio
Líder natural	Car 13	Bonificador +4 en las pruebas de reagrupamiento
Movilidad montada ¹	Combatir desde una montura, 4 rangos en Montar	Bonificador de esquivar +4 a la CA contra algunos ataques de oportunidad mientras estés montado
Muro de escudos ¹	Competencia con escudo	Tu bonificador de escudo aumenta +2 cuando estás adyacente a un portador de escudo
Reagrupamiento valeroso	Rasgo de clase música de bardo (infundir valor)	Prueba de reagrupamiento gratuita cuando infundes valor
Saber de veterano ¹	Bonificador de ataque base +2, 1 rango en Saber (historia)	Bonificador +5 a las pruebas de Saber efectuadas para obtener ventajas estratégicas
Dotes generales	Prerrequisitos	Beneficios
Allegado experimentado	Car 15, Liderazgo	Tu allegado comparte tus beneficios por trabajar en equipo
Allegado mejorado	Car 15, Liderazgo	El nivel máximo de tu allegado aumenta en 1
Liderazgo inspirado	Car 17, Liderazgo	Tu allegado y tus seguidores tienen una moral excepcional
Seguidores adicionales	Car 13, Liderazgo	Dirigir el doble de seguidores

¹ Los guerreros pueden elegir esta dote como una de sus dotes adicionales de guerrero.

115) para el que estés cualificado, incluso aunque no dispongas de los prerrequisitos necesarios para pertenecer a tu equipo.

Además, tu allegado no cuenta para el límite normal de ocho miembros por equipo, y su presencia en el equipo no afecta a las habilidades de ningún otro jugador para obtener el beneficio del trabajo en equipo.

Normal: si no tienes esta dote, todo miembro del equipo tendrá que cumplir los prerrequisitos para que todos los miembros del equipo puedan obtener los beneficios del trabajo en equipo. Además, el número máximo de integrantes de un equipo será ocho.

ALLEGADO MEJORADO

Ataques a un allegado más poderoso del que atraerías normalmente.

Prerrequisitos: Car 15, Liderazgo.

Beneficio: el nivel máximo del allegado que ganas por tu dote de Liderazgo (consulta la página 106 de la *Guía del Dungeon Master*) es un nivel menor que tu propio nivel de personaje.

Normal: sin esta dote, el nivel máximo del allegado será dos niveles inferiores al del personaje al que esté asociado.

COMPETENCIA CON BALISTA

Te has entrenado para disparar balistas.

Beneficio: no sufres la penalización habitual de -4 por no tener competencia con esta arma a la hora de efectuar las tiradas de ataque con una balista (consulta la página 65).

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

DISPARO COORDINADO

Tienes un talento extraordinario para efectuar ataques a distancia.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficio: al efectuar un disparo de proyectiles contra un enemigo que esté cubierto por la posición de uno de tus aliados, tus ataques a distancia ignorarán el bonificador de la CA que recibe el objetivo debido a esa cobertura. La cobertura de otros tipos no se ve afectada por esta dote.

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

DISPARO PROFUNDO

Eres capaz de utilizar la fuerza de la gravedad para que tus disparos causen más daño a enemigos que se encuentren por debajo de ti.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a bocajarro.

Beneficio: si tu objetivo se encuentra al menos 30' por debajo de tu posición, le causarás 1d6 puntos de daño adicionales en caso de alcanzarle con tu arma arrojada o arma de proyectiles.

EXPLORADOR GUERRILLERO

Sabes aprovechar al máximo tus sentidos.

Beneficio: obtienes un +1 en tus pruebas de iniciativa.

Los rangos en Escuchar y Avistar te cuestan 1 punto de habilidad, incluso aunque sean habilidades transcláseas. No obstante, el número máximo de rangos que puedes tener en una habilidad transclásea sigue siendo el mismo.

Normal: si Escuchar y Avistar son habilidades transcláseas para ti, cada rango que adquieras en estas habilidades te costará 2 puntos de habilidad en caso de no tener esta dote.

FLECHA PREPARADA

Causas estragos con tus armas de proyectiles contra los oponentes que cargan.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro.

Beneficio: puedes preparar una acción para disparar un arma de proyectiles contra un enemigo cuando cargue contra ti. Tendrás que esperar hasta que el objetivo esté a 15' antes de atacar. Si consigues impactar a tu objetivo, le causarás 3d6 puntos de daño adicionales. Las criaturas inmunes al daño adicional de impactos críticos son inmunes a este efecto.

GUERRILLERO

Sabes moverte sigilosamente incluso llevando una armadura.

Beneficio: reduce el penalizador de armadura en 1 (hasta un mínimo de 0) cuando lleves armadura ligera o intermedia.

Los rangos en las habilidades Escondarse y Moverse sigilosamente te cuestan 1 punto de habilidad, incluso aunque sean habilidades transcláseas. No obstante, el número máximo de rangos que puedes tener en una habilidad transclásea sigue siendo el mismo.

Normal: si Escondarse y Moverse sigilosamente son habilidades transcláseas para ti, cada rango que adquieras en estas habilidades te costará 2 puntos de habilidad en caso de no tener esta dote.

INGENIERO DE ASEDIO EXPERTO

Tienes una habilidad especial para familiarizarte con el

funcionamiento de las máquinas de asedio, como catapultas y arietes.

Prerrequisitos: 8 rangos en Oficio (ingeniero de asedio).

Beneficio: obtienes una bonificación de competencia +2 a tus tiradas de ataque y tiradas de daño cuando utilizas una máquina de asedio (en el Capítulo 4 se describen las reglas para hacer funcionar las máquinas de asedio).

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

LÍDER NATURAL

Tienes una cualidad innata para comandar tropas.

Prerrequisitos: Car 13.

Beneficio: obtienes un bonificador +4 a tus pruebas de reagrupamiento (consulta la página 73).

LIDERAZGO INSPIRADO (LÍDER)

Tu allegado y tus seguidores están especialmente adscritos a tu causa.

Prerrequisitos: Car 17, Liderazgo.

Beneficio: mientras su moral no sea peor de normal (consulta los 'Estados de moral' en la página 73), el allegado y los seguidores que has obtenido gracias a tu dote Liderazgo siempre empiezan la batalla animados. Un personaje animado obtiene un bonificador de moral +1 en sus salvaciones de Voluntad contra efectos de miedo, incluidas las pruebas de moral. Si tu allegado y seguidores están estremecidos o peor antes de la batalla, los beneficios de esta dote quedan anulados.



Arqueros con la dote Flecha preparada esperan hasta el último momento para disparar.

Además, obtienes un bonificador +5 a tus pruebas para reagrupar al allegado y seguidores que hayas obtenido gracias a la dote Liderazgo.

MOVILIDAD MONTADA

Eres un jinete experto en esquivar a tus oponentes.

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, 4 rangos en Montar.

Beneficio: si estás montado, tanto tú como tu montura obtenéis un bonificador de esquivo +4 a la CA contra ataques de oportunidad generados cuando tu montura pasa por una casilla amenazada.

Cualquier causa que os haga perder tanto a ti como a tu montura el bonificador de Destreza a la CA también hace que perdáis los bonificadores por esquivo. Los bonificadores de esquivo son acumulables entre sí (a diferencia de la mayoría de bonificadores).

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

MURO DE ESCUDOS

Tienes gran pericia para utilizar el escudo cuando estás en formación con otros portadores de escudo.

Prerrequisitos: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando tanto tú como un aliado adyacente estés utilizando un escudo, tu bonif. de escudo a la CA aumentará en 2.

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

REAGRUPAMIENTO VALEROSO

Tienes la capacidad de reagrupar a unidades amigas desmoralizadas gracias a tu música de bardo.

Prerrequisitos: el rasgo de clase música de bardo (infundir valor).

Beneficio: cuando utilizas la música de bardo para infundir valor, puedes realizar una prueba de reagrupamiento gratuita (consulta la página 73) como parte de la misma acción que has utilizado para activar tu música de bardo. En esta prueba de reagrupamiento, añadirás un bonificador de moral igual al bonificador de moral que te proporcione tu rasgo de clase infundir valor.

SABER DE VETERANO

A diferencia de otros, eres capaz de ver las ventajas que se podrían obtener en el campo de batalla.

Prerrequisitos: ataque base +2, 1 rango en Saber (historia).

Beneficio: obtienes un bonificador +5 en las pruebas de Saber que realices para obtener ventajas estratégicas (consulta la sección "Ventajas estratégicas" en la página 70).

Especial: un guerrero puede elegir esta dote como dote adicional de guerrero (consulta la página 41 del *Manual del jugador*).

SEGUIDORES ADICIONALES (LÍDER)

Tu carismático magnetismo atrae más y más seguidores bajo tu estandarte.

Prerrequisitos: Car 13, Liderazgo.

Beneficio: puedes liderar el doble de seguidores de los que indique tu capacidad de Liderazgo (consulta la página 106 de la *Guía del Dungeon Master*). Por ejemplo, un personaje con esta dote y una puntuación de Liderazgo de 15, podrá dirigir a 40 seguidores de 1.º nivel, cuatro seguidores de 2.º nivel y dos seguidores de 3.º nivel.

Clases de prestigio

Las siguientes clases de prestigio han sido diseñadas para el campo de batalla, pero también son aplicables a aventuras de D&D de otros géneros.

COMANDO DEL TERROR (Cdt)

"Llegar, hacer el trabajo y marcharnos. Si son afortunados, ni siquiera sabrán que estoy dentro. De lo contrario, preferirán que no hubiera entrado".

—Gregor Antus, del 1.º de Exploradores

Los comandos del terror son un grupo de mercenarios entrenado en la exploración de élite y el asalto. Combinan el sigilo con la protección, se mueven con soltura por el campo de batalla a pesar de portar armadura pesada y son letales cuando pillan desprevenidos a sus enemigos. Su presencia suele ser requerida cuando para la misión se necesita a alguien que pueda internarse en lo más profundo del territorio enemigo y el conflicto vaya a ser inevitable.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN COMANDO DEL TERROR

La mayoría de los comandos del terror empiezan su carrera como exploradores o pícaros, pues son estas clases las que tienen los requisitos de clase necesarios. Los bárbaros y los guerreros también son buenos comandos del terror, aunque tendrán que convertirse en personajes multiclase como exploradores o pícaros para conseguir el sigilo necesario. Los monjes también tienen buenas aptitudes para convertirse en comandos del terror, siempre y cuando estén dispuestos a dejar de lado la mejora en muchos de sus rasgos de clase clave. La senda de los comandos del terror también es del agrado de los batidores y de los ninjas (consulta *El aventurero completo*).

La Destreza es una puntuación de característica clave, pues los comandos del terror confían en su agilidad para muchas de sus habilidades de clase (y para su CA). Además, un comando del terror que se encuentre inmerso en combates cuerpo a cuerpo cada dos por tres también necesitará puntuaciones de Fuerza y Constitución altas; mientras que uno que prefiera ser habilidoso y realizar sutiles incursiones favorecerá las puntuaciones de Inteligencia y Sabiduría.

Prerrequisitos

Ataque base: +5.

Habilidades: 6 rangos en Escondarse, 6 rangos en Moverse sigilosamente.

Dotes: Esquivo, Movilidad.

RASGOS DE CLASE

Al tiempo que suba de nivel, el comando del terror obtendrá habilidades que incrementan su efectividad contra enemigos desprevenidos, además de verse incrementada su maniobrabilidad aún llevando armadura. El comando del terror se convierte a cada nivel en alguien con mayor capacidad para infiltrarse o en un soldado de asalto.

Ataque súbito (Ex): cuando tomes por sorpresa a tu objetivo o cuando no se puede defender apropiadamente de tu ataque, podrás causar mucho daño adicional. Cada vez que a tu objetivo se le niegue su bonificador de Destreza a la CA contra tu ataque (independientemente de si el objetivo tiene bonificador de Des-

treza a su CA o no), ocasionarás 1d6 puntos adicionales de daño con tu ataque. Este daño adicional aumenta a 3d6 en el 3.º nivel y a 5d6 en el 5.º.

Los ataques de proyectiles solamente se consideran ataques súbitos si el objetivo está en un radio de 30' (no puedes golpear con certeza letal a más de esta distancia).

Solamente puedes utilizar este rasgo de clase contra las criaturas vivas con anatomía discernible (los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas no tienen partes vitales). Toda criatura que sea inmune al daño adicional producido por los impactos críticos será invulnerable al ataque súbito. Tienes que ser capaz de ver bien al objetivo para poder elegir un área vital en la que golpear y de llegar hasta donde se encuentra. No puedes efectuar un ataque súbito si golpeas a una criatura con ocultación o si golpeas los miembros de una criatura que están alejados de sus partes vitales.

No puedes utilizar el ataque súbito para causar daño no letal. Las armas con las que solamente se pueda causar daño no letal no causan daño adicional cuando se utilizan como parte de un ataque súbito.

El daño adicional ocasionado con la habilidad ataque súbito es acumulable con el daño adicional de un ataque furtivo siempre y cuando ambos se apliquen a un mismo objetivo.

TABLA 5-2: EL COMANDO DEL TERROR DADO DE GOLPE: D8

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Ataque súbito +1d6, bonif. de iniciativa en equipo
2.º	+2	+0	+3	+0	Facilidad (armadura) 2
3.º	+3	+1	+3	+1	Ataque súbito +2d6
4.º	+4	+1	+4	+1	Facilidad (armadura) 4, movimiento sigiloso
5.º	+5	+1	+4	+1	Ataque súbito +3d6

Habilidades de clase (6 + modificador de Int por nivel): Abrir cerraduras, Artesanía, Avistar, Buscar, Escapismo, Esconderse, Escuchar, Disfrazarse, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Nadar, Oficio, Saber (geografía), Saltar, Trepar, Uso de cuerdas.

Bonificador de iniciativa en equipo (Ex): tienes una gran capacidad para que un grupo actúe de manera organizada y esté preparado para cualquier situación peligrosa. Todos los aliados en un radio de 30' que puedan verte (incluido tú mismo) obtienen un bonificador de capacidad en sus pruebas de iniciativa igual a tu nivel de clase.

Facilidad (armadura) (Ex): aprendes a adaptar tus movimientos a las restricciones naturales de las armaduras. A partir del 2.º nivel, reduce el penalizador de armadura de cualquier armadura con la que tengas competencia en 2 puntos (hasta un mínimo de 0). A partir de 4.º nivel, esta reducción aumenta a 4 puntos (hasta un mínimo de 0).

Movimiento sigiloso (Ex): aprendes a permanecer escondido y en silencio incluso aunque te estés moviendo. A partir de 4.º nivel, no sufres penalización alguna en tus pruebas de Esconderse

EL ATAQUE SÚBITO Y EL ATAQUE FURTIVO

Para estar cualificado para dotes, clases de prestigio y opciones similares que requieran un mínimo de dados de daño en ataque furtivo, considera la habilidad ataque súbito de los comandos del terror un equivalente del ataque furtivo.

y Moverse sigilosamente mientras te muevas a tu velocidad normal, y solamente sufres un penalizador -10 en tus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando corres o cargas (en vez del penalizador habitual de -20).

CÓMO INTERPRETAR A UN COMANDO DEL TERROR

Tu cometido está muy claro. Tienes que llegar hasta tu objetivo lo antes posible, llevar a cabo la tarea que se te haya asignado y salir de allí con vida. Acostumbra a desempeñar misiones de rescate, de demolición, incursiones, exploraciones o cualquier otra tarea que te permita utilizar tus habilidades. Deja que los soldados rasos se las arreglen en la vanguardia mientras tú escalas los muros del castillo y prendes fuego a la artillería enemiga. Para ti, las mejores misiones son aquellas que han de llevarse a cabo tras las líneas enemigas.

Algunos comandos del terror operan en solitario, pero la mayoría lo hace en grupos compuestos por otros comandos del terror. Cuando no dependen de la jerarquía de un ejército, los comandos del terror pueden viajar con el típico grupo de aventureros, puesto que los objetivos y métodos de sus integrantes suelen ser parecidos a los suyos. Los comandos del terror son mucho más individualistas que los soldados normales, pero siguen acatando las órdenes y recibiendo las misiones de un oficial. Estas misiones suelen tener objetivos muy claros, y queda a tu elección cómo los llevas a cabo.

Combate

Eres más efectivo cuando puedes atacar en primer lugar o desde una posición oculta. En cuanto puedas, deberías invertir en una coraza o cota de escamas mágica o de gran calidad (el mithril es el mejor material). Después, podrás seguir utilizando tus habilidades de explorador o pícaro (como estilo de combate y evasión) al tiempo que gozas de una buena protección, pues tu facilidad para operar vestido con armadura reduce o niega los penalizadores por armadura. Portarás una armadura mejor que la de cualquier explorador o pícaro típico y gozarás de su movilidad, por lo que podrás sobrevivir durante más tiempo en los combates cuerpo a cuerpo. Si tienes la habilidad zancada forestal y la dote Ataque elástico, utilízalas conjuntamente para salir de entre el follaje, atacar y volver a ocultarte entre la maleza sin dar tiempo al enemigo a lanzarte ataques de represalia.

Avance

Cuando empiezas a seguir la senda del comando del terror ya habrás pasado algún tiempo desarrollando tus habilidades guerrilleras. El comandante de un ejército estudia los progresos de cada uno de sus exploradores y determina cuáles de ellos trabajarán mejor como miembros de un grupo de élite. Cuando hayas sido elegido, te enviarán a cumplir misiones que pongan a prueba tus habilidades y demuestren que eres capaz de pasar por el aro. Cuando tomes el 1.º nivel de un comando del terror deberás estar preparado para todo.

Tus primeras misiones serán muy sencillas. Lo normal es que tengas que tomar una fortificación o un puesto de artillería mientras la batalla sigue su curso. Estas misiones son especialmente peligrosas porque el enemigo tiende a estar alerta y en guardia, aunque puedes utilizar la batalla como distracción con la intención de acercarte a tu objetivo.

Al tiempo que avanzas en la clase de prestigio del comando del terror, tus misiones serán más y más complicadas y requerirán que utilices el sigilo y la velocidad que has estado entrenando. Se

te asignará la tarea de rescatar a un prisionero, que destruyas un almacén fuertemente vigilado, o que obtengas los mapas o planes que el comandante enemigo guarda en su tienda. Para ello, necesitarás modificadores altos en Esconderte y Moverse sigilosamente, pues es prioritario que nadie advierta tu presencia hasta el momento del desenlace. Abrir cerraduras, Disfrazarse y Buscar también son habilidades valiosas para tus misiones si tienes que infiltrarte en, por ejemplo, un campamento enemigo. Inutilizar mecanismo no sólo te ayudará a desactivar trampas, sino a sabotear máquinas de asedio.

Objetos como los guantes de destreza y los que te proporcionen bonificadores en habilidades como Esconderte o Moverse sigilosamente (como las botas élficas o las capas élficas) son ideales para un comando del terror. El hecho de que no dejes de moverte de un lado al otro del campo de batalla incrementa el valor que tienen para ti las armas que causan daño adicional (como las armas de azote o las armas sagradas) para que puedas potenciar al máximo tu efectividad con un solo golpe cada vez que no tengas tiempo para efectuar un ataque completo (el Ataque poderoso también te será de utilidad en este caso). Tu familiaridad con las armaduras hace que la armadura de mithril sea indispensable para ti, puesto que un comando del terror con una armadura completa de este tipo no tendrá penalizador de armadura y obtendrá un bonificador de Destreza máximo +3 a su CA.

Recursos

Cuando te hayan asignado una misión, tus superiores te proporcionarán tanta información sobre tus objetivos y cómo alcanzarlos como les sea posible. Cabe la posibilidad de que conozcas las pautas de las guardias enemigas, qué tipo de enemigos te vas a encontrar, etc.

Cuando la misión es suficientemente importante, tu comandante te proporcionará el equipo necesario para que puedas completarla con éxito. Por ejemplo, cuando te manden a efectuar una demolición, lo normal es que a tu equipo le den discos explosivos (consulta la página 131). Igualmente, cabe la posibilidad de que te proporcionen pociones de invisibilidad para tus misiones de exploración. Se espera que obtengas los mejores resultados, por lo que se te dará el mejor equipo.

También es posible que recibas oro u objetos como recompensa por llevar a cabo con éxito la misión. Además, tu organización podría requerir servicios adicionales (como salir de aventuras) si con ello aumenta tu nivel de experiencia.

LOS COMANDOS DEL TERROR EN EL MUNDO

"La batería de balistas empezó a arder antes del amanecer. Las explosiones amularon el peligro que suponía la artillería enemiga para el avance de

nuestras tropas hacia el portón, cuyo camino quedó despejado. De esta manera, al fin se presentó ante nosotros la opción de ganar la batalla".

—General Haus Ballard, comandante del Ejército de la alianza

Los grupos de asalto y las tropas encubiertas son dos buenos lugares en los que encontrar comandos del terror. A los PJs que trabajen como mercenarios para una fuerza militar se les podrán asignar comandos del terror para que les guíen tras las líneas enemigas o para endurecer su unidad de forma que pueda combatir como si se tratase de una fuerza de ataque de élite.

Organización

Los comandos del terror trabajan junto a la estructura militar estándar, aunque no pertenecen del todo a ella, y tienen que rendir explicaciones ante un teniente del ejército. Aunque pueden trabajar junto con otras tropas y unidades del ejército, no se adhieren a la típica cadena de mando. Cada grupo de comandos adopta un nombre evocativo como Exploradores inquebrantables, Manada de lobos, Compañía de Varduun o Grupo de Grunnag. En muchos casos,

estos grupos no son exactamente unidades militares, sino que sus servicios son alquilados por el ejército como si se tratase de una banda de mercenarios, y el líder de los comandos suele desempeñar funciones de consejero del general o del comandante del ejército.

El líder de una fuerza de comandos suele ser un soldado que ha sobrevivido a muchas misiones, lo que le ha granjeado el respeto de sus colegas y superiores. Es capaz de planear las misiones para los comandos del terror que le sirven y determinar los recursos que serán necesarios para completar la misión con éxito. Además, es el responsable de elegir a los comandos que le acompañarán en cada misión y empleará los mercenarios que considere apropiados.

Los Exploradores inquebrantables son una típica organización de comandos del terror. Los Exploradores están dirigidos por Denkar, el mejor de todos ellos. Denkar siempre tiene cinco grupos de ataque listos para la acción; cada uno de estos grupos está compuesto al menos por un comando del terror y por tantos como sea necesario para desempeñar la misión. Denkar suele

pedir ayuda a los cuerpos de exploración (que están dirigidos por un antiguo Explorador inquebrantable) en las misiones de reconocimiento en campo abierto, pero los Exploradores también disponen de picaros y otros especialistas para misiones urbanas. Es normal que haya hasta tres grupos desempeñando misiones, ya sean encubiertas o no, al mismo tiempo.



Denkar, comando del terror

Gregor Antus es un pícaro que ha recibido entrenamiento como comando del terror. Su especialidad consiste en eliminar las máquinas de asedio enemigas. Se jacta de haberle quitado las ruedas a una torre de asedio cuando estaba siendo movida hacia su posición y se divierte provocando a los ingenieros de asedio después de sabotear sus catapultas. La mayoría de los demás Exploradores inquebrantables disfrutan escuchando sus historias pero temen que algún día cometa un fallo que le cueste caro al resto del equipo (y, en el campo de batalla, la moneda de cambio es la sangre).

En otras organizaciones menos respetables, Gregor sería enviado a una misión de la que apenas hubiera probabilidades de volver (unas probabilidades que se reducirían aún más si no se le diera cierta información clave para la misión). Se le enviaría a la misión junto con un grupo de mercenarios prescindibles y luego sería olvidado (NdC: en la jerga militar, una "misión suicida de importancia marginal"). Sin embargo, Denkar no hace así las cosas. Él es capaz de ver la valía de cada uno de los comandos, incluso el de los chulos como Gregor.

A pesar de la experiencia, la mayoría de los comandos del terror que integran un mismo grupo se consideran iguales entre sí, hermanos y hermanas de élite que están un paso más allá de los miembros de otras clases. Equipos diferentes, sin embargo, podría llegar a considerarse rivales. Estos grupos acostumbran a probarse ante otros grupos, por lo que suelen llevar a cabo misiones cada vez más peligrosas para demostrar que son los mejores (a veces, llegan incluso a sabotear a sus competidores). Además, los oficiales de una gran fuerza militar suelen recelar de la relativa independencia de la que gozan los comandos del terror, por lo que intentan controlarlos. Los oficiales más crueles no se lo pensarán dos veces a la hora de enviar a los comandos del terror a misiones casi suicidas si eso implica que no morirán tantos de los suyos.

Reacción de los PNJs

Los oficiales y los soldados suelen ser precavidos con los comandos del terror y tienen una actitud inicial indiferente hacia ellos (los oficiales que desconfían de ellos podrían tener una actitud inicial malintencionada). Por el contrario, a los habitantes locales que frecuentan las tabernas les encanta escuchar las historias de los comandos del terror, puesto que se encuentran llenas de desafiantes huidas, espectaculares batallas y victorias contra todo pronóstico.

Los enemigos de los comandos del terror son aquellos que se encuentran en el otro bando. Los comandos del terror conforman rápidos y maniobrables grupos de combate, por lo que si un enemigo sabe que están tomando parte en la batalla, lo más probable es que envíe a un grupo de asalto para dar con ellos y eliminarlos (en este caso, los comandos son cazadores y presa al mismo tiempo).

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS COMANDOS DEL TERROR

Los personajes con Saber (historia) pueden indagar sobre los comandos del terror para saber más de ellos. Cuando un personaje efectúa la prueba de habilidad, lee o parafrasea lo siguiente (incluida la información de CD menores).

CD 10: "Algunos ejércitos tienen grupos de comandos que pueden recorrer grandes distancias incluso aunque lleven armas y armaduras pesadas".

CD 15: "He oído una historia de un comando del terror que pasó inadvertido por delante de unidad de piqueros, acabó con los guardias que vigilaban la tienda del comandante enemigo, entró en ella, robó los planos de los movimientos de las tropas y salió

de allí antes de que amaneciese. Y, todo esto, llevando armadura pesada. Además, dicen que cuando intentaron abatirle con las catapultas, resultó que las había saboteado todas".

CD 20: los personajes que obtengan un resultado tan alto sabrán incluso el nombre de algunos grupos de comandos del terror importantes y los ejércitos para los que acostumbran a trabajar.

CD 30: un personaje con un resultado así en su prueba sabrá los nombres de los líderes de algunas unidades de comandos que sirven en la región.

Un PJ con contactos militares puede utilizarlos dentro de la organización para obtener un bonificador +5 en sus pruebas de Saber relacionadas con los comandos del terror. Los bardos también pueden conocer la información asignada a las CD 20 y 30 mediante sus conocimientos de bardo.

LOS COMANDOS DEL TERROR EN EL JUEGO

Los comandos del terror podrían ser una institución en el mundo en el que acontece tu campaña y los PJs podrían conocerla cuando coinciden con ella al empezar a trabajar para una organización militar. Por otro lado, algunos comandos del terror en concreto (como los Exploradores inquebrantables) podrían estar de camino a la región para aliarse con un ejército local. Cabe la posibilidad de que un mentor de los PJs fuera en su tiempo miembro de los comandos del terror y que haya decidido compartir sus conocimientos con ellos con la intención de que recojan su testigo.

Esta clase de prestigio atrae a los jugadores a los que les gusta que sus personajes se internen a escondidas en los sitios pero que también tomen parte en batallas campales. El DM debería ofrecer a un personaje que forme parte de los comandos del terror muchas oportunidades de utilizar su sigilo antes de que empiecen las hostilidades. Si no todos los PJs son capaces de moverse sigilosamente, el grupo podría confeccionar un plan en el que los PJs silenciosos se internasen por un flanco enemigo mientras los demás atraen la atención del enemigo.

Adaptación

El comando del terror es un especialista con armadura pesada capaz de golpear rápidamente. En el caso de los personajes que no sean muy fuertes, evita que carguen con una armadura muy pesada y reemplaza las habilidades correspondientes a la CA con una progresión en la habilidad ocultación; de esta forma, estos personajes podrían beneficiarse de un 5% (acumulativo) de posibilidades de fallo por nivel cuando se encuentran en terreno natural. Este beneficio otorga a los comandos sin armadura o equipados con armaduras ligeras la posibilidad de unirse a un grupo de ataque rápido y les proporciona un beneficio defensivo para compensar su falta de armadura.

Encuentros

Un grupo de PJs podría trabajar para una organización como la de los Exploradores inquebrantables, o uno de los PJs podría aspirar a entrar en uno de estos grupos. También podría darse el caso de que los PJs se aliasen con un comando del terror para efectuar una incursión o que se encontrasen con un equipo de comandos en el campo de batalla.

NE 10: los PJs han sido reclutados por Denkar, de los Exploradores inquebrantables, para que ayuden a Gregor Antus en una incursión contra una caravana. La misión es muy sencilla: interceptar la caravana y destruirla. Por lo visto, la caravana está protegida por cuatro ogros cafres, aunque también hay dos ogros hechiceros que siguen la caravana protegidos por un conjuro de *invisibilidad*.

Gregor Antus: humano Pcr 7/Cdt 2; VD 9; humanoide Mediano (humano); DG 7d6+14 + 2d8+4; 54 pg; Inic +7, Vel 30; CA 20 (toque 13, desprevenido 17); ataque base +7; presa +8; ataque cuerpo a cuerpo +9 (1d6+2/18-20, *estoque* +1) o a distancia +11 (1d6+1/×3, *arco corto* +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +9/+4 (1d6+2/18-20, *estoque* +1) o a distancia +11/+6 (1d6+1/×3, *arco corto* +1); AE: ataque furtivo +4d6, ataque súbito +1d6; CE: bonificador de iniciativa en equipo +2, encontrar trampas, esquivar asombrosa, evasión, facilidad (armadura) 2, percibir trampas +2; AL CB; TS Fort +4, Ref +11, Vol +1; Fue 13, Des 17, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 12.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +14, Avistar +4, Buscar +12, Disfrazarse +6, Equilibrio +8, Escapismo +8, Escondarse +17, Escuchar +4, Inutilizar mecanismo +12, Moverse sigilosamente +17, Piruetas +12, Saltar +8, Supervivencia -1 (rastrear +1), Tregar +6, Uso de cuerdas +8 (ligadura +10); Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sigiloso.

Ataque furtivo (Ex): daño adicional a objetivos flanqueados o desprevenidos (consulta la página 57 del *Manual del jugador*).

Ataque súbito (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Bonificador de iniciativa en equipo (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Encontrar trampas (Ex): encontrar, desarmar o desactivar trampas con una CD 20 o mayor y trampas mágicas (consulta la página 57 del *Manual del jugador*).

Esquiva asombrosa (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Evasión (Ex): no recibe daño si supera una salvación de Reflejos.

Pertenencias: camisote de mallas +1, rodela +1, *estoque* +1, *arco corto* +1, 3 discos explosivos, *poción para curar heridas leves*, *poción para curar heridas moderadas*.

Ogros cafres (4): 50, 44, 46 y 49 pg (consulta la página 147)

Ogros hechiceros (2): 42 y 40 pg (consulta la página 209 del *Manual de monstruos*). Uno de los ogros hechiceros tiene un *amuleto de salud* +2; el otro porta un *anillo de protección* +2.

NE 13: Denkar es el líder de los Exploradores inquebrantables. La primera vez que los PJs se encuentren con él, los evaluará o les asignará su primera misión. En los casos más extremos, cuando la posibilidad de ser derrotados sea extremadamente alta, Denkar podrá pedir a los PJs que le acompañen en una misión que planea llevar a cabo él mismo. En estos extraños casos, Denkar utilizará todos los recursos necesarios de los que gozan los Exploradores inquebrantables con tal de aumentar las posibilidades de éxito.

Denkar: semielfo Exp 8/Cdt 5; VD 13; humanoide Mediano (elfo); DG 13d8+13; 75 pg; Inic +4, Vel 30; CA 26 (toque 16, desprevenido 22); ataque base +13; presa +16; ataque cuerpo a cuerpo +16 (1d8+3/19-20, *espada larga* +1) o a distancia +19 (1d8+4/×3, *arco largo compuesto* +2); ataque completo cuerpo a cuerpo +16/+11/+9 (1d8+3/19-20, *espada larga* +1) o a distancia +17/+17/+12/+7 con *Disparo rápido* (1d8+4/×3, *arco largo compuesto* +2); AE: ataque súbito +3d6, conjuros, enemigo predilecto gigantes +4, enemigo predilecto orcos +2; CE: empatía salvaje +8 (bestias mágicas +4), facilidad (armadura) 4, movimiento sigiloso, rasgos de semielfo, rastreador veloz, visión en la penumbra, zancada forestal; AL NB; TS Fort +9, Ref +15, Vol +5; Fue 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +13, Buscar +5, Sanar +9, Diplomacia +2, Escondarse +20, Escuchar +13, Moverse sigilosamente +20, Reunir información +2, Saber (geografía) +6, Saltar +7, Supervivencia +12, Tregar +7, Uso de cuerdas +9; Ataque elástico, Disparo

a bocajarro, Disparo múltiple^A, Disparo preciso, Disparo rápido^A, Esquiva, Movilidad, Resistencia^A, Rastrear.

Enemigo predilecto (Ex): bonificadores en las pruebas de Engañar, Escuchar, Adivinar intenciones, Avistar y Supervivencia, y en las tiradas de daño.

Rasgos de semielfo (Ex): inmune a los efectos mágicos de *sueño*. En lo que se refiere a razas, un semielfo se considera un elfo a todos los efectos.

Movimiento sigiloso (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Ataque súbito (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Rastreador veloz (Ex): rastrea a velocidad normal sin penalizadores o al doble de la velocidad normal con un penalizador -10.

Bonificador de iniciativa en equipo (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Zancada forestal (Ex): puede moverse a la velocidad normal por zonas naturales con gran densidad sin sufrir daño alguno (consulta la página 40 del *Manual del jugador*).

Conjuros de explorador preparados (4.º nivel de lanzador): 1.º: *lentificar veneno* (CD 11), *zancada prodigiosa*.

Pertenencias: *arco largo compuesto* +2 (bonificador de Fue +2), *espada larga* +1, *cota de malla de mithril* +2, *rodela* +1, *guanteletes de Destreza* +2, *amuleto de armadura natural* +1, *capa de protección* +1, *anillo de protección* +2, 2 *pociones para curar heridas leves*, 2 *pociones para curar heridas moderadas*.

LÍDER LEGENDARIO (11q)

“¡Levantad vuestras lanzas, mantened firmes los escudos y seguidme hacia la victoria!”

—Henrik Yensen, de los Jinetes de Henrik

Los líderes legendarios son los personajes que hacen que los relatos de los bardos cobren vida. Sus heroicas acciones atraen a multitud de seguidores que llegan a crear enormes grupos de individuos adscritos a sus ideales. Los miembros de esta clase no sólo representan a los caballeros de brillante armadura en pie sobre una colina, sino que en ella también se incluyen los más astutos ladrones que dirigen su propio gremio y el capitán pirata al frente de su escogidatripulación. Los líderes legendarios reclutan para su causa a individuos que piensan como ellos y están familiarizados con la política e intrigas necesarias para dirigir una organización.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN LÍDER LEGENDARIO

Cualquier personaje con una puntuación de Carisma por encima de la media puede adoptar esta clase de prestigio en el 7.º nivel si en el 6.º nivel ha elegido la dote Liderazgo. Un Carisma alto incrementa la puntuación de Liderazgo del personaje, lo que le permitirá reclutar un mayor número de seguidores. Por tanto, un bardo es una de las mejores clases para acabar convirtiéndose en un líder legendario. Los paladines y los guerreros también pueden convertirse en buenos líderes legendarios y obtendrán gran cantidad de beneficios si están dispuestos a sacrificar parte de su bonificador de ataque base. Los pícaros también son buenos líderes gracias a sus habilidades interactivas como Engañar, Diplomacia y Averiguar intenciones, aunque sus habilidades para abrir cerraduras y superar trampas sufrirán (este problema se puede resolver gastando en ellas puntos de habilidad en habilidades transcláseas). Un oficial (consulta el *Manual de miniaturas*)

también puede ser un buen líder legendario. Son pocos los lanzadores de conjuros que adoptan esta clase, pues el sacrificio en su progresión mágica suele ser visto por la mayoría como un precio muy alto a pagar (aunque los hechiceros también son buenos líderes).

El Carisma (para las habilidades interpersonales y la puntuación de Liderazgo) es la habilidad clave para esta clase. Las demás habilidades que el líder legendario pudiera necesitar dependen en el tipo de líder que mejor encaje con el personaje: el poderoso guerrero, el maquiavélico espía, el extrovertido bardo y el sabio mentor son ejemplos de líderes legendarios.

Prerrequisitos

Dotes: Voluntad de hierro, Liderazgo

Especial: puntuación base de Liderazgo de 7 o mayor

TABLA 5-3: EL LÍDER LEGENDARIO DADO DE GOLPE: D8

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1.º	+0	+0	+0	+2	Sin miedo, la suerte del héroe +1, comandante nato, reputación legendaria
2.º	+1	+0	+0	+3	Orden imperiosa 1/día, reagrupamiento rápido
3.º	+2	+1	+1	+3	Dote adicional, la suerte del héroe +2
4.º	+3	+1	+1	+4	Orden imperiosa mayor 2/día, éxito heroico
5.º	+4	+1	+1	+4	Aura de comandante adicional, la suerte del héroe +3, hasta el infierno

Habilidades de clase (4 + modificador de Int por nivel): Artesanía, Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Intimidar, Montar, Oficio, Reunir información, Saber (historia), Saber (nobleza y realeza), Trato con animales.

RASGOS DE CLASE

Cuando los líderes legendarios suben de nivel, obtienen habilidades que les ayudarán a desempeñar actos dignos de ser cantados por los bardos. La confianza que demuestra un líder legendario se transforma en fidelidad por parte de sus aliados. Muchos líderes legendarios son más capaces que otro tipo de líderes y comandantes a la hora de reclutar allegados y seguidores.

Sin miedo (Ex): debido a la extrema confianza que tienen en sí mismos, los líderes legendarios no están sujetos a los efectos que turbarían la resolución de los demás. Cuando adoptas esta clase te vuelves inmune a los efectos de miedo.

La suerte del héroe (Ex): nada más convertirte en un líder legendario obtienes un bonificador de suerte +1 a todos tus TS. Este bonificador aumenta a +2 en 3.º nivel y a +3 en 5.º nivel.

Comandante nato (Ex): como líder legendario, tu índice de comandante será igual a tu nivel de clase (a menos que dispongas de un índice de comandante mayor). Consulta los detalles de los índices de comandante en la página 75.

Reputación legendaria (Ex): cuando empiezas a avanzar en esta clase de prestigio, las historias sobre ti empiezan a extenderse. Cuando la gente ve que tu aspecto se corresponde con tu reputación, se muestran más amistosos contigo. Puedes añadir tu nivel de clase a las pruebas de Diplomacia que lleves a cabo para influenciar a cualquier PNJ que aún no se sienta malintencionado u hostil hacia ti.

Orden imperiosa (St): a partir del 2.º nivel, puedes enfocar tus poderes de persuasión para dar una *orden imperiosa* (como el conjuro) una vez al día (salvación CD 16 + modificador de Car). A partir del 4.º nivel podrás utilizar esta habilidad dos veces al día.

Reagrupamiento rápido (Ex): a partir del 2.º nivel, puedes efectuar un reagrupamiento rápido (consulta la página 73) a modo de acción gratuita una vez por asalto.

Dote adicional: en el 3.º nivel, obtienes una dote adicional a elegir entre las dotes del tipo "líder" (consulta la página 96). Para elegir la dote sigues teniendo que cumplir los prerrequisitos necesarios.

Éxito heroico (Ex): cuando llegas a 4.º nivel, tus acciones se convierten en leyenda y eres capaz de demostrar tu habilidad para derrotar al enemigo incluso cuando la situación es desesperada. Una vez al día, puedes decidir tener éxito automático (en vez de tirar los dados) en uno de los TS que tengas que efectuar.

Aura de comandancia adicional (Ex): en 5.º nivel, podrás elegir un aura de comandancia adicional, que podrá ser cualquiera de aquellas para las que estés cualificado (consulta los detalles de las auras de comandancia en la página 75). Tus seguidores se beneficiarán de los efectos de ambas auras de comandancia, aunque los bonificadores proporcionados están sujetos a las reglas habituales sobre acumulamiento. Si tu índice de comandante sigue aumentando y decides ganar una nueva aura de comandancia, podrás reemplazar cualquiera de las dos auras de comandancia que tuvieras anteriormente.

Hasta el infierno (Ex): tus seguidores están dispuestos a acompañarte hasta el fin del mundo y más allá. Cuando alcanzas el 5.º nivel, los seguidores y allegados que hayas obtenido gracias a tu dote de Liderazgo se vuelven inmunes a los efectos de miedo (incluidas las pruebas de moral) siempre y cuando estés dentro de su campo de visión.

CÓMO INTERPRETAR A UN LÍDER LEGENDARIO

Como líder legendario, tienes muchos seguidores deseosos de tomar tus acciones como ejemplo. Por tanto, siempre tienes que seguir tus valores e ideales. Siempre que entres en acción lo harás con rapidez y decisión. Incluso aunque no estés seguro de ti mismo, lo importante es que los demás perciban que sí lo estás y que sabes lo que haces. Te esfuerzas por dar ejemplo de los actos y rasgos a los que deberían aspirar tus discípulos, actos que son legendarios por sí mismos. Tus allegados y seguidores son tu familia y te preocupas por ellos como lo harías por hermanos y hermanas. Confías tanto en ellos que serías capaz de poner tu vida en sus manos.

Los líderes legendarios no suelen pertenecer a una organización, sino que son una organización en sí mismos. Te defines por tu forma de dirigir a los demás. En cuanto reclutas a tu primer allegado, creas un grupo de seguidores que se adhieren a tus principios. No estás restringido a seguir ninguna filosofía en particular, por lo que el grupo que diriges podría ser una tropa de mercenarios, un grupo embarcado en una cruzada religiosa o una nueva cofradía de ladrones. Muchos de tus seguidores tendrán la misma profesión que tú tenías, pero nada te impide reclutar miembros de otras clases.

Combate

Los líderes legendarios siempre intentan llevar a cabo acciones heroicas en el campo de batalla. Siempre buscas al enemigo más poderoso para enfrentarte a él o desempeñar la misión más difícil, y no necesitas ninguna razón especial para ello. No estás atado a

ningún código de honor que te obligue a acabar con tus enemigos en combate singular, por lo que utilizas todos los recursos que tienes a tu disposición para eliminar al enemigo cuanto antes, ya sea mediante conjuros, castigos ejemplares contra el mal, ataques furtivos o cualquier otro método. Los beneficios que obtienes gracias a la clase de prestigio líder legendario pueden afectar a aliados cercanos, por lo que combates junto a tus allegados. Cuando es el momento, te lanzas hacia delante y llevas a cabo una acción heroica que inclina de tu lado la balanza de la batalla.

Al incrementar tus habilidades tienes más opciones de ayudar a tus aliados. Puedes enfrentarte al miedo cara a cara y evitar que la moral de tus aliados flaque. Tus allegados son cada vez más valiosos porque mejoran a tu ritmo, por lo que deberías aprovechar las ventajas de sus nuevas habilidades (como, por ejemplo, ofrecer a un allegado pícaro la oportunidad de flanquear o rodear al enemigo para que tu escolta de medianos pueda efectuar una carga impetuosa).

Además, puedes hacer que tus seguidores te acompañen a la batalla y estar seguro de que no sentirán miedo mientras permanezcas a su lado. Tus heroicidades se convertirán en leyendas y tus allegados obtendrán, al mismo tiempo, cierta notoriedad.

Avance

Un líder legendario solamente requiere voluntad y dedicación para llevar a cabo las tareas que se propone. Para empezar, buscarás individuos que piensen como tú y que hayan escuchado historias sobre tus logros, y los convencerás para que se unan a ti. Cuando esas historias empiecen a circular y a convertirse en leyenda, cada vez habrá más y más seguidores que querrán seguirte. Eres tú quien crea tu propia organización, le pones un nombre y buscas nuevos cometidos para ampliar tu legendaria notoriedad y atraer más seguidores a tu causa.

Al principio solamente dispondrás de un allegado, que te seguirá mientras trabajas con grupos de aventureros de vez en cuando. Al tiempo que ganas más seguidores, pasarás mucho más tiempo asegurándote de que tienen tareas que hacer, por lo que no dejarás de buscar misiones para los nuevos miembros de la organización o de buscar patrocinadores que te proporcionen tareas. Podrías incluso enviar un grupo de seguidores para que descubrieran nuevos lugares en los que llevar a cabo aventuras o para atar los cabos que quedaron sueltos tras alguna de tus propias aventuras.

Al tiempo que vas adquiriendo más niveles en esta clase, te iras pareciendo más a un portavoz, al tiempo que sigues teniendo un alto nivel de combate. En este punto deberías centrarte en las habilidades Diplomacia y Reunir información, que te ayudarán en tus intentos de contactar con PNJs o a encontrar empleo para

tus tropas. Aumenta tus habilidades de forma que se adapten al papel que prefieres desempeñar. Si eres el maestro de un gremio de ladrones, las habilidades más útiles serán Engañar e Intimidar; mientras que si estás entrenando a una compañía de caballería, podrías centrarte en Trato con animales y Montar. Elige las dotes que más se adecuen a tu estilo, pero considera seriamente tomar la dote Allegado mejorado (consulta la página 97) en más de una ocasión para obtener un grupo de seguidores altamente capacitado.

Recursos

Los recursos que obtengas para tu organización dependen del tipo de trabajos que lleven a cabo tus seguidores. Podrías hacer que tus ladrones robaran importantes objetos mágicos o podrías recibir un arma mágica en pago por hacer que tu caballería ayudara a un ejército. Es importante que desarrolles una extensa lista de contactos, pues serán ellos los que más tarde te proporcionen información sobre trabajos, rumores, leyendas u otras noticias. Todas las cosas que aprendas te serán de utilidad para correr nuevas aventuras o llevar a cabo nuevos actos heroicos.

LOS LÍDERES LEGENDARIOS EN EL MUNDO

"Nuestra muerte parecía cierta, pero Henrik nos sacó de allí. Ahora que lo pienso, ¡siempre lo hace!"

—Sargento de caballería ligera Karsten, de los Jinetes de Henrik

En una campaña bélica, la mayoría de los líderes legendarios con los que se encuentren los PJs serán capitanes de compañías mercenarias (aunque estos personajes no están restringidos a desempeñar papeles militares). Un monje que haya creado un nuevo monasterio, un sacerdote carismático que pertenezca a la jerarquía de la iglesia o un hechicero que funde un nuevo colegio arcano también podrá ser un líder legendario. Los PJs podrían recibir

la ayuda de un líder legendario si sus objetivos fuesen compatibles o si los PJs decidieran pasar a formar parte de la organización al menos durante un tiempo con la intención de aprender sus doctrinas.

Organización

Las organizaciones de líderes legendarios son tan diversas como los propios líderes. El líder dirige con el ejemplo y los demás le siguen porque respetan sus ideales o quieren ayudarlo a alcanzar su objetivo. Los seguidores y los allegados trabajan para impresionar a su líder y sus elogios sirven para que se reafirmen en las decisiones que han tomado y en el camino que han decidido seguir.

La misión del grupo, definida por el líder legendario, es clara para todos sus seguidores. Normalmente, el líder adopta un nombre para el grupo, uno que represente los objetivos o propósitos de la organización. Un gremio de ladrones podría denominarse Manos en la sombra u Ojo silencioso; mientras que una compañía de mercenarios podría elegir un nombre más agresivo, como



Henrik Tensen, un líder legendario.

Espadas de la perdición o Portadores de la luz refulgente. A veces, un grupo puede utilizar el nombre de su líder, como en el caso de los Jinetes de Henrik o los Dragones de Gunther.

Henrik Yensen, fundador de los Jinetes de Henrik, se hizo famoso cuando cabalgó en solitario contra una escuadra de ogros para rescatar a tres jinetes que habían quedado atrapados tras las líneas enemigas. Uno de los jinetes a los que rescató permanece a su lado aún hoy en día y dirige la caballería ligera de la organización (cerca de un centenar de jinetes). Henrik ha trabado amistad con muchos reyes, reinas y señores menores al luchar junto a sus ejércitos en tiempos de necesidad. Uno de sus mejores amigos es el general Ballard, líder del Ejército de la alianza (consulta la página 59). En este ejército, que combate las invasiones de los malvados orcos y gigantes, tienen cabida soldados de muchas razas distintas.

Debido a que el líder legendario representa el ideal que quieren alcanzar sus seguidores, casi nunca suele ser suplantado. Sin embargo, hay veces en las que el líder se retira y deja su organización en manos del mejor de sus allegados. Son mucho más extraños todavía los casos en los que un líder legendario no es capaz de seguir sus propios ideales y los grupos de su organización se ven obligados a dispersarse y fundar nuevas organizaciones basadas en los ideales que el líder legendario ha traicionado.

Reacción de los PNJs

Un líder legendario con una alta puntuación de Carisma y buenas habilidades sociales puede influenciar a los PNJs con gran facilidad. Estos personajes suelen tener una actitud inicial indiferente hacia el líder legendario (normalmente porque no les ha dado tiempo de reconocer su cara). Los nobles y los oficiales que se hayan beneficiado de las acciones del líder tendrán mejor conocimiento de quién se trata y empezarán con una actitud amistosa hacia él. En cambio, aquellos contra quienes haya combatido empezarán con una actitud malintencionada o incluso hostil hacia el líder legendario.

Un PNJ que comparta patrón con el líder legendario puede llegar a trabajar contra él encubiertamente por culpa de la avaricia o de los celos. En estos casos, el PNJ evitará enfrentarse físicamente al líder legendario y, por el contrario, se opondrá a sus decisiones y las pondrá en tela de juicio con la intención de reducir el apoyo que recibe de quien es benefactor de ambos.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS LÍDERES LEGENDARIOS

Los personajes con la habilidad Reunir información pueden indagar sobre los líderes legendarios para saber más de ellos. Cuando un personaje efectúa la prueba de habilidad, lee o parafrasea lo siguiente (incluida la información de CD menores).

CD 10: con este resultado solamente se sabrá que un líder legendario ha estado en la zona no hace mucho tiempo. Las historias que de él se cuentan son tan heroicas como las de cualquier otro aventurero.

CD 15: los personajes que hayan obtenido un nivel de éxito como éste habrán escuchado historias de líderes legendarios en concreto e incluso podrían llegar a conocer los nombres de las organizaciones que lideran.

CD 20: el personaje sabe que los líderes legendarios llevan a cabo grandes heroicidades constantemente y que la lealtad de sus seguidores se ve reforzada por estos actos.

CD 30: tras alcanzar este nivel de éxito, al personaje podrían contarle la historia de un líder legendario; desde sus orígenes a las actividades que lleva a cabo hoy en día, y cuál es su zona de actuación.

Las historias de los líderes legendarios son el ingrediente más común de los relatos que cuentan los bardos. Por tanto, los bardos obtendrán un bonificador +5 en sus pruebas de Reunir información para descubrir leyendas o relatos de líderes legendarios. En función del tipo de líder de que se trate, también se podrá obtener información sobre ellos mediante pruebas de Saber (historia), Saber (local) o Saber (nobleza y realeza). En este caso, las CD a alcanzar

para obtener información son las mismas. Todo líder legendario puede ser investigado mediante el conjuro *conocimiento de leyendas*, puesto que se les considera legendarios.

LOS LÍDERES LEGENDARIOS EN EL JUEGO

Los líderes legendarios no pertenecen a ninguna organización preexistente, lo que facilita la inclusión de su clase de prestigio en una campaña empezada. De hecho, no hay ninguna razón por la que un PJ no pudiera ser el primer líder legendario de la campaña. Por el contrario, los PJs podrían ser seguidores del líder legendario y conformar

una alameda.

Ser un líder legendario propiciará que el PJ quiera fomentar el desarrollo de sus seguidores. En vez de ser simplemente una masa de PNJs de 1.º nivel sin nombre, cada seguidor podría tener un nombre y una posición. La presencia de la organización del líder legendario da al DM la oportunidad de organizar una aventura paralela en la que los jugadores podrían crear nuevos PJs que fuesen seguidores del líder legendario. Estos PJs temporales podrían ser enviados a desempeñar una misión que supusiera una ayuda para la narrativa de la campaña al proporcionar información desde una perspectiva diferente. El DM también podría organizar encuentros en los que los seguidores del líder legendario pudieran requerir la ayuda de los PJs. Por otro lado, los PJs podrían ser enviados en busca de un tesoro o de algún secreto a un dungeon que los seguidores del líder legendario ya hubieran "limpiado".

El DM podría otorgar a un PJ que se haya convertido en líder legendario tiempo para crear su propia organización; en este caso, intenta que los demás PJs no tengan que estar pendientes de algo que sólo atañe a uno de ellos. El líder debería poder dirigir allegados en aventuras, pero el resto de sus seguidores debería mantenerse alejado a menos que el grupo planease llevar a todas las tropas a la batalla.

Adaptación

Si el DM no aumenta significativamente el tamaño del grupo mediante allegados y otros seguidores, podría permitir que la organización de un líder legendario pudiese arreglárselas sin que el personaje tuviera que estar siempre dirigiéndola directamente y de cerca. En estos casos, se deberían intercambiar un par de habilidades del líder legendario para que fuesen de mayor ayuda al grupo (por ejemplo, eliminar los rasgos reagrupamiento rápido, orden imperiosa



El símbolo de los Jinetes de Henrik

y hasta el infierno, y otorgarle la habilidad de inspirar a sus aliados de forma similar a la música de bardo). El líder legendario necesitará una puntuación de Liderazgo igual a los rangos en Interpretar requeridos para poder usar la música de bardo, de forma que pudiera emular los efectos de la música de bardo un número de veces al día igual a la mitad de su nivel más su modificador de Carisma.

Encuentros

NE 10: Byran Manoligera intenta obtener el favor del Ejército de la alianza con la esperanza de que su grupo de combate sea empleado a modo de mercenarios. Tiene que apresurarse para unirse a una batalla en la que los PJs están ampliamente superados en número (o cabe la posibilidad de que se encuentren con él cuando esté en una situación delicada). Byran esta acompañado por su allegado Jeffers (un monje) y una banda de seguidores de bajo nivel.

Byran Manoligera: humano Mnj 6/Llg 3; VD 9; humanoide Mediano (humano); DG 9d8+9; 53 pg; Inic +3, Vel 50'; CA 20 (toque 17, desprevénido 17); ataque base +6; presa +10; ataque cuerpo a cuerpo +9 (1d8, impacto *ki* (magia); ataque completo cuerpo a cuerpo +9/+4 (1d8, impacto *ki* (magia) o combate cuerpo a cuerpo +7/+7/+2 (1d8, impacto *ki* (magia); AE: *orden imperiosa* 1/día; CE: índice de comandante 3, comandante cuerpo a cuerpo, evasión, sin miedo, la suerte del héroe +2, reputación legendaria +3, pureza corporal, reagrupamiento rápido, caída ralentizada 20', mente en calma; AL LN; TS Fort +10, Ref +12, Vol +13 (+15 contra encantamientos); Fue 10, Des 16, Con 12, Int 9, Sab 14, Car 15.

Habilidades y dotes: Diplomacia +14, Saltar +14, Saber (local) +3, Escuchar +8, Averiguar intenciones +12, Avistar +6, Pirueta +9; Desviar flechas^A, Allegado mejorado^B, Desarme mejorado^A, Presa mejorada, Impacto sin arma mejorado, Voluntad de hierro, Liderazgo, Puñetazo aturridor^A, Sutileza con las armas.

* Nueva dote descrita en la página 97.

Evasión (Ex): no sufre daño si supera una salvación de Reflejos.

Sin miedo (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Reputación legendaria (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Comandante cuerpo a cuerpo: los aliados en radio de 30' obtienen un bonificador +1 en los combates cuerpo a cuerpo.

Pureza corporal (Ex): inmune a las enfermedades normales.

Reagrupamiento rápido (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Caída ralentizada (Ex): sufre daños como si la caída fuera 20' menor.

Pertenencias: amuleto de armadura natural +1, brazaletes de armadura +2, capa de resistencia +1, anillo de protección +2, guantes de Destreza +2.

Jeffers: monje humano de 7.º nivel (consulta la página 123 de la *Guía del Dungeon Master*).

Banda de monjes: 10 monjes humanos de 1.º nivel dirigidos por 1 monje humano de 2.º nivel (consulta la página 123 de la *Guía del Dungeon Master*).

NE 15: Henrik Yensen es el legendario líder de los Jinetes de Henrik. Se trata de un hombre práctico que podría reclutar a los PJs para que le ayudaran a vencer a un poderoso adversario (como un liche o una márilith) en una batalla que, sin duda, será legendaria.

Henrik Yensen: humano Gue 10/Llg 5; VD 15; humanoide Mediano (elfo); DG 10d10+30 + 5d8+15; 127 pg; Inic +0, Vel 20'; CA 26 (toque 11, desprevénido 26); ataque base +13; presa +18;

ataque cuerpo a cuerpo +20 (1d8+8/19-20 ×3 +2d6 sagrado, lanza de caballería sagrada +1) o cuerpo a cuerpo +21 (1d8+8/19-20, espada larga de adamantita +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +20/+15/+10 (1d8+8/19-20 ×3 +2d6 sagrado, lanza de caballería sagrada +1) o combate cuerpo a cuerpo +21/+16/+11 (1d8+8/19-20, espada larga de adamantita +1); AE: *orden imperiosa* 2/día; CE: índice de comandante 5, rasgos de semielfo, sin miedo, la suerte del héroe +3, éxito heroico 1/día, visión en la penumbra, reputación legendaria +5, comandante cuerpo a cuerpo, comandante disciplinado, reagrupamiento rápido, hasta el infierno; AL LB; TS Fort +12, Ref +8, Vol +10; Fue 20, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 9, Car 14.

Habilidades y dotes: Diplomacia +14, Reunir información +10, Trato con animales +8, Saber (historia) +5, Escuchar +0, Montar +17, Buscar +4, Averiguar intenciones +7, Avistar +4, Pirueta +9; Seguidores adicionales^B, Soltura mayor con un arma (espada larga), Crítico mejorado (lanza de caballería), Voluntad de hierro, Liderazgo, Combatir desde una montura, Ataque al galope, Carga impetuosa, Pisotear, Soltura con un arma (lanza de caballería), Soltura con un arma (espada larga), Especialización con un arma (lanza de caballería), Especialización con un arma (espada larga).

* Nueva dote descrita en la página 99.

Sin miedo (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Rasgos de semielfo (Ex): inmune a los efectos mágicos de *sueño*. En lo que se refiere a razas, un semielfo se considera un elfo a todos los efectos.

Éxito heroico (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Reputación legendaria (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Comandante cuerpo a cuerpo: los aliados en radio de 30' obtienen un bonificador +1 en los combates cuerpo a cuerpo.

Comandante ambicioso: los aliados reclutados por Henrik obtienen un bonificador de 10' a su velocidad durante 1 asalto. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Reagrupamiento rápido (Ex): consulta el rasgo de clase.

Hasta el infierno (Ex): consulta la descripción del rasgo de clase.

Pertenencias: armadura completa +3, escudo pesado de acero +2, lanza de caballería sagrada +1, espada larga de adamantita +1, cinturón de Fuerza +4, amuleto de salud +2, anillo de protección +1, capa de protección +1, 4 pociones para curar heridas moderadas.

MÉDICO DE BATALLA (Mdb)

"Mi misión es muy sencilla: asegurarme de que todos vuelvan con vida".

—Cuna, médica de batalla.

En la vanguardia de una batalla es inevitable que se produzcan heridas. Cuando el combate está en su punto más álgido, los médicos de batalla entran en escena para ayudar a sus aliados y mantener a los caídos con vida. El objetivo de un médico de batalla no consiste en matar enemigos, sino en asegurarse de que el enemigo no acaba con sus aliados. Su habilidad para que las tropas de su bando sigan peleando resulta de incalculable valor para su ejército. A él se le encarga que cuide de las mejores fuerzas del ejército, por lo que, a veces, suelen estar asignados a unidades de élite.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN MÉDICO DE BATALLA

Los clérigos de los dioses de la curación y la guerra son los que más rápidamente aprenderán las habilidades necesarias para convertirse en médicos de batalla, puesto que los clérigos ya disponen de la

habilidad de clase Sanar. La habilidad de curación espontánea que obtienen de la clase de clérigo les confiere más oportunidades de usar los nuevos rasgos de clase del médico de batalla. Los bardos también son buenos candidatos para convertirse en médicos de batalla, pues también son capaces de lanzar conjuros espontáneamente. Las habilidades de apoyo del bardo encajan a la perfección con las habilidades de esta clase de prestigio; pero un bardo necesita convertirse en un personaje multiclase de alguna de las clases que tengan la habilidad Sanar como habilidad de clase si quiere convertirse en un médico de batalla como personaje de nivel intermedio. Los curanderos (consulta el *Manual de miniaturas*) también son buenos médicos de batalla. Los exploradores y los paladines pueden seguir la senda del médico de batalla, aunque tendrán que sacrificar parte de su capacidad marcial para ello.

La Sabiduría es la habilidad clave para la mayoría de los médicos de batalla, ya que afecta al modificador de su habilidad para Sanar y, normalmente, a su habilidad para lanzar conjuros. Los médicos de batalla también suelen tener puntuaciones altas de Destreza, puesto que la CA es importante para todos aquellos que estén en medio de una batalla.

Prerrequisitos

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Habilidades: 4 rangos en Concentración, 8 rangos en Sanar.

Dotes: Conjurar en combate, Esquiva.

Conjuros: habilidad para lanzar *curar heridas leves*.

RASGOS DE CLASE

Al tiempo que sube de nivel, un médico de batalla obtiene los requisitos necesarios para mejorar sus habilidades de curación. Además, sigue obteniendo poder para lanzar conjuros.

Lanzar conjuros: al tiempo que subas de nivel, continuarás adelante con tu entrenamiento en el campo de la magia que hayas elegido. Podrás lanzar más conjuros al día, aprenderás nuevos conjuros y se incrementará el nivel de lanzador como si también hubieras obtenido un nivel en cualquier otra clase de lanzador de conjuros



Cuna Stalkingsdotter, una médica de batalla.

que incluya el conjuro *curar heridas leves* entre los de su lista (siempre y cuando ya pertenecieras a esa clase). Sin embargo, no obtienes ninguno de los demás rasgos de clase que un personaje de esa clase hubiera obtenido. Esto, esencialmente, significa que añades el nivel de médico de batalla al nivel de cualquiera de las clases de lanzador de conjuros que tengas y que, a continuación y de acuerdo a ello, determinas los conjuros por día y los niveles de lanzador.

Si puedes elegir entre más de una clase de lanzador de conjuros antes de convertirte en médico de batalla, tendrás que decidir a qué clase añades cada nivel de médico de batalla para poder determinar cuántos conjuros podrás lanzar al día, cuántos conjuros conoces y el nivel de lanzador.

Curaciones protectoras (Sb): odias

ver cómo tu minucioso trabajo resulta desbaratado por un ataque realizado más tarde. Por tanto, puedes añadir un efecto protector de corta duración a tus conjuros de curación, lo que otorgará a quienes hayas curado más capacidad para sobrevivir a los rigores del combate.

Cada vez que lances un conjuro de curación (Curación) sobre un aliado, tendrás la posibilidad de imbuir tu conjuro con un efecto secundario de los que se describen a continuación. Puedes utilizar esta habilidad una vez por asalto y hasta un total de veces igual a tu nivel de lanzador + tu modificador de Sabiduría (al menos una vez al día). En cada caso, el efecto secundario solamente tendrá una duración de 1 asalto a menos que se indique lo contrario. Cada conjuro solamente se puede imbuir de un efecto secundario. No puedes aplicarte este beneficio secundario a ti mismo.

En 1.º nivel, puedes imbuir el conjuro de curación con un efecto de *santuario* (como el conjuro). La CD de la salvación de Voluntad para aplicar este efecto es igual a 15 + nivel de clase + modificador de Sabiduría.

En 3.º nivel, puedes garantizar al objetivo de tus conjuros de curación un bonificador de capacidad a sus salvaciones de Reflejos igual a tu nivel de clase.

En 5.º nivel, puedes imbuir un conjuro de curación con el efecto de *auxilio divino* maximizado (como el conjuro, pero la cantidad de puntos de golpe temporales que garantiza es igual a 8 + tu nivel de clase). Este efecto dura 1 minuto o hasta que se agotan los puntos de golpe temporales, lo que antes suceda.

TABLA 5-4: EL MÉDICO DE BATALLA

DADO DE GOLPE: D6

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+0	+2	+0	Curación protectora (santuario)	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros a su alcance
2.º	+1	+0	+3	+0	Lanzamiento defensivo, sanador de campo	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros a su alcance
3.º	+1	+1	+3	+1	Curación protectora (salvación de Reflejos), Movilidad	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros a su alcance
4.º	+2	+1	+4	+1	Evasión	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros a su alcance
5.º	+2	+1	+4	+1	Curación protectora (auxilio divino), curación espontánea	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros a su alcance

Habilidades de clase (modificador de Inteligencia +2 por nivel): Artesanía, Avistar, Concentración, Diplomacia, Montar, Oficio, Saber (historia), Saber (religión), Sanar, Conocimiento de conjuros.

Lanzamiento defensivo (Ex): a partir del 2.º nivel podrás lanzar conjuros aunque te encuentres en situaciones realmente peligrosas. Obtienes un bonificador de capacidad igual a tu nivel de clase en las pruebas de Concentración que tengas que efectuar para lanzar conjuros defensivos.

Sanador de campo (Ex): en 2.º nivel, te conviertes en un rápido administrador de primeros auxilios incluso en las circunstancias más extremas. Puedes efectuar una prueba de Curar para proporcionar primeros auxilios como una de tus acciones de movimiento (en vez de cómo acción estándar) y podrás elegir 10 en este tipo de pruebas incluso en los casos en los que la tensión y las distracciones te lo impedirían.

Movilidad: es habitual que tengas que entrometerte en un combate cuerpo a cuerpo para curar a un camarada. Por tanto, en 3.º nivel obtienes Movilidad como dote adicional.

Evasión (Ex): a partir del 4.º nivel, podrás evitar el daño de algunos ataques si superas una salvación de Reflejos (consulta la clase monje en la página 49 del *Manual del jugador*).

Curación espontánea: en 5.º nivel obtienes la habilidad para "perder" cualquier conjuro preparado o espacio de conjuro de 6.º nivel o mayor y lanzar el conjuro *curar* (incluso aunque ese conjuro no esté normalmente en tu lista de conjuros). Si no tienes capacidad para lanzar conjuros de 6.º nivel, no podrás utilizar este rasgo de clase. Por lo demás, esta habilidad funciona exactamente igual que el rasgo de clase lanzamiento de conjuros espontáneo del clérigo (consulta la página 32 del *Manual del jugador*).

CÓMO INTERPRETAR A UN MÉDICO DE BATALLA

Nadie permanece caído, nadie es abandonado. Las vidas de tus camaradas están en tus manos; y sus vidas son tan importantes como la tuya. Cuanto más tiempo permanezcan con vida tus aliados, más tiempo podrán participar en la guerra. Empleas tus habilidades y tu magia para ayudar a tus camaradas a superar a sus enemigos durante la batalla. Pero cuando alguno de tus aliados cae gravemente herido, dejas de prestar atención al enemigo que tienes ante ti y te enfrentas al verdadero enemigo: la muerte.

La mayor parte de los médicos de batalla empiezan su carrera como voluntarios al servicio de un ejército en el que darán su apoyo a las tropas. Al igual que los oficiales, a los médicos de batalla se les suele asignar un regimiento en concreto y están sujetos a las órdenes de dicho regimiento. A menudo, tu ejército contará con pocos médicos de batalla, por lo que los asignará a unidades clave mientras asigna a los clérigos de menor nivel la asistencia de las tropas comunes. Tus responsabilidades aumentarán a medida que salves la vida a tus camaradas y cada vez se te asignarán misiones más importantes (y peligrosas).

Además, cabe la posibilidad de que hayas aprendido el oficio de un médico de batalla retirado y que apliques los mismos principios a tus compañeros de armas mientras corres aventuras de una forma más tradicional. De una u otra manera, cuando la guerra es inminente, tu mentor te reclama para que te alistes en ayuda de su causa.

Combate

Como médico de batalla, intenta estar cerca de tus aliados. Utiliza tus conjuros de forma defensiva para reducir el número de impactos sufridos por tus camaradas. Si eres un clérigo o un paladín que viste armadura pesada, sitúate cerca de la vanguardia. Si, en cambio, eres un explorador o un druida con una armadura más ligera, permanece detrás de las primeras líneas y ataca a todos aquellos enemigos que

consigan traspasarlas. Si eres un bardo, proporciona tu ayuda desde una posición más central, un lugar en el que la mayor parte de tu compañía esté dentro del alcance de tus canciones y conjuros. Busca heridos con la vista durante toda la batalla, prestando especial atención a los de tu unidad. Cuando se te asigne el cuidado de un grupo muy grande durante una batalla campal, muévete entre ellos y confía en tus habilidades defensivas mientras atiendes a los heridos y a los caídos.

Aunque seas un médico de batalla, sigues siendo un combatiente, sobre todo a la hora de mejorar tu capacidad bélica mediante conjuros y habilidades. Después de todo, si reduces el número de enemigos, habrá menos fuentes de peligro. Si tu bonificador de ataque no es lo suficientemente alto, combate a la defensiva o ayuda a otros aliados desde el flanco mediante la acción ayudar a otro.

Avance

Un ejército que pretenda obtener el mayor partido de sus soldados asignará acólitos de guerra de dioses de la curación a cada una de sus unidades de batalla. Al igual que a los soldados se les premia por su heroísmo y las victorias que alcanzan, los sanadores más habilidosos son recompensados por su éxito. Cuando empieces a caminar por la senda del médico de batalla ya habrás demostrado tus habilidades para mantener a tus camaradas con vida. No obstante, recibirás un entrenamiento específico a cargo de oficiales expertos y clérigos curtidos en batalla que desarrollará tu habilidad para responder a las heridas.

Al principio, tu experiencia como médico de batalla será parecida a la de cualquier otro sanador que haya en el campo de batalla. Sin embargo, marcharás junto a grupos de soldados experimentados y con mayores responsabilidades tácticas. En vez de buscar supervivientes una vez terminada la batalla, estarás en medio de la refriega para dar apoyo allí donde la lucha es más cruenta. Pasarás una parte de tu tiempo curando a combatientes que pueden seguir luchando y otra parte vendando y curando a los caídos. Con el tiempo, serás asignado a grupos de ataque más reducidos y móviles, o recibirás la orden de proteger a los oficiales o a los consejeros de mayor rango. En tiempos de paz estás deseando entrar en acción y buscarás aventuras con compañeros que piensen como tú. Si embargo, siempre estarás atento por si tus camaradas de armas requieren de tus servicios.

Recursos

A lo largo de tu carrera salvarás muchas vidas. Algunas de ellas pueden pertenecer a nobles, miembros de importantes gremios mercantiles o, sencillamente, a personas que valoran su vida. Esta gente nunca olvidará lo que has hecho por ella y de buena gana te otorgarán favores en el futuro. Por tanto, su actitud inicial hacia ti se considera amistosa (consulta la página 71 del *Manual del jugador*).

Además, tus contactos militares te pueden proporcionar información, sugerirte búsquedas y cosas por el estilo. Durante las misiones patrocinadas por militares, a menudo se te proporcionarán varitas o pergaminos mágicos de curación para que puedas alcanzar tus objetivos con mayor facilidad. Un ejército muy bien organizado o una iglesia te podrán llegar a dar la oportunidad de utilizar un *bastón de curación* o un objeto equivalente si la misión de la unidad a la que acompañas o su papel estratégico es de suma importancia.

LOS MÉDICOS DE BATALLA EN EL MUNDO

"Debería haber muerto. Al menos en dos ocasiones. Y eso, si solamente tenemos en cuenta la última semana. ¡Debo todas mis vidas a los médicos de batalla!"

—Teniente Wellast Huldane, del 1.º de Caballería de Nyronidia

Un ejército bien pertrechado debería incluir al menos unos pocos médicos de batalla y así, los PJs que tomen parte en unas cuantas escaramuzas o batallas podrían beneficiarse de la capacidad curativa de estos personajes. Si los PJs desempeñan una misión de vital importancia como mercenarios, es probable que su comandante les proporcione un médico de batalla para que les ayude. Los médicos de batalla son una buena fuente de información sobre la batalla o una guerra, pues se mueven por todos los lados curando a sus camaradas y suelen reunir información de todos los soldados a los que tratan.

Organización

Los médicos de batalla son parte de una organización militar. Aunque muchos de ellos son oficiales, son pocos los que dirigen su propia unidad. Aunque en un ejército puede haber gran cantidad de médicos de batalla, son personajes que acostumbran a trabajar en solitario. Cada médico de batalla suele dar cobertura sanitaria a un grupo de unos 50 soldados. Los médicos de batalla de niveles altos suelen ser asignados a unidades clave, como la caballería o las fuerzas de asalto. Durante los tiempos de paz, los médicos de batalla acostumbran a viajar en busca de aventuras junto con otros aventureros para mantener activas y mejorar sus habilidades.

Como miembros de una jerarquía militar, los médicos de batalla forman parte de la cadena de mando (aunque tienen una propia). En un ejército, el clérigo de mayor nivel será el comandante hospitalario. Además de ser el representante y vocal de todos los médicos de batalla, el comandante hospitalario asigna las tareas a sus subordinados (médicos de batalla y clérigos), que tendrán que responder ante él. A esta organización se la conoce con el nombre de Oficiales hospitalarios y tiene la labor de ayudar a los heridos durante y después de la batalla. Las órdenes de un comandante hospitalario tienen tanto peso como las de cualquier otro oficial superior. En cuanto a las órdenes relacionadas con la curación, los comandantes hospitalarios pueden incluso llegar a dar órdenes a todos los oficiales del ejército con la única excepción del propio general.

Cuando un ejército se encamina a algún lugar, los médicos de combate tienden a ir entre las filas de soldados y utilizar sus habilidades para facilitarles el viaje. A la hora de trabarse en batalla, se mantienen junto a la unidad que les hayan asignado e intentan mantener con vida a tantos soldados como les sea posible. Tras la batalla, se dedican a buscar supervivientes por el campo de batalla y organizar hospitales de campaña para cuidar de los heridos. La magia curativa que tienen a su disposición es lo suficientemente poderosa como para que los soldados que han sobrevivido al primer combate puedan seguir combatiendo a la mañana siguiente.

Los médicos de batalla hacen todo lo posible para evitar la muerte de los que están a su cargo, por lo que el enemigo a quien más aborrecen son los muertos vivientes. Un esqueleto o un zombi representan una vida que no pudo ser salvada, además de una pervisión y una profanación de la vida. Otros muertos vivientes más poderosos, como las sombras o los tumularios son aún peores; no sólo provocan la muerte, sino que extienden la muerte en vida entre sus víctimas. Los médicos de batalla tienden a esforzarse al máximo cuando combaten a los muertos vivientes y utilizan su energía positiva para destruir esta pervisión de una vez por todas.

Reacción de los PNJs

Los soldados rasos y los veteranos que han combatido junto a médicos de batalla suelen tener una actitud inicial amistosa hacia ellos; aunque algunos pueden estar resentidos con ellos por no haber

sido capaces de salvar a alguno de sus camaradas. Los oficiales, especialmente, conocen la valía de los médicos de batalla y harán todo lo posible por reclutarlos en su fuerza. Si un médico de batalla es capturado por humanos o fuerzas humanoides, lo más normal es que sea tratado con respeto y no le hagan daño (a menos que sus captores sean especialmente crueles o malvados). En ocasiones, sus captores le obligarán a que preste servicios a sus tropas.

Los PNJs sin afiliación concreta a uno u otro ejército también tratarán con respeto a los médicos de batalla (debido, principalmente, a su habilidad para curar). Por tanto, su actitud inicial será indiferente.

Toda criatura o persona con un lazo de unión con la muerte o el mal será malintencionado hacia los médicos de batalla, en caso de no mostrarse hostil directamente. Entre este grupo se incluyen los muertos vivientes inteligentes y los clérigos de dominios oscuros.

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS MÉDICOS DE BATALLA

Los personajes con Saber (historia) pueden indagar sobre los médicos de batalla para saber más de ellos. Cuando un personaje efectúa la prueba de habilidad, lee o parafrasea lo siguiente (incluida la información de CD menores).

CD 10: "Los ejércitos más grandes tienen clérigos que se mueven entre las tropas regulares. A los mejores se les denomina médicos de batalla".

CD 15: "Los médicos de batalla son muy estimados en el campo de batalla puesto que saben cómo proteger sus curaciones y lanzar más de un conjuro a la vez! Se hacen llamar Oficiales hospitalarios".

CD 20: a los personajes que obtengan este nivel de éxito se les informará de qué ejércitos de la región utilizan médicos de batalla y se les contarán relatos sobre sus mayores gestas.

Un PJ que intente ponerse en contacto con los Oficiales hospitalarios deberá superar una prueba de Reunir información con CD 20 para descubrir el lugar más cercano en el que podría haber un médico de batalla; o una prueba con CD 25 para saber dónde vive un médico de batalla veterano y ya retirado. Un PJ que forme parte de una organización militar en la que hay Oficiales hospitalarios no tiene que efectuar estas pruebas de habilidad, sino que podrá pedir permiso a la cadena de mando para comunicarse con ellos. Superar una prueba de conocimiento de bardo con CD 20 servirá para recordar relatos sobre médicos de batalla (podrían incluso conocer el nombre de algún oficial hospitalario importante). Por otro lado, superar una prueba de Saber (local) con CD 20 revelará el hogar de alguno de los médicos de batalla de la zona.

LOS MÉDICOS DE BATALLA EN EL JUEGO

Los médicos de batalla pueden incluirse fácilmente en una campaña ya empezada. Podría ser que el oficial hospitalario hubiera sido empleado recientemente por los superiores de los PJs; o podría tratarse de un grupo de sanadores de una hermandad recién creada y dedicada a los dioses de la curación que se ha organizado para ayudar en tiempos de guerra. Los médicos de batalla podrían estar ayudando en un ejército diferente que acaba de aliarse con el ejército al que pertenecen los PJs. Cabe incluso la posibilidad de que un veterano médico de batalla haya abandonado su retiro para pasar sus conocimientos a alguno de los PJs.

A primera vista, esta clase de prestigio atrae a los jugadores que quieren aumentar sus capacidades curativas en el grupo. Los poderes curativos de los médicos de batalla aumentan al tiempo que aumenta su nivel. Por tanto, cada vez necesitarán utilizar

menos conjuros para curar, lo que significa que podrán utilizar el resto para otros menesteres.

Adaptación

El médico de batalla puede encajar en la mayoría de los mundos de fantasía. Si en tu mundo no hay grandes ejércitos que necesiten clérigos de niveles altos, los médicos de batalla podrían conformar una tradición que tiene el objetivo de seleccionar a unos pocos clérigos de algún dios de la curación para que cubran las necesidades curativas de los pocos militares que hay.

Encuentros

El lugar donde es más probable encontrarse con un médico de batalla es el campo de batalla. La misión de los PJs puede consistir en llegar hasta un médico de batalla que esté rodeado de enemigos y rescatarlo mientras éste sigue curando a sus camaradas caídos. Los PJs también podrían encontrarse con un médico de batalla tras el combate, mientras éste recorre el campo en busca de supervivientes. Aunque también podrían oír hablar de un médico de batalla retirado y partir en su busca para pedirle información o asistencia.

NE 9: Cuna Stalkingsdotter ha sido emboscada por una banda de cuatro esqueletos de ettin, y sus sorprendidos camaradas no han tardado en caer inconscientes. Los PJs entran en escena justo cuando cae el último aliado de Cuna.

Cuna Stalkingsdotter: humana Clr 5 (Pelor)/Mdb 2; VD 7; humanoide Mediano (humano); DG 5d8 + 2d6; 33 pg; Inic +1, Vel 20'; CA 19 (toque 11, desprevenida 18); ataque base +4; presa +3; ataque cuerpo a cuerpo +4 (1d8 -1, maza de armas de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo +4 (1d8 -1, maza de armas de gran calidad); AE: conjuros, expulsar muertos vivos 5/día (+4, 2d6+7, 5°); CE: lanzamiento defensivo +2, sanador de campo, curación protectora 6/día (santuario); AL NB; TS Fort +4, Ref +5, Vol +8; Fue 8, Des 13, Con 10, Int 12, Sab 18, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +8, Sanar +12, Saber (historia) +4, Saber (religión) +6, Conocimiento de conjuros +9, Avistar +8; Bloqueo de flechas*, Conjuración en combate, Esquiva, Soltura con una escuela de magia (conjuración).

* Nueva dote descrita en la página 96.

Lanzamiento defensivo (Ex): consulta el rasgo de clase.

Sanador de campo (Ex): consulta el rasgo de clase.

Curación protectora (Sb): consulta el rasgo de clase.

Conjuros de clérigo preparados (7° nivel de lanzador): 0: crear agua, detectar magia, detectar veneno, orientación divina (CD 14), remendar (CD 14), resistencia (CD 14); 1°: bendecir, comprensión idiomática, reloj de la muerte, protección contra el mal^D (CD 15), quitar miedo (CD 15), escudo de la fe (CD 15); 2°: auxilio divino^D, resistencia de oso (CD 16), inmovilizar persona (CD 16), restablecimiento menor (CD 17), arma espiritual; 3°: disipar magia, círculo mágico contra el mal^D (CD 17), quitar enfermedad (CD 18), luz abrasadora (toque a distancia +5); 4°: custodia contra la muerte, castigo divino^D, restablecimiento.

D: conjuro de dominio. **Dominios:** Bien (lanza conjuros del bien con nivel de lanzador +1), Curación (lanza conjuros de curación con nivel de lanzador +1).

Pertenencias: coraza +1, presea de sabiduría +2, varita de curación de heridas leves (42 cargas), 2 pociones de curación de heridas moderadas, escudo pesado de madera, maza de armas de gran calidad, material de curandero.

Esqueletos de ettin (4): 65 pg cada uno (consulta la página 117 del *Manual de monstruos*).

NE 15: Walentan es un médico de batalla retirado tras largos años de servicio. Ahora busca un protegido a quien transmitir sus conocimientos. Los PJs podrían estar buscándole para aprender las tradiciones de un médico de batalla o porque quieran sus consejos o su ayuda para derrotar a un vampiro u otro poderoso muerto viviente. Aunque Walentan se encuentra más débil que cuando era joven, los años le han proporcionado gran sabiduría y todavía es un enemigo formidable cuando despliega toda su magia.

Hospitalario Walentan: humano Clr 7 (Pelor)/Pld 3/Mdb 5 (retirado); VD 15; humanoide Mediano (humano); DG 7d8 + 3d10 + 5d6; 57 pg; Inic +1, Vel 20'; CA 24 (toque 12, desprevenido 23); ataque base +10; presa +12; ataque cuerpo a cuerpo +14 (1d8+3/19-20, +2d6 a criaturas del mal, espada larga sagrada +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +14/+9 (1d8+3/19-20, +2d6 a criaturas del mal, espada larga sagrada +1); AE: castigar al mal 1/día, conjuros, expulsar muertos vivos 6/día (+5, 2d6+10, 7°); CE: aura buena, detectar el mal, lanzamiento defensivo, gracia divina, salud divina, evasión, sanador de campo, curación protectora 11/día (santuario, salvación de Reflejos, auxilio divino); AL LB; TS Fort +11, Ref +11, Vol +16; Fue 14, Des 13, Con 8, Int 12, Sab 22, Car 17.

Habilidades y dotes: Concentración +3, Diplomacia +5, Sanar +14, Saber (religión) +6, Montar +6, Conocimiento de conjuros +6, Avistar +13; Bloqueo de flechas*, Conjuración en combate, Esquiva, Conjuros penetrantes mayores, Movilidad^A, Combatir desde una montura, Ataque al galope, Conjuros penetrantes, Carga impetuosa, Soltura con un arma (espada larga)^A.

Lanzamiento defensivo (Ex): consulta el rasgo de clase.

Detectar el mal (Es): como el conjuro, a voluntad.

Salud divina (Ex): inmunidad a las enfermedades.

Evasión (Ex): no sufre daño si supera una salvación de Reflejos.

Sanador de campo (Ex): consulta el rasgo de clase.

Curación protectora (Sb): consulta el rasgo de clase.

Curación espontánea: consulta el rasgo de clase.

Conjuros de clérigo preparados (12° nivel de lanzador): 0: detectar magia, detectar veneno, remendar (CD 16), purificar comida y bebida (CD 16), leer magia, resistencia (CD 16); 1°: bendecir, comprensión idiomática, reloj de la muerte, detectar muertos vivos, favor divino, arma mágica^D (CD 17), quitar miedo (CD 17), escudo de la fe (CD 17); 2°: resistencia de oso (CD 18), inmovilizar persona (CD 18), restablecimiento menor (CD 18), resistir energía (CD 18), explosión de sonido (CD 18), arma espiritual^D, estatus (CD 18); 3°: disipar magia, purgar invisibilidad, vestidura mágica^D (CD 19), quitar maldición (CD 19), luz abrasadora (toque a distancia +5); 4°: custodia contra la muerte (2) (CD 20), poder divino^D, neutralizar veneno (CD 20), restablecimiento (CD 20); 5°: romper encantamiento (CD 21), disipar el mal (CD 21, toque cuerpo a cuerpo +12), arma disruptora (CD 21), descarga flamígera^D (CD 21), visión verdadera (CD 21); 6°: encontrar la senda (DC 22), sanar^D (CD 22), matar muertos vivos (CD 22), caminar con el viento (CD 22).

D: conjuro de dominio. **Dominios:** Guerra (Soltura con un arma como dote adicional), Curación (lanza conjuros de curación con nivel de lanzador +1).

Pertenencias: armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, espada larga sagrada +1, anillo de protección +1, cinturón de fuerza de gigante +4, manto de Carisma +2, guanteletes de Destreza +2, diadema del intelecto +2, presea de sabiduría +4.

TEJEDOR DE GUERRA (Tdg)

"Cuando os lo indique, salís de las trincheras y corréis hacia las colinas. No os preocupéis por la lluvia de fuego; yo os cubro".

—Arvena, tejedora de guerra

El tejedor de guerra entrelaza hebras de poder arcano puro hasta convertirse en alguien a tener en cuenta en el campo de batalla. El tejedor de guerra puede crear un extraño tapiz sobre sus camaradas y ayudarles rápidamente con su magia.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN TEJEDOR DE GUERRA

Entrar a formar parte de esta clase de prestigio es bastante sencillo: la clase está abierta a cualquier hechicero de 5.º nivel que haya realizado las elecciones de dotes y habilidades apropiadas. A los magos y a los bardos les resulta un poco más complicado entrar a formar parte de esta clase. Los magos no tienen tantas dotes como los hechiceros y los bardos no tienen acceso a conjuros de 3.º nivel hasta que alcanzan su 7.º nivel.

Prerrequisitos

Habilidades: 6 rangos en Artesanía (tejer), 6 rangos en Saber (arcano).

Dotes: Ampliar conjuro.

Conjuros: capacidad para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel.

RASGOS DE CLASE

Como tejedor de guerra, obtienes habilidades que te dan la oportunidad de afectar a varios aliados con un mismo conjuro y al mismo tiempo.

Tapiz sobrenatural (Sb): nada más adoptar esta clase obtienes los conocimientos de los rudimentos del arte de los tejedores de guerra. Adquieres la capacidad de tejer entre sí unas hebras invisibles de fuerza vital con las que puedes crear una tela con la que conectar a tus aliados mediante una resonancia mágica. Esta tela se conoce con el nombre de tapiz sobrenatural. Para ello tendrás que invertir 10 minutos de tiempo y superar una prueba de Artesanía (tejer) con CD 15 (la mayoría de los tejedores de guerra eligen 10 en la prueba). Cuando tejes un tapiz sobrenatural, puedes conectar entre sí a un número de aliados igual a tu modificador en la habilidad arcana para lanzar conjuros (Inteligencia en el caso de los hechiceros, Carisma en el de los magos y los bardos). Las criaturas tienen que estar dentro del campo de visión del tejedor de guerra para que su fuerza vital pueda tejerse en el tapiz sobrenatural; además, tiene que tratarse de criaturas vivas. Un tapiz sobrenatural tiene una duración de 24 horas o hasta que tejas uno nuevo. Siempre estás conectado a tus propios tapices sobrenaturales y no se te considera parte de las criaturas que puedes conectar con él.

Cuando hayas tejido un tapiz sobrenatural podrás enviar tus conjuros a tus aliados a través de las hebras de fuerza vital del tapiz. Aunque solamente lanzas un conjuro, puedes afectar con él a todas las criaturas conectadas al tapiz como si el grupo fuera una sola criatura. El nivel máximo de los conjuros que puedes lanzar a través de un tapiz sobrenatural es igual a tu nivel de clase. Por ejemplo, un mago de 5.º nivel/tejedor de guerra de 2.º nivel con Inteligencia 16 podría lanzar un conjuro de 2.º nivel como *fuerza de toro* y conseguir que le afectara a él mismo y a otros tres aliados conectados a su tapiz. Cada una de las cuatro criaturas obtendría un bonificador de mejora +4 a su Fuerza (y para ello solamente habría habido que lanzar el conjuro una vez, no cuatro).

En el tapiz sobrenatural solamente se pueden lanzar conjuros con la designación "inofensivo" en su TS o los que requieran objetivos voluntarios. Además, los conjuros con categoría personal tampoco pueden lanzarse sobre el tapiz sobrenatural. Si el conjuro que vas a lanzar sobre el tapiz tiene componentes materiales o un coste en PX, tendrás que gastar tantos componentes o pagar el coste en PX como si lanzases un conjuro por cada una de las criaturas (tú incluido) unidas bajo el tapiz sobrenatural. Por ejemplo, compartir el conjuro *piel pétrea* con cuatro aliados requerirá una inversión en polvo de diamante por valor de 1.250 po.

Un tapiz sobrenatural no cambia el alcance de un conjuro. Para lanzar *fuerza de toro*, por ejemplo, tienes que tocar a todos tus aliados. Mientras lanzas el conjuro puedes tocar a tantos objetivos voluntarios como desees, pero deberás haber tocado a todos los aliados en el mismo asalto en el que acabes de lanzar el conjuro. Si lo desees, puedes excluir del conjuro a criaturas específicas que también estén conectadas al tapiz sobrenatural.

Si el conjuro requiere que tomes alguna decisión, tendrá que ser la misma para todos aquellos a quienes vaya a afectarles. Es decir, si lanzas *protección contra la energía* a través del tapiz sobrenatural, tendrás que elegir que el conjuro proteja de la misma energía a todos a quienes afecta el conjuro.

Un tapiz sobrenatural no permite que puedas afectar con tus conjuros a objetivos ilegales. No puedes afectar a objetos mediante los conjuros que lances en el tapiz sobrenatural, ni siquiera aunque estén siendo asidos por aliados que sí que están conectados al tapiz (por tanto, no podrás lanzar sobre el tapiz sobrenatural el conjuro *arma mágica mayor*).

Tejido quiescente (Sb): a partir del 2.º nivel puedes tejer sobre el tapiz sobrenatural un solo conjuro que podrás utilizar más tarde. Por cada nivel que tengas por encima del 2.º podrás almacenar un conjuro adicional en el tejido quiescente del tapiz sobrenatural. El nivel máximo de estos conjuros es igual a tu nivel de clase.

El tejido quiescente te permite preparar conjuros beneficiosos que sabes que tus aliados podrían necesitar en tiempos de crisis. Puedes liberar los conjuros quiescentes al principio de un combate y comenzar a lanzar conjuros más ofensivos.

TABLA 5-5: EL TEJEDOR DE GUERRA DADO DE GOLPE: D4

Nivel	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial	Lanzamiento de conjuros
1.º	+0	+0	+0	+2	Tapiz sobrenatural	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Tejido quiescente 1	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros arcanos a su alcance
3.º	+1	+1	+1	+3	Tejido quiescente 2	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros arcanos a su alcance
4.º	+2	+1	+1	+4	Tejido quiescente 3	+1 nivel de las clases de lanzadores de conjuros arcanos a su alcance
5.º	+2	+1	+1	+4	Agrandar tapiz, tejido quiescente 4	+1 nivel de las clases arcanos a su alcance

Habilidades de clase (2 + modif. de inteligencia de por nivel): Artesanía, Concentración, Saber (arcano), Oficio, Conocimiento de conjuros.

Para crear un tejido quiescente, tienes que designar un tapiz sobrenatural como objetivo mientras lanzas el conjuro (independientemente de cuál sea el objetivo habitual del conjuro). A partir de ese momento, el conjuro estará tejido en el tapiz sobrenatural y permanecerá adormecido. La duración del conjuro no empieza a contar hasta que activas el conjuro, y tampoco afecta a ningún objetivo hasta ese momento.

Puedes liberar, o activar, los conjuros que estén adormecidos en el tapiz sobrenatural como una acción de movimiento. Estos conjuros surtirán efecto inmediatamente en el orden en el que los hayas tejido al tapiz. A estos conjuros se les aplican las mismas restricciones que a cualquier conjuro lanzado sobre el tapiz sobrenatural (es decir, que tienen que ser "inofensivos", no pueden tener un alcance personal y requieren que el gasto necesario para lanzar el conjuro se efectúe para cada uno de los objetivos del conjuro). Los conjuros guardados en el tejido quiescente solamente afectarán a objetivos legales en el momento de liberar los conjuros. Por ejemplo, si habías guardado *fuerza de toro* y *protección de la energía* en el tapiz sobrenatural, seguirás teniendo que tocar a tus aliados durante la acción de movimiento para que el conjuro les haga efecto.

Lanzamiento de conjuros: en cada nivel a partir del 2º, obtienes nuevos conjuros por día (y conjuros conocidos, si es el caso) y se incrementa tu nivel de lanzador de conjuros como si también hubieras obtenido un nivel en una clase arcana de lanzamiento de conjuros a la que pertenecieras anteriormente y se le sumase tu nivel de clase de prestigio. Por tanto, no ganas los rasgos de clase que hubiera obtenido un personaje de dicha clase. Si antes de convertirte en un tejedor de guerra tienes más de una clase arcana de lanzamiento de conjuros, tendrás que decidir a qué clase añadir cada uno de los niveles para poder determinar los conjuros diarios, qué conjuros conoces y tu nivel de lanzador.

Aggrandar tapiz (Sb): en 5º nivel podrás extender tu magia por el tapiz sobrenatural mucho más allá de las distancias normales. Los conjuros que lances a través del tapiz sobrenatural verán incrementada su categoría de alcance: los conjuros de toque se convierten en corto alcance, los de corto alcance en alcance medio y los de alcance medio en largo alcance. Los conjuros de largo alcance y aquellos que tienen alcances fijos no se ven afectados por este rasgo.

CÓMO INTERPRETAR A UN TEJEDOR DE GUERRA

Los hechiceros de batalla típicos acaban con sus enemigos mediante *bolas de fuego* o *rayos relampagueantes*, como tú. Sin embargo, antes pasas una o dos asaltos preocupándote por tus camaradas, haciendo que sean más fuertes, más rápidos y que estén más capacitados para sobrevivir a los rigores de la guerra. Tu voluntad de ayudar a los demás es justamente lo que te diferencia de los otros lanzadores de conjuros arcanos. Eres un maestro en las técnicas esotéricas necesarias para tejer tapices sobrenaturales con los que canalizar tu magia benefac-

tora sobre tus camaradas de la manera más eficaz posible. Tu asistencia mágica, no obstante, no te hace menos efectivo a la hora de acabar con tus enemigos. Como un conjuro de *fuerza de toro* lanzado por ti puede afectar a varios aliados al mismo tiempo, te quedan muchas más oportunidades para lanzar conjuros ofensivos.

Los más poderosos lanzadores de conjuros arcanos conocen la teoría que se esconde tras los tapices sobrenaturales, pero son pocos los que siguen el camino del tejedor de guerra, puesto que requiere estar familiarizado con la habilidad mundana para tejer. Además, tus técnicas no son muy respetadas por los hechiceros que buscan el poder personal a cualquier precio, puesto que la cima de tu poder se da cuando tienes aliados a los que conectar tu tapiz sobrenatural. Los hechiceros arcanos egoístas prefieren aprender conjuros nuevos a pasar tiempo estudiando la manera de poner en práctica técnicas para ayudar a los demás.

Combate

Lo normal es que en los primeros asaltos de un combate típico utilices tu tapiz sobrenatural para lanzar conjuros beneficiosos sobre tus aliados mientras confías en ellos para que te protejan de los ataques enemigos.

Cuando tus aliados hayan recibido los beneficios de tus conjuros, ya sea en forma de mejoras o protecciones, serás libre para empezar a lanzar los conjuros ofensivos de tu repertorio.

Tu habilidad para mejorar las capacidades de tus aliados aumenta si cabe cuando obtienes la habilidad tejido quiescente. Esta habilidad es ideal para tejer en el tapiz sobrenatural conjuros de corta duración, puesto que ésta no empezará a contar hasta que los liberes (es decir, cuando la batalla es inminente). En vez de desperdiciar multitud de asaltos recibiendo conjuros beneficiosos y sólo entonces cargar contra el enemigo, gracias al tejido quiescente, tus aliados pueden cargar directamente mientras los conjuros quiescentes se liberan sobre ellos. A efectos de juego, estás aunando varios asaltos de lanzamiento de conjuros en una única acción de movimiento (cuando tengas niveles altos, podrás ahorrarte docenas de asaltos de lanzamiento de conjuros).

Aunque es probable que prefieras liberar los conjuros beneficiosos sobre tus aliados al comienzo de un combate, también puedes

reservar los conjuros que se encuentran en el tejido quiescente para un momento crítico de la batalla. Por ejemplo, podrías liberar los conjuros justo cuando vuestros enemigos piensan que están a punto de derrotaros y hacer así que tanto tus aliados como tú os volvierais invisibles y adquirierais la capacidad de volar.

Avance

Existen organizaciones locales de tejedores de guerra. Probablemente hayas aprendido los rudimentos del tapiz sobrenatural de uno de los incontables textos arcanos que hablan de ello o mediante un solícito mentor. A través de la experimentación personal acabarás por aprender cómo trenzar las hebras invisibles de poder sobrenatural en un tapiz que acepte tus conjuros.



Arvena, tejedora de guerra

Al tiempo que adquieres más niveles en esta clase de prestigio aprenderás a manipular las hebras de energía con mayor soltura y maestría, y de formas más complejas hasta que, de hecho, lleguen a alcanzar grandes distancias. También empezarás a reunir conjuros (bien en tu libro de conjuros, bien en tu lista de conjuros conocidos) que funcionen en el tapiz sobrenatural. Con el tiempo, te convertirás en un contenedor de conocimientos arcanos sobre conjuros beneficiosos de todo tipo.

En el caso de los hechiceros, obtener acceso a conjuros que puedan utilizarse sobre el tapiz sobrenatural es relativamente sencillo (no tienes más que pagar el coste de tinta que tenga escribirlo en tu libro de conjuros). Sin embargo, si eras un bardo o un mago antes de convertirte en un tejedor de guerra, la opción de conjuros que puedas adquirir se complica un tanto. Tendrás que equilibrar cuidadosamente los conjuros beneficiosos con los del repertorio típico de un bardo o un mago (evocaciones y encantamientos que afecten a enemigos, y no a aliados)

Recursos

Serás capaz de lanzar conjuros beneficiosos mucho más rápido que otros lanzadores de conjuros, pero muchos de estos conjuros tendrán un alcance de toque. Hasta que no te conviertas en un tejedor de guerra de 5º nivel, tendrás que mantenerte cerca de tus aliados para que se puedan beneficiar de tus conjuros. Además, querrás invertir en objetos que aumenten tu maniobrabilidad en el campo de batalla (como botas de zancadas y brincos) y otros que te protejan de los ataques de tus enemigos (cualquiera que mejore tu CA).

LOS TEJEDORES DE GUERRA EN EL MUNDO

"Arvena, nuestra tejedora de guerra, es inteligente que no veas, y es justo esa inteligencia lo que nos mantiene con vida. Me gustaría que nos hubiera dicho qué ha tejido en el tapiz. Es un tanto desconcertante encontrarte de repente a 20' del suelo".

—Grumaik, sargento de los Sables de Von Hault

Los tejedores de guerra son una gran adición a una campaña bélica gracias a su gran poder (la habilidad para beneficiar a varios aliados al mismo tiempo es extremadamente útil en batalla).

Organización

No existe ninguna cábala de tejedores de guerra en ningún lugar del mundo, aunque los tejedores de guerra acostumbran a unirse a organizaciones de todo tipo, pues saben que su magia es más útil y potente cuando tienen aliados (o, al menos, servidores) sobre los que lanzarla.

Muchos de los tejedores de guerra suelen estar asignados a pelotones de élite del ejército de la nación (sobre todo como se trate de pelotones especializados en la infiltración o en misiones de respuesta rápida). El tamaño de la unidad suele adecuarse al bonificador de habilidad del tejedor de guerra. Es decir, que un tejedor de guerra que pueda incluir a cinco objetivos bajo su tapiz sobrenatural, será asignado a un pelotón formado sólo por cinco soldados.

Reacción de los PNJs

Los tejedores de guerra mantienen a los soldados con vida, por lo que son muy respetados en la mayoría de los ejércitos. Los PNJs del ejército al que pertenezca el tejedor de guerra tendrán una actitud inicial amistosa (consulta la página 71 del *Manual del jugador*) siempre y cuando conozcan el estatus del personaje.

En general, las técnicas de los tejedores de guerra son tan esotéricas que apenas atraen la atención (ni buena ni mala) de otros lanzadores de conjuros y de aquellos que no pertenezcan a la estructura militar. Ni siquiera los soldados enemigos muestran otro interés por ellos que no sea: "¡Coged al hechicero!" (interés que, por otro lado, prevalece en los soldados de todo el mundo).

CONOCIMIENTOS SOBRE LOS TEJEDORES DE GUERRA

Los personajes con Saber (arcano) pueden indagar sobre los tejedores de guerra para saber más de ellos. Cuando un personaje efectúa la prueba de habilidad, lee o parafrasea lo siguiente (incluida la información de CD menores).

CD 10: "Los tejedores de guerra lanzan rápidamente conjuros beneficiosos sobre sus compañeros".

CD 15: "Los tejedores de guerra pueden crear algo llamado 'tapiz sobrenatural' donde almacenar conjuros. Son capaces de lanzar un mismo conjuro sobre varios aliados al mismo tiempo".

CD 20: "El tapiz sobrenatural sólo funciona con conjuros beneficiosos. Se les llama tejedores de guerra porque es en batalla donde su habilidad para lanzar varios conjuros beneficiosos al mismo tiempo es más útil".

Las pruebas de Saber (historia) pueden proporcionar información similar pero, debido a que los tejedores de guerra son un tanto reservados, la CD necesaria en este caso será 5 puntos mayor que la indicada arriba.

LOS TEJEDORES DE GUERRA EN EL JUEGO

Es muy sencillo incluir a los tejedores de guerra en una campaña ya empezada. Un futuro tejedor de guerra podría haber desentrañado las técnicas del tapizado sobrenatural durante el entrenamiento entre batallas; o un tejedor de guerra enemigo podría rendirse en vez de combatir hasta la muerte y ofrecerse a enseñar los secretos del tapiz sobrenatural a alguno de los PJs a cambio de que le perdone la vida. Después de adoptar la clase de prestigio, el tejedor de guerra está preparado para añadir miembros de su unidad al tapiz sobrenatural.

Con el tiempo, el DM debería ofrecer al PJ tejedor de guerra el acceso a suficientes conjuros beneficiosos como para que pueda efectuar diferentes e interesantes combinaciones. El jugador que interprete a uno de estos personajes disfrutará más si no tiene que lanzar los mismos conjuros sobre el tapiz sobrenatural una y otra vez. Los encuentros en los que los PJs puedan obtener una ventaja (como un emplazamiento más alto o cobertura) en caso de actuar con celeridad, hacen que el tejedor de guerra se sienta más importante. Los demás personajes pueden correr hacia el objetivo sin mirar atrás porque confían en que el tejedor de guerra esté lanzando sus conjuros beneficiosos.

Adaptación

Es sencillo inventar una organización de tejedores de guerra (lanzadores de conjuros arcanos devotos de un dios de la guerra, por ejemplo). Una organización así tendrá dos caras: los tejedores de guerra que dirigen los asuntos y los servidores que se benefician de sus conjuros. Los tejedores de guerra podrían contar con soldados a sus órdenes o podrían reclutar monstruos y tener extrañas criaturas adscritas a sus tapices sobrenaturales.

Las adaptaciones, sin embargo, requieren cautela. Los tejedores de guerra no estarán equilibrados si sustituyes el requerimiento de magia arcana por el requerimiento de magia divina. Si tienen la posibilidad de lanzar conjuros divinos, los tejedores de guerra

podrán lanzar conjuros de *curación* con demasiada eficacia como para que esta clase esté equilibrada con respecto a los clérigos que no toman parte en esta clase de prestigio u otros sanadores divinos.

Encuentros

Los tejedores de guerra no son personajes muy llamativos, por lo que los PJs podrían llegar a subestimarlos: Cuando de las puntas de los dedos de la mujer de la túnica que está detrás de los soldados enemigos no salen *bolas de fuego*, los PJs podrían llegar a pensar que no es peligrosa. Recuerda que los personajes con Conocimiento de conjuros pueden identificar los conjuros que se están lanzando (CD 15 + nivel del conjuro). Si un PJ ve cómo un hechicero enemigo lanza *invisibilidad*, a continuación toca a sus compañeros y éstos desaparecen con él, que no te quepa duda: el hechicero es un tejedor de guerra.

Por el contrario, un PNJ tejedor de guerra reconocido como tal podría llamar poderosamente la atención de los jugadores, que intentarán por todos los medios que a éste no le de tiempo de lanzar sus conjuros quiescentes o más conjuros beneficiosos sobre los enemigos que tienen ante ellos. A un PNJ tejedor de guerra que permanece en el combate deberías darle la oportunidad de ayudar a sus compañeros cada asalto, de manera que los encuentros se hagan más duros cuanto más tiempo permanezca el hechicero en el combate. Un tejedor de guerra que no haya sido desenmascarado podría ser ignorado por los jugadores, mientras que si su presencia es notoria, lo más probable es que atraiga gran parte de sus ataques.

NE 10: Arvena, la tejedora de guerra, y tres soldados humanos de élite (consulta la página 143) se enfrentan a los PJs en una escaramuza. Arvena suele tener preparados *heroísmo* y *resistencia de oso* en el tejido quiescente y acostumbra a liberarlos en la primera asalto de combate en la que le sea posible. Si la derrota parece cercana, Arvena se rendirá e intentará conseguir las mejores condiciones posibles para que sus soldados y ella puedan permanecer con vida.

Arvena: humana Hcr 5/Tdg 3; VD 8; humanoide Mediano (humano); DG 8d4+16; 37 pg; Inic +1, Vel 30'; CA 14 (toque 12, desprevenida 13); ataque base +3; presa +2; ataque cuerpo a cuerpo +3 (1d4-1/19-20 daga de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo +3 (1d4-1/19-20 daga de gran calidad); AE: lanzamiento de conjuros; CE: tapiz sobrenatural, tejido quiescente; AL LN; TS Fort +5, Ref +4, Vol +8; Fue 8, Des 13, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Tasación +4 (urdimbre +6), Concentración +12, Artesanía (urdimbre) +13, Saber (arcano) +13, Saber (historia) +13, Saber (nobleza y realeza) +13, Conocimiento de conjuros +15; Conjuración en combate, Esquiva, Fabricar varita, Ampliar conjuro^A, Movilidad, Inscribir rollo de pergamino^A.

Tapiz sobrenatural (Sb): Arvena puede lanzar a través del tapiz sobrenatural un conjuro inofensivo o que requiera objetivos voluntarios. Cuando lo haga, el conjuro afectará simultáneamente a un máximo de cuatro aliados designados por ella a la hora de lanzar el conjuro.

Tejido quiescente (Sb): Arvena puede dejar preparados en el tapiz sobrenatural, y al mismo tiempo, un máximo de dos conjuros de hasta 3.^{er} nivel. Estos conjuros permanecerán allí sin hacer efecto hasta que Arvena decida activarlos con una acción de movimiento.

Conjuros de hechicero (adivino) preparados (7.^o nivel de lanzador; escuela prohibida: nigromancia): 0: salpicadura de ácido (toque a distancia +4), luces danzantes (2), detectar magia, cuchichear mensaje; 1.^o: manos ardientes (CD 15), escudo (2), sueño (2) (CD 15), impacto verdadero; 2.^o: resistencia de oso (CD 16), fuerza de toro (2) (CD 16),

invisibilidad (CD 16), *ver lo invisible*; 3.^o: clarividencia/clarividencia, desplazamiento (CD 17), acelerar (CD 17), heroísmo (CD 17); 4.^o: ojo arcano, terreno alucinatorio (CD 18), polimorfar (CD 18)

Libro de conjuros: los de arriba más: 0: todos menos los de nigromancia; 1.^o: agrandar persona, retirada expeditiva, identificar, armadura de mago, proyectil mágico, arma mágica, protección contra el caos, protección contra el mal; 2.^o: contorno borroso, llama continua, visión en la oscuridad, protección contra las flechas, rayo abrasador, viento susurrante; 3.^o: intermitencia, disipar magia, volar, círculo mágico contra el caos; 4.^o: piel pétrea, escudriñamiento.

Pertenencias: brazales de armadura +2, daga de gran calidad, varita de proyectiles mágicos VD 5, 30 cargas), manto de resistencia +1, anillo de protección +1, pergamino de ojos fisgones, libro de conjuros.

BENEFICIOS DEL TRABAJO EN EQUIPO

Los ejércitos entrenan constantemente. Sus tareas y ejercicios, independientemente de si están desfilando por el campo de entrenamiento o utilizando una ilusión mágica para crear una realista batalla ficticia, son parte importante de este género. Los PJs militares tomarán parte en estos entrenamientos, pues les ayudan a mejorar sus habilidades para la siguiente batalla.

Si estás jugando una campaña bélica, considera la inclusión de la regla Obtención de beneficios de clase (consulta la página 198 de la *Guía del Dungeon Master*). Como los personajes forman parte de una organización militar, el entrenamiento no tendrá coste alguno para ellos. Este tipo de entrenamiento proporciona otros beneficios: los beneficios de aprender a trabajar en equipo, que afectan a los PJs que han entrenado juntos.

Los entrenamientos requieren tiempo libre entre batalla y batalla, momentos que el ejército contrario aprovechará para abastecerse, reunir información, elaborar nuevos planes y, en definitiva, prepararse para la siguiente batalla. El tiempo es una de las herramientas más poderosas del DM e independientemente de si los PJs pasan tiempo desarrollando sus capacidades o no, sus PNJs aliados y enemigos lo harán (además de urdir tramas que saldrán a la luz en próximas aventuras).

¿QUE ES UN BENEFICIO DE EQUIPO?

La guerra no es un desafío individual. No importa que las órdenes se le hayan dado a una falange de infantería pesada o a un instintivo equipo de gigantes de las colinas, los esfuerzos militares dependen de la cooperación y el trabajo en equipo. Los centinelas elfos centrarán su atención en partes diferentes del bosque circundante, vigilando así en todas direcciones. Los caballeros se apretarán entre sí para lanzar una devastadora carga mientras sus monturas galopan una junto a la otra.

Los PJs se benefician del trabajo en equipo en todo momento. Cada vez que un hechicero hace invisibles a los miembros del grupo, que un guerrero propicia que un pícaro pueda flanquear a su enemigo o que un clérigo cura al bárbaro herido, todo el grupo obtiene un beneficio. En una batalla, el trabajo en equipo es mucho más importante, puesto que los enemigos de los PJs estarán, sin duda, trabajando en equipo.

Los jugadores de D&D experimentados conocen el valor de tácticas específicas en las que el trabajo en equipo proporciona un beneficio. Sin embargo, el trabajo en equipo también tiene un beneficio mucho más general. Después de haber entrenado con unos camaradas en concreto, te habrás acostumbrado a su forma de combatir, de moverse y comunicarse. Los personajes que hayan

pasado cierto tiempo trabajando en equipo pueden obtener un beneficio por la mera razón de tener cerca a sus camaradas. Este beneficio de equipo permite la utilización ampliada de una habilidad, un bonificador en ciertas pruebas o una acción de batalla que, de otra manera no estaría a su disposición.

Para estar cualificado para recibir un beneficio de equipo, los PJs tienen que reunir dos amplias categorías de requisitos: tiempo para entrenar y prerequisites.

Para empezar, los personajes que busquen un beneficio tienen que practicar conjuntamente las técnicas relevantes de dicho beneficio durante al menos dos semanas antes de llegar siquiera a obtener el beneficio. Este período de entrenamiento de dos semanas tiene que repetirse cada vez que un nuevo personaje se una al grupo, puesto que el recién llegado tendrá que acostumbrarse a los procedimientos de los miembros veteranos del equipo.

Y, finalmente, los beneficios de equipo tienen prerequisites al igual que las habilidades, el bonificador de ataque base y las dotes. Estos prerequisites pueden ser de dos tipos.

Prerequisites de líder: estos requerimientos tienen que cumplirlos al menos uno de los personajes del equipo. Si solamente hay un personaje cualificado y éste abandona el grupo, todo el grupo perderá el beneficio de equipo hasta que vuelva el personaje o alguien más se cualifique para actuar de líder. La designación de líder puede variar de un beneficio de equipo a otro; un personaje que sirva como líder de un grupo con el beneficio de equipo Infiltración no tiene por qué ser el mismo que el que actúa de líder si el grupo también tiene el beneficio de equipo Caballería pesada. Además de los prerequisites indicados, un líder de grupo tiene que tener al menos Inteligencia 8 (aunque un líder de grupo no tiene por qué ser un genio, ni tener una personalidad arrolladora, tiene que estar capacitado para comunicarse con los demás).

Prerequisites de miembro: estos requerimientos tienen que cumplirlos todos los personajes del equipo. Además, todos los personajes que entren a formar parte del grupo tendrán que cumplir estos mismos prerequisites o el grupo perderá la ventaja que le proporcionaba el beneficio de equipo.

Por ejemplo, el beneficio de equipo Infiltración tiene unos prerequisites de líder que demandan que el líder del grupo tenga al menos 8 rangos en Escondarse y en Moverse sigilosamente. Esto implica que al menos un miembro del grupo tendrá que tener 8 o más rangos en estas dos habilidades, mientras que los demás miembros del grupo tendrán que tener al menos 1 rango en alguna de las dos habilidades. Cuando el equipo se esté internando por alguna zona, será el líder quien dirija al grupo (puesto que es el más versado en las técnicas de sigilo) y cubra los ruidos que puedan producir sus camaradas imitando sonidos del ambiente, etc.

Un grupo (consulta la sección 'Componentes del equipo' en esta misma página) obtiene un beneficio de equipo por cada 4

DG que tenga el miembro de menor nivel del grupo. Por tanto, el grupo obtendrá un nuevo beneficio de equipo cada vez que dicho personaje alcance un nivel divisible por 4. Si el nivel de este personaje llega a bajar (debido a una consunción de energía o a que se convierte en un muerto viviente), el grupo seguirá teniendo los beneficios de equipo, pero no podrá obtener ninguno más hasta que el personaje de menor nivel del grupo no vuelva a alcanzar su nivel anterior y llegar hasta un nuevo nivel divisible por 4.

Cada vez que un grupo obtenga un nuevo beneficio de equipo, también tendrá la opción de sustituir uno de los que ya tuviera por uno nuevo cuyos prerequisites también cumpla. Es decir, que el grupo puede tomar la decisión de perder un beneficio de equipo para ganar dos nuevos. Esto sucede a menudo cuando las necesidades del grupo han cambiado tanto como para que los beneficios de equipo anteriores ya no les sean útiles.

A menos que se especifique lo contrario, cada beneficio de equipo solamente puede ser elegido una vez. El beneficio de equipo se aplica siempre que los personajes del grupo pueden comunicarse entre sí, ya sea verbalmente, mediante gestos o por métodos mágicos.

COMPONENTES DEL EQUIPO

Los beneficios de equipo se fundamentan en la noción de que una vez que has entrenado durante cierto tiempo con tus compañeros eres capaz de responder instintivamente a cambios sutiles en el lenguaje corporal de tus camaradas y anticiparte a sus movimientos. Los integrantes de un equipo (ya sean PJs o PNJs) tienen que entrenar juntos al menos dos semanas antes de que todos los miembros del grupo estén preparados para compartir el mismo beneficio de equipo. Si vas a empezar una nueva campaña en la que las aventuras en el campo de batalla vayan a representar un papel importante, no hay ningún problema en que se suponga que los PJs han completado este período de entrenamiento de dos semanas antes de su primera batalla. Lo normal es que todos los integrantes del equipo sean PJs, pero en él también puede haber allegados, compañeros animales, monturas de paladín, familiares y PNJs aliados.

Un equipo tiene que tener al menos dos componentes y no puede tener más de ocho. Para unirse a un equipo, el personaje tendrá que tener Inteligencia 3 o mayor. Las criaturas con una Inteligencia menor pueden incluirse en el equipo solamente si son capaces de aprender el 'truco' (consulta la descripción de la habilidad Trato con animales en la página 96). Las criaturas sin puntuación de Inteligencia no pueden formar parte de un equipo bajo ningún concepto.

Para mantener los beneficios de equipo, los personajes de un mismo equipo tienen que entrenar al año al menos durante cuatro períodos de una semana cada uno. Estos períodos de entrenamiento no tienen por qué ser consecutivos y pueden llevarse a cabo junto a los entrenamientos efectuados para obtener nuevos rasgos de clase de un nivel en particular (como se ha explicado anteriormente); por lo que, en la mayor parte de los casos, los PJs no tendrán que invertir tiempo adicional en mantener sus beneficios de equipo.

A la hora de incluir un nuevo personaje en el equipo (normalmente debido a la muerte de otro personaje o porque alguien lo ha abandonado), éste tendrá que entrenar al menos durante cuatro semanas con los demás integrantes del equipo (para aprender la forma de trabajar y los procedimientos de cada uno de sus miembros). Este período de entrenamiento puede tener lugar durante el período de entrenamiento requerido para obtener los beneficios de un nuevo nivel.

Un personaje puede unirse a un grupo de aventureros sin tener por qué unirse al equipo que conforman. En este caso, no obtendrá los

CÓMO DISEÑAR TUS PROPIOS BENEFICIOS DE EQUIPO

A la hora de diseñar nuevos beneficios de equipo, hazte la siguiente pregunta: "¿Se trata de una táctica específica o una acumulación de pequeños beneficios?" Si el beneficio que quieres crear es análogo de una serie de acciones específicas, no estarás ante un beneficio de equipo, sino ante una táctica inteligente. Si el beneficio se produce a partir de la familiaridad entre personajes y un entendimiento general de las técnicas que utilizan, entonces sí que estarás ante un beneficio de equipo.

beneficios de equipo del grupo y el grupo tampoco perderá sus beneficios de equipo aunque el personaje no cumpla los prerequisites.

Un personaje puede abandonar un equipo por voluntad propia o por consenso del resto de los miembros.

DESCRIPCIÓN DE LOS BENEFICIOS DE EQUIPO

A continuación te explicamos el formato de la descripción de cada uno de los beneficios de equipo.

Nombre del beneficio de equipo

Descripción de qué hace o representa el beneficio de equipo.

Entrenamiento: una corta explicación del entrenamiento requerido para adquirir el beneficio de equipo.

Prerequisites de líder: un bonificador de ataque base, una o más dotes, un número mínimo de rangos en una o más habilidades, un rasgo de clase o cualquier otro requerimiento que tenga que tener al menos uno de los miembros del equipo. Esta entrada no se incluye en los beneficios de equipo en los que no es necesaria la presencia de un líder. Un beneficio de equipo puede tener más de un prerequisite de líder; todos estos prerequisites tendrá que cumplirlos un mismo personaje.

Prerequisites de miembro: estos requisitos tienen que cumplirlos todos los demás miembros del equipo. Esta entrada no se incluye en los beneficios de equipo en los que no es necesario que los miembros cumplan prerequisite alguno. Un beneficio de equipo puede tener más de un prerequisite de miembro. Si se requiere un beneficio de equipo como prerequisite para otro beneficio de equipo, todos los miembros del equipo tendrán que cualificarse para dicho beneficio de equipo antes de poder cualificarse para este.

Beneficio: qué puede hacer el grupo gracias al beneficio de equipo.

Consejos: consejos para los jugadores y el DM sobre cómo usar este beneficio de equipo.

Ariete conjunto

Tus camaradas y tú sois expertos derribando cosas. Sabéis cómo aplicar el máximo de fuerza en el momento justo.

Entrenamiento: para practicar este beneficio de equipo, los miembros del equipo tendréis que aprender a atacar cosas al mismo tiempo, para lo que tendréis que coordinar vuestros esfuerzos y asegurarnos de que hacéis la mayor fuerza posible. Con la práctica, aprenderéis a derribar puertas y muros que no se moverían ni un ápice ante esfuerzos individuales de tirarlos abajo.

Prerequisites de líder: Romper arma mejorado.

Beneficio: cuando tu equipo esté utilizando un ariete para abatir una barrera o destruir algún otro objeto, el ariete causará 2 puntos de daño adicionales por cada miembro del equipo que lo sujete.

Además, si alguno de los miembros del equipo está intentando tirar abajo una puerta o llevar a cabo un acto de fuerza similar al ataque de un ariete, obtendrá un bonificador +4 en la prueba por cada miembro del equipo que le asista mediante la acción ayudar a otro. El DM debería disponer un límite al número de miembros del equipo que pueden ayudar a derribar una puerta (generalmente, de dos criaturas Medianas por cada 5' de anchura de la puerta).

Arquería a larga distancia

Estás tan en sintonía con los demás arqueros de tu grupo, que aprendes de sus errores a la hora de apuntar a objetivos lejanos.

Entrenamiento: cuando os entrenáis para disparar a distancia, pasas mucho tiempo estudiando la técnica de los demás arqueros y dándoles sugerencias. Después de mucho entrenar, eres capaz de determinar por qué han fallado el tiro tus camaradas y puedes utilizar dicha información para mejorar tus propios disparos.

Prerequisites de líder: Disparo a larga distancia.

Prerequisites de miembro: ataque base +1.

Beneficio: cuando un miembro del equipo falla un ataque a distancia efectuado contra un objetivo que se encuentre a más de un incremento de alcance, los siguientes ataques a distancia que efectúen los miembros de ese mismo equipo contra el mismo objetivo sólo sufrirán la mitad de la penalización por alcance (-1 por incremento de alcance). Si el enemigo se mueve más de 20', este beneficio de equipo no será aplicable contra él hasta que uno de los miembros del equipo vuelva a dispararle y falle.

Consejos: si tu grupo tiene este beneficio de equipo, deberías considerar seriamente ordenar los disparos de tu grupo de forma que el miembro que tenga más posibilidades de fallar dispare el primero. Esta táctica hace que las ventajas de este beneficio de equipo se apliquen a los mejores arqueros. Además, es más probable que un disparo certero después de otro fallido sorprenda a un enemigo.

Caballería pesada

No sólo tú eres un experimentado jinete, tus compañeros también lo son. Además, el lazo casi instintivo que compartes con tu montura también lo compartes con los jinetes y monturas del resto del grupo que cabalga a tu lado. Tu equipo puede cargar contra el enemigo mientras vuestras monturas se mantienen una junto a la otra. Esta formación cerrada suele dar con vuestros enemigos en el suelo (a menos que se hayan asustado y hayan decidido huir de la batalla).

Entrenamiento: al principio, los que serán miembros de un grupo de caballería pesada solamente practican corriendo de uno a otro lado por llanuras. Pero cuando monturas y jinetes empiezan a acostumbrarse unos a otros, el espacio que separa a las monturas empieza a reducirse hasta que son capaces de cabalgar sin apenas separación entre ellas. Después, los jinetes practican giros bruscos y atraviesan terreno difícil hasta que son capaces de hacerlo sin romper la formación.

El entrenamiento suele finalizar tras aprender a pisotear al enemigo. La caballería pesada con alineamiento bueno practicará con ganado, enemigos ilusorios creados por lanzadores de conjuros aliados o muñecos de madera. Los jinetes malignos, sin embargo, suelen utilizar prisioneros o esclavos para sus prácticas de pisoteo.

Prerequisites de líder: 4 rangos en Trato con animales, 8 rangos en Montar, Combatir desde una montura, Pisotear.

Prerequisites de miembro: 1 rango en Montar. Las monturas de los miembros no tienen por qué ser miembros del equipo.

Beneficio: para cerrar la formación, primero los miembros del equipo y sus monturas se colocan en casillas adyacentes, y a continuación, se colocan aún más cerca de forma que cada jinete y su montura ocupen solamente la mitad de la casilla a lo ancho. Por ejemplo, un personaje de tamaño Mediano a lomos de un caballo u otra criatura de tamaño Grande ocupa, normalmente, una casilla de 10', por lo que un grupo de cuatro personajes ocuparía un espacio rectangular de 40' de ancho y 10' de profundidad. En cambio, si el mismo grupo entrena hasta adquirir el beneficio de equipo Caballería pesada, podrían avanzar más juntos, hasta formar una unidad que ocupara un espacio rectangular de 20' de anchura y 10' de profundidad. Por tanto, a todo enemigo le sería más difícil evitar su embite y las pezuñas de las monturas.

Todos los miembros del equipo tienen que actuar en la misma cuenta de iniciativa, por lo que algunos de los miembros tendrán que retrasar su turno de iniciativa para que encaje con la del miembro más lento del grupo.

El grupo obtendrá los siguientes beneficios siempre que los personajes se mantengan en una serie de casillas cohesivas y muevan a la velocidad del más lento de ellos durante cada asalto:

- No sufren el penalizador -4 a sus tiradas de ataque ni a su CA por escurrirse (consulta la página 29 de la *Guía del Dungeon Master*).
- Los oponentes no podrán evitar ser arrollados por los miembros del equipo; tendrán que intentar bloquear.
- A la hora de resolver los arrollamientos, se considera que el tamaño de las monturas de los miembros del equipo es una categoría mayor. Por ejemplo, un caballo se considerará una criatura Enorme (bonificador +8 a arrollar) en vez de una de tamaño Grande (bonificador +4 a arrollar).

En el caso de los conjuros de área de efecto y a la hora de determinar la posición en el campo de batalla, se considera que cada personaje Mediano a lomos de una criatura Grande ocupa un espacio rectangular de 5' de anchura y 10' de profundidad.

Consejos: si tu grupo tiene este beneficio de equipo, deberías dominar las reglas sobre arrollamiento (consulta la página 154 del *Manual del jugador*). Calcula de antemano tu bonificador para las pruebas de Fuerza y ten en cuenta que tu montura obtiene un bonificador +4 adicional al considerarse que es una categoría de tamaño mayor. Además, prepara el ataque con las pezuñas (vas a utilizarlo a menudo) y aprende lo que pueden y no pueden hacer los personajes tumbados (consulta la página 315 del *Manual del jugador*). ¡Si todo va bien, te enfrentarás a muchos enemigos tumbados!

Descubrir lo invisible

Si sabes que en las cercanías hay un enemigo invisible, puedes moverte rápidamente por la zona para descubrir dónde se encuentra.

Entrenamiento: prácticas para encontrar enemigos invisibles moviendo tus armas de uno a otro lado en los lugares vacíos y con movimientos súbitos que les sorprendan. Además, aprendes la forma de describir dónde se encuentra el enemigo invisible de manera que solamente tu equipo y tú lo entendáis ("10' a las cuatro", por ejemplo). De esta forma, los miembros de tu equipo pueden elegir rápida y efectivamente una casilla (aparentemente) vacía como objetivo.

Prerrequisitos de líder: Lucha a ciegas.

Beneficio: cada miembro del grupo puede efectuar una prueba de descubrir la presencia de un enemigo invisible si palpa a tantas cuatro casillas adyacentes de 5' cada una y efectuando ataques de toque en cada una de ellas tal y como se describe en la página 294 de la *Guía del Dungeon Master*. Hacer esto se considera una acción estándar. Si uno de los miembros del equipo descubre dónde se encuentra el enemigo invisible (ya sea mediante el tacto, pruebas de Avistar o Escuchar u otras maneras), los demás miembros del equipo a una distancia lo suficientemente cercana como para poder oírlo todo también habrán detectado al enemigo, a menos que éste se mueva de casilla. Los enemigos invisibles descubiertos, no obstante, siguen recibiendo las ventajas de una ocultación total, consulta la página 152 del *Manual del jugador*.

Embestida conjunta

Puedes lanzarte contra el enemigo hombro con hombro con tus aliados y derribarlo con vuestra fuerza combinada.

Entrenamiento: tus compañeros de equipo y tú practicáis cargando contra muñecos de madera todos a un tiempo; avanzáis en marcha cerrada y propináis un fuerte empujón justo en el mismo momento. Con el tiempo, conseguís tal práctica que detrás de vosotros no dejáis más que muñecos rotos y astillados.

Prerrequisitos de líder: Embestida mejorada.

Beneficio: para realizar una embestida conjunta, todos los miembros del equipo que toman parte en ella tienen que tener preparada una acción de embestida hasta el turno en el que el miembro más lento del grupo la tenga preparada. A continuación, todos los miembros del equipo avanzan hacia su objetivo al mismo tiempo y efectúan un solo intento de embestida con el bonificador de Fuerza del miembro más fuerte del equipo. Cada miembro adicional del equipo en la embestida conjunta añade su bonificador de Fuerza (mínimo +1). Los miembros del equipo deben terminar su movimiento adyacentes entre sí, y el defensor podrá efectuar ataques de oportunidad contra ellos (aunque éste solamente podrá efectuar un ataque a menos que posea la dote Reflejos de combate).

Escape conjunto de una presa

Utilizas impulsos muy bien estudiados para ganar tiempo mientras intentas zafarte de la presa de un enemigo. Sabes muy bien dónde aplicar la fuerza y en qué momento hacerlo para escapar de las garras de tu enemigo.

Entrenamiento: mediante una serie de movimientos de lucha, practicas técnicas con las que cambiar de lado rápidamente todo el peso de tu cuerpo, y con las que realizar el esfuerzo máximo justo mientras otro compañero que permanece fuera de la presa lleva a cabo un esfuerzo similar (o al menos distrae a tu oponente). Con el tiempo, aprendes a sincronizar tus esfuerzos con los de tus compañeros.

Prerrequisitos de líder: ataque base +4 o Presa mejorada.

Beneficio: si tienes éxito al efectuar una acción de ayudar a otro con la intención de asistir a un miembro del equipo que se encuentre en una casilla adyacente en su próxima prueba de presa o Escapismo para escapar de una presa, proporcionarás a dicho compañero un bonificador +4 o tu propio bonificador de Fuerza (el que sea mayor).

Evasión de fuego amigo

Gracias a tu comunión hasta con los cambios más sutiles del entorno, dispones de las suficientes señales como para evitar las áreas de daño de los conjuros lanzados por tus aliados.

Entrenamiento: durante el período de entrenamiento para adquirir este beneficio de equipo, los lanzadores de conjuros de tu grupo lanzan rayos relampagueantes, bolas de fuego, descargas flamígeras y otros conjuros de área de su arsenal mientras el resto de los miembros del equipo permanecen alrededor del área de efecto del conjuro con sus sentidos atentos al olorillo del azufre, el crepitar de la energía estática o el zumbido casi imperceptible que se escucha justo antes de que el conjuro surta efecto. A continuación, practicas las esquivas de todo tipo y aprendes a buscar cobertura para evitar los daños que pueden provocar dichos conjuros.

Prerrequisitos de líder: 4 rangos en Conocimiento de conjuros, evasión.

Prerrequisitos de miembro: salvación base de Reflejos +2, 1 rango en Conocimiento de conjuros.

Beneficio: obtienes la habilidad evasión (consulta la página 40 del *Manual del jugador*), pero sólo en lo que respecta a conjuros lanzados por los miembros de tu grupo.

Consejos: utiliza este beneficio de equipo para que los personajes más duros del equipo puedan seguir combatiendo a pesar de que los conjuros ofensivos de sus aliados lluevan por todos los lados. No obstante, necesitarás una buena salvación de Reflejos para sacar el mayor partido de este beneficio de equipo.

Evasión de fuego amigo mejorada

Estás aún más preparado para escapar de los peores efectos de los conjuros de área lanzados por tus camaradas.

Entrenamiento: tal y como se ha descrito en el beneficio de equipo Evasión de fuego amigo.

Prerrequisitos de líder: 6 rangos Conocimiento de conjuros, evasión mejorada

Prerrequisitos de miembro: Evasión de fuego amigo, salvación base de Reflejos +3, 1 rango en Conocimiento de conjuros.

Beneficio: obtienes la habilidad evasión mejorada (consulta la página 36 del *Manual del jugador*), pero sólo en lo que respecta a conjuros lanzados por los miembros de tu grupo.

Consejos: al igual que con el beneficio de equipo Evasión de fuego amigo, este beneficio de equipo da la oportunidad de permanecer en primera línea a los personajes más duros mientras sus aliados lanzan conjuros ofensivos. Esta vez, una buena salvación de Reflejos no es imprescindible para obtener el máximo partido de este beneficio.

Exploración

Tu equipo permanece alerta ante la más mínima alteración en el entorno. Mientras uno de vosotros mira hacia el frente, otro mira lo que sucede a los lados y un tercero se detiene para escuchar hasta el ruido más imperceptible. Al ser capaces de encontrar a vuestros enemigos antes de que ellos os encuentren a vosotros, es tu grupo el que dicta los términos del encuentro (o decide evitarlo).

Entrenamiento: los aprendices dividen el entorno en arcos y cada uno aprende a vigilar en una dirección: uno mira hacia delante, otro hacia la izquierda, otro hacia la derecha, otro más hacia el cielo, un quinto hacia atrás, etc. Estos soldados concentran sus sentidos en estos arcos e intentan no concentrarse en nada que quede fuera del arco que tienen asignado. Al finalizar el entrenamiento, cada uno de los miembros del equipo sabe de qué arco es responsable y cuál cubre cada uno de sus camaradas, por lo que puede cubrir a cualquiera de los suyos cuando éste ha de detenerse un momento.

Prerrequisitos de líder: 8 rangos en Escuchar, 8 rangos en Avistar.

Prerrequisitos de miembro: 1 rango en Escuchar, 1 rango en Avistar; o Alerta.

Beneficio: el grupo como entidad puede efectuar una prueba de Avistar gratuita y una prueba de Escuchar gratuita al final de cada asalto (a pesar de que algunos o todos los miembros del equipo hayan efectuado alguna de estas pruebas durante ese mismo asalto. Utiliza para la prueba el bonificador más bajo de entre los miembros del grupo y añade un bonificador +1 por cada miembro del equipo después del primero. En mitad de un combate, cuando las acciones son más preciadas, la ventaja de este beneficio de equipo consiste en que los miembros del grupo reciben información detallada (que de otra manera no recibirían) sobre el entorno en el que se encuentran.

Consejos: si tu grupo goza de este beneficio de equipo, ten calculados de antemano los modificadores de Avistar y Escuchar. También es una buena idea designar un personaje para que lleve a cabo las pruebas de Avistar y Escuchar al final de cada asalto; si haces que

esta prueba sea responsabilidad específica de uno de los miembros del equipo, será más difícil que se os olvide llevarla a cabo.

Flanquear superior

Tu grupo tiene una facilidad especial para rodear a sus enemigos. Si dos miembros del equipo conseguís disponeros en posiciones de flanqueo, podréis coordinar vuestros ataques para sacar el mayor partido de la división de atención en la que está sumido el enemigo. El enemigo está tan distraído que todos los atacantes se benefician de la situación.

Entrenamiento: este beneficio de equipo solamente es útil después de que los miembros del grupo pasen innumerables horas practicando en combates dos contra uno, tres contra uno y en otras peleas desiguales. Al final, los integrantes del equipo serán capaces de coordinarse al segundo y tendrán una aguda percepción en todo momento del punto en el que el enemigo está concentrando sus esfuerzos defensivos.

Prerrequisitos de líder: Ataque furtivo +4d6.

Prerrequisitos de miembro: ataque base +3.

Beneficio: cada vez que dos miembros del equipo flanqueen al mismo enemigo, todos los miembros del equipo podrán efectuar sus ataques contra el enemigo como si también lo hubieran flanqueado. Las criaturas que no pueden ser flanqueadas no se ven afectadas por este beneficio de equipo.

Además, si al menos dos miembros del equipo están flanqueando a un enemigo que tenga la dote Esquiva asombrosa mejorada, suma todos los niveles de pícaro de los miembros del equipo implicados en el combate con dicho enemigo para determinar si puede ser flanqueado. Si la suma de todos los niveles de pícaro de los miembros del equipo implicados en el combate supera en 4 a los DG del enemigo, todos los miembros del equipo podrán flanquear a la criatura.

Consejos: si tu grupo tiene este beneficio de equipo, obtendrás el bonificador +2 por atacar por el flanco mucho más a menudo y querrás saber cómo flanquear a criaturas especialmente grandes (consulta la página 152 del *Manual del jugador*).

Guardián de lanzadores de conjuros

Controlas a la perfección el tiempo que cada uno de los lanzadores de conjuros de tu equipo tarda en lanzar un conjuro, por lo que, a menudo, puedes protegerlos de sus enemigos cuando están a punto de lanzar el conjuro.

Entrenamiento: a lo largo de varias semanas has observado a tus camaradas cuando lanzaban conjuros y has aprendido cada uno de sus gestos y frases en el momento en el que están más concentrados. Conoces la idiosincrasia de la técnica para lanzar conjuros que tienen tus aliados con tal certeza, que sabes a ciencia cierta cuándo están a punto de lanzar el conjuro con sólo oírlos y mirarlos (incluso aunque no sepas qué significan sus palabras y sus gestos).

Prerrequisitos de líder: Reflejos de combate, 4 rangos en Conocimiento de conjuros.

Prerrequisitos de miembro: Destreza 13, o 1 rango en Conocimiento de conjuros.

Beneficio: si un lanzador de conjuros de tu equipo se convierte en el posible objetivo de los ataques de oportunidad de sus enemigos al encontrarse lanzando un conjuro, un miembro del equipo adyacente a él puede interponerse entre el lanzador de conjuros y uno o más de los ataques de oportunidad realizados contra él.

El miembro del equipo puede interceptar un número de ataques de oportunidad igual a 1 + su bonificador de Destreza. Resuelve cada uno

de los ataques de la manera habitual, pero contra la CA del miembro del equipo que se ha interpuesto. Si el ataque impacta, dañará al personaje que se ha interpuesto y no distraerá al lanzador de conjuros.

Infiltración

Prefieres moverte en silencio y sin ser visto. Señalas a tus camaradas dónde pisar para que no hagan ruido, buscas lugares en los que esconderos y te mueves con discreción. Te adelantas mientras tus compañeros de equipo rastrean la zona en busca de enemigos. Aunque este beneficio de equipo no es de gran utilidad en mitad del tumulto típico de una batalla campal, eres muy bueno infiltrándote tras las líneas enemigas para atacar a los líderes enemigos, sabotear las máquinas de asedio y proporcionar todo tipo de ventajas a tu bando antes de que empiecen las hostilidades.

Entrenamiento: entrenarse en este tipo de beneficio requiere horas de práctica como grupo en las artes del sigilo. Los elfos y otros habitantes de los bosques suelen jugar al escondite de forma muy elaborada cuando son jóvenes (el grupo que busca suele desarrollar grandes dotes de exploración). Las razas subterráneas acechan a sus enemigos en las cavernas y túneles de sus reinos, por lo que practican el arte de esconderse en recovecos y en lugares oscuros. Con la práctica, los miembros de un equipo de infiltradores se acostumbrarán a compartir escondites, a ir de cobertura en cobertura y a sincronizar sus movimientos para ser tan silenciosos y sigilosos como sea posible.

Prerrequisitos de líder: 8 rangos en Esconderse, 8 rangos en Moverse sigilosamente.

Prerrequisitos de miembro: 1 rango en Esconderse o 1 rango en Moverse sigilosamente.

Beneficio: tu equipo se puede mover a toda velocidad sin sufrir la penalización -5 a sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Otros penalizadores (como, por ejemplo, los de terreno difícil) siguen aplicándose; y, además, sigues sufriendo los mismos penalizadores a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando atacas, corres o cargas. Los miembros del equipo siempre están visibles entre sí a pesar de los resultados de sus pruebas de Esconderse a menos que estén completamente ocultos (incluso aunque la cobertura bloquee la línea de visión entre miembros del mismo equipo). Si te colocas en una posición en la que ninguno de tus camaradas pueda verte o comunicarse contigo, perderás las ventajas de este beneficio de equipo al inicio de tu próximo turno y no se te considerará parte del equipo hasta que restablezcas contacto con al menos uno de sus miembros.

Consejos: si eres parte de un grupo con el beneficio de equipo Infiltración, ten en cuenta que puedes asignar un resultado de 10 en tus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente siempre que te veas amenazado o distraído. Siempre es más sencillo decir al DM cuáles son los resultados más bajos en las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Infundir miedo

Podéis hacer que vuestros enemigos huyan del campo de batalla gracias a las provocaciones y el aire amenazante que puede adoptar tu equipo.

Entrenamiento: intimidar a los enemigos es algo más que un esfuerzo individual después de que los miembros del equipo hayáis practicado juntos. Incluso vuestro lenguaje corporal transmite la sensación de peligro y cada miembro del equipo responde a

los reveladores golpes de sus camaradas con gritos de guerra y desmoralizantes improperios.

Prerrequisitos de líder: 8 rangos en Intimidar.

Prerrequisitos de miembro: Car 13, o 1 rango en Intimidar.

Beneficio: los enemigos que puedan ver al menos a dos miembros del equipo sufren un penalizador a sus pruebas de moral igual a $1 + 1/4$ de los DG del miembro de menor nivel del grupo.

Consejos: si tu equipo ha adquirido este beneficio, te recomendamos que tengas muy presentes las acciones que fuerzan a tus enemigos a efectuar pruebas de moral. Normalmente, los individuos efectúan pruebas de moral cuando pierden la mitad o más de sus puntos de golpe o si se encuentran entre los supervivientes de una unidad que ha perdido la mitad o más de sus miembros (ya sea porque han muerto o han huido). Consulta la sección 'Pruebas de moral' en la página 72).

Precisión a distancia

Conoces tan bien el momento en el que tus camaradas realizarán sus ataques que puedes apartarte del combate en el momento justo en el que sus flechas empiezan a caer.

Entrenamiento: tanto tú como el resto del equipo observáis la cadencia de disparo de cada uno de vuestros compañeros y memorizáis el tiempo que tardan en sacar una flecha del carcaj, armarla, apuntarla y disparar. A partir de ese momento, interiorizáis el tiempo que pasa entre flecha y flecha de forma que os podáis apartar y no interponeros en su camino cuando sea disparada.

Prerrequisitos de líder: ataque base +4, Disparo preciso.

Prerrequisitos de miembro: ataque base +2.

Beneficio: la penalización por disparar una flecha a un combate se reduce a la mitad (de -4 a -2) si todos los aliados que toman parte en el combate pertenecen a tu equipo. El bonificador a la CA que recibe tu enemigo gracias a la cobertura también se reduce a la mitad (de +4 a +2) si esta cobertura consiste únicamente en miembros de tu equipo.

Reagrupamiento en equipo

A los miembros de tu equipo les gusta ser un ejemplo para el resto de las tropas, por lo que se apoyan unos a otros y exudan un aura de competencia y confianza.

Entrenamiento: la mayor parte de los grupos que adquieren este beneficio lo adquieren al actuar como ejemplo para otras unidades, al enseñarles los rudimentos de la disciplina militar y cómo mantener la cabeza fría bajo el fuego enemigo. Después de haber tratado con numerosos reclutas, conocerás sus miedos y preocupaciones. Cuando los reclutas ven a los miembros de tu equipo actuando al unísono ante el peligro, intentarán emular vuestra valentía.

Prerrequisitos de líder: Carisma 13, índice de comandante 2 (consulta la página 75).

Prerrequisitos de miembro: índice de comandante 1.

Beneficio: cada vez que un miembro del equipo efectúa una prueba de reagrupamiento (consulta la página 73), obtiene un bonificador +1 por cada miembro del equipo al que puedan oír o ver las tropas desmoralizadas.

Si un miembro del equipo se reagrupa gracias a la prueba de reagrupamiento de otro miembro del equipo, la moral del integrante que se ha reagrupado aumenta dos categorías (por ejemplo, de estremecido a animado).



Ilustración de D. Kovacs

Desde el principio de los tiempos, las demandas del campo de batalla han fomentado el desarrollo tecnológico. En un mundo lleno de magia, como el de D&D, tanto la magia arcana como la divina pueden mejorar las máquinas de guerra.

LOS CONJUROS EN EL CAMPO DE BATALLA

La magia es parte importante de los campos de batalla de fantasía. Un hechicero con una *varita de bolas de fuego* puede ser más efectivo como artillero que un bombardeo por parte de una catapulta tradicional; mientras que los clérigos se mueven entre los combates para dispensar conjuros de *curación* a los caídos. Además de estas sencillas labores, los conjuros a disposición de los lanzadores de conjuros les permiten desempeñar muchas y muy diversas funciones a la hora de planificar y tomar parte en una batalla.

COMUNICACIONES

El conjuro *cuchichear mensaje* es ideal para mantener la comunicación entre el comandante y sus oficiales antes de una batalla aunque, cuando ésta haya empezado, los objetivos de este mismo conjuro tendrán que superar una prueba de Escuchar con CD 15 para poder entender el mensaje susurrado en medio del estruendo de la batalla.

El conjuro *voz resonante* (descrito en la página 128) permite que un líder sea escuchado claramente aunque se encuentre en medio de un combate.

El conjuro *recado* es ideal para informar sobre los resultados de una partida de exploración; y un *animal mensajero* puede llegar a ser igual de efectivo a la hora de entregar el mensaje (aunque no tan rápido). Los mejores *animales mensajeros* son los pájaros como los cuervos o los halcones, ya que pueden volar 4 y 6 millas por hora respectivamente.

ARTILLERÍA

La lista de conjuros de los clérigos y los hechiceros/magos, está llena de conjuros que son efectivos como arma a distancia, aunque la mayoría de los que afectan a más de un objetivo son de 3^{er} nivel o mayor. *Bola de fuego* es el conjuro de artillería utilizado más a menudo en el campo de batalla debido a su largo alcance y gran área de efecto. La dote metamágica *Ampliar conjuro* se conjuga muy a menudo con la *bola de fuego*, de manera que el alcance del conjuro se acerca (o incluso supera) al cuarto de milla.

MEJORA DE LAS TROPAS

Los conjuros como *bendecir* y *plegaria* son ideales en situaciones bélicas que pueden afectar a las criaturas apropiadas a gran distancia del lanzador del conjuro (en vez de a una sola criatura por nivel del lanzador).

Algunos conjuros proporcionan una ventaja aunque no afecten directamente a las criaturas. Las ilusiones son el primer ejemplo. El conjuro *imagen silenciosa* puede crear una ilusión que muestre hasta cuatro criaturas Medianas en cada una de las casillas de 10' a las que afecta el conjuro.

Esta ilusión puede hacer ver que la unidad es más numerosa de lo que realmente es, lo que podría tener un gran impacto en las pruebas de moral de ambos bandos.

Una *imagen mayor* proporciona tal cantidad de información sensorial ilusoria que puede representar a toda una tropa, que estará compuesta por cuatro criaturas Medianas más cuatro criaturas Medianas más por cada nivel de lanzador. Aunque una ilusión no puede combatir efectivamente, la percepción de un enemigo que carga puede engañar al enemigo y obligarle a realizar una retirada estratégica.

ALTERACIONES DEL TERRENO

Muchos conjuros permiten a su lanzador dar forma al propio campo de batalla. De esta manera, podrá alterar el terreno, crear nuevos elementos naturales o la ilusión de esos mismos cambios. Los diferentes conjuros de *muro* son el ejemplo perfecto de ello, aunque pueden utilizarse muchos otros conjuros para obtener este tipo de resultados.

El conjuro *remover tierra* puede utilizarse para crear o destruir el terreno artificial, como las bermas, los terraplenes o las cuestas (consulta la sección 'Terreno' en la página 28), o para cavar una cadena de madrigueras, un foso o una trinchera de hasta 10' de profundidad en un solo lanzamiento.

Cierto número de conjuros pueden utilizarse para hacer que atravesar una zona de terreno sea más complicado; el conjuro *grasa* lanzado sobre un puente levadizo puede convertir en una pesadilla el asalto

a un fortín; *enmarañar* ralentiza significativamente el movimiento en una zona muy amplia; en terreno rocoso, *transmutar roca en barro* puede crear una gran trinchera llena de barro; el conjuro *telaraña* puede bloquear el paso por valles estrechos o por túneles; el efecto de *pedras puntiagudas* es mucho mejor que la maleza poco densa, puesto que no solamente ralentiza el movimiento, sino que también puede dañar e incluso matar a parte de las tropas enemigas.

El conjuro *brotar de espinas* puede utilizarse para hacer crecer espinas en una barricada de árboles (consulta la página 32), además de aprovechar los efectos normales del conjuro; los conjuros *animar las plantas* o *animar los objetos* también pueden ser utilizados sobre una barricada de troncos; además de su efecto para fomentar el crecimiento de las plantas, el conjuro *crecimiento vegetal* puede ser utilizado para crear maleza ligera o espesa (con un área igual a la versión descrita en la página 224 del *Manual del jugador*) siempre y cuando haya maleza y hierba en el entorno; el terreno quemado o que no tenga una vida vegetal significativa, como los desiertos de arena, no se ve afectado por el conjuro *crecimiento vegetal*.

Por el contrario, el conjuro *reducir plantas* puede eliminar la maleza ligera y convertir la maleza espesa en maleza ligera; también podrá abrir huecos en setos u otras barreras hechas básicamente de plantas vivas.

El conjuro *terreno alucinatorio* puede utilizarse para esconder grietas, riscos y otros accidentes del terreno; las criaturas que se crean la ilusión no podrán efectuar salvación de Reflejos alguna para evitar caer en el abismo. Si las criaturas de las primeras filas de una



Un hechicero mediano usa la magia para moldear a su gusto el campo de batalla.

fuerza en marcha resultan heridas o desaparecen repentinamente al caer en la grieta oculta, las demás tropas obtendrán un bonificador +4 a sus salvaciones de Voluntad para creerse lo que les muestra el terreno alucinatorio. El conjuro *espejismo arcano* es todavía más poderoso y puede utilizarse para ocultar cualquier elemento del campo de batalla, como muros de estacas, escombros o una barricada de troncos animada. Las criaturas se podrán esconder con facilidad en las trincheras y fortificaciones que hayan sido ocultadas mediante una ilusión y permanecer ocultas a los ojos del desprevenido enemigo. Las criaturas que sean atacadas por enemigos escondidos en elementos ocultos del campo de batalla no reciben el bonificador de Destreza a su CA y las tiradas de ataque que efectúen los que se encuentran escondidos por la ilusión obtendrán un bonificador +2 adicional (como si el atacante fuera invisible).

OTROS USOS DE LOS CONJUROS

Comunión con la naturaleza permite a su lanzador determinar el tamaño y la situación de la fuerza enemiga y podría llegar a revelar lugares ideales para realizar emboscadas o en los que desplegar.

El paisaje de un campo de batalla puede cambiar drásticamente con el conjuro *controlar el clima*. Un lanzador de conjuros puede reducir la visibilidad o el movimiento mediante la niebla o la nieve. De igual manera, un lanzador de conjuros puede causar tremendos daños mediante el granizo o los tornados (dependiendo de la época del año).

Algunas fuerzas podrían intentar servirse de la teleportación mágica, como *puerta dimensional* o *teleportar*, para secuestrar a comandantes enemigos o rescatar a prisioneros. Para contrarrestar estos conjuros se pueden utilizar los conjuros *interdicción* (para prevenir los movimientos entre diferentes dimensiones) o *ancla dimensional* (para evitar las abducciones).

El conjuro *muro de viento* puede proteger a toda una unidad de los proyectiles que se acaban de disparar contra ella o puede lanzarse a gran distancia para desarmar a una unidad de arqueros enemigos (aunque sólo los fuerces a cambiar de posición).

NUEVOS CONJUROS

Los arcanistas de los colegios de la guerra y los clérigos de la guerra han desarrollado sus conjuros en respuesta a las necesidades del campo de batalla. Aunque fueron creados en secreto, se han extendido por el mundo de forma que todos los ejércitos tienen acceso a ellos.

Algunos de los siguientes conjuros hacen mención a clases que no aparecen en las reglas básicas. Los sanadores aparecen en el *Manual de miniaturas*, mientras que el filo aojador aparece en *El combatiente completo*.

CONJUROS DE BARDO

Conjuro de bardo (2.º nivel)

Voz resonante: tu voz alcanza 100'/nivel.

Conjuro de bardo (3.º nivel)

Crisis de confianza: el objetivo pierde rangos y auras de comandancia; no puede añadir el Car a sus pruebas de reagrupamiento.

Conjuro de bardo (4.º nivel)

Tambores de guerra: los enemigos sufren un penalizador -2 en sus ataques y salvaciones.

Conjuro de bardo (5.º nivel)

Alojamiento de Leomund: crea unos robustos barracones.

CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuro de clérigo (2.º nivel)

Voz resonante: tu voz alcanza 100'/nivel.

Conjuros de clérigo (3.º nivel)

Caballero espiritual: el enemigo recibe el ataque de un jinete de energía.

Percepción de magia de batalla: permite sentir y contrarrestar los lanzamientos de conjuros en un radio de 100'.

Conjuros de clérigo (4.º nivel)

Adelantar el anochecer: reduce la iluminación en un radio de 80' (radio cilíndrico).

Animar legión^M: crea esqueletos o zombis.

Iluminar el campo de batalla: mejora la iluminación en un radio de 80' (radio cilíndrico).

Conjuros de clérigo (5.º nivel)

Caballería espiritual: el enemigo recibe el ataque de jinetes de energía.

Situación mayor: indica la posición y condición de varios aliados.

Conjuros de clérigo (6.º nivel)

Consagrar el campo de batalla: llena una gran área con energía positiva, lo que debilita a los muertos vivientes.

Profanar el campo de batalla: llena una gran área con energía negativa, lo que fortalece a los muertos vivientes.

Conjuro de clérigo (7.º nivel)

Animar máquina de asedio: un arma de asedio ataca a tus enemigos.

CONJUROS DE DRUIDA

Conjuros de druida (2.º nivel)

Rayo cegador: un cono de luz de 60' que ciega a las criaturas.

Vid trepadora: las plantas atrapan a las criaturas en su zona.

Conjuros de druida (4.º nivel)

Iluminar el campo de batalla: mejora la iluminación en un radio de 80' (radio cilíndrico).

Pedrada: la piedra causa 6d6 de daño y deja tumbado al objetivo.

CONJUROS DE EXPLORADOR

Conjuros de explorador (2.º nivel)

Alarma aérea: protege una zona durante 2 horas/nivel.

Vid trepadora: las plantas atrapan a las criaturas que entran en su zona.

CONJUROS DE FILO AOJADOR

Conjuro de filo aojador (2.º nivel)

Crisis de confianza: el objetivo pierde índice de comandante y aura de comandancia; no puede añadir el Car a sus pruebas de reagrupamiento.

Conjuro de filo aojador (4.º nivel)

Adelantar el anochecer: reduce la iluminación en un radio de 80' (radio cilíndrico).

CONJUROS DE HECHICERO/MAGO

Conjuros de hechicero/mago (2.º nivel)

Abjur **Alarma aérea:** protege una zona durante 2 horas/nivel.

Evoc **Golpe de la fundición:** explosión con 5' de radio que causa 2d6 puntos de daño de fuego y abrasa a los objetivos cercanos.

Conjuro de hechicero/mago (3.º nivel)

Adiv **Percepción de magia de batalla:** permite sentir y contrarrestar los lanzamientos de conjuros en un radio de 100'.

Conjuros de hechicero/mago (4.º nivel)

Conj **Aceite hirviendo:** cilindro de 10' de radio que causa 4d6 puntos de daño, +2d6 puntos de daño por asalto durante 1 asalto/3 niveles.

Evoc **Adelantar el anochecer:** reduce la iluminación en un radio de 80' (radio cilíndrico).

Trans. **Fortificación:** crea una trinchera o una berma.

Conjuros de hechicero/mago (5.º nivel)

Conj **Alojamiento de Leomund:** crea unos robustos barracones.

Lluvia ácida^M: un cilindro de 20' de radio que causa 7d6 puntos de daño por ácido.

Evoc **Explosión sonora:** una explosión con un radio de 40' que ensordece y causa 8d6 puntos de daño sónico.

Nigro **Animar legión^M:** crea esqueletos o zombis.

CONJUROS DE PALADÍN

Conjuro de paladín (1.º nivel)

Rayo cegador: un cono de luz de 60' que ciega a las criaturas.

Conjuro de paladín (4.º nivel)

Iluminar el campo de batalla: mejora la iluminación en un radio de 80' (radio cilíndrico).

CONJUROS DE SANADOR

Conjuro de sanador (6.º nivel)

Situación mayor: determina la posición y estado de varios aliados.

DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS

ACEITE HIRVIENDO

Conjuración (creación) [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: cilindro con un radio de 10', 40' de altura

Duración: 1 asalto y 1 asalto/3 niveles (consulta el texto)

Tiro de salvación: Reflejos mitad

Resistencia a conjuros: no

Un torrente de aceite hirviendo cae sobre el área especificada. Todas las criaturas que se encuentren en dicha zona sufren 4d6 puntos de daño al escaldarse (fuego). Las criaturas que fallen su TS inicial sufren 2d6 puntos de daño adicional en cada una de las siguientes asaltos que dure el conjuro (hasta un máximo de 6 asaltos en 18.º nivel).

El aceite creado por este conjuro no es inflamable.

ADELANTAR EL ANOCHECER

Evocación [oscuridad]

Nivel: Clr 4, Foj 4, Hcr/Mag 4

Componentes: V, M, CD

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: cilindro de 80' de radio, 40' de altura

Duración: 10 minutos/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al lanzar este conjuro, la zona afectada se oscurece (durante el día produce una sombra). Este efecto reduce la iluminación de la zona en una categoría (de luminoso a sombrío, o de sombrío a oscuro). Los efectos de este conjuro no son acumulables con los efectos de otras oscuridades mágicas.

A diferencia de otros conjuros con el descriptor oscuridad, éste contrarresta y dispersa el conjuro *iluminar el campo de batalla* (consulta la página 127), pero no afecta a otros conjuros de oscuridad.

Componente material arcano: un velo negro.

ALARMA AÉREA

Abjuración

Nivel: Exp 2, Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, F/CD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: cilindro de 100' de radio, 500' de altura

Duración: 2 horas/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al igual que *alarma* (consulta la página 198 del *Manual del jugador*), excepto que el área es cilíndrica y se extiende hasta 500' de altura; y que solamente suena cuando una criatura voladora de tamaño Mediano o mayor entra en el área o la toca.

Foco arcano: una campana de plata y la pluma de un águila.

ALOJAMIENTO DE LEOMUND

Conjuración (creación)

Nivel: Brd 5, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: estructura de 20' por 80'

Duración: 2 horas/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea un edificio sencillo parecido al *cobijo seguro de Leomund* (consulta la página 213 del *Manual del jugador*) que puede albergar hasta 40 soldados.

El alojamiento tiene una puerta con cerrojo a cada uno de los lados cortos y dos ventanas con postigo en cada uno de los lados largos. Estas puertas y ventanas pueden cerrarse desde el interior, pero el alojamiento no proporciona protección mágica alguna.

En el alojamiento hay 40 camastros (en literas), dos mesas con 10 taburetes cada una y dos chimeneas encendidas que tienen troncos como para permanecer así toda la noche. En cada mesa hay 20 hogazas de pan y sobre cada uno de los fuegos cuelga una olla con rancho.

Componentes materiales: una esquila rectangular de piedra, cal machacada, viruta de hierro, astillas de madera, un pellizco de harina, unas gotas de agua y una tajada de ternera seca.

ANIMAR LEGIÓN

Nigromancia [maligno]

Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: uno o más cadáveres en un radio de 30'

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Utilizas la energía negativa para animar temporalmente uno o más cadáveres. Mediante este conjuro puedes crear esqueletos o zombis hasta un número de DG máximo igual al doble de tu nivel de lanzador. Consulta las estadísticas de los esqueletos y de los zombis en las páginas 115 y 265 del *Manual de monstruos* respectivamente.

Las criaturas muertas vivientes son descerebradas e, inicialmente, no se encuentran bajo tu mando. A menos que las influencias de alguna manera (ya sea, por ejemplo, repren-diéndolas o mediante el conjuro *controlar muertos vivientes*), las criaturas muertas vivientes atacarán a las criaturas vivas más cercanas.

Consulta el conjuro *reanimar a los muertos* (página 280 del *Manual del jugador*) para obtener información sobre lo que se requiere para crear un esqueleto o un zombi a partir de un cadáver.

Componente material: un ónice negro que valga al menos 100 po.

ANIMAR MÁQUINA DE ASEDIO

Transmutación

Nivel: Clr 7

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una máquina de asedio con una categoría máxima de Gargantuesca

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Imbuyes de movilidad y semejanza de vida a una máquina de asedio como una balista o un ariete (consulta la columna 'Tamaño' de la tabla 4-1, en la página 67, para determinar qué máquinas de asedio pueden verse afectadas por este conjuro). La máquina de asedio atacará a todo el que designes inicialmente, y seguirá haciéndolo mientras dure el conjuro. Puedes darle una nueva orden como una acción gratuita siempre que estés dentro del radio de alcance; puedes incluso pedirle que deje que la utilicen manualmente (en cuyo caso, la máquina de asedio perderá los beneficios de este conjuro).

La máquina de asedio puede operar por sí misma como si tuviese una dotación normal. Obtendrá éxitos automáticos en todas las pruebas necesarias para operar. Para atacar, utiliza tu nivel de lanzador como bonificador de ataque.

CABALLERÍA ESPIRITUAL

Evocación [energía]

Nivel: Clr 5

Componentes: V, S, CD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Efecto: dos o más jinetes mágicos de energía

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno y Fortaleza niega (consulta el texto)

Resistencia a conjuros: sí

Se trata de una cantidad mayor de *caballeros espirituales* (consulta esta página), concretamente, uno por cada cuatro niveles de lanzador (hasta un máximo de cinco jinetes en 20.º nivel). Cada objetivo no puede ser atacado a la vez por más de un caballero espiritual.

Además del daño sufrido, cualquier criatura Grande o más pequeña que reciba un impacto de la *caballería espiritual* tendrá que superar una salvación de Fortaleza o caerá al suelo y será pisoteada por los cascos de los caballos; con lo que sufrirá 1d8 puntos de daño de energía adicionales.

CABALLERO ESPIRITUAL

Evocación [energía]

Nivel: Clr 3

Componentes: V, S, CD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Efecto: un jinete mágico de energía

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Se trata de un caballero de energía pura que porta una lanza de caballería, que cabalga bajo el símbolo de tu deidad, que aparece de la nada inmediatamente y carga sin dilación contra el objetivo que le señales (siempre que se encuentre dentro de su alcance). El bonificador de ataque del caballero es igual a tu bonificador de ataque base más tu modificador de Sabiduría. Si aparece en un punto al menos a 10' de su objetivo, el caballero espiritual obtiene un bonificador +2 a su tirada de ataque debido a que puede efectuar una carga antes de atacar.

Un *caballero espiritual* causa 2d8 puntos de daño de energía + 1 punto de daño adicional por cada tres niveles del lanzador (hasta



Caballería espiritual

un máximo de $2d8+5$ en el caso de un lanzador de 15.º nivel). El caballero espiritual tiene la oportunidad de causar un impacto crítico si obtiene un resultado de 20 natural, en cuyo caso causará el triple de daño.

CONSAGRAR EL CAMPO DE BATALLA

Evocación [bueno]

Nivel: Clr 6

Componentes: V, S, M, CD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de 100' de radio

Duración: 1 día/nivel

Este conjuro bendice una amplia zona con energía positiva. Este conjuro funciona como el conjuro *consagrar* (consulta la página 216 del *Manual del jugador*) excepto por lo siguiente.

Ninguna de las criaturas muertas que se encuentren dentro del área del conjuro podrá ser devuelta a la vida como muerto viviente mientras dura el conjuro (incluso aunque cambie de zona).

Este conjuro contrarresta y dispersa el conjuro *profanar* y *profanar el campo de batalla*.

Componentes materiales: un vial de agua sagrada y 1 lb. de polvo de platino (500 po).

CRISIS DE CONFIANZA

Encantamiento (compulsión) (enajenador)

Nivel: Brd 3, Foj 2

Componentes: V

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: 1 criatura

Duración: 1 minuto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Desposees al objetivo de sus cualidades de liderazgo y haces que sea prácticamente incapaz de comandar tropas. El objetivo no podrá añadir su bonificador de Carisma (en caso de tenerlo) a sus pruebas de reagrupamiento. Su índice de comandante (en caso de tenerlo) se ve reducido a 0 y pierde todas las auras de comandancia que pudiera poseer. El objetivo puede añadir su índice de comandante (en caso de tenerlo) como bonificador en la salvación de Voluntad.

Consulta en el Capítulo 4 los detalles sobre las pruebas de reagrupamiento y los índices de comandante y auras de comandancia.

EXPLOSIÓN SONORA

Evocación [sónico]

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: explosión de 40' de radio

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza parcial (consulta el texto)

Resistencia a conjuros: sí

Este conjuro causa una explosión ensordecedora. Toda criatura que se encuentre dentro de su área de efecto queda ensordecida permanentemente y sufrirá 8d6 puntos de daño sónico. Una salvación con éxito reduce la sordera a 1 asalto y el daño a la mitad.

Componentes materiales: una pequeña bola de acero.

FORTIFICACIÓN

Transmutación [tierra]

Nivel: Hcr/Mag 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Área: consulta el texto

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Das forma a la tierra para crear una trinchera poco profunda o una berma como las que se describen en la página 35. La trinchera o la berma creadas conforman una línea recta de hasta 5' de longitud por cada 2 niveles de lanzador. Las bermas creadas con este conjuro tendrán una anchura de 2 casillas.

Este conjuro no tiene efecto en las zonas rocosas, como el suelo de una caverna, un suelo enlosado o una calle adoquinada.

GOLPE DE LA FUNDICIÓN

Evocación [fuego]

Nivel: Hcr/Mag 2

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: explosión con un radio de 5'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: sí

Lanzas una roca ardiendo que explota y salpica la zona afectada de pedazos de roca ardiente y llamas. La explosión causa 2d6 puntos de daño de fuego a cada una de las criaturas que se encuentren en la zona afectada. Además, las criaturas que no superen su salvación de Reflejos empezarán a arder (consulta la página 304 de la *Guía del Dungeon Master*) y sufrirán 1d6 puntos de daño de fuego adicionales durante cada asalto a menos que consigan extinguir el fuego (para lo que tendrán que superar una salvación de Reflejos con CD 15).

Componentes materiales: un pedazo de mármol.

ILUMINAR EL CAMPO DE BATALLA

Evocación [luz]

Nivel: Clr 4, Drd 4, Pld 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: cilindro de 80' de radio, 40' de altura

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Al lanzar este conjuro, la zona queda iluminada por una luz suave. Este efecto mejora la iluminación de la zona en una categoría (de oscuro a sombrío, o de sombrío a luminoso). Los efectos de este conjuro no son acumulables con los efectos de otras luces mágicas.

A diferencia de otros conjuros con el descriptor luz, éste contrarresta y dispersa el conjuro *adelantar el anochecer* (consulta la página 124), pero no afecta a otros conjuros de oscuridad.

LLUVIA ÁCIDA

Conjuración (creación) [ácido]

Nivel: Hcr/Mag 5

Componentes: V, S, M

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: largo (400' + 40'/nivel)

Área: cilindro de 20' de radio, 40' de altura

Duración: 1 asalto completo

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Creas una llovizna de ácido que empapa el área durante 1 asalto completo y causa 7d6 puntos de daño por ácido a todas las criaturas que haya en dicha área.

El suelo de la zona queda embarrado y/o resbaladizo debido a la lluvia y permanece en este estado un número de asaltos igual al nivel de clase del lanzador. El movimiento por esta zona se reduce a la mitad; aunque las criaturas que superen una prueba de Equilibrio con CD 10 se podrán mover a velocidad normal. En caso de fallar esta prueba, la criatura no podrá mover durante ese asalto y si el fallo es por más de 5 puntos, la criatura se caerá al suelo.

Componente material: una redoma de ácido (coste de 10 po)

PEDRADA

Conjuración (creación)

Nivel: Drd 4

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: línea de 60'

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Reflejos niega

Resistencia a conjuros: no

Este conjuro crea una piedra de 50 lbs. que sale volando en línea recta desde la mano del lanzador y causa 6d6 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentre en su camino. Además, todas las criaturas Medianas o menores a las que golpee serán derribadas.

PERCEPCIÓN DE MAGIA DE BATALLA

Adivinación

Nivel: Clr 3, Hcr/Mag 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: personal

Objetivo: tú

Duración: 10 minutos/nivel (D)

Eres capaz de percibir la fuerza de la magia y sentir cuándo está siendo manipulada por un lanzador de conjuros. Obtienes un bonificador de capacidad +5 en las pruebas de Conocimiento de conjuros para identificar qué conjuro se está lanzando.

Si tienes al menos 5 rangos en Conocimiento de conjuros, también eres capaz de sentir el uso de cualquier conjuro o aptitud sortilega en un radio de 100' (siempre y cuando tengas línea de visión con el lanzador). Si superas una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel del conjuro) podrás incluso saber qué conjuro va a lanzar.

Esta percepción sucede lo suficientemente rápido como para que puedas intentar contrarrestar el conjuro como una acción gratuita. Por lo demás, los contraconjuros funcionan de la manera habitual y podrás efectuar el contraconjuro aunque no tengas línea de visión con el lanzador. Si contrarrestas el conjuro enemigo de esta manera, los efectos del conjuro *percepción de magia de batalla* terminan inmediatamente.

PROFANAR EL CAMPO DE BATALLA

Evocación [maligno]

Nivel: Clr 6

Componentes: V, S, M, CD

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: emanación de 100' de radio

Duración: 1 día/nivel

Este conjuro imbuye de energía negativa una amplia zona. Este conjuro funciona como el conjuro *profanar* (consulta la página 275 del *Manual del jugador*) excepto por lo siguiente.

Este conjuro contrarresta y dispersa el conjuro *consagrar* y *consagrar el campo de batalla*.

Componentes materiales: un vial de agua sacrílega y 1 libra de polvo de platino (500 po).

RAYO CEGADOR

Evocación [luz]

Nivel: Drd 2, Pld 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: 60'

Área: cono

Duración: instantáneo

Tiro de salvación: Fortaleza niega

Resistencia a conjuros: sí

Un cono de brillante luz ilumina una zona desde la cabeza del lanzador. Todas las criaturas dentro del área que cubre el cono que fallen una salvación de Fortaleza quedarán deslumbradas durante 1 minuto. Las criaturas sin vista no se ven afectadas por este conjuro.

Un conjuro de luz (con el descriptor luz) contrarresta y dispersa uno de oscuridad (con el descriptor oscuridad) de nivel igual o menor.

SITUACIÓN MAYOR

Adivinación

Nivel: Clr 5, San 6

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Objetivo: 10 criaturas vivas/nivel

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro es igual a *situación* (consulta la página 292 del *Manual del jugador*), excepto por las estadísticas.

TAMBORES DE GUERRA

Encantamiento (compulsión) [enajenador]

Nivel: Brd 4

Componentes: V, S, F/CD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Duración: concentración + 1 asalto/nivel (D)

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: sí

Cuando un bardo lanza este conjuro y toca su instrumento, el conjuro transforma la música en la ominosa cadencia de unos tambores que infunde la duda en los corazones del enemigo. Todos los enemigos dentro del radio de alcance del conjuro sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y TS mientras suenan los *tambores de guerra* y durante 1 asalto adicional por nivel cuando dejen de sonar. Los enemigos sordos y aquellos que estén bajo los efectos del conjuro *silencio* no se ven afectados por este conjuro.

Foco: un instrumento musical de gran calidad que ha de ser tocado.

VID TREPADORA

Transmutación

Nivel: Drd 2, Exp 2

Componentes: V, S, CD

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: medio (100' + 10'/nivel)

Área: una casilla de 10'/nivel (S)

Duración: 1 hora/nivel

Tiro de salvación: Reflejos niega (consulta el texto)

Resistencia a conjuros: no

Con este conjuro puedes conseguir que las plantas de una zona aumenten de tamaño hasta formar una maraña. Toda criatura que entre en una zona afectada por este conjuro tendrá que superar una salvación de Reflejos o caerá tumbada. Toda criatura que cargue a una casilla que se encuentre en la zona afectada por este conjuro sufrirá un penalizador -2 a su TS.

Si el conjuro se lanza en una zona de maleza (consulta la página 87 de la *Guía del Dungeon Master*), las salvaciones contra el conjuro sufren un penalizador -2 adicional.

VOZ RESONANTE

Transmutación [sónico]

Nivel: Brd 2, Clr 2

Componentes: S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: criatura tocada

Duración: 1 minuto/nivel (D)

Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí

El objetivo puede hablar con una voz prodigiosamente alta, que es audible a gran distancia. Una criatura que hable o cante con ayuda de este conjuro podrá ser escuchada hasta 100' por cada nivel del lanzador. Las criaturas que se encuentren dentro del área de efecto del conjuro *silencio* no podrán oír a esta criatura y si ésta se encuentra dentro del área de efecto de dicho conjuro, no podrá ser oída por nadie.

Este conjuro puede contrarrestar y dispersar el conjuro *silencio* y puede, a su vez, ser contrarrestado y dispersado por dicho conjuro.

OBJETOS MÁGICOS

La mayoría de los objetos mágicos son tan caros que no es posible proveer con ellos a todos los soldados. Sin embargo, los oficiales y las tropas de élite sí que portarán armas, armaduras y otros objetos mágicos que serán tan efectivos como los que portan los aventureros de D&D.

TABLA 6-1: OBJETOS MÁGICOS

Habilidades especiales de armadura	Precio de mercado
<i>Facilitar el viaje</i>	+ 1.500 po
<i>Represalia</i>	bonificador +3
Armaduras y escudos específicos	Precio de mercado
<i>Escudo sobre la cabeza</i>	24.170 po
<i>Armadura de transporte</i>	25.300 po
Emblemas heráldicos	Precio de mercado
<i>Valor</i>	4.000 po
<i>Perspicacia</i>	5.000 po
<i>Ferocidad</i>	6.000 po
<i>Defensa valerosa</i>	6.000 po
<i>Gloria</i>	11.000 po
<i>Honor</i>	12.000 po
Habilidades especiales de armas	Precio de mercado
<i>Quiebracargas</i>	bonificador +1
<i>Furia</i>	bonificador +1
<i>Resonante</i>	bonificador +1
<i>Aturdir</i>	bonificador +1
<i>Explosiva</i>	bonificador +2
<i>Subyugante</i>	bonificador +2
Cetros	Precio de mercado
<i>Daño</i>	15.000 po
<i>Liderazgo</i>	25.000 po
Objetos maravillosos	Precio de mercado
<i>Vendaje sagrado</i>	10 po
<i>Raciones perpetuas</i>	350 po
<i>Faro escudriñador</i>	750 po
<i>Disco explosivo</i>	900 po
<i>Tambores de marcha</i>	1.000 po
<i>Pintura de camuflaje</i>	1.500 po
<i>Pomada curativa</i>	2.250 po
<i>Lana del filósofo</i>	3.000 po
<i>Cuerno de reagrupamiento</i>	3.600 po

<i>Madriguera portátil</i>	5.000 po
<i>Tienda instantánea de Daern</i>	9.000 po
<i>Cuerno de la abundancia</i>	12.960 po
<i>Orbe de lluvia</i>	15.000 po
<i>Cuerno del jinete (menor)</i>	18.000 po
<i>Cuerno del jinete (mayor)</i>	60.000 po
Estandartes	Precio de mercado
<i>Estandarte de la forja</i>	4.000 po
<i>Estandarte de la perdición de los trasgos</i>	8.000 po
<i>Estandarte de la ley</i>	8.000 po
<i>Estandarte del corcel galopante</i>	8.000 po
<i>Estandarte de los muertos vivientes</i>	12.000 po
<i>Estandarte del sanador</i>	14.000 po
<i>Estandarte del favorito</i>	16.000 po

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES ESPECIALES DE LAS ARMADURAS MÁGICAS

Estas habilidades especiales pueden añadirse a cualquier armadura que tenga, al menos, un bonificador de mejora +1.

Facilitar el viaje: este tipo de mejora hace que el viaje vestido con armadura sea más sencillo para su portador, que puede transportar carga mediana como si fuera carga ligera (ignora el bonificador de Destreza máximo, las pruebas de penalización y la reducción al movimiento a causa de una carga mediana). Esto se aplica solamente a la carga transportada por el personaje, no a la reducción de movimiento que produzca la armadura por sí misma.

Además, el portador puede caminar hasta 10 horas al día antes de verse obligado a efectuar pruebas de Constitución para evitar sufrir daño no letal (consulta la página 164 del *Manual del jugador*).

Transmutación débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia de oso*; Precio: + 1.500 po.

Represalia: una armadura con esta habilidad devuelve los golpes al enemigo que la golpea más fuerte en los combates cuerpo a cuerpo. Cada vez que el portador sufre 10 o más puntos de daño de un mismo ataque cuerpo a cuerpo, la armadura causa 1d6 puntos de daño a quien haya efectuado dicho ataque. Si el portador queda por debajo de 0 puntos de golpe debido al ataque cuerpo a cuerpo, la armadura impactará al agresor y le causará 3d6 puntos de daño. El daño de la represalia se considera mágico a efectos de la reducción de daño.

Evocación fuerte; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *símbolo de dolor*; Precio: bonificador +3.

ARMADURAS Y ESCUDOS ESPECÍFICOS

Las siguientes armaduras y escudos específicos suelen crearse con las cualidades exactas descritas a continuación.

Armadura de transporte: se trata de una *coraza de mithril* +2 muy valorada por las tropas de asalto más rápidas. Una vez por día y a discreción, su portador puede utilizar *puerta dimensional* (como el conjuro).

Conjuración moderada; NE 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, *puerta dimensional*; Precio: 25.300 po; Coste: 12.900 po + 976 PX.

Escudo sobre la cabeza: se trata de un *escudo de acero grande* +2 que puede proporcionar protección casi completa de los ataques que se originan desde lo alto. Una vez al día, el portador de este escudo puede colocarlo sobre su cabeza y crear un *muro de fuerza* horizontal. Este *muro de fuerza* tiene un radio de 20', se mantiene a 5' por encima de la cabeza de su creador y le acompaña mientras éste se mueve. El escudo bloquea todos los ataques que vengan desde lo alto, incluidos los ataques de catapultas y andanadas de

flechas indirectas. El *muro de fuerza* permanece activo hasta que el portador del escudo permanezca concentrado y hasta un máximo de 10 asaltos. Además, el portador debe mantener el escudo elevado por encima de su cabeza en todo momento, por lo que no obtendrá el beneficio del escudo a su CA mientras el *muro de fuerza* esté presente.

Evocación moderada; NE 10; Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de fuerza*; Precio: 24.170 po; Coste: 12.170 po + 480 PX.

EMBLEMAS HERÁLDICOS

Un emblema heráldico es una propiedad mágica que puede colocarse en cualquier escudo ligero, pesado o pavés con un bonificador de mejora +1 o mayor. Cada emblema heráldico proporciona un beneficio menor al portador del escudo siempre y cuando éste cumpla alguno de los siguientes criterios:

- Posea la dote Liderazgo; o
- Tenga una o más auras de comandancia (consulta la página 75); o
- Un señor, sumo sacerdote o gobernante similar le haya conferido el derecho de portar el emblema. El DM es el árbitro final para determinar si el personaje cumple este prerrequisito.

Cada escudo que porte un emblema heráldico tiene una habilidad muy potente que se puede utilizar una vez al día. Todo personaje que cumpla alguno de los prerrequisitos puede activar el poder mágico del emblema heráldico del escudo como acción gratuita. A menos que se especifique lo contrario, el poder afecta únicamente al portador del escudo.

Ningún escudo puede tener más de un emblema heráldico. Si un escudo que ya tenga un emblema heráldico es imbuido con otro, el segundo sustituirá al primero.

Cómo crear un emblema heráldico

Además de los prerrequisitos normales para crear un objeto mágico, el creador de un emblema heráldico tendrá que reunir al menos uno de los prerrequisitos indicados anteriormente para activar el poder especial de dicho emblema.

Defensa valerosa: este emblema se representa con una torre de piedra. El portador obtiene, en todo momento, un bonificador de desvío +1 a su CA. Una vez al día y a discreción de su portador, el escudo lanza *escudar a otro* sobre una criatura designada por su portador y que se encuentre en un radio de 30' (considera que es el portador quien ha lanzado el conjuro). Mientras este efecto esté activo, el portador pierde el bonificador de desvío que le proporciona el escudo.

Abjuración débil; NL 3; Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudar a otro*; Precio: 6.000 po.

Ferocidad: este emblema se representa con un jabalí a la carga. Si el portador tiene el rasgo de clase furia, la duración de ésta aumenta 1 asalto. Una vez al día y a discreción de su portador, el escudo lanza *furia* sobre su portador (como el conjuro y con una duración de 5 asaltos).

Encantamiento débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *furia*; Precio: 6.000 po.

Gloria: este emblema se representa con un sol rojo que se alza sobre una llanura dorada. El portador obtiene un bonificador de moral +1 en las tiradas de daño de sus armas de combate cuerpo a cuerpo. Una vez al día y a discreción de su portador, el escudo lanza *heroísmo* sobre su portador (como el conjuro y con una duración de 5 minutos).

Encantamiento débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *heroísmo*; Precio: 11.000 po.

Honor: este emblema se representa con un noble ciervo. El portador obtiene un bonificador de moral +1 a sus salvaciones contra conjuros caóticos. Una vez al día y a discreción de su portador, el escudo lanza *ira del orden* centrado en su portador.

Evocación moderada; NL 8; Fabricar armas y armaduras mágicas, *ira del orden*; Precio: 12.000 po.

Perspiciacia: este emblema se representa con un búho volando. El portador obtiene un bonificador de mejora +2 a sus pruebas de Avistar. Una vez al día y a discreción de su portador, el escudo lanza *ver lo invisible* sobre su portador.

Adivinación débil; NL 3; Fabricar armas y armaduras mágicas, *ver lo invisible*; Precio: 5.000 po.

Valor: este emblema se representa con un león rampante. Su portador obtiene un bonificador +1 a las pruebas de iniciativa. Una vez al día y a discreción de su portador, el escudo lanza *auxilio divino* sobre su portador.

Encantamiento débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *auxilio divino*; Precio: 4.000 po.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES ESPECIALES DE LAS ARMAS MÁGICAS

Estas habilidades especiales son una propiedad que puede otorgarse a cualquier arma con un bonificador de mejora +1 o mayor.

Aturdir: esta habilidad solamente se le puede otorgar a munición que cause daño contundente (como las piedras de una catapulta). Todo objetivo impactado por munición con esta habilidad quedará aturrido durante 1 asalto (salvación de Fortaleza CD 13 niega).

Evocación débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de sonido*; Precio: bonificador +1.

Explosiva: esta habilidad solamente puede ser otorgada a la munición, que explotará en cuando entre en contacto con el objetivo y causará 1d6 puntos de daño de fuego (además del daño original). Cada criatura en un radio de 10' del proyectil en el momento en el que explota sufre 1d6 puntos de daño de fuego (salvación Reflejos CD 14 niega).

Evocación débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *bola de fuego*; Precio: bonificador +2.

Furia: un arma con esta habilidad causa 1d6 puntos de daño adicionales cuando su portador está enfurecido.

Encantamiento débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *furia*; Precio: bonificador +1.

Quiebracargas: solamente las armas que pueden disponerse para recibir una carga (como la lanza) pueden recibir esta habilidad especial. Cualquier criatura a la carga que reciba un impacto de un arma quiebracargas tendrá que superar una salvación de Fortaleza con CD 14 o quedará tumbada en el suelo.

Evocación débil; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, *atontar monstruo*; Precio: bonificador +1.

Resonante: solamente se pueden imbuir con esta habilidad las armas de cuerpo a cuerpo. Un arma resonante emite un tañido profundo cada vez que impacta a un objetivo. El sonido se extiende por el campo de batalla y anima a los aliados del portador de esta arma. Cada vez que el portador de un arma con esta habilidad impacta a un enemigo, sus aliados en un radio de 30' obtienen, durante 1 asalto, un bonificador de moral +1 en sus tiradas de ataque y en las salvaciones contra los efectos de miedo.

Encantamiento fuerte; NL 11; Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir*; Precio: bonificador +1.

Subyugante: un arma subyugante daña la moral del oponente además de causarle daño físico. Toda criatura impactada por un arma subyugante tendrá que superar una salvación de Voluntad con CD 20 o quedará estremecida durante 5 asaltos. Si la criatura ya estuviera aturdida, pasará a estar asustada. Este efecto no es acumulable debido a impactos múltiples del arma. Esta propiedad es un efecto de miedo enajenador.

Nigromancia moderada; NL 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, miedo; Precio: bonificador +2.

CETROS

Daño, de: este cetro adamantino permite a su portador almacenar en él una regalía de batalla completa y conjurarla instantáneamente en cuanto la necesita. Cuando se encuentra equipado con todas sus armas y armadura, el portador de este cetro puede quitárselos inmediatamente y almacenarlos en el cetro. Más tarde, el portador podrá usar el poder del cetro para volver a ponerse la armadura y tomar las armas instantáneamente. Si el portador del cetro tiene puesta alguna armadura o tiene algún arma cuando invoca el poder del cetro, dicha armadura y armas se cambian por las que hubiera almacenadas en el cetro. Utilizar el cetro para ponerse o quitarse armas y armadura es una acción estándar.

Transmutación moderada; NL 10; Fabricar cetro, *encoger objeto*; Precio: 15.000 po.

Liderazgo, de: esta porra de mithril está cubierta con bandas de oro. Su poseedor obtiene un bonificador de mejora +2 a su puntuación de Liderazgo siempre que empuñe o porte este cetro. Una vez al día puede obtener un bonificador +5 a un intento de reagrupar tropas (consulta la página 73).

Una vez por semana, además, el cetro puede utilizarse para crear una tienda de campaña. Esta tienda tiene 30' de lado y su interior está protegido de condiciones climáticas duras, como un calor extremo, frío, viento o lluvia. La tienda está decorada como corresponde a un mando militar y contiene una mesa de mapas sobre la que hay un mapa que muestra al detalle el terreno en diez millas a la redonda. La tienda dura 24 horas, tiempo tras el que desaparece con todos los objetos que hubiera en su interior.

Conjuración fuerte, transmutación y adivinación; NL 12; Fabricar cetro, *esplendor de águila, creación mayor, escudriñamiento*; Precio: 25.000 po.

OBJETOS MARAVILLOSOS

Cuerno de la abundancia: este cuerno puede soplar una vez a la semana para crear un *festín de los héroes* (como el conjuro) para doce comensales.

Conjuración fuerte; NL 12; Fabricar objeto maravilloso, *festín de los héroes*; Precio: 12.960 po.

Cuerno del jinete: este cuerno curvado lleva grabados hombres armados a caballo que cargan a la batalla. Tres veces al día, el portador de este cuerno puede efectuar una prueba de Interpretar

(instrumentos de viento) con CD 15 para crear uno o más jinetes de energía. En caso de no superar la prueba, no aparecerá jinete alguno, aunque la utilización del cuerno contará para el límite de tres pruebas diarias.

El *cuerno menor del jinete* invoca a un único caballero de energía (como el conjuro *caballero espiritual*, consulta la página 125). El caballero tiene un bonificador de ataque +5 y causa 2d8+2 puntos de daño.

El *cuerno mayor del jinete* invoca a tres caballeros de energía (como el conjuro *caballería espiritual*, consulta la página 125). Cada caballero tiene un bonificador de ataque +11 y causa 2d8+4 puntos de daño.

Evocación moderada (menor) o evocación fuerte (mayor); NL 6 (menor) o NL 12 (mayor); Fabricar objeto maravilloso, *caballería espiritual* (mayor) o *caballero espiritual* (menor); Precio: 18.000 po (menor) o 60.000 po (mayor).

Cuerno de reagrupamiento: este cuerno puede hacerse sonar dos veces al día con el objetivo de reagrupar a las tropas (consulta la página 73). El portador de este cuerno obtiene un bonificador +10 a las pruebas de reagrupamiento que realice.

Encantamiento moderado; NL 10; Fabricar objeto maravilloso, *quitar miedo*; Precio: 3.600 po.

Disco explosivo: este objeto, que parece un disco negro azabache de 8" de diámetro, puede prepararse para que explote por proximidad o después de un tiempo determinado. De cualquiera de las dos maneras, el disco explota después de activarse y causa 5d6 puntos de daño de fuego a todas las criaturas y objetos que haya en un radio de 10' (una salvación de Reflejos CD 14 reduce el daño a la mitad).

En caso de que se haya dispuesto que explote por proximidad, el disco deberá dejarse en alguna de las casillas del campo de batalla. La siguiente criatura de tamaño Pequeño o mayor que entre en dicha casilla (ya sea por vía terrestre o por vía aérea hasta una altura de 5') hará explotar el disco. Dicha criatura sufre un penalizador -2 a la salvación contra el disco.

El disco explosivo también puede prepararse para que explote automáticamente 10 asaltos después de haber sido colocado.

Evocación débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *bola de fuego*; Precio: 900 po.

Faro escudriñador: este objeto con forma de botón suele construirse en ébano o azabache. Si un lanzador de conjuros pasa 1 minuto sintonizando con el artilugio, podrá elegir que el próximo conjuro de *clariaudiencia*/*clarividencia* que lance esté centrado en el *faro escudriñador* (siempre y cuando él se encuentre en un radio máximo de 1 milla). Una vez utilizado el poder, el faro permanecerá aletargado hasta que el lanzador de conjuros vuelva a sintonizar con él.

Adivinación débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia*/*clarividencia*; Precio: 750 po.



Disco explosivo

Lana del filósofo: esta espesa y lechosa crema protege a su portador de los peligros del clima más cálido y de los ataques de fuego. El portador se aplica la crema por la cara, el cuello y toda parte del cuerpo expuesta. La *lana del filósofo* protege a las criaturas de los efectos del calor más extremo (temperaturas de entre 90 y 110 °F [35 y 45 °C respectivamente]) y proporciona un bonificador de circunstancia +5 a las salvaciones de Fortaleza que tenga que realizar en condiciones térmicas superiores a 110 °F [45 °C]. Además, estas salvaciones solamente tendrá que efectuarlas una vez por hora en vez de cada 10 minutos. Por otro lado, esta crema protege a una criatura de hasta 60 puntos de daño de fuego. Los efectos de la crema desaparecen después de 24 horas o cuando la sustancia haya absorbido 60 puntos de daño de fuego. Un tarro de *lana del filósofo* de 3" de diámetro y 1" de profundidad tiene suficiente crema como para cinco aplicaciones.

Abjuración débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *soportar los elementos, protección contra la energía*; Precio: 3.000 po; Peso: 1/2 lb.

Madriguera portátil: cuando se dispone sobre una superficie lisa, esta pieza circular de lienzo se convierte en un agujero poco profundo de 5' cuadrados y 3' de profundidad. Esta madriguera proporciona cobertura contra los ataques a distancia. Los objetos que se queden en la madriguera cuando se recoja el lienzo quedarán en el suelo, pues la *madriguera portátil* no es un almacén extradimensional.

Transmutación débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *remover tierra*; Precio: 5.000 po.

Orbe de lluvia: esta esfera de cristal de 8" de diámetro es similar (pero mucho más endeble) al *orbe de las tormentas* (consulta la página 263 de la *Guía del Dungeon Master*). Una vez por semana, el poseedor de este objeto puede invocar una lluvia de 2 millas de radio (consulta los efectos de la lluvia en la página 94 de la *Guía del Dungeon Master*). Esta lluvia dura 24 horas. Este orbe no tiene efecto alguno dentro de un edificio o bajo tierra.

En los climas fríos, el orbe creará aguanieve.

Transmutación fuerte; NL 13; Fabricar objeto maravilloso, *controlar el clima*; Precio: 15.000 po.

Pintura de camuflaje: esta sustancia gelatinosa se guarda en un tarro de 3" de diámetro y 1" de profundidad. En cada tarro hay suficiente sustancia como para cinco aplicaciones. Quien utiliza esta sustancia se la extiende por la cara utilizando una acción estándar. Una vez aplicada, la *pintura de camuflaje* cambiará el color de la cara, la ropa y equipo de quien la usa hasta mimetizarse con el entorno. Este efecto proporciona un bonificador de circunstancia +5 en las pruebas de Escondarse, pero solamente si quien la porta permanece inmóvil. Los efectos de la *pintura de camuflaje* duran 2 horas.

Transmutación débil; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*; Precio: 1.500 po; Peso: 1/2 lb.

Pomada curativa: esta grasienta y amarillenta sustancia gelatinosa viene en un tarro de 3" de diámetro y 2" de profundidad. Una sola aplicación sobre la herida cura automáticamente 1d8+1 puntos de daño (como *curar heridas leves*); una aplicación doble cura 2d8+3 puntos de daño (como *curar heridas moderadas*); y una aplicación triple cura 3d8+5 puntos de daño (como *curar heridas graves*). No importa cuánta pomada se utilice, cada aplicación cuesta una acción estándar. Cada tarro tiene pomada para diez aplicaciones simples.

Conjuración débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas graves*; Precio: 2.250 po; Peso: 1 lb.

Raciones perpetuas: este pequeño saquito de cuero contiene suficientes raciones de viaje como para alimentar a una criatura Mediana durante todo un día. Cada mañana, en cuanto despunta el sol, el saquito vuelve a llenarse por arte de magia con raciones para otro día completo.

Conjuración débil; NL 9; Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*; Precio: 350 po.

Tambores de marcha: este par de tambores tienen unas tiras para que las criaturas humanoides que los portan puedan llevarlos justo delante de ellos. Un personaje que toque estos tambores durante un movimiento terrestre y supere una prueba de Interpretar (instrumentos de percusión) proporcionará a todos quienes se encuentren en un radio de 120' un bonificador +4 a sus pruebas de Constitución para evitar el daño no letal producido por las marchas forzadas (consulta la página 164 del *Manual del jugador*). La utilización de estos tambores no afecta a la velocidad de quien los toca.

Transmutación débil; NL 1; Fabricar objeto maravilloso, *zancada prodigiosa*; Precio: 1.000 po.

Tienda instantánea de Daern: este objeto simula un lienzo doblado en forma de pequeño triángulo. Cuando se activa (mediante la palabra clave), crece hasta convertirse en una tienda de 20' cuadrados. El interior de la tienda permanece con una temperatura templada, como en el conjuro *pequeño cubículo de Leomund*. Hay catres para ocho criaturas Medianas y un fuego con una chimenea para que salga el humo. La tienda tiene RE 10 (electricidad, fuego y ácido), además de ser inmune al frío.

Conjuración moderada; NL 7; Fabricar objeto maravilloso, *cubículo de Leomund*; Precio: 9.000 po.

Vendaje sagrado: se trata de vendas de primeros auxilios que se le pueden poner a una criatura moribunda. Aplicar los *vendajes sagrados* cuesta una acción estándar, y el objetivo se estabiliza inmediatamente (aunque no curan daño alguno).

Conjuración débil; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas menores*; Precio: 10 po.

ESTANDARTES

Los estandartes (a veces denominados banderas o banderolas) ondean al viento en las primeras líneas de la compañía. Este tipo de objeto maravilloso proporciona beneficios a la unidad que lo porta. A menos que se especifique lo contrario, todos los aliados del portaestandarte que se encuentren en un radio de 30' del estandarte obtendrán sus beneficios siempre y cuando puedan verlo.

Portar un estandarte requiere las dos manos, por lo que un portador que tenga solamente dos brazos no podrá utilizar ni un arma ni un escudo mientras porte el estandarte. En algunos casos, el estandarte está dispuesto sobre un arma y dicha arma podrá utilizarse normalmente en combate.

Los estandartes son una parte importante de una fuerza militar, incluso aquellos que no son mágicos, pues hacen florecer en los soldados que los siguen un sentimiento de orgullo y lealtad. Además, pueden llegar a tener una gran importancia estratégica.

Si un portaestandarte cae durante el combate, cualquier beneficio que proporcionase el estandarte deja de aplicarse. Si el estandarte no lo recoge del suelo algún aliado antes de 1 asalto,

todos aquellos que se beneficiaban de él tendrán que efectuar una prueba de moral (consulta la página 72). Si no estáis utilizando las reglas de moral, los seguidores del estandarte caído quedarán estremecidos si ningún aliado levanta el estandarte en 1 asalto (salvación de Voluntad CD 20 niega).

Estandarte de la forja: los enanos son los seguidores más habituales de este estandarte (especialmente cuando marchan a la guerra contra los gigantes), pero sus beneficios se aplican a todos los aliados en un radio de 30'. El estandarte proporciona un bonificador de esquiva +2 a la CA contra los ataques efectuados por gigantes. Este bonificador es acumulable con el bonificador de esquiva que obtienen los enanos cuando luchan con gigantes. Además, el estandarte proporciona un bonificador +2 a las pruebas de moral cuando al menos hay un gigante enemigo a la vista.

Encantamiento moderado; NL 7; Fabricar objeto maravilloso, el creador tiene que ser un enano; Precio: 4.000 po.

Estandarte de la ley: el orden reina bajo este estandarte y todos los aliados no caóticos que haya en un radio de 30' se verán protegidos por él como si se tratase del conjuro *protección contra el caos*. Hay otros estandartes similares que protegen contra la ley, el mal o el bien.

Abjuración moderada; NL 6; Fabricar objeto maravilloso, círculo mágico contra el caos; Precio: 8.000 po.

Estandarte de la perdición de los trasgos: bajo este estandarte marchan aquellos a los que les une una causa común contra los trasgos, a quienes odian y desean la muerte. Los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador +2 a sus tiradas de daño contra los trasgoideos.

Hay otros estandartes similares contra enemigos específicos de algún tipo o subtipo. Los enemigos comunes incluyen a los orcos, los gigantes y los muertos vivientes.

Conjuración débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo I*; Precio: 8.000 po.

Estandarte del corcel galopante: este estandarte, blasonado con la imagen de un caballo a la carga, suele colocarse al final del asta de una lanza o de una lanza de caballería para que se despliegue al viento y sus colores luzcan y resplandezcan durante las cargas. Cuando efectúan una carga, el portador del estandarte y todos sus aliados en un radio de 30' reciben un bonificador +2 a sus tiradas de ataque.

Evocación moderada; NL 8; Fabricar objeto maravilloso, *montura*; Precio: 8.000 po.

Estandarte del favorito: este estandarte tiene un diseño muy sencillo: los colores de la nación o entidad a la que representa adornados con los símbolos de los dioses de la suerte, el valor o la guerra. Tres veces al día, el portador de este estandarte puede elevar una plegaria al dios al que esté encomendado el estandarte. La oración proporciona a los aliados que haya en un radio de 30' un bonificador de suerte +1 a sus tiradas de ataque, tiradas de daño con armas, salvaciones y pruebas de habilidad durante 5 asaltos.

Encantamiento débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, *plegaria*; Precio: 16.200 po.

Estandarte de los muertos vivientes: se trata de una bandera que muestra un hueso blanco sobre un campo azul oscuro y que proporciona a los muertos vivientes aliados en un radio de 30' un bonificador de resistencia +2 a la expulsión. Este bonificador de resistencia a la expulsión es acumulable con otros bonificadores de resistencia a la expulsión que pudieran tener esos muertos vivientes.

Nigromancia moderada; NL 9; Fabricar objeto maravilloso, *profanar*; Precio: 12.000 po.

Estandarte del sanador: esta bandera denota la naturaleza no combativa de su portador y sus camaradas, normalmente sanadores o médicos de batalla. El portador y todos los aliados desarmados en un radio de 30' reciben los efectos del conjuro *santuario* (consulta la página 288 del *Manual del jugador*); todo oponente que intente atacarles tendrá que superar un TS de Voluntad con CD 16 o no podrá hacerlo.

Abjuración moderada; NL 7; Fabricar objeto maravilloso, Intensificar conjuro, *santuario*; Precio: 14.000 po.

MÁQUINAS DE ASEDIO MÁGICAS

Las máquinas de asedio pueden ser mejoradas mediante la magia gracias a la dote *Fabricar armas y armaduras mágicas*. Las máquinas de asedio y su munición pueden mejorarse con bonificadores que varían del +1 al +5. Estos bonificadores se aplican a las tiradas de ataque y a las pruebas de habilidad para operar una catapulta.

Todas las máquinas de asedio mágicas serán también máquinas de asedio de gran calidad. El bonificador de mejora que recibe un objeto por ser de gran calidad no es acumulable con los bonificadores de mejora mágicos.

Además de un bonificador de mejora, las máquinas de asedio pueden tener habilidades especiales. Las habilidades se consideran bonificadores adicionales a la hora de determinar el precio de mercado de la máquina de asedio, pero no modificarán los bonificadores de ataque o los modificadores de las pruebas de habilidades (a menos que se especifique lo contrario). Una misma máquina de asedio no puede tener un bonificador modificado (bonificador de mejora más bonificadores equivalentes por habilidades especiales) superior a +10. Para que pueda tener una habilidad especial, una máquina de asedio tiene que tener al menos un bonificador de mejora +1.

Munición de las máquinas de asedio: a diferencia de la munición normal, el precio de la munición de las máquinas de asedio mágicas se tasa individualmente (no en grupos de 50). El bonificador de mejora de una máquina de asedio mágica no es acumulable al bonificador de mejora de su munición; tan sólo se aplicará uno de los dos.



De izquierda a derecha: estandarte del favorito, estandarte del corcel galopante y estandarte del sanador.

La munición disparada desde una máquina de asedio con un bonificador de mejora o con alineamiento, se considera un arma mágica o un arma con alineamiento a la hora de determinar la RD (al igual que la demás munición).

Después de utilizar una pieza de munición mágica, ésta perderá las propiedades mágicas que tuviera, independientemente de si el impacto yerra o acierta o de si la munición puede ser recuperada.

TABLA 6-2: BONIFICADORES DE LAS MÁQUINAS DE ASEDIO MÁGICAS

Bonificador del arma	Precio base
+1	2.000 po
+2	8.000 po
+3	18.000 po
+4	32.000 po
+5	50.000 po
+6 ¹	72.000 po
+7 ¹	98.000 po
+8 ¹	128.000 po
+9 ¹	162.000 po
+10 ¹	200.000 po

¹ Las máquinas de asedio mágicas no pueden tener bonificadores tan altos como estos. Utiliza estos valores para determinar el precio cuando la máquina de asedio también tenga habilidades especiales. Por ejemplo: una *balista ligera* +5 que también tenga la habilidad especial *disrupción* (más adelante) se considera una *balista ligera* +7 a la hora de determinar su precio que, por tanto, será de 98.000 po.

TABLA 6-3: MÁQUINAS DE ASEDIO MÁGICAS

Arma	Coste del arma ¹
Munición	+300 po
Balista (ligera)	+1.000 po
Balista (pesada)	+2.000 po
Escorpión	+2.500 po
Onagro (ligero)	+1.100 po
Onagro (pesado)	+1.600 po
Trabuco (ligero)	+3.000 po
Trabuco (pesado)	+6.000 po

¹ Añade este valor a aquél con el que se corresponda de la tabla 6-2 para obtener el precio de mercado total.

TABLA 6-4: HABILIDADES ESPECIALES DE LAS MÁQUINAS DE ASEDIO MÁGICAS

Habilidad especial	Modificador al precio base ¹
Nigromancia	+3.000 po
Disrupción	bonificador +2
Carga automática	bonificador +2
Explosión de estrellas	bonificador +2

¹ Añade este valor a aquel con el que se corresponda de la tabla 6-2 para obtener el precio de mercado total.

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES ESPECIALES DE LAS MÁQUINAS DE ASEDIO MÁGICAS

Además de los modificadores de mejora, las máquinas de asedio pueden tener una o más de las habilidades especiales que se describen a continuación y/o de las descritas entre las páginas 223 y 226 de la *Guía del Dungeon Master* (excepto en el caso de la velocidad). Una máquina de asedio tendrá que tener un bonificador de mejora +1 o mayor para poder tener al menos una habilidad especial.

Carga automática: una máquina de asedio con esta habilidad echa hacia atrás su brazo después de disparar y se recarga con el siguiente proyectil que haya preparado. Esta habilidad reemplaza

las pruebas de Fuerza y Oficio (ingeniero de asedio) requeridos para recargar la máquina de asedio y reduce el tiempo necesario para ello en una acción de asalto completa (hasta un mínimo de una acción de asalto completa).

Transmutación fuerte; NL 11; Fabricar armas y armaduras mágicas, *telecinesis*; Precio: bonificador +2.

Disrupción: además del daño normal, un proyectil disparado desde una catapulta con esta habilidad puede destruir muertos vivientes en un radio de 60' respecto al punto impactado. Considera este efecto como si el proyectil hubiera efectuado una prueba de expulsar como si se tratase de un clérigo de 5.^o nivel (el proyectil no tiene modificador de Carisma). Los muertos vivientes que debieran ser expulsados por el resultado de la prueba no se verán afectados; no obstante, los muertos vivientes que debieran ser destruidos por el resultado de la prueba, lo son.

Transmutación moderada; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, habilidad para expulsar muertos vivientes; Precio: bonificador +2.

Explosión de estrellas: las piedras disparadas con una máquina de asedio con esta habilidad explotan en el aire y dejan caer sobre la zona afectada una lluvia letal de fragmentos de roca. Una roca disparada con una máquina de asedio con esta habilidad produce daño perforante y cortante (igual a su daño normal) a todas las criaturas que se encuentren en un radio de 20' de la casilla impactada (salvación de Reflejos CD 15 reduce el daño a la mitad).

Abjuración moderada; NL 7; Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformar piedra*; Precio: bonificador +2.

Nigromancia: además del daño normal, un proyectil disparado desde una catapulta con esta habilidad puede animar criaturas muertas en un radio de 60' respecto al punto impactado y convertirlas en zombis durante los siguientes 10 asaltos. Un solo proyectil lanzado desde un arma de asedio con esta habilidad puede crear hasta 20 DG de zombis. Estos muertos vivientes están descontrolados y atacarán a la criatura viva más cercana.

Nigromancia débil; NL 10; Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar legión*; Precio: +3.000 po.

MÁQUINAS DE ASEDIO Y MUNICIÓN ESPECÍFICA

Las siguientes máquinas de asedio y municiones se construyen con las cualidades exactas descritas a continuación.

Ariete adamantino: se trata de toda una maldición para cualquier puerta o muralla, puesto que ignora la dureza menor de 20 que tenga cualquier objeto que golpee. Debido a la cabeza de adamantita en forma puntiaguda, éste ariete es una cara pero eficiente manera de abatir estructuras.

Sin aura (no mágico); Precio: 16.000 po.

Ariete de fuego de dragón: la cabeza de este ariete representa la de un dragón a punto de lanzar uno de sus alientos. La boca del dragón está llena de fuego y cada golpe del ariete lanza al mismo tiempo lenguas de fuego. En cada golpe, el ariete causa 1d6 puntos de daño de fuego a cualquier objeto inflamable que golpee (ignora su dureza). Si el ariete rompe y atraviesa el objeto que está golpeando, lanzará inmediatamente un cono de fuego de 30' a través de la abertura; este ataque causará 2d6 puntos de daño de fuego (salvación de Reflejos CD 15 reduce el daño a la mitad). El ariete puede lanzar un aliento de fuego una sola vez al día.



Tres catapultas con munición mágica inician su ataque contra la fortificación.

Evocación débil; NL 3; Fabricar armas y armaduras mágicas, rayo abrasador; Precio: 4.000 po.

Avispas infernales: esta munición parece una pelota de barro endurecido y puede utilizarse con cualquier catapulta que lance piedras. Este proyectil no causa daños al impactar, sino que se abrirá y de su interior saldrá un enjambre de avispas infernales convocadas mediante la magia (consulta la página 216 del *Manual de monstruos*). El enjambre ocupa una casilla cúbica de 10' y ataca durante 10 asaltos a todas las criaturas que se encuentren en esa zona, antes de desvanecerse. Si esta munición cae en una unidad de criaturas con 6 DG o menos, la unidad se verá forzada a efectuar una prueba de moral (consulta la página 72).

Conjuración moderada; NL 10; Fabricar armas y armaduras mágicas, convocar monstruo V; Precio: 2.500 po.

Balista de fuego: esta balista mágica no utiliza proyectiles tradicionales, sino que lanza un rayo de fuego de 60' de longitud. El operario de este tipo de balistas tiene que efectuar una tirada de ataque de la manera normal; no obstante, solamente tiene que superar un ataque de toque a distancia para impactar en su enemigo. El objetivo impactado por el disparo de una balista de fuego sufre 4d6 puntos de daño de fuego. Este tipo de balista solamente puede dispararse una vez por minuto, pero no requiere tiempo de recarga.

Evocación débil; NL 3; Fabricar armas y armaduras mágicas, rayo abrasador; Precio: 6.000 po.

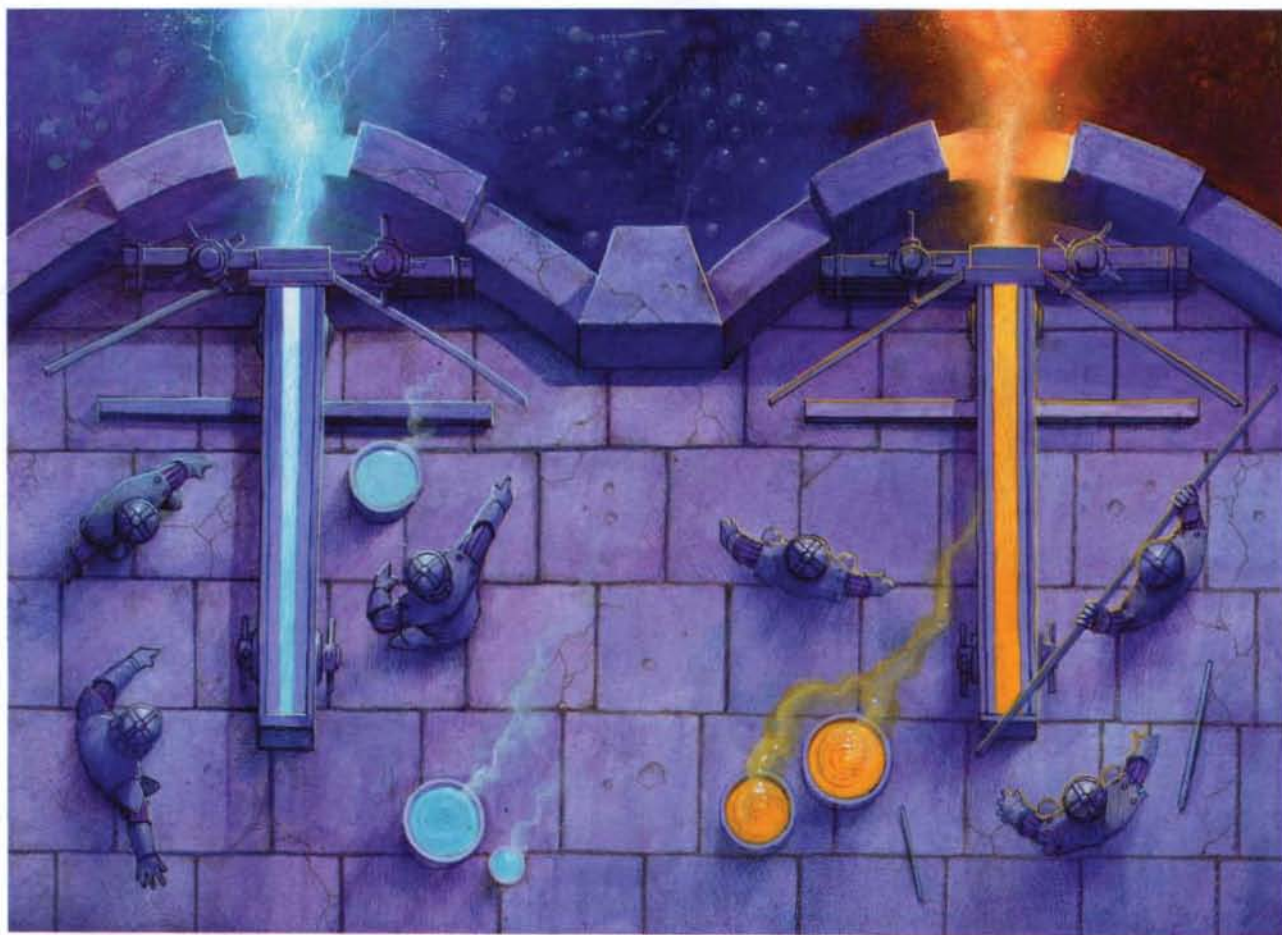
Balista de rayos: esta balista mágica no utiliza proyectiles tradicionales, sino que lanza una línea de rayos de 60' de longitud. Todas las criaturas en el camino del rayo sufren 5d6 puntos de daño por electricidad (salvación de Reflejos CD 14 reduce el daño a la mitad). Este tipo de balista solamente puede dispararse una vez por minuto (excepto bajo una tormenta, en que podrá dispararse cada dos asaltos). Una balista de rayos no requiere tiempo de recarga ni tirada de ataque.

Evocación moderada; NL 5; Fabricar armas y armaduras mágicas, rayos relampagueantes; Precio: 15.000 po.

Catapulta del dragón: esta catapulta parece normal y corriente, con la excepción de que tiene una elaborada cabeza de dragón al final del brazo propulsor. En vez de recargar la catapulta con munición normal, el operario puede decidir cargarla con una gema del tipo que prefiera (y con el valor indicado) de entre las que describimos más adelante. Al activar el mecanismo de disparo, la gema sale disparada como si se tratase de munición adecuada para la catapulta. Cuando la gema impacta en la tierra causa una explosión de energía. Todas las criaturas y objetos cercanos sufren daños, tal y como se indica a continuación.

Blanca: todos los que estén en un radio de 5' de la casilla objetivo sufren 2d6 puntos de daño por frío (salvación de Reflejos CD 14 reduce el daño a la mitad). La gema debe ser una perla que valga al menos 50 po.

Negra: todos los que estén en un radio de 10' de la casilla objetivo sufren 4d4 puntos de daño por ácido (salvación de Reflejos CD 14



Balista de rayos

Balista de fuego

reduce el daño a la mitad). La gema debe ser una pieza de obsidiana que valga al menos 100 po.

Verde: todos los que estén en un radio de 15' de la casilla objetivo sufren 4d6 puntos de daño por ácido (salvación de Reflejos CD 16 reduce el daño a la mitad). La gema debe ser una esmeralda que valga al menos 400 po.

Azul: todos los que estén en un radio de 20' de la casilla objetivo sufren 4d8 puntos de daño por electricidad (salvación de Reflejos CD 16 reduce el daño a la mitad). La gema debe ser un rubí que valga al menos 1.000 po.

Roja: todos los que estén en un radio de 30' de la casilla objetivo sufren 4d10 puntos de daño por fuego (salvación de Reflejos CD 18 reduce el daño a la mitad). La gema debe ser una perla que valga al menos 50 po.

Transmutación fuerte; NL 15; Fabricar armas y armaduras mágicas; Precio: +10.000 po.

Maraña de asedio: esta munición es, en esencia, una enorme bolsa de maraña. No causa daños a su objetivo, sino que todas las criaturas que se encuentren en un radio de 5' de la casilla impactada se verán afectadas como si hubieran entrado en contacto con una bolsa de maraña (consulta la página 128 del *Manual del jugador*). Las criaturas afectadas sufren un penalizador -5 a su TS para evitar quedarse pegadas al suelo.

Piedra atacante: una *piedra atacante* proporciona todos los beneficios de una *catapulta* sin el engorro de tener que construir y mantener la máquina. Con sólo una orden, esta roca sale dispa-

rada por los aires como si hubiera sido disparada por un onagro e impacta automáticamente en la casilla objetivo. Este tipo de rocas solamente funcionan una vez, como cualquier otro proyectil mágico para máquinas de guerra.

Transmutación moderada; NL 9; Fabricar armas y armaduras mágicas, *telecinesis*; Precio: 500 po.

Piedra de ácido: esta piedra de barro hueca y esférica está llena de ácido. Causa 1d6 puntos de daño contundente a su objetivo. Además, al impactar se parte y causa 2d6 puntos de daño por ácido a cualquier criatura y objeto que haya en la casilla que ha impactado y 1d6 puntos de daño de ácido a cualquier criatura y objeto que haya en las casillas adyacentes.

Piedra adamantina para catapulta: aunque la mayoría de los herreros afirmarían que esta es una inexcusable manera de malgastar este precioso material, no hay duda de la efectividad de una gran roca adamantina lanzada por una catapulta. Una piedra adamantina para catapulta ignora la dureza menor de 20 que tenga cualquier objeto que golpee.

Sin aura (no mágico); Precio: +100 po/lb. (consulta la tabla 4-1, en la página 67).

Piedra de alquimista: esta piedra de barro hueca y esférica está llena de fuego de alquimista. Causa 1d6 puntos de daño contundente a su objetivo. Además, al impactar se parte y causa 2d6 puntos de daño de fuego a cualquier criatura y objeto que haya en la casilla que ha impactado y 1d6 puntos de daño de fuego a cualquier criatura y objeto que haya en las casillas adyacentes.

APÉNDICE I: EJÉRCITOS DE EJEMPLO

Toda criatura y objeto expuestos al fuego de alquimista empiezan a arder; las criaturas y objetos atendidos pueden evitarlo superando una salvación de Reflejos con CD 15.

Piedra sagrada/sacrilega: esta pelota de barro está llena con el equivalente a cinco redomas de agua sagrada o sacrilega. Causa 1d6 puntos de daño contundente a su objetivo. Además, se parte tras el impacto y la versión sagrada causará 4d4 puntos de daño a cualquier muerto viviente o ajeno maligno que se encuentre en la casilla impactada, y 2d4 puntos de daño a cualquier criatura de ese tipo que haya en las casillas adyacentes. La versión sacrilega causa el mismo daño a los ajenos del bien.

Proyectil de arañas: en este jarro de barro se han introducido cientos de arañas venenosas, tras lo que se tapa con un corcho para que no se escapen. Causa 1d6 puntos de daño contundente a su objetivo. Además, tras el impacto el jarro se rompe y su contenido se extiende por una casilla de 10' cuadrados y crea una plaga de arañas (consulta la página 216 del Manual de monstruos). Esta plaga ataca a todas las criaturas que haya en la casilla impactada y en las adyacentes hasta un máximo de 5'.

Roca elemental: esta piedra de catapultas de aspecto normal puede ser lanzada desde un escorpión o un onagro pesado. Después del impacto (en el que causa daños de la forma habitual), la roca elemental se convierte en un elemental de tierra Pequeño que atacará a los enemigos cercanos durante 5 asaltos, antes de convertirse en polvo.

Conjuración débil; NL 5; Fabricar objeto maravilloso, convocar monstruo III o convocar aliado natural II; Precio: 750 po.

Virote adamantino para balista: un virote adamantino para balista ignora la dureza menor de 20 que tenga cualquier objeto que golpee.

Sin aura (no mágico); Precio: 3.001 po.

TABLA 6-5: MÁQUINAS DE ASEPIO Y MUNICIÓN ESPECÍFICA

Munición especial	Precio	Peso
Piedra de ácido ^{1,2}	50 po	10 lb.
Piedra de alquimista ^{1,2}	100 po	10 lb.
Piedra adamantina para catapultas	+100 po/lb.	40-150 lb.
Piedra sagrada/sacrilega ^{1,2}	125 po	10 lb.
Maraña de asedio ²	250 po	20 lb.
Proyectil de arañas ^{1,2}	300 po	10 lb.
Piedra atacante	500 po	40 lb.
Roca elemental	750 po	75 lb.
Avispas infernales ²	2.500 po	20 lb.
Virote adamantino para balista	3.001 po	6 lb.
Ariete de fuego de dragón	4.000 po	3.000 lb.
Balista de fuego	6.000 po	400 lb.
Catapultas del dragón	10.000 po	2.000 lb.
Balista de rayos	15.000 po	400 lb.
Ariete adamantino	16.000 po	3.000 lb.

1 Además de las pruebas de Artesanía (alquimia) normales necesarias para crear la sustancia apropiada, para crear cada uno de estos elementos es necesario superar una prueba de Artesanía (alfarería) con CD 10 para crear los recipientes de barro.

2 A menos que se especifique lo contrario, este tipo de munición solamente puede dispararse por catapultas capaces de lanzar piedras o disparar.

A continuación te proporcionamos una serie de ejércitos de ejemplo para que puedas disponer de un ejército rápidamente. Utiliza las tablas de PNJs que aparecen entre las páginas 113 y 127 del Capítulo 4 de la *Guía del Dungeon Master* a la hora de crear estos ejércitos. Además, muchos de los puestos de estos ejércitos pueden ser ocupados por los soldados de ejemplo que se incluyen en el Apéndice II (a partir de la página 142). En la tabla 4-5: índices de comandante (página 75) te ofrecemos más detalles sobre los rangos (soldado [Sdo.], cabo [Cbo.], sargento [Sgt.], teniente [Tte.], capitán [Cap.], comandante [Cte.], coronel [Col.] y general [Gral.])

REINO HUMANO GRANDE

Infantería

Pelotón	20 soldados (Gue 1) y 2 cabos (Clr 2) dirigidos por un sargento (Gue 3).
Sección	3 pelotones (60 Sdo/ 6 Cbo/ 3 Sgt) y 3 tenientes (Clr 4) dirigidos por un capitán (Pld 5).
Compañía	2 secciones (120 Sdo/12 Cbo/6 Sgt/6 Tte/2 Cap) dirigidos por un comandante (Gue 7).
Regimiento	2 compañías (240 Sdo/24 Cbo/12 Sgt/12 Tte/4 Cap/2 cmd) dirigidas por un coronel (Gue 9).
Brigada	2 regimientos (480 Sdo/48 Cbo/24 Sgt/24 Tte/8 Cap/4 cmd/2 crl) dirigidos por un general (Gue 11).

Arqueros de élite

Pelotón	10 sargentos dirigidos por un teniente.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán.

Caballería

Pelotón	5 cabos a lomos de caballos de guerra ligeros y 10 sargentos a lomos de caballos de guerra pesados, dirigidos por un teniente a lomos de un caballo de guerra pesado.
Sección	3 pelotones (15 Cbo/30 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán a lomos de un caballo de guerra pesado.

Guardia de élite

Pelotón	10 sargentos y 5 sargentos de caballería dirigidos por un teniente de caballería.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/15 Sgt de caballería/3 Tte de caballería) dirigidos por un capitán.
Compañía	2 pelotones (60 Sgt/30 Sgt de caballería/6 Tte de caballería/2 Cap de caballería) dirigidos por un comandante de caballería.

Tácticas

Los ejércitos humanos de reinos grandes acostumbran a utilizar la ventaja numérica como táctica de batalla con la que superar a las fuerzas oponentes. Debido al gran tamaño de los regimientos, los líderes no pueden cambiar de órdenes rápidamente. Por tanto, estos ejércitos marchan a la batalla en estricta formación; primero utilizan a los arqueros para causar daño a distancia y proporcionar cobertura tanto a la infantería como a la caballería mientras cargan por el campo de batalla. Las secciones suelen estar compuestas por dos pelotones de infantería y un solo pelotón de arqueros de élite o caballería que puede ser de utilidad en las pequeñas escaramuzas. Los sargentos de los arqueros de élite tienen Soltura con un arma

(arco largo). Los sargentos de caballería tienen Soltura con un arma (lanza de caballería). Los demás sargentos tienen Soltura con un arma (espada larga). La guardia de élite suele proteger la fortaleza o castillo del gobernante. En todo momento habrá, al menos, una compañía de guardia de élite de servicio. Los reinos más grandes tendrán acuarteladas varias compañías de guardia de élite por toda la capital y al menos un regimiento de infantería.

REINO HUMANO PEQUEÑO

Infantería

Pelotón	10 soldados (Gue 1) y 2 cabos (Clr 2) dirigidos por un sargento (Gue 3).
Sección	3 pelotones (30 Sdo/6 Cbo/3 Sgt) y 3 tenientes (Clr 5) dirigidos por un capitán (Pld 6).
Compañía	2 secciones (60 Sdo/12 Cbo/6 Sgt/6 Tte/2 Cap) dirigidos por un comandante (Gue 7).
Regimiento	2 compañías (120 Sdo/24 Cbo/12 Sgt/12 Tte/4 Cap/2 Cte) dirigidas por un coronel (Gue 9).

Caballería

Pelotón	5 cabos a lomos de caballos de guerra ligeros y 5 sargentos a lomos de caballos de guerra ligeros dirigidos por un teniente a lomos de un caballo de guerra ligero.
Sección	3 pelotones (15 Cbo/15 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán a lomos de un caballo de guerra ligero.

Guerrilleros

Unidad	5 sargentos dirigidos por un teniente.
Célula	3 unidades (15 Sgt/3 Tte) dirigidas por un capitán.

Guardia de elite

Pelotón	5 sargentos y 5 tenientes dirigidos por un capitán.
Sección	2 pelotones (10 Sgt/10 Tte/2 Cap) dirigidos por un comandante.
Compañía	2 secciones (20 Sgt/20 Tte /4 Cap/2 Cte) dirigidas por un coronel.

Tácticas

Los ejércitos de los reinos humanos más pequeños no pueden permitirse combatir en grandes unidades como en el caso de los reinos más grandes, por lo que confían en la velocidad y la sorpresa. Su caballería utiliza casi exclusivamente caballos de guerra ligeros para poder efectuar cargas más veloces y retirarse más rápidamente. Estos ejércitos intentan evitar las batallas campales y prefieren combatir en entornos boscosos o en cualesquiera otros lugares en los que los ejércitos más grandes tengan que dividirse en pequeñas unidades. Los ejércitos pequeños suelen ser más disciplinados (con una mejor supervisión de los pelotones), por lo que cada uno dispone de una iniciativa mayor en el campo de batalla que en el caso de los ejércitos más grandes. De esta forma, los pelotones tienen mayor capacidad para atacar y retirarse más rápidamente. Las secciones de infantería suelen incluir un solo pelotón de caballería. Los guerrilleros suelen operar separados del ejército principal, viviendo de la naturaleza y escondiéndose entre la población en caso de que su reino haya sido invadido. Los sargentos de los pelotones de guerrilla tienen Soltura con un arma (arco corto) y los sargentos de caballería tienen Soltura con un arma (lanza). Todos los demás sargentos tienen Soltura con un arma (espada larga). En la

fortaleza del gobernante suele haber acuarteladas en todo momento una compañía de guardia de élite y una compañía de infantería para defender el castillo de las invasiones. En tiempos de guerra, a estas tropas se les pueden unir secciones de caballería y arqueros.

ESTRUCTURA DE CLAN HUMANO

Infantería

Pelotón	10 soldados (Gue 1) dirigidos por un cabo (Clr 2).
Sección	3 pelotones (30 Sdo/3 Cbo) dirigidas por un sargento (Gue 3).
Compañía	2 secciones (60 Sdo/6 Cbo/2 Sgt) y dos tenientes (Clr 4) dirigidos por un comandante (Gue 7).
Batallón	2 compañías (120 Sdo/12 Cbo/4 Sgt/4 Tte/2 Cte) dirigidas por un coronel (Gue 9).
Regimiento	2 batallones (240 Sdo/24 Cbo/8 Sgt/8 Tte/4 Cte/2 Col) dirigidos por un general (Gue 11).
Brigada	1 regimiento de infantería (240 Sdo/24 Cbo/8 Sgt/8 Tte/4 Cte/2 Col/1 Gral) y 3 compañías de caballería (180 Sgt/36 Tte/18 Cte/6 Col).

Caballería de élite

Pelotón	10 sargentos a lomos de caballos de guerra ligeros y 2 tenientes a lomos de caballos de guerra ligeros dirigidos por un comandante a lomos de un caballo de guerra ligero.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/6 Tte/3 Cte) dirigidos por un coronel a lomos de un caballo de guerra ligero.
Compañía	2 secciones (60 Sgt/12 Tte/6 Cte/2 Col) dirigidas por un general a lomos de un caballo de guerra ligero.

Guardia de élite

Pelotón	10 sargentos, 5 sargentos de caballería y 5 tenientes dirigidos por un comandante de caballería.
Sección	2 pelotones (20 Sgt/10 Sgt de caballería/10 Tte/2 Cte) dirigidos por un coronel.
Compañía	2 secciones (40 Sgt/20 Sgt de caballería/20 Tte/4 Cte/2 Col) dirigidas por un general de caballería.

Tácticas

Las tácticas de cada clan varían en función de si en la guerra hay implicado un solo clan, una tribu o toda una nación de tribus. Un clan no suele tener más tropas que una compañía de infantería y una sección de caballería. Los ejércitos de los clanes acostumbran a utilizar tácticas de guerrillas en la mayoría de las batallas a menos que dispongan de una ventaja numérica considerable. Si dos o más clanes se unen, lo más probable es que conformen un batallón o incluso un regimiento de infantería y una o más compañías de caballería. Estos ejércitos suelen utilizar la caballería para hostigar a ejércitos de mayores proporciones que el suyo; sus rápidos caballos y sus sargentos con Soltura en un arma (arco corto) les permiten causar grandes daños al enemigo sin llegar a trabarse en combate. En alguna extraña ocasión, un líder carismático une bajo su mando a toda una nación nómada y la lleva a la batalla organizada en una o más brigadas de infantería y varias compañías de caballería. Estos enormes ejércitos pueden derrotar con suma facilidad hasta a los ejércitos de los reinos humanos más poderosos gracias a sus veloces arqueros a caballo apoyados por la infantería. Cada clan dispone al menos de una sección de guardia de élite que dedica su vida a salvaguardar la de su jefe. Los clanes y

tribus más grandes disponen de una o más compañías de guardias de élite para proteger la base militar de su caudillo.

ELFOS

Infantería

Pelotón	20 soldados (Exp 1) y 2 sargentos (Exp 3) dirigidos por un teniente (Mag 4).
Sección	3 pelotones (60 Sdo/6 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán (Mag 5).
Compañía	2 secciones (120 Sdo/12 Sgt/6 Tte/2 Cap) dirigidas por un comandante (Exp 7).
Regimiento	2 compañías (240 Sdo/24 Sgt/12 Tte/4 Cap/2 Cte) dirigidas por un coronel (Mag 9).
Brigada	2 regimientos (480 Sdo/48 Sgt/24 Tte/8 Cap/4 Cte/2 Col) dirigidos por un general (Mag 11).

Arqueros de élite

Pelotón	10 sargentos dirigidos por un capitán.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/3 Cap) dirigidos por un coronel.

Guardia de élite

Pelotón	5 sargentos y 5 tenientes dirigidos por un capitán.
Sección	3 pelotones (15 Sgt/15 Tte/3 Cap) dirigidos por un comandante.
Compañía	3 secciones (45 Sgt/45 Tte/9 Cap/3 Cte) dirigidos por un coronel y un general.

Tácticas

Los ejércitos élficos confían en sus arqueros y magos más que en las espadas y la caballería. El trabajo de la infantería consiste en mantener la línea defensiva mientras los arqueros y los magos causan estragos a distancia. Es muy difícil vencer a los elfos en sus propios bosques y es muy raro que los ejércitos élficos abandonen su hogar para iniciar una campaña de conquista, por lo que sus ejércitos están acostumbrados a utilizar tácticas defensivas, y solamente ceden terreno cuando es necesario o les supone una ventaja táctica. Los sargentos elfos tienen Soltura con un arma (arco largo). Una pelotón de arqueros de élite puede devastar a un ejército que intente invadir su bosque. La infantería detendrá el avance de los enemigos mientras los arqueros y los magos escondidos en los árboles acaban con ellos. Las secciones de elfos suelen estar compuestas por un pelotón de arqueros de élite y dos pelotones de infantería. Las secciones de guardia de élite, normalmente apoyados por toda una compañía de infantería, protegen las zonas más sagradas del bosque mediante andanadas de flechas y poderosa magia.

DROW

Infantería

Pelotón	10 soldados (drow normal) dirigidos por un sargento (Gue 2).
Sección	3 pelotones (30 Sdo/3 Sgt) dirigidos por un teniente (Mag 3).
Compañía	2 secciones (60 Sdo/6 Sgt/2 Tte) dirigidas por un capitán (Mag 5).
Regimiento	2 compañías (120 Sdo/12 Sgt/4 Tte/2 Cap) dirigidas por un coronel (Clr 9).
Brigada	2 regimientos (240 Sdo/24 Sgt/8 Tte/4 Cap/2 Col) dirigidos por un general (Clr 11).

Caballería

Pelotón	5 jinetes de draña (capitanes) dirigidos por un coronel a lomos de una draña.
Sección	3 pelotones (15 Cap/3 Col) dirigidos por un general a lomos de una draña.

Guardia de élite

Pelotón	10 sargentos y 5 tenientes dirigidos por un capitán de caballería.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/15 Tte/3 Cap de caballería) dirigidos por un coronel de caballería.
Compañía	2 secciones (60 Sgt/30 Tte/6 Cap de caballería/2 Col de caballería) dirigidas por un general de caballería.

Tácticas

Para ganar las batallas, los ejércitos de drow confían en la sorpresa y el miedo que suscitan en vez de en la potencia numérica. A los oficiales drow no les preocupa lanzar conjuros de área entre sus propias tropas para causar grandes daños a los enemigos con los que estén trabados en combate cuerpo a cuerpo. Normalmente, los sargentos tienen Soltura con un arma (arco largo) y siempre utilizan flechas con la punta envenenada. Una sección de infantería que esté de patrulla contendrá al menos un pelotón de caballería y dos pelotones de infantería. Los capitanes suelen lanzar ofensivas mágicas mientras las drañas les protegen de los soldados que se acercan en busca del combate cuerpo a cuerpo. En tiempos de guerra, las secciones de caballería marchan tras una compañía de infantería, que sirve de carnaza mientras el enemigo es víctima una gran carnicería mágica por parte de la caballería. Pelotones de guardia de élite protegen las casas más importantes de las ciudades drow, mientras que hay secciones que protegen a las familias más importantes, y compañías enteras defienden al consejo regente.

ENANOS

Infantería

Pelotón	20 soldados (Gue 1) y 2 sargentos (Brb 3) dirigidos por un teniente (Clr 4).
Sección	2 pelotones (40 Sdo/4 Sgt/2 Tte) dirigidos por un capitán (Gue 5).
Compañía	2 secciones (80 Sdo/8 Sgt/4 Tte/2 Cap) dirigidas por un comandante (Clr 7).
Regimiento	2 compañías (160 Sdo/16 Sgt/8 Tte/4 Cap/2 Cte) dirigidas por un coronel (Gue 9).
Brigada	2 regimientos (320 Sdo/32 Sgt/16 Tte/8 Cap/4 Cte/2 Col) dirigidos por un general (Gue 11).

Bersérker

Pelotón	10 bersérker (sargentos) dirigidos por 2 tenientes y 1 capitán.
Sección	2 pelotones (20 Sgt/4 Tte/2 Cap) dirigidos por un comandante.

Guardia de élite

Pelotón	5 sargentos y 5 tenientes dirigidos por un capitán.
Sección	3 pelotones (15 Sgt/15 Tte/3 Cap) dirigidos por un comandante.
Compañía	2 secciones (30 Sgt/30 Tte/6 Cap/2 Cte) dirigidas por un coronel.

Tácticas

A los enanos les gusta combatir de una forma muy directa. Se lanzan contra el enemigo y voltean sus martillos y hachas sobre sus cabezas hasta que han acabado con todos. Es muy extraño que los enanos vayan a la guerra de acuerdo a los términos y condiciones de otros. Les gusta combatir en los pasos de montaña o en largos túneles donde los arqueros, los magos y la caballería enemiga son de poco valor. Los enanos muestran su mayor ferocidad cuando tienen que defender sus hogares que, por otro lado, conforman el terreno que mejor se les da: el combate cuerpo a cuerpo, en el que los enanos no tienen rival. Cuando se ven obligados a combatir en una llanura, los clanes enanos suelen enviar secciones de bersérker con Soltura en un arma (gran hacha) pues, cuando están embargados por la furia, pueden acabar con una compañía de infantería regular antes siquiera de que a su oficial le de tiempo a reaccionar. Los sargentos bersérker suelen estar acompañados por tenientes clérigos que les ayudan a concentrarse y a seguir en la batalla. La guardia de élite permanece cerca del reino, protegiendo las minas y los alijos de armas, además de a los líderes del clan.

GNOMOS

Infantería

Pelotón	10 soldados (Pcr 1) dirigidos por un sargento (Pcr 3).
Sección	3 pelotones (30 Sdo/3 Sgt) dirigidos por un capitán (Brd 5).
Compañía	2 secciones (60 Sdo/6 Sgt/2 Cap) dirigidas por un comandante (Brd 8).
Regimiento	3 compañías (180 Sdo/18 Sgt/6 Cap/3 Cte) dirigidas por un general (Brd 11).

Guerrilleros

Unidad	5 sargentos y 2 capitanes dirigidos por un comandante.
Celula	5 unidades (15 Sgt/6 Tte/3 Cte) dirigidas por un general.

Guardia de élite

Pelotón	10 sargentos dirigidos por un capitán.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/3 Cap) dirigidos por un comandante.
Compañía	2 secciones (60 Sgt/6 Cap/3 Cte) dirigidas por un general.

Tácticas

Las tácticas de los gnomos se basan en el engaño y la sorpresa. Los gnomos utilizan su habilidad para esconderse, mientras sus oficiales crean ilusiones, para atacar por sorpresa al enemigo y luego escapar de él. Tras el ataque inicial, los soldados gnomos intentarán flanquear a tantos enemigos como les sea posible para realizar futuros ataques furtivos. En caso de verse superados en número, se retirarán y organizarán una serie de ataques furtivos con los que ocasionar la mayor cantidad de daño posible. Los guerrilleros gnomos son muy habilidosos a la hora de efectuar dicho tipo de maniobras y utilizan esta táctica para minimizar la contrapartida que supone la desventaja numérica, algo habitual debido al escaso número de efectivos de los que disponen. Sus mejores soldados permanecen cerca del hogar y conforman la guardia de élite que protegen sus viviendas de los ataques. Es muy extraño que los gnomos provoquen una guerra, pero como se vean obligados a combatir, lo harán con fiereza.

ORCOS

Infantería

Pelotón	10 soldados (orco normal) y 1 cabo (Brb 2) dirigidos por un sargento (Brb 3).
Sección	3 pelotones (30 Sdo/3 Cbo/3 Sgt) dirigidos por un teniente (Brb 4).
Compañía	2 secciones (60 Sdo/6 Cbo/6 Sgt/2 Tte) dirigidas por un capitán (Brb 5).
Batallón	3 compañías (180 Sdo/18 Cbo/18 Sgt/6 Tte/3 Cap) dirigidas por un comandante (Brb 7).
Regimiento	2 batallones (360 Sdo/36 Cbo/36 Sgt/12 Tte/6 Cap/2 Cte) dirigidos por un coronel (Brb 9).
Brigada	3 regimientos (1.080 Sdo/108 Cbo/108 Sgt/36 Tte/18 Cap/6 Cte/3 Col) dirigidos por un general (Brb 11).

Guardia de élite

Pelotón	10 sargentos dirigidos por un teniente.
Sección	3 pelotones (30 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán.
Compañía	2 secciones (60 Sgt/6 Tte/2 Cap) dirigidas por un comandante.
Batallón	3 compañías (180 Sgt/18 Tte/6 Cap/3 Cte) dirigidas por 3 coroneles y 1 general.

Tácticas

Las tácticas de los orcos son muy simples: cargar y atacar al enemigo más cercano. Los orcos confían en su superioridad numérica y en el poderío de sus grandes hachas (con las que cortar por la mitad a sus enemigos). Aunque en cada pelotón haya cabos y sargentos con Soltura con un arma (gran hacha), los ejércitos de orcos no tienen disciplina alguna. La mayoría de los soldados entran en un estado de trance de batalla en cuanto ven al primer enemigo, lo que hace que sean vulnerables en caso de que la batalla sea larga o que se tarde en entrar en combate. Los oficiales orcos son tan indisciplinados como sus subordinados y se lanzan al combate antes siquiera de analizar el ejército enemigo. Este caos es, al mismo tiempo, la principal ventaja y debilidad de un ejército de orcos. Es casi imposible trazar un plan para enfrentarse a los orcos (aunque una vez empezada la batalla, las tácticas dilatorias suelen dar buenos resultados). Los hogares de los orcos están protegidos por guardia de élite compuesta por veteranos de guerra, aunque siguen siendo tan impulsivos como sus camaradas y se lanzan al combate con un entusiasmo febril.

TRASGOIDES

Infantería

Pelotón	10 soldados (trasgo normal) dirigidos por un cabo (trasgo Pcr 2).
Sección	3 pelotones (30 Sdo/3 Cbo) dirigidos por un sargento (trasgo Pcr 3).
Compañía	2 secciones (60 Sdo/6 Cbo/2 Sgt) dirigidas por un teniente (gran trasgo Gue 4).
Batallón	3 compañías (180 Sdo/18 Cbo/6 Sgt/3 Tte) dirigidas por un capitán (gran trasgo Gue 5).
Regimiento	2 batallones (360 Sdo/36 Cbo/12 Sgt/6 Tte/2 Cap) dirigidos por un coronel (osgo Pcr 6).
Brigada	2 regimientos (720 Sdo/72 Cbo/24 Sgt/12 Tte/4 Cap/2 Col) dirigidos por un general (osgo Pcr 8).

Caballería

Pelotón	5 trasgos cabo a lomos de lobos y 5 trasgos sargento a lomos de huargos dirigidos por un teniente a lomos de un huargo con 5 DG.
Sección	3 pelotones (15 Cbo/15 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán a lomos de un huargo con 6 DG

Guardia de élite

Pelotón	10 trasgos cabo, 5 trasgos sargento y 5 trasgos sargento de caballería dirigidos por un teniente de caballería.
Sección	3 pelotones (30 Cbo/15 Sgt/15 Sgt de caballería/3 Tte de caballería) dirigidos por un capitán de caballería.
Compañía	2 secciones (60 Cbo/30 Sgt/30 Sgt de caballería/6 Tte de caballería/2 Cap de caballería) dirigidas por un coronel.

Tácticas

Los trasgos son mucho más disciplinados que los orcos. Marchan a la guerra en formación, se disponen en el campo de batalla en unidades, y avanzan o se retiran de acuerdo a las órdenes de sus oficiales grandes trasgos. La infantería suele atacar después de la caballería y, antes de lanzarse al combate, ataca a los soldados enemigos que han quedado separados del resto de sus camaradas después de la carga inicial de los jinetes de lobo y huargo. Cuando toda una nación de trasgos decide ir a la guerra, el enorme número de tropas de que dispone y su gran disciplina puede resultar un reto hasta para los mayores ejércitos humanos.

Las tribus de trasgos no suelen tener ejércitos mayores de una compañía de infantería y un sección de caballería. Estas unidades suelen enviarse a atacar otras tribus, poblados orcos cercanos o incluso pequeños reinos humanos. Cuando les provoca o les incita un líder carismático, las tribus se juntan y conforman una horda que baja de las montañas para devastar las planicies. Los oficiales grandes trasgos tienen Soltura con un arma (espada larga) y los oficiales de caballería tienen Soltura con un arma (jabalina). La guardia de élite defiende las fortalezas de los trasgos aunque, a veces, y si la tribu está desesperada, suele enviar a la guerra compañías enteras de guardia de élite.

HOMBRES LAGARTO**Infantería**

Pelotón	5 soldados (hombre lagarto normal) dirigidos por un sargento (hombre lagarto Drd 2) y un teniente (hombre lagarto Brb 3).
Sección	3 pelotones (15 Sdo/3 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán (hombre lagarto Drd 5).
Compañía	3 secciones (45 Sdo/9 Sgt/9 Tte/3 Cap) dirigidas por un coronel (hombre lagarto Brb 8).
Regimiento	3 compañías (135 Sdo/27 Sgt/27 Tte/9 Cap/3 Col) dirigidas por un general (naga acuática).

Guerrilleros

Unidad	5 sargentos dirigidos por un teniente.
Célula	3 unidades (15 Sgt/3 Tte) dirigidas por un capitán.

Guardia de élite

Pelotón	5 sargentos y 5 tenientes dirigidos por un capitán.
Sección	3 pelotones (15 Sgt/15 Tte/3 Cap) dirigidos por un coronel.
Compañía	2 secciones (30 Sgt/30 Tte/6 Cap/n 2 Col) dirigidas por un general.

Tácticas

Los ejércitos de hombres lagarto no lo tienen fácil debido a los pocos efectivos con los que cuentan. No obstante, en los pantanos donde tienen sus hogares, la estudiada guerra de guerrillas y el duro entorno con el que están familiarizados pueden resultar devastadores para los ejércitos invasores. Los ejércitos de hombres lagarto salen literalmente de los pantanos y atacan a sus invasores antes de que a éstos les de tiempo de entender lo que sucede. Muchos oficiales de los hombres lagarto tienen, además, poder sobre la naturaleza, mediante el que suelen ralentizar el avance de sus enemigos. Las unidades guerrilleras de los hombres lagarto no dejan nunca de patrullar los pantanos, por lo que siempre están preparadas para rechazar a los enemigos de la tribu con ayuda de los lagartos gigantes y la magia de sus druidas. Un ejército que se las arregle para internarse en el pantano se encontrará con la guardia de élite, que recibirá el apoyo de la infantería, los lagartos gigantes, los druidas y los clérigos. Los sargentos hombres lagarto tienen Soltura con un arma (gran clava) y los sargentos guerrilleros tienen Soltura con un arma (jabalina).

RAZAS GIGANTES**Infantería**

Pelotón	5 soldados (ogros normales) y 1 cabo (ogro hechicero) dirigidos por un sargento (troll).
Sección	2 pelotones (10 Sdo/2 Cbo/2 Sgt) y 2 tenientes (gigante de las colinas) dirigidos por un capitán (gigante de piedra).
Compañía	2 secciones (20 Sdo/4 Cbo/4 Sgt/4 Tte/2 Cap) dirigidas por un comandante (gigante de la escarcha).
Regimiento	2 compañías (40 Sdo/8 Cbo/8 Sgt/8 Tte/4 Cap/2 Cte) dirigidas por un coronel (gigante del fuego).
Brigada	2 regimientos (80 Sdo/16 Cbo/16 Sgt/16 Tte/8 Cap/4 Cte/2 Col) dirigidos por un general (gigante de la tormenta).

Artillería

Pelotón	5 tenientes dirigidos por 1 capitán.
Sección	3 pelotones (15 Tte/3 Cap) dirigidos por un comandante.

Guardia de élite

Pelotón	5 sargentos dirigidos por un teniente.
Sección	3 pelotones (15 Sgt/3 Tte) dirigidos por un capitán.
Compañía	2 secciones (30 Sgt/6 Tte /2 Cap) dirigidas por un comandante.

Tácticas

Los ejércitos de gigantes no tienen por qué ser grandes, ya lo son sus soldados (y no solo Grandes, algunos son Enormes). Las razas de gigantes no acostumbran a agruparse para formar ejércitos, pero cuando lo hacen son una fuerza devastadora. Los ogros de infantería, con el apoyo de los ogros hechiceros y los trolls, conforman una fuerza capaz de efectuar múltiples ataques, poseedora de aptitudes sortilegas y que incluso puede regenerarse. A los gigantes les gusta combatir en el campo de batalla, por lo que es raro que se retiren (aunque se enfrenten a un enemigo que les supera ampliamente en número). Cuando las secciones dan forma a las compañías y unidades mayores, los pelotones de infantería y artillería marchan a la batalla hombro con hombro. Los oficiales de artillería lanzan rocas por todo el campo de batalla para disminuir la oposición

(normalmente apuntan a los magos y las máquinas de asedio enemigas) antes de que la infantería avance para acabar con ella metódicamente. Una sola compañía de gigantes (incluso una sola sección) puede arrasarse un reino pequeño.

APÉNDICE II: SOLDADOS DE EJEMPLO

Utiliza estos soldados ya preparados para acortar el tiempo de diseño de los encuentros de batalla (consulta el Capítulo 3), ya sea como enemigos de los personajes jugadores o como PNJs aliados que les acompañan en alguna misión. (NdC: *excepto en la sacerdotisa drow, que obviamente solo puede ser mujer, en los demás ejemplos puede tratarse de varones o de mujeres*).

Soldados humanos

Regular: humano Gue 1; VD 1/2; humanoide Mediano; DG 1d8+1; 5 pg; Inic +0; Vel 20'; CA 16 (toque 10, desprevenido 16); ataque cuerpo a cuerpo +3 (1d8+1/19-20, espada larga) o a distancia +2 (1d8/19-20, ballesta ligera); AL varía; TS Fort +3, Ref +0, Vol -1; Fue 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar -1, Saltar -7, Avistar +1; Soltura con un arma (espada larga), Soltura con un arma (ballesta ligera).

Pertenencias: cota de escamas, escudo pesado de madera, espada larga, ballesta ligera, 20 virotes.

Arquero: humano Gue 1; VD 1/2; humanoide Mediano; DG 1d8; 4 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 14 (toque 11, desprevenido 13); ataque cuerpo a cuerpo +2 (1d6+1/19-20, espada corta), o a distancia +3 (1d8/×3, arco largo); AL varía; TS Fort +2, Ref +1, Vol -1; Fue 12, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 9, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +2, Saltar +2, Escuchar +1, Avistar +1; Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (arco largo).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado, espada corta, arco largo, 25 flechas.

Francotirador: humano Gue 2; VD 2; humanoide Mediano; DG 2d10+2; 13 pg; Inic +2; Vel 30'; CA 17 (toque 12, desprevenido 15); ataque cuerpo a cuerpo +4 (1d6+2/19-20, espada corta) o a distancia +6 (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad); ataque completo a distancia +4/+4 (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad); AL varía; TS Fort +4, Ref +2, Vol +1; Fue 14, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +5, Saltar +6, Avistar +1; Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Soltura con un arma (arco largo).

Pertenencias: camisote de mallas de gran calidad, rodela de gran calidad, espada corta, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fuerza +2), 25 flechas, *poción de gracia felina*, *poción para curar heridas leves*.

Soldado: humano Gue 2; VD 2; humanoide Mediano; DG 2d10+4 +3; 22 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 19 (toque 10, desprevenido 19); ataque cuerpo a cuerpo +6 (1d10+2/19-20, espada bastarda de gran calidad) o a distancia +4 (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AL varía; TS Fort +5, Ref +1, Vol +1; Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +0, Saltar -6, Avistar +3; Competencia con arma exótica (espada bastarda), Ataque poderoso, Dureza, Soltura con un arma (espada bastarda).

Pertenencias: armadura de placas y mallas de gran calidad, escudo de acero pesado de gran calidad, espada bastarda de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes, *poción de aguante*, *poción de fuerza de toro*, *poción para curar heridas leves*.

Cabo (clérigo): humano Clr 3; VD 3; humanoide Mediano; DG 3d8+6; 23 pg; Inic -1; Vel 20'; CA 19 (toque 9, desprevenido 19); ataque base +2; presa +3; ataque cuerpo a cuerpo +5 (1d8+1, maza de armas de gran calidad); AE: conjuros, expulsar muertos vivientes 4/día (+1, 2d6+4, 3.º); CE: índice de comandante 1, comandante protector; AL LB; TS Fort +5, Ref +2, Vol +5; Fue 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 12.

Habilidades y dotes: Concentración +8, Sanar +8 (+10 con material de curandero), Conocimiento de conjuros +6; Elaborar poción, Conjuración en combate; Reflejos rápidos, Soltura mayor con un arma (maza de armas).

Comandante protector: los aliados en un radio de 30' ganan un bonificador +1 a sus tiros de salvación.

Conjuros de clérigo preparados (3.º nivel de lanzador): 0: *detectar magia*, *detectar veneno*, *orientación divina*, *resistencia*; 1.º: *bendecir*, *arma mágica*^D, *quitar el miedo*, *escudo de la fe*; 2.º: *resistencia de oso*, *inmovilizar persona* (DF 14), *arma espiritual*^D.

D: conjuro de dominio. **Dominios:** Guerra (Soltura con un arma: maza de armas) y Curación (lanzar conjuros de curación con nivel de lanzador +1).

Pertenencias: armadura completa, escudo pesado de acero, 5 pociones para curar heridas leves, maza de armas de gran calidad, material de curandero.

Sargento: humano Gue 3; VD 3; humanoide Mediano; DG 3d10+6; 27 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 21 (toque 11, desprevenido 20); ataque base +3; presa +5; ataque cuerpo a cuerpo +7 (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) o a distancia +5 (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad); CE: índice de comandante 2, comandante de maniobras; AL LB; TS Fort +5, Ref +2, Vol +1; Fue 15, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Trato con animales +3, Intimidar +5, Montar +5, Avistar +2, Pirueta +9; Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (espada larga).

Comandante de maniobras: todo aliado que empiece su turno en un radio de 30' del sargento y se mueva al menos 10' obtiene un bonificador +2 a la moral en su siguiente tirada de ataque cuerpo a cuerpo durante su turno.

Pertenencias: armadura completa, escudo pesado de acero, espada larga de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fuerza +2), 20 flechas, caballo de guerra ligero.

Teniente (clérigo): humano Clr 4; VD 4; humanoide Mediano; DG 8+8; 29 pg; Inic -1; Vel 20'; CA 18 (toque 9, desprevenido 18); ataque base +3; presa +4; ataque cuerpo a cuerpo +6 (1d8+1/19-20, espada larga de gran calidad) o a distancia +3 (1d10/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AE: expulsar muertos vivientes 4/día (+1, 2d6+5, 4.º); CE: índice de comandante 3, comandante sanador; AL LB; TS Fort +6, Ref +2, Vol +7; Fue 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 12.

Habilidades y dotes: Concentración +6, Diplomacia +8, Sanar +7, Saber (historia) +1, Averiguar intenciones +8, Avistar +4,

Piruetas +9; Conjuración en combate, Reflejos rápidos, Negociador, Soltura con un arma (espada larga)B.

Comandante sanador: cada vez que utiliza un conjuro o un efecto para curar el daño de algún aliado, puede efectuar una prueba de reagrupamiento como acción gratuita para intentar mejorar la moral de dicho aliado.

Conjuros de clérigo preparados (4.º nivel de lanzador): 0: detectar magia (2), orientación divina, luz (2); 1.º: bendecir (2), causar miedo (DF 17), arma mágica^D, santuario (DF 17); 2.º: auxilio divino, fuerza de toro, calmar emociones (DF 18), silencio (DF 18).

D: conjuro de dominio. **Dominios:** Ley (lanza conjuros de curación con nivel de lanzador +1), Guerra (Competencia con arma marcial gratuita con un arma favorita de la deidad y Soltura con un arma con un arma favorita de la deidad).

Pertenencias: armadura de placas y mallas, escudo pesado de acero, espada larga de gran calidad, ballesta pesada de gran calidad, 10 virotes, tarro de pomada curativa, símbolo sagrado de plata, caballo de guerra ligero

Soldado de élite: humano Gue 4; VD 4; humanoide Mediano; DG 4d10+8 +3; 37 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 21 (toque 11, desprevenido 20); ataque y ataque completo cuerpo a cuerpo +9 (1d10+5/19-20, espada bastarda de gran calidad) o a distancia +6 (1d8/19-20, ballesta ligera de gran calidad); AL varía; TS Fort +6, Ref +2, Vol +2; Fue 16, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +4, Saltar -2, Avistar +4; Hender, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Ataque poderoso, Dureza, Soltura con un arma (espada bastarda), Especialización con un arma (espada bastarda).

Pertenencias: armadura completa de gran calidad, escudo de acero pesado de gran calidad, espada bastarda de gran calidad, ballesta ligera de gran calidad, 20 virotes, poción de resistencia de oso, poción de fuerza de toro, poción para curar heridas moderadas.

Arquero de élite: humano Gue 4; VD 4; humanoide Mediano; DG 4d10+4; 30 pg; Inic +3; Vel 30'; CA 18 (toque 13, desprevenido 15); ataque cuerpo a cuerpo +6 (1d6+2/19-20, espada corta), o a distancia +9 (1d8+5/×3, arco largo compuesto +1); ataque completo a distancia +7/+7 (1d8+5/×3, arco largo compuesto +1); AL varía; TS Fort +5, Ref +4, Vol +2; Fue 14, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +8, Saltar +8, Avistar +4; Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Flecha preparada^{*}, Soltura con un arma (arco largo), Especialización con un arma (arco largo).

^{*} Nueva dote descrita en la página 98.

Pertenencias: camisote de mallas de gran calidad, rodela de gran calidad, espada corta, arco largo compuesto +1 (bonificador de Fuerza +2), 25 flechas, poción de gracia felina, poción para curar heridas moderadas.

Jinete de élite: humano Gue 5; VD 15; humanoide Mediano; DG 5d10+5; 37 pg; Inic +2; Vel 20'; CA 21 (toque 11, desprevenido 20); ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +10 (1d8+6/×3, lanza de caballería +1); AL varía; TS Fort +5, Ref +3, Vol +1; Fue 16, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Trato con animales +7, Saltar -1, Montar +12, Avistar +4; Combatir desde una montura, Ataque al galope, Carga

impetuosa, Pisotear, Soltura con un arma (lanza de caballería), Especialización con un arma (lanza de caballería)

Pertenencias: armadura completa de gran calidad, escudo pesado de acero de gran calidad, lanza de caballería +1, poción de fuerza de toro, poción para curar heridas moderadas.

Capitán de caballería: humano Pld 5; VD 5; humanoide Mediano; DG 5d10+10; 42 pg; Inic -1; Vel 20'; CA 18 (toque 9, desprevenido 18); ataque base +5; presa +7; ataque y ataque completo cuerpo a cuerpo +8 (1d8+2/19-20, espada larga de gran calidad) o cuerpo a cuerpo +5 (1d8+2/×3, arco largo compuesto de gran calidad); AE: castigar el mal 2/día, conjuros, expulsar muertos vivos 5/día (+2, 2d6+4, 2.º); CE: aura de valor, índice de comandante 4, detectar el mal, gracia divina, salud divina, imposición de manos 10 puntos/día, comandante cuerpo a cuerpo, montura especial 1/día (10 horas, caballo de guerra pesado), beneficios de montura especial; AL LB; TS Fort +8, Ref +2, Vol +4; Fue 15, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Diplomacia +5, Trato con animales +9, Sanar +7, Montar +7; Combatir desde una montura, Ataque al galope, Carga impetuosa.

Aura de valor (Sb): inmune al miedo (proviene de la fuente que proviene). Los aliados en un radio de 10' obtienen un bonificador de moral +4 a las salvaciones contra miedo.

Detectar el mal (Es): como el conjuro, a voluntad.

Salud divina (Ex): inmune a las enfermedades.

Comandante cuerpo a cuerpo: los aliados en radio de 30' obtienen un bonificador +1 en los combates cuerpo a cuerpo.

Beneficios de montura especial: vínculo de empatía, compartir conjuros. Consulta la página 45 del Manual del jugador.

Conjuros de paladín preparados (2.º nivel de lanzador): 1.º: arma mágica.

Pertenencias: armadura de placas y mallas de gran calidad, escudo pesado de acero de gran calidad, espada larga de gran calidad, arco largo de gran calidad (bonificador de Fuerza +2), 20 flechas, fetiche de plumas de quaal (pájaro), aceite para bendecir arma (2), poción de visión en la oscuridad, poción de aceleración, poción para curar heridas graves.

Caballo de guerra pesado: bestia mágica Grande; VD 15; DG 6d8+18; 45 pg; Inic +1; Vel 50'; CA 18 (toque 10, desprevenido 17); ataque base +4; presa +12; ataque cuerpo a cuerpo +7 (1d6+4 pezuña); ataque completo cuerpo a cuerpo +7/+7 (1d6+4, 2 pezuelas) y cuerpo a cuerpo +5 (1d4+2, mordisco); espacio/alcance 10'/5'; CE: evasión mejorada, visión en la penumbra, olfato; TS Fort +8, Ref +6, Vol +3; Fue 19, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Escuchar +6, Avistar +5; Aguante, Correr, Ataque múltiple.

Evasión mejorada (Ex): no sufre daño en caso de superar una salvación de Reflejos y sólo la mitad en caso de fallarla.

Comandante francotirador: humano Gue 7; VD 7; humanoide Mediano; DG 7d10+14; 57 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 22 (toque 11, desprevenido 21); ataque base +7; presa +10; ataque cuerpo a cuerpo +12 (1d8+6/19-20, espada larga +1) o a distancia +10 (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo +12/+7 (1d8+6/19-20, espada larga +1) o a distancia +10/+5 (1d8+3/×3, arco largo compuesto de gran

calidad); CE: índice de comandante 5, comandante resolutivo; AL LN; TS Fort +7, Ref +3, Vol +2; Fue 16, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Diplomacia +2, Trato con animales +6, Intimidar +2, Saber (historia) +1, Montar +7, Avistar +2; Liderazgo, Disparar desde una montura, Combate desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada larga), Especialización con un arma (espada larga).

Comandante resolutivo: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a su CA contra enemigos que se muevan al menos 5' antes de atacar.

Pertenencias: armadura completa +1, escudo pesado de acero, espada larga +1, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fuerza +3), 20 flechas, fetiche de plumas de quaal (pájaro), poción de aceleración, poción para curar heridas graves, caballo de guerra pesado.

Coronel: humano Gue 9; VD 9; humanoide Mediano; DG 9d10+18; 72 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 23 (toque 11, desprevenido 22); ataque base +9; presa +12; ataque cuerpo a cuerpo +14 (1d8+6/19-20, espada larga +1) o a distancia +12 (1d8+6/×3, arco largo compuesto +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +14/+9 (1d8+6/19-20, espada larga +1) o a distancia +12/+7 (1d8+6/×3, arco largo compuesto +1); CE: índice de comandante 6, comandante cuerpo a cuerpo; AL NB; TS Fort +8, Ref +4, Vol +3; Fue 17, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Diplomacia +3, Trato con animales +6, Intimidar +3, Saber (historia) +2, Montar +8, Avistar +1; Liderazgo, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro, Ataque poderoso, Disparo preciso, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada larga), Especialización con un arma (arco largo compuesto), Especialización con un arma (espada larga).

Comandante cuerpo a cuerpo: los aliados en radio de 30' obtienen un bonificador +1 en los combates cuerpo a cuerpo.

Pertenencias: armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, espada larga +1, arco largo compuesto +1 (bonificador de Fuerza +3), 20 flechas, fetiche de plumas de quaal (pájaro), poción de aceleración, poción para curar heridas graves, aceite de afiladura, caballo de guerra pesado.

General francotirador: humano Gue 11; VD 11; humanoide Mediano; DG 11d10+22; 87 pg; Inic +2; Vel 20'; CA 24 (toque 11, desprevenido 23); ataque base +11; presa +14; ataque cuerpo a cuerpo +17 (1d8+7/19-20, espada larga +2), o a distancia +15 (1d8+6/×3, arco largo compuesto +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +17/+12/+7 (1d8+7/19-20, espada larga +2) o a distancia +15/+10/+5 (1d8+6/×3, arco largo compuesto +1); CE: comandante de arqueros; índice de comandante 7; AL CB; TS Fort +9, Ref +5, Vol +3; Fue 16, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Diplomacia +3, Trato con animales +6, Saber (historia) +4, Montar +9, Avistar +2; Seguidores adicionales*, Liderazgo, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espada larga), Especialización con un arma (arco largo compuesto), Especialización con un arma (espada larga).

* Nueva dote descrita en la página 99.

Comandante de arqueros: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 a sus ataques a distancia.

Pertenencias: armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, espada larga +2, arco largo compuesto +1 (bonificador de Fuerza +3), 20 flechas, fetiche de plumas de quaal (pájaro), poción de aceleración, poción para curar heridas graves, aceite de afiladura, caballo de guerra pesado.

Freuntin, druida de Obad-Hai: humano Drd 11; VD 11; humanoide Mediano; DG 11d8+22; 75 pg; Inic +0; Vel 30'; CA 19 (toque 11, desprevenido 19); ataque base +8; presa +7; ataque cuerpo a cuerpo +7 (1d6-1, bastón); ataque completo cuerpo a cuerpo +7/+2 (1d6-1, bastón); AE: conjuros; CE: comandante de las bestias, compañero animal, índice de comandante 3, inmunidad a los venenos, sentido de la naturaleza, resistir la atracción de la naturaleza, pisada sin rastro, empatía salvaje +12 (+8 con bestias mágicas), forma salvaje 4/día, zancada forestal; AL N; TS Fort +11, Ref +5, Vol +13; Fue 8, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 19, Car 13.

Habilidades y dotes: Concentración +14, Diplomacia +13, Trato con animales +13, Saber (naturaleza) +15, Escuchar +13, Montar +2, Conocimiento de conjuros +12, Avistar +13, Supervivencia +15 (+17 en un entorno natural en la superficie); Aumentar convocación, Conjurar en combate, Liderazgo, Conjuros naturales, Soltura con una escuela de magia (Conjuración).

Comandante de animales: los animales y bestias mágicas aliados con inteligencia 1 o superior obtienen un bonificador de moral +2 a sus tiros de salvación.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): bonificador +4 en las salvaciones contra aptitudes sortilegas de las fatas.

Pisada sin rastro (Ex): no deja rastro en los entornos naturales y no puede ser rastreado.

Forma salvaje (Sb): adopta la forma de un animal desde Menudo a Grande y recupera la normal (consulta la página 37 del Manual del jugador).

Zancada forestal (Ex): puede moverse por zonas naturales con maleza a la velocidad normal sin sufrir daños (consulta la página 36 del Manual del jugador).

Conjuros de druida preparados (11.º nivel de lanzador): 0: curar heridas menores (2), detectar magia, orientación divina, conocer la dirección, leer magia; 1.º: curar heridas leves (2), enmarañar (DF 15), fuego faérico, zancada prodigiosa, garrote; 2.º: animal mensajero, resistencia de oso, restablecimiento menor, convocar plaga, deformar madera; 3.º: llamar al relámpago (CD 17), curar heridas moderadas, crecimiento vegetal, apagar, brotar de espinas; 4.º: disipar magia, descarga flamígera (CD 18), tormenta de hielo (CD 18), piedras puntiagudas; 5.º: llamar a la tormenta de relámpagos (CD 19), curar heridas críticas; 6.º: muro de piedra.

Pertenencias: armadura de piel +2, escudo pesado de madera +1, anillo de protección +1, presea de sabiduría +2, capa de protección +2, perla de poder 1, perla de poder 2, bastón de gran calidad.

Soldados drow

Sargento: drow Gue 3; VD 4; humanoide Mediano (elfo); DG 3d10+3; 24 pg; Inic +2; Vel 30'; CA 18 (toque 12, desprevenido 16); ataque base +3; presa +5; ataque cuerpo a cuerpo +6 (1d6+2/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +7 (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE: aptitudes sortilegas; CE: índice de comandante 2, visión en la oscuridad 120', rasgos raciales de

drow, comandante oportunista, resistencia a los conjuros 14; AL NE; TS Fort +4, Ref +3, Vol +1 (+3 contra conjuros y encantamientos); Fue 15, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 14.

Habilidades y dotes: Trepas +4, Intimidar +6, Escuchar +2, Montar +6, Avistar +2; Lucha a ciegas, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (ballesta de mano).

Rasgos raciales de drow (Ex): inmune a los efectos del sueño mágico, facilidad para descubrir puertas ocultas o secretas (consulta la página 15 del *Manual del jugador*); aptitudes sortilegas (1/día: *luces danzantes*, *oscuridad* y *fuego feérico* como los conjuros de 3.º nivel); ceguera ante la luz (queda cegado durante 1 asalto si sufre una exposición brusca a la luz, penalizador de circunstancia -1 a todas sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas mientras se encuentre bajo una luz brillante).

Comandante oportunista: los aliados en radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicional en sus ataques de oportunidad.

Pertenencias: camisote de mallas +1, escudo ligero de acero, estoque de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad, 10 virotes, *poción para curar heridas moderadas*.

Teniente guardaconjuros: drow Mag 3; VD 4; humanoide Mediano (elfo); DG 3d4+3 +3; 15 pg; Inic +2; Vel 30'; CA 12 (toque 12, desprevenido 10); ataque base +1; presa +0; ataque cuerpo a cuerpo +0 (1d6-1/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +4 (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE: aptitudes sortilegas, conjuros; CE: comandante sangriento, índice de comandante 3, visión en la oscuridad 120', rasgos raciales de drow, resistencia a los conjuros 14; AL NE; TS Fort +3, Ref +4, Vol +4 (+6 contra conjuros y encantamientos); Fue 8, Des 15, Con 12, Int 17, Sab 10, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +6, Descifrar escritura +8, Saber (arcano) +8, Saber (dungeons) +8, Saber (historia) +8, Escuchar +2, Buscar +5, Conocimiento de conjuros +8, Avistar +2; Conjuración en combate, Inscribir rollo de pergamino, Dureza.

Comandante sangriento: todos los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 a sus tiradas de daño contra criaturas heridas.

Rasgos raciales de drow (Ex): inmune a los efectos del sueño mágico, facilidad para descubrir puertas ocultas o secretas (consulta la página 15 del *Manual del jugador*); aptitudes sortilegas (1/día: *luces danzantes*, *oscuridad* y *fuego feérico* como los conjuros de 3.º nivel); ceguera ante la luz (queda cegado durante 1 asalto si sufre una exposición brusca a la luz, penalizador de circunstancia -1 a todas sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas mientras se encuentre bajo una luz brillante).

Conjuros de mago (evocador) preparados (3.º nivel de lanzador, escuelas de magia prohibidas: ilusión y nigromancia): 0: *salpicadura de ácido* (toque a distancia +3), *detectar magia*, *llamarada* (CD 13), *cuchichear mensaje*, *rayo de escarcha* (toque a distancia +3); 1.º: *manos ardientes* (CD 14), *armadura de Mag*, *proyector mágico*, *escudo*; 2.º: *esfera flamígera* (CD 15), *protección contra las flechas*, *rayo abrasador* (toque a distancia +3).

Pertenencias: *capa de resistencia* +1, estoque, ballesta de mano de gran calidad, 10 virotes, pergamino de *telaraña*, pergamino de *ver lo invisible*, *poción para curar heridas leves*, *poción para curar heridas moderadas*, *varita de detectar magia*.

Capitán guarda sortilego: drow Gue 5; VD 6; humanoide Mediano (elfo); DG 5d4+5 +3; 22 pg; Inic +2; Vel 30'; CA 13 (toque

12, desprevenido 11); ataque base +2; presa +1; ataque cuerpo a cuerpo +2 (1d6-1/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +5 (1d4/19-20, ballesta de mano de gran calidad); AE: aptitudes sortilegas, conjuros; CE: comandante sangriento, índice de comandante 4, visión en la oscuridad 120', rasgos raciales de drow, resistencia a los conjuros 16; AL NE; TS Fort +3, Ref +4, Vol +5 (+7 contra conjuros y encantamientos); Fue 8, Des 15, Con 12, Int 18, Sab 10, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +8, Descifrar escritura +11, Saber (arcano) +11, Saber (dungeons) +11, Saber (historia) +11, Escuchar +2, Buscar +6, Conocimiento de conjuros +13, Avistar +2; Conjuración en combate, Conjuración prolongada, Inscribir rollo de pergamino, Dureza.

Comandante sangriento: todos los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 a sus tiradas de daño contra criaturas heridas.

Rasgos raciales de drow (Ex): inmune a los efectos del sueño mágico, facilidad para descubrir puertas ocultas o secretas (consulta la página 15 del *Manual del jugador*); aptitudes sortilegas (1/día: *luces danzantes*, *oscuridad* y *fuego feérico* como los conjuros de 5.º nivel); ceguera ante la luz (queda cegado durante 1 asalto si sufre una exposición brusca a la luz, penalizador de circunstancia -1 a todas sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas mientras se encuentre bajo una luz brillante).

Conjuros de mago (evocador) preparados (5.º nivel de lanzador, escuelas de magia prohibidas: ilusión y nigromancia): 0: *salpicadura de ácido* (toque a distancia +4), *detectar magia*, *llamarada* (CD 14), *cuchichear mensaje*, *rayo de escarcha* (toque a distancia +4); 1.º: *manos ardientes* (CD 15), *armadura de Mag*, *proyector mágico* (2), *escudo*; 2.º: *esfera flamígera* (CD 16), *flecha ácida de Melf* (toque a distancia +4), *protección contra las flechas*, *rayo abrasador* (toque a distancia +4); 3.º: *bola de fuego* (CD 17), *acelerar*, *rayo relampagueante* (CD 17).

Pertenencias: *brazales de armadura* +1, estoque de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad, 10 virotes, *capa de resistencia* +1, pergamino de *bola de fuego*, pergamino de *heroísmo*, *poción para curar heridas leves*, *poción para curar heridas moderadas*, *varita de detectar magia*.

Coronel sacerdotisa: mujer drow Clr 9; VD 10; humanoide Mediano (elfo); DG 9d8+9; 53 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 21 (toque 13, desprevenido 18); ataque base +6; presa +6; ataque cuerpo a cuerpo +10 (1d6/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +10 (1d4+1/19-20, ballesta de mano +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +10/+5 (1d6/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +10 (1d4+1/19-20, ballesta de mano +1); AE: aptitudes sortilegas, conjuros, reprender muertos vivos 5/día (+2, 2d6+11, 9.º); CE: comandante de magos, índice de comandante 6, visión en la oscuridad 120', rasgos raciales de drow, resistencia a los conjuros 20; AL NE; TS Fort +9, Ref +6, Vol +10 (+12 contra conjuros y encantamientos); Fue 10, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +7, Diplomacia +8, Sanar +9, Escuchar +5, Buscar +2, Conocimiento de conjuros +6, Avistar +5; Lucha a ciegas, Conjuración en combate, Liderazgo, Sutileza con las armas.

Rasgos raciales de drow (Ex): inmune a los efectos del sueño mágico, facilidad para descubrir puertas ocultas o secretas (consulta la página 15 del *Manual del jugador*); aptitudes sortilegas (1/día: *luces danzantes*, *oscuridad* y *fuego feérico* como los conjuros

de 9.º nivel); ceguera ante la luz (queda cegado durante 1 asalto si sufre una exposición brusca a la luz, penalizador de circunstancia -1 a todas sus tiradas de ataque, salvaciones y pruebas mientras se encuentre bajo una luz brillante).

Comandante de magos: cualquier conjuro de área lanzado por cualquier aliado en un radio de 30' causa 1d6 puntos de daño adicional. Solamente los conjuros que causen daño reciben este bonificador. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Conjuros de clérigo preparados (9.º nivel de lanzador): 0: resistencia (2), detectar veneno, purificar comida y bebida, orientación divina (2); 1.º: perdición (CD 14), curar heridas leves (2), fatalidad (CD 14), infligir heridas leves^D (toque cuerpo a cuerpo +6), santuario (CD 14); 2.º: curar heridas moderadas (2), campanas fúnebres (CD 15), profanar, invisibilidad, silencio (CD 15); 3.º: reanimar a los muertos, curar heridas graves, dispersar magia, indetectabilidad^D, convocar monstruo III; 4.º: arma mágica mayor, infligir heridas críticas^D (toque cuerpo a cuerpo +6), conjurar monstruo IV; 5- infligir heridas leves en masa^D (CD 18), rematar a los vivos (toque cuerpo a cuerpo +6, CD 18).

D: conjuro de dominio. **Dominios:** Destrucción (castigo 1/día; impactar +4, daño +9), Superchería (Engañar, Disfrazarse y Escondarse son habilidades de clase).

Pertenencias: camisote de mallas de mithril +2, escudo ligero de acero +1, capa de resistencia +1, estoque de gran calidad, ballesta de mano +1, 10 virotes, poción de invisibilidad, poción para curar heridas moderadas, poción para curar heridas graves, varita de detectar magia.

Soldados enanos

Bersérker: enano Gue 5; VD 5; humanoide Mediano (enano); DG 5d12+15; 53 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 17 (toque 11, desprevenido 16); ataque base +5; presa +8; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +9 (1d12+5/3, gran hacha +1); AE: furia 2/día; CE: rasgos raciales de enano, movimiento rápido, percibir trampas +1, esquivas asombrosas mejoradas, esquivas asombrosas; AL CB; TS Fort +7, Ref +2, Vol +2; Fue 16, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Tregar +5, Intimidar +6, Saltar +8, Escuchar +6, Supervivencia +7; Ataque poderoso, Hendedura.

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 8 rondas.

Rasgos raciales de enano (Ex): afinidad con la piedra y estabilidad (consulta la página 16 del *Manual del jugador*).

Esquivas asombrosas mejoradas (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 9 niveles de Pcr.

Esquivas asombrosas (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: gran hacha +1, coraza +1, 2 pociones para curar heridas moderadas.

Enano hombre-oso (licántropo): enano Gue 1; VD 4; humanoide Mediano (enano, cambiaformas); DG 4d8+16; 32 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 17 (toque 11, desprevenido 16); ataque base +4; presa +13; ataque cuerpo a cuerpo +9 (1d12+8/3, gran hacha +1) o combate cuerpo a cuerpo +8 (1d4+5, garra); ataque completo combate cuerpo a cuerpo +9 (1d12+8/3, gran hacha +1) y combate cuerpo a cuerpo +3 (1d6+2, mordisco) o combate cuerpo

a cuerpo +8/+8 (1d4+5, garras) y combate cuerpo a cuerpo +3 (1d6+2, mordisco); AE: maldición de la licantropía (mordisco, salvación Fort CD 15 niega); CE: forma alternativa (enano, oso pardo), empatía con los osos, visión en la oscuridad 60', DR 10/plata, rasgos raciales de enanos, visión en la penumbra, olfato; AL LB; TS Fort +9, Ref +4, Vol +1; Fue 21, Des 13, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 6.

Habilidades y dotes: Tregar +5, Trato con animales +1, Escuchar +4, Avistar +4, Nadar +13; Resistencia, Correr, Rastrear.

Forma alternativa (Sb): este licántropo puede adquirir la forma de un enano, de un oso pardo o de un híbrido entre oso y enano.

Empatía con los osos (Ex): puede comunicarse con osos y osos terribles, bonificador racial +4 en las pruebas basadas en el Carisma contra osos y osos terribles.

Rasgos raciales de enano (Ex): afinidad con la piedra y estabilidad (consulta la página 16 del *Manual del jugador*).

Agarrón mejorado (Ex): cuando tiene forma de oso, el hombre-oso puede intentar llevar a cabo una presa (como acción gratuita) si consigue impactar en su objetivo con una de sus garras (pero sin provocar ataques de oportunidad).

Pertenencias: gran hacha +1, 2 pociones para curar heridas moderadas.

Soldados elfos

Comando: elfo Exp 2; VD 2; humanoide Mediano (elfo); DG 2d8+2; 14 pg; Inic +3; Vel 30'; CA 16 (toque 13, desprevenido 13); ataque base +2; presa +2; ataque a distancia +7 (1d8/3, arco largo de gran calidad); ataque completo a distancia +5/+5 (1d8/3, arco largo de gran calidad); AE: enemigo predilecto (orcos +2); CE: rasgos raciales de elfo, visión en la penumbra, empatía salvaje +1 (-3 con bestias mágicas); AL CB; TS Fort +4, Ref +6, Vol +1; Fue 10, Des 16, Con 13, Int 13, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Tregar +3, Escondarse +8, Saltar +2, Saber (geografía) +5, Saber (naturaleza) +8, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +8, Buscar +5, Avistar +5, Supervivencia +6 (+8 en un entorno natural en la superficie); Disparo rápido^A, Soltura con un arma (arco largo).

Rasgos de elfo (Ex): inmune a los efectos mágicos de sueño. Facilidad para descubrir puertas ocultas o secretas (consulta la página 15 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado de gran calidad, estoque de gran calidad, arco largo de gran calidad, 25 flechas.

Capitán francotirador: elfo Exp 5; VD 5; humanoide Mediano (elfo); DG 5d8+10; 36 pg; Inic +3; Vel 30'; CA 17 (toque 13, desprevenido 14); ataque base +5; presa +5; ataque a distancia +10 (1d8/3, arco largo de gran calidad); ataque completo a distancia +8/+8 (1d8/3, arco largo de gran calidad); AE: enemigo predilecto (orcos +4), enemigo predilecto (gnolls +2); CE: índice de comandante 4, comandante de elfos, rasgos raciales de elfo, visión en la penumbra, empatía salvaje +4 (+0 con bestias mágicas); AL CB; TS Fort +6, Ref +7, Vol +2; Fue 10, Des 16, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Tregar +4, Escondarse +16, Saltar +4, Saber (geografía) +5, Saber (naturaleza) +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +11, Buscar +8, Avistar +8, Supervivencia +9 (+11 rastreando o en un entorno natural en la superficie); Resistencia^A, Disparo a bocajarro, Disparo rápido^A, Soltura con un arma (arco largo).

Comandante de elfos: los elfos aliados que se encuentren en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a sus TS.

Rasgos de elfo (Ex): inmune a los efectos mágicos de *sueño*. Facilidad para descubrir puertas ocultas o secretas (consulta la página 15 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado +1, capa élfica, estoque de gran calidad, arco largo de gran calidad, 25 flechas.

Soldados gigantes

Ogro cafre: ogro Brb 2; VD 5; gigante Grande; DG 4d8+8 + 2d12+4 +3; 51 pg; Inic -1; Vel 30'; CA 18 (toque 8, desprevenido 18); ataque base +5; presa +14; ataque y ataque completo cuerpo a cuerpo +11 (2d8+7, gran clava de gran calidad); AE: furia 1/día; CE: visión en la oscuridad 60', movimiento rápido, visión en la penumbra, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +9, Ref +0, Vol +1; Fue 21, Des 8, Con 15, Int 6, Sab 10, Car 7.

Habilidades y dotes: Tregar +4, Escuchar +4, Avistar +4; Ataque poderoso, Dureza, Soltura con un arma (gran clava).

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 7 asaltos.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: gran clava de gran calidad, cota de malla de gran calidad, poción de resistencia, poción para curar heridas moderadas.

Gigante de las colinas cafre: gigante de las colinas Brb 2; VD 9; gigante Grande; DG 12d8+48 + 2d12+8; 128 pg; Inic -1; Vel 40'; CA 20 (toque 8, desprevenido 20); ataque base +11; presa +22; ataque cuerpo a cuerpo +19 (2d8+10, gran clava de gran calidad) o ataque a distancia +10 (2d6+7, roca); ataque completo cuerpo a cuerpo +19/+14/+9 (2d8+10, gran clava de gran calidad) o ataque a distancia +10 (2d6+7, roca); AE: furia 1/día, lanzamiento de rocas; CE: movimiento rápido, visión en la penumbra, atrapar rocas, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +15, Ref +3, Vol +4; Fue 25, Des 8, Con 19, Int 6, Sab 10, Car 7.

Habilidades y dotes: Tregar +7, Saltar +11, Escuchar +6, Avistar +7; Hendedura, Embestida mejorada, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Dureza, Soltura con un arma (gran clava).

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 9 asaltos.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: bolsa de gigante, gran clava de gran calidad.

Gigante de fuego (soldado): gigante de fuego Gue 2; VD 12; gigante Grande (fuego); DG 15d8+75 + 2d10+10; 167 pg; Inic +3; Vel 30'; CA 23 (toque 8, desprevenido 23); ataque base +13; presa +27; ataque cuerpo a cuerpo +24 (3d6+16/19-20 +1d6 de fuego, *espadón flamígero* +1) o ataque cuerpo a cuerpo +22 (1d4+10, golpetazo) o a distancia +12 (2d6+10 + 2d6 de fuego, roca); ataque completo cuerpo a cuerpo +24/+19/+14 (3d6+16/19-20 +1d6 de fuego, *espadón flamígero* +1) o ataque cuerpo a cuerpo +22 (1d4+10, golpetazo) o a distancia +12 (2d6+10 + 2d6 de fuego, roca); AE: lanzamiento de rocas; CE: inmunidad al fuego, visión en la penumbra, atrapar rocas, vulnerabilidad al frío; AL LE; TS Fort +17, Ref +4, Vol +9; Fue 31, Des 9, Con 21, Int 10, Sab 14, Car 11.

Habilidades y dotes: Tregar +10, Artesanía (armero) +7, Intimidar +7, Saltar +10, Avistar +14; Hendedura, Gran hendedura, Iniciativa mejorada, Arrollar mejorado, Romper arma mejorado, Voluntad de hierro, Ataque poderoso, Soltura con un arma (*espadón*).

Pertenencias: *espadón flamígero* +1.

Soldados gnomos

Sargento explorador: gnomo Pcr 3; VD 3; humanoide Pequeño (gnomo); DG 3d6+6; 19 pg; Inic +6; Vel 20'; CA 18 (toque 13, desprevenido 16); ataque base +2; presa -1; ataque cuerpo a cuerpo +6 (1d4+1/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +6 (1d4/x3, arco corto de gran calidad); AE: ataque furtivo +2d6, aptitudes sortilegas; CE: índice de comandante 2, evasión, comandante matagigantes, rasgos raciales de gnomos, visión en la penumbra, encontrar trampas, percibir trampas +1; AL NB; TS Fort +3*, Ref +5*, Vol +2*; Fue 12, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 8.

Habilidades y dotes: Equilibrio +3, Inutilizar mecanismo +6, Disfrazarse +5, Escondarse +8, Saltar -3, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +7, Averiguar intenciones +7, Juego de manos +7, Avistar +7, Piruetas +7; Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas.

Evasión (Ex): no sufre daño si supera un TS de Reflejos.

Comandante matagigantes: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas con un tamaño al menos dos categorías mayor que el suyo.

Rasgos raciales de gnomos (Ex): bonificador racial +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides; bonificador de esquiva +4 a la CA contra gigantes; aptitudes sortilegas (*hablar con animales* 1/día, sólo mamíferos cavadores, 1 minuto de duración).

* Los gnomos tienen un bonificador racial +2 a los tiros de salvación contra ilusiones.

Encontrar trampas (Ex): encontrar, desarmar o desactivar trampas con CD 20 o trampas mayores y trampas mágicas (consulta la página 57 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: camisote de mallas de gran calidad, rodela de gran calidad, estoque de gran calidad, arco corto de gran calidad, 20 flechas, *poción para curar heridas leves*, *poción para curar heridas moderadas*, *poción de gracia felina*, *poción de oscuridad*, 2 bolsas de maraña, 5 viales de fuego de alquimista, 2 aplicaciones de *disolvente universal*.

Capitán: gnomo Brd 5; VD 5; humanoide Pequeño (gnomo); DG 5d6+5; 25 pg; Inic 1; Vel 20'; CA 17 (toque 11, desprevenido 16); ataque base +3; presa +0; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +6 (1d4+1/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +6 (1d4/x3, arco corto de gran calidad); AE: aptitudes sortilegas, conjuros; CE: conocimientos de bardo +8, música de bardo 5/día (contraoia, *fascinar*, inspirar gran aptitud, infundir valor +1), índice de comandante 4, comandante matagigantes, rasgos raciales de gnomos, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +3*, Ref +6*, Vol +4*; Fue 12, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 8, Car 16.

Habilidades y dotes: Engañar +6, Concentración +4, Artesanía (alquimia) +7, Diplomacia +6, Disfrazarse +7, Reunir información +6, Escondarse +9, Saber (historia) +9, Saber (naturaleza) +5, Escuchar +1, Moverse sigilosamente +9, Interpretar +11, Piruetas +5; Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Contraoda (Ex): este bardo puede contrarrestar efectos mágicos que dependen del sonido si supera una prueba de Interpretar en cada asalto de la contraoda. Cualquier criatura en un radio de 30' del bardo que se vea afectada por un ataque mágico sónico o dependiente del lenguaje puede utilizar el resultado de la prueba en Interpretar del bardo en vez de su propio TS. La contraoda dura 10 asaltos.

Fascinar (Sb): el bardo puede hacer que hasta dos criaturas que se encuentren en un radio de 90', y puedan verle y oírle, queden *fascinadas* con él (se sientan, penal. -4 a las pruebas de habilidades efectuadas como reacción, como las de Avistar o Escuchar). El resultado obtenido por el bardo en su prueba de Interpretar es la CD que deberá superar el oponente en su TS de Voluntad. Fascinar dura 15 asaltos.

Comandante matagigantes: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas con un tamaño al menos dos categorías mayor que el suyo.

Rasgos raciales de gnomo (Ex): bonificador racial +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides; bonificador de esquiva +4 a la CA contra gigantes; aptitudes sortilegas (1/día: *luces danzantes*, *sonido fantasma* (CD 13), *hablar con animales* 1/día, sólo mamíferos cavadores, 1 minuto de duración).

* Los gnomos tienen un bonificador racial +2 a los tiros de salvación contra ilusiones.

Inspirar gran aptitud (Sb): un aliado en un radio de 30' que pueda ver y oír al bardo obtiene un bonificador de capacidad +2 en las pruebas de una habilidad en concreto mientras escuche la música. Inspirar gran aptitud tiene una duración de 20 asaltos.

Infundir valor (Sb): los aliados (incluido el bardo) que puedan oír al bardo obtienen un bonificador de moral +1 a las salvaciones contra encantamientos y efectos de miedo, y un bonificador +1 normal a sus tiradas de ataque y tiradas de daño con armas. El efecto dura hasta 5 asaltos después de que el aliado (incluido el bardo) no pueda oír la canción del bardo.

Conjuros de bardo conocidos (3/4/2; 5.º nivel de lanzador): 0: *luces danzantes*, *atontar* (CD 13), *detectar magia*, *sonido fantasma* (CD 14), *mano del mago*, *cuchichear mensaje*; 1.º: *curar heridas leves*, *disfrazarse*, *identificar*, *imagen silenciosa* (CD 15); 2.º: *contorno borroso*, *gracia felina*, *invisibilidad*.

Pertenencias: *camisote de mallas de mithril* +1, *capa de resistencia* +1, *estoque de gran calidad*, *arco corto de gran calidad*, 20 flechas, *poción para curar heridas leves*, *poción para curar heridas moderadas*, *poción de gracia felina*, *poción de oscuridad*, 2 bolsas de maraña, 5 viales de fuego de alquimista, 2 aplicaciones de *disolvente universal*, instrumento de bardo.

Comandante: gnomo Brd 8; VD 8; humanoide Pequeño (gnomo); DG 8d6+8; 38 pg; Inic +2; Vel 20'; CA 19 (toque 13, desprevenido 17); ataque base +6; presa +3; ataque cuerpo a cuerpo +9 (1d4+1/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +10 (1d4+1/×3, arco corto +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +9/+4 (1d4+1/18-20, estoque de gran calidad) o a distancia +10/+5 (1d4+1/×3, arco corto +1); AE: aptitudes sortilegas, conjuros; CE: conocimientos de bardo +11, música de bardo 8/día (contraoda, fascinar, inspirar gran aptitud, infundir valor +2, *sugestión*), índice de comandante 5, comandante matagigantes, rasgos raciales de gnomo, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +4*, Ref +9*, Vol +6*; Fue 12, Des 14, Con 12, Int 12, Sab 8, Car 16.

Habilidades y dotes: Tasación +1 (alquimia +3), Equilibrio +4, Engañar +8, Concentración +7, Artesanía (alquimia) +7, Diplomacia +6, Disfrazarse +7 (actuar +9), Reunir información +7, Esconderse +10, Saltar -1, Saber (historia) +9, Saber (naturaleza) +7, Escuchar +1, Moverse sigilosamente +12, Interpretar +14, Piruetas +12; Liderazgo, Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Contraoda (Ex): este bardo puede contrarrestar efectos mágicos que dependen del sonido si supera una prueba de Interpretar en cada asalto de la contraoda. Cualquier criatura en un radio de 30' del bardo que se vea afectada por un ataque mágico sónico o dependiente del lenguaje puede utilizar el resultado de la prueba en Interpretar del bardo en vez de su propio TS. La contraoda dura 10 asaltos.

Fascinar (Sb): el bardo puede hacer que hasta dos criaturas que se encuentren en un radio de 90', y puedan verle y oírle, queden *fascinadas* con él (se sientan, -4 a las pruebas de habilidades efectuadas como reacción, como Avistar o Escuchar). El resultado obtenido por el bardo en su prueba de Interpretar es la CD que deberá superar el oponente en su TS de Voluntad. La fascinación dura 15 asaltos.

Comandante matagigantes: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonif. de moral +2 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra criaturas con un tamaño al menos dos categorías mayor que el suyo.

Rasgos raciales de gnomo (Ex): bonificador racial +1 a las tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides; bonificador de esquiva +4 a la CA contra gigantes; aptitudes sortilegas (1/día: *luces danzantes*, *sonido fantasma* (CD 13), *prestidigitación*, *hablar con animales* 1/día, sólo mamíferos cavadores, 1 minuto de duración).

* Los gnomos tienen un bonificador racial +2 a los tiros de salvación contra ilusiones.

Inspirar gran aptitud (Sb): un aliado en un radio de 30' que pueda ver y oír al bardo obtiene un bonificado de capacidad +2 en las pruebas de una habilidad en concreto mientras escuche la música: Inspirar gran aptitud tiene una duración de 20 asaltos.

Infundir valor (Sb): los aliados (incluido el bardo) que puedan oír al bardo obtienen un bonificador de moral +2 a las salvaciones contra encantamientos y efectos de miedo y un bonificador +2 normal a sus tiradas de ataque y tiradas de daño con armas. El efecto dura hasta 5 asaltos después de que el aliado (incluido el bardo) no pueda oír la canción del bardo.

Sugestión (Es): el bardo puede efectuar una *sugestión* (como el conjuro) a una criatura que tenga *fascinada* (salvación de Voluntad con CD 17 niega el efecto).

Conjuros de bardo conocidos (3/4/4/2; 8.º nivel de lanzador): 0: *luces danzantes*, *atontar* (CD 13), *detectar magia*, *sonido fantasma* (CD 14), *mano del mago*, *cuchichear mensaje*; 1.º: *curar heridas leves*, *disfrazarse*, *identificar*, *imagen silenciosa* (CD 15); 2.º: *contorno borroso*, *gracia felina*, *invisibilidad*, *viento susurrante*; 3.º: *curar heridas graves*, *acelerar*, *ralentizar* (CD 16).

Pertenencias: *camisote de mallas de mithril* +1, *amuleto de armadura natural* +1, *capa de resistencia* +1, *estoque de gran calidad*, *arco corto* +1, 20 flechas, 2 pociones para curar heridas moderadas, *poción de fuerza de toro*, *poción de gracia felina*, 2 bolsas de maraña, 5 viales de fuego de alquimista, 2 aplicaciones de *disolvente universal*, instrumento de bardo.

Soldados trasgoide

Trasgo jinete de huargo: trasgo Gue 2; VD 1; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 2d8+2; 11 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 16 (toque 12, desprevenido 15); ataque base +2; presa -2; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +3 (1d6/x3, lanza de caballería); CE: visión nocturna 60'; AL NE; TS Fort +4, Ref +1, Vol -1; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6.

Habilidades y dotes: Trato con animales +2, Escondarse +2, Moverse Sigilosamente +3, Montar +3; Combatir desde una montura.

Pertenencias: armadura de cuero tachonado, escudo ligero de madera, lanza de caballería.

Trasgo cabo furtivo: trasgo Pcr 2; VD 2; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 2d6+2; 11 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 15 (toque 12, desprevenido 14); ataque base +1; presa -3; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +3 (1d4/19-20, espada corta) o a distancia +4 (1d4/x3, arco corto); AE: ataque furtivo +1d6; CE: índice de comandante 1, visión en la oscuridad 60', evasión, comandante protector, encontrar trampas; AL LE; TS Fort +1, Ref +4, Vol -1; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6.

Habilidades y dotes: Escapismo +6, Escondarse +10, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +10, Montar +6, Buscar +4, Juego de manos +6, Avistar +4, Piruetas +5; Uso de cuerdas +1 (ataduras +3); Combatir desde una montura, Sutileza con las armas.

Evasión (Ex): no sufre daño si supera un TS de Reflejos.

Comandante protector: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +1 a sus tiros de salvación.

Encontrar trampas (Ex): encontrar, desarmar o desactivar trampas con CD 20 o trampas mayores y trampas mágicas (consulta la página 57 del Manual del jugador).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado de gran calidad, espada corta de gran calidad, arco corto de gran calidad, 20 flechas, *poción para curar heridas leves*, *poción de contorno borroso*, *elixir de ocultamiento*, *elixir de ataque furtivo*.

Trasgo sargento furtivo: trasgo Pcr 3; VD 3; humanoide Pequeño (trasgoide); DG 3d6+6; 16 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 17 (toque 12, desprevenido 16); ataque base +2; presa -2; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +5 (1d4/19-20, espada corta) o a distancia +5 (1d4/x3, arco corto); AE: ataque furtivo +2d6; CE: índice de comandante 2, visión en la oscuridad 60', evasión, comandante perseguidor, encontrar trampas, percibir trampas +1; AL LE; TS Fort +2, Ref +4, Vol +0; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 6.

Habilidades y dotes: Equilibrio +2, Escapismo +6, Escondarse +10, Saltar +1, Escuchar +5, Moverse sigilosamente +10, Montar +6, Buscar +5, Juego de manos +6, Avistar +5, Supervivencia -1 (rastrear +1), Piruetas +5; Uso de cuerdas +1 (ataduras +3); Combatir desde una montura, Sutileza con las armas.

Evasión (Ex): no sufre daño si supera un TS de Reflejos.

Comandante perseguidor: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicional contra enemigos que estén asustados o despavoridos.

Encontrar trampas (Ex): encontrar, desarmar o desactivar trampas con CD 20 o trampas mayores y trampas mágicas (consulta la página 57 del Manual del jugador).

Pertenencias: camisote de mallas de gran calidad, rodela de gran calidad, espada corta de gran calidad, arco corto de gran

calidad, 20 flechas, *poción para curar heridas moderadas*, *poción de contorno borroso*, *poción de gracia felina*, *elixir de ocultamiento*, *elixir de ataque furtivo*, huargo.

Gran trasgo teniente: gran trasgo Gue 4; VD 4; humanoide Mediano (trasgoide); DG 4d10+8; 34 pg; Inic +1; Vel 20'; CA 17 (toque 11, desprevenido 16); ataque base +4; presa +6; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +8 (1d8+4/19-20, espada larga de gran calidad) o a distancia +7 (1d6+2, jabalina de gran calidad); CE: índice de comandante 3, visión nocturna 60', comandante trasgoide; AL LE; TS Fort +6, Ref +2, Vol +0; Fue 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8.

Habilidades y dotes: Trato con animales +6, Moverse Sigilosamente +1, Montar +10; Disparar desde una montura, Combatir desde una montura, Soltura con un arma (jabalina), Soltura con un arma (espada larga), Especialización con una arma (espada larga).

Comandante trasgoide: los aliados trasgoide en una radio de 30' obtienen un bonif. de moral +2 a sus ataques cuerpo a cuerpo.

Pertenencias: cota de malla de gran calidad, escudo ligero de madera de gran calidad, espada larga de gran calidad, 3 jabalinas de gran calidad, 2 *pociones para curar heridas moderadas*, *poción de contorno borroso*, *polvo de irrastrabilidad*, huargo.

Gran trasgo capitán: gran trasgo Gue 5; VD 5; humanoide Mediano (trasgoide); DG 5d10+15; 47 pg; Inic +2; Vel 20'; CA 19 (toque 12, desprevenido 17); ataque base +5; presa +8; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +10 (1d8+5/19-20, espada larga de gran calidad) o a distancia +9 (1d6+3, jabalina de gran calidad); CE: índice de comandante 4, visión nocturna 60', comandante trasgoide; AL LE; TS Fort +7, Ref +3, Vol +1; Fue 16, Des 15, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Trato con animales +7, Moverse Sigilosamente +7, Montar +12; Disparar desde una montura, Combatir desde una montura, Soltura con un arma (jabalina), Soltura con un arma (espada larga), Especialización con una arma (espada larga).

Comandante trasgoide: los aliados trasgoide en una radio de 30' obtienen un bonif. de moral +2 a sus ataques cuerpo a cuerpo.

Pertenencias: coraza +1, escudo ligero de acero de gran calidad, espada larga de gran calidad, 3 jabalinas de gran calidad, 2 *pociones para curar heridas moderadas*, *poción de contorno borroso*, *polvo de irrastrabilidad*, huargo.

Osgo coronel salteador: osgo Pcr 6; VD 8; humanoide Mediano (trasgoide); DG 3d8+9 + 6d6+18; 64 pg; Inic +8; Vel 30'; CA 23 (toque 14, desprevenido 19); ataque base +6; presa +10; ataque cuerpo a cuerpo +12 (1d6+5/18-20, *estoque* +1) o a distancia +11 (1d6+3/x3, *arco corto compuesto* +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +12/+7 (1d6+5/18-20, *estoque* +1) o a distancia +11/+6 (1d6+3/x3, *arco corto compuesto* +1); AE: ataque furtivo +3d6; CE: índice de comandante 5, visión en la oscuridad 60', evasión, comandante sigiloso, encontrar trampas, percibir trampas +2, esquivar asombrosa; AL CE; TS Fort +7, Ref +13, Vol +3; Fue 18, Des 18, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Equilibrio +6, Trepar +12, Escondarse +12, Saltar +6, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +16, Buscar +8, Juego de manos +10, Avistar +9, Supervivencia -1 (rastrear +1), Piruetas +10, Uso de cuerdas +1 (ataduras +3); Alerta, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Soltura con un arma (*estoque*).

Evasión (Ex): no sufre daño si supera un TS de Reflejos.

Comandante sigiloso: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicional a los enemigos a los que flanqueen.

Encontrar trampas (Ex): encontrar, desarmar o desactivar trampas con CD 20 o trampas mayores y trampas mágicas (consulta la página 57 del *Manual del jugador*).

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado +1, rodela +1, capa de resistencia +1, estoque +1, arco corto compuesto +1 (bonificador a la Destreza +2), 20 flechas, 2 pociones para curar heridas moderadas, poción para curar heridas graves, poción de invisibilidad, pintura de camuflaje*, polvo de irrastrabilidad.

* Nuevo objeto mágico descrito en la página 132.

Osgo general salteador: osgo Pcr 8; VD 10; humanoide Mediano (trasgoide); DG 3d8+9 + 8d6+24; 77 pg; Inic +8; Vel 30'; CA 25 (toque 15, desprevenido 21); ataque base +8; presa +12; ataque cuerpo a cuerpo +15 (1d6+6/18-20, estoque +2) o a distancia +13 (1d6+3/3, arco corto compuesto +1); ataque completo cuerpo a cuerpo +15/10 (1d6+6/18-20, estoque +2) o a distancia +13/+8 (1d6+3/3, arco corto compuesto +1); AE: ataque furtivo +4d6; CE: índice de comandante 6, visión en la oscuridad 60', evasión, comandante sigiloso, encontrar trampas, percibir trampas +2, esquiva asombrosa mejorada, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +7, Ref +14, Vol +3; Fue 18, Des 18, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Equilibrio +6, Tregar +14, Escondarse +14, Saltar +6, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +18, Buscar +10, Juego de manos +12, Avistar +11, Supervivencia -1 (rastrear +1), Piruetas +12; Alerta, Iniciativa mejorada, Liderazgo, Soltura con un arma (estoque).

Evasión (Ex): no sufre daño si supera un TS de Reflejos.

Comandante sigiloso: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicional a los enemigos a los que flanqueen.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 12 niveles de Pcr.

Encontrar trampas (Ex): encontrar, desarmar o desactivar trampas con CD 20 o trampas mayores y trampas mágicas (consulta la página 57 del *Manual del jugador*).

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: camisote de mallas de mithril +1, rodela +1, anillo de protección +1, capa de resistencia +1, estoque +2, arco corto compuesto +1 (bonificador a la Destreza +2), 20 flechas, 2 pociones para curar heridas moderadas, poción para curar heridas graves, poción de invisibilidad, pintura de camuflaje*, polvo de irrastrabilidad.

* Nuevo objeto mágico descrito en la página 132.

Soldados hombres lagarto

Sargento Druida: hombre lagarto Drd 2; VD 3; humanoide Mediano (reptiliano); DG 4d8+12; 33 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 19 (toque 11, desprevenido 18); ataque base +2; presa +3; ataque cuerpo a cuerpo +3 (1d4+1, garra) o combate cuerpo a cuerpo +3 (1d4+1, mordisco) o cuerpo a cuerpo +4 (1d6+1/18-20, cimitarra de gran calidad) o a distancia +4 (1d6+1, jabalina de gran cali-

dad); ataque completo cuerpo a cuerpo +3/+3 (1d4+1, 2 garras) y combate cuerpo a cuerpo +1 (1d4+1, mordisco) o cuerpo a cuerpo +4 (1d6+1/18-20, cimitarra de gran calidad) y combate cuerpo a cuerpo +1 (1d4+1, mordisco) o a distancia +4 (1d6+1, jabalina de gran calidad); AE: conjuros; CE comandante de las bestias, compañero animal (cocodrilo), beneficios de compañero animal, índice de comandante 2, contener la respiración, sentido de la naturaleza, compartir conjuros, empatía salvaje +1 (bestias mágicas -3), zancada forestal; AL N; TS Fort +6, Ref +4, Vol +5; Fue 12, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 15, Car 8.

Habilidades y dotes: Equilibrio +8, Concentración +5, Trato con animales +1, Sanar +4, Saltar +8, Avistar +3; Supervivencia +5, Nadar +9; Ataque múltiple, Rastrear.

Comandante de las bestias: los animales y bestias mágicas aliadas con Inteligencia 1 o mayor que se encuentren en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +2 a sus tiros de salvación.

Compañero animal (Ex): este Drd tiene un cocodrilo como compañero animal (cuyas características y habilidades se detallan más adelante).

Beneficios de compañero animal (Ex): vínculo, compartir conjuros (consulta la página 36 del *Manual del jugador*).

Contener la respiración (Ex): este hombre lagarto puede contener la respiración durante 64 asaltos antes de arriesgarse a ahogarse.

Zancada forestal (Ex): puede moverse por zonas naturales con maleza a la velocidad normal sin sufrir daños (consulta la página 36 del *Manual del jugador*).

Conjuros de druida preparados (2.º nivel de lanzador): 0: detectar magia, curar heridas menores (2); llamarada (CD 12); 1.º: calmar animales (CD 13), enmarañar (CD 13), colmillo mágico.

Pertenencias: armadura de cuero de gran calidad, escudo ligero de madera de gran calidad, cimitarra de gran calidad, 2 jabalinas de gran calidad, varita para curar heridas leves.

Cocodrilo (compañero animal): VD -; bestia mágica Mediana; DG 3d8+9; 22 pg; Inic +1; Vel 20'; Nd 30'; CA 15 (toque 11, desprevenido 14); ataque base +2; presa +6; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +6 (1d8+6, mordisco) o cuerpo a cuerpo +6 (1d12+6, coletazo); espacio/alcance: 5'/5'; AE: agarrón mejorado; CE trucos adicionales, contener la respiración, visión en la penumbra; AL N; TS Fort +6, Ref +4, Vol +2; Fue 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2.

Habilidades y dotes: Escondarse +7, Escuchar +4, Avistar +4; Nadar +12; Alerta, Soltura con una habilidad (Escondarse).

Trucos adicionales: un cocodrilo normal puede aprender tres trucos (ataca, defiende, ven). Este compañero animal también conoce el truco protege.

Contener la respiración (Ex): el cocodrilo puede contener la respiración durante 68 asaltos antes de arriesgarse a ahogarse.

Agarrón mejorado (Ex): para poder usar esta habilidad, el cocodrilo tiene que impactar con su mordisco. Si gana en la prueba de presa, el cocodrilo hace una presa a su oponente con las fauces y lo sumerge en el agua con la intención de ahogarlo.

Teniente bárbaro: hombre lagarto Brb 3; VD 4; humanoide Mediano (reptiliano); DG 2d8+6 + 3d12+9; 49 pg; Inic +1; Vel 40'; CA 16 (Des +1, natural +5) (toque 11, desprevenido 15); ataque base +4; presa +8; ataque cuerpo a cuerpo +8 (1d4+4, garra) o cuerpo a cuerpo +9 (1d10+7, gran clava +1) o a distancia

+5 (1d6+4, jabalina); ataque completo cuerpo a cuerpo +8/+8 (1d4+4, 2 garras) y combate cuerpo a cuerpo +6 (1d4+2, mordisco) o cuerpo a cuerpo +9 (1d10+7, *gran clava* +1) y combate cuerpo a cuerpo +6 (1d4+2, mordisco) o a distancia +5 (1d6+4, jabalina de gran calidad); AE: furia 1/día; CE índice de comandante 3, movimiento rápido, contener la respiración, comandante ligero, percibir trampas +1, esquivar a sombrosa; AL N; TS Fort +6, Ref +5, Vol +0; Fue 18, Des 12, Con 16, Int 11, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Equilibrio +8, Trepar +8, Saltar +15, Escuchar +3, Supervivencia +3, Nadar +12; Ataque múltiple, Ataque poderoso.

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 8 asaltos.

Contener la respiración (Ex): este hombre lagarto puede contener la respiración durante 64 asaltos antes de arriesgarse a ahogarse.

Comandante ligero: todos los aliados que empiecen su turno en un radio de 30' del obtienen un bonificador de +5' a todos sus movimientos. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Esquivar asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: *gran clava* +1, 3 jabalinas.

Capitán bárbaro: hombre lagarto Brb 6; VD 7; humanoide Mediano (reptiliano); DG 2d8+6 + 6d12+18; 77 pg; Inic +1; Vel 40'; CA 16 (toque 11, desprevenido 15); ataque base +7; presa +12; ataque cuerpo a cuerpo +12 (1d4+5, garra) o cuerpo a cuerpo +13 (1d10+8, *gran clava* +1) o a distancia +8 (1d6+5, jabalina); ataque completo cuerpo a cuerpo +12/+12 (1d4+5, 2 garras) y combate cuerpo a cuerpo +10 (1d4+2, mordisco) o cuerpo a cuerpo +13/+8 (1d10+8, *gran clava* +1) y combate cuerpo a cuerpo +10 (1d4+2, mordisco) o a distancia +8/+3 (1d6+5, jabalina de gran calidad); AE: furia 2/día; CE índice de comandante 4, movimiento rápido, contener la respiración, comandante ligero, percibir trampas +2, esquivar asombrosa, esquivar asombrosa mejorada; AL CN; TS Fort +8, Ref +6, Vol +1; Fue 21, Des 12, Con 16, Int 11, Sab 8, Car 10.

Habilidades y dotes: Equilibrio +8, Trepar +13, Saltar +16, Escuchar +7, Supervivencia +7, Nadar +13; Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura.

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 8 asaltos.

Contener la respiración (Ex): este hombre lagarto puede contener la respiración durante 64 asaltos antes de arriesgarse a ahogarse.

Comandante ligero: todos los aliados que empiecen su turno en un radio de 30' del obtienen un bonificador de +5' a todos sus movimientos. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Esquivar asombrosa mejorada (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 10 niveles de Pcr.

Esquivar asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: *gran clava* +1, guanteletes de fuerza de ogro, 3 jabalinas.

Soldados nigrománticos

Clérigo de Nerull teniente: humano Clr 5; VD 5; humanoide Mediano (humano); DG 5d8+10; 36 pg; Inic -1; Vel 20'; CA 20 (toque 10, desprevenido 20); ataque base +3; presa +4; ataque o ataque cuerpo a cuerpo +5 (1d8+1, maza de armas de gran calidad); AE: reprender muertos vivientes 8/día (+3, 2d6+7, 6.º), conjuros; CE: índice de comandante 3, comandante nigromántico; AL NE; TS Fort +6, Ref +0, Vol +7; Fue 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 13.

Habilidades y dotes: Concentración +10, Saber (religión) +5, Saber (los Planos) +3, Conocimiento de conjuros +8; Expulsión incrementada, Expulsión mejorada, Soltura con una escuela de magia (nigromancia).

Comandante nigromántico: los aliados muertos vivientes con Inteligencia 1 o mayor que haya en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en combate cuerpo a cuerpo a las criaturas vivas.

Conjuros de clérigo preparados (5.º nivel de lanzador): 0: curar heridas menores (2), detectar magia (2), leer magia; 1.º: perdición (CD 14), causar miedo (CD 15), curar heridas leves, arma mágica, escudo de la fe; 2.º: resistencia de oso^D (CD 15), campanas fúnebres (CD 16), explosión de sonido (CD 15), arma espiritual; 3.º: reanimar a los muertos^D, disipar magia, círculo mágico contra el bien.

D: conjuro de dominio. **Dominios:** Muerte (toque mortal 1/día, 5d6 puntos de daño), Mal (lanzar conjuros de curación con nivel de lanzador +1).

Pertenencias: armadura completa, escudo pesado de acero, maza de armas de gran calidad, anillo de protección +1, 2 pociones para curar heridas leves, poción para curar heridas moderadas.

Clérigo de Nerull coronel: humano Clr 9; VD 9; humanoide Mediano (humano); DG 9d8+18; 57 pg; Inic -1; Vel 20'; CA 23 (toque 10, desprevenido 23); ataque base +6; presa +7; ataque cuerpo a cuerpo +8 (1d8+1, maza de armas de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo +8/+3 (1d8+1, maza de armas de gran calidad); AE: reprender muertos vivientes 8/día (+3, 2d6+11, 10.º), conjuros; CE: índice de comandante 4, comandante nigromántico; AL NE; TS Fort +8, Ref +2, Vol +10; Fue 12, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 19, Car 13.

Habilidades y dotes: Concentración +14, Saber (religión) +6, Saber (los Planos) +6, Conocimiento de conjuros +12, Supervivencia +4 (planos Exteriores +6); Conjuros penetrantes; Expulsión incrementada, Expulsión mejorada, Soltura con una escuela de magia (nigromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (nigromancia).

Comandante nigromántico: los aliados muertos vivientes con Inteligencia 1 o mayor en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en combate cuerpo a cuerpo a las criaturas adicionales.

Conjuros de clérigo preparados (9.º nivel de lanzador): 0: curar heridas menores (3), detectar magia (2), leer magia; 1.º: perdición (CD 15), causar miedo^D (CD 17), curar heridas leves, fatalidad (CD 17), protección contra el bien, escudo de la fe; 2.º: alinear arma, resistencia de oso^D (CD 15), campanas fúnebres^D (CD 18), explosión de sonido (CD 16), arma espiritual; 3.º: reanimar a los muertos, disipar magia, purgar invisibilidad, círculo mágico contra el bien^D, protección contra la energía; 4.º: animar legión^{*}, ancla dimensional, veneno (toque cuerpo a cuerpo +7, CD 20), azote sacrilego^D (CD 18); 5.º: descarga flamígera (DC 19), rematar a los vivos (toque cuerpo a cuerpo +7, CD 21).

D: conjuro de dominio. *Dominios*: Muerte (toque mortal 1/día, 9d6 puntos de daño), Mal (lanzar conjuros de curación con nivel de lanzador +1).

* Nuevo conjuro descrito en la página 125.

Pertenencias: armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, maza de armas de gran calidad, anillo de protección +1, presea de Sabiduría +2.

Besarab Voivode: humano Pld 7/Gdn 4; VD 11; humanoide Mediano (humano); DG 11d10+33; 98 pg; Inic +0; Vel 20'; CA 23 (toque 11, desprevenido 23); ataque base +11; presa +14; ataque cuerpo a cuerpo +17 (1d10+5/19-20 y veneno, espada bastarda +2); ataque completo cuerpo a cuerpo +17/+12/+7 (1d10+5/19-20 y veneno, espada bastarda +2); AE: reprender muertos vivos (+2, 2d6+4, 2.º), castigar el bien 3/día, ataque furtivo +2d6, conjuros; CE: aura de desesperación, aura maligna, índice de comandante 6, bendición oscura, detectar el bien, imposición de manos 14 puntos/día, empleo de venenos, comandante tirano; AL LE; TS Fort +14, Ref +5, Vol +7; Fue 16, Des 10, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 14.

Habilidades y dotes: Concentración +7, Diplomacia +4, Sanar +7, Esconderse +0, Saber (religión) +1, Averiguar intenciones +8; Hendedura, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Soltura con un arma (espada bastarda).

Aura de desesperación (Sb): los enemigos en un radio de 10' sufren un penalizador -2 a sus TS.

Detectar el bien (Es): como el conjuro, a voluntad.

Comandante tirano: los aliados en un radio de 30' obtienen un bonificador de moral +5 en sus pruebas de moral, pero en caso de fallar la prueba pasarán a estar despavoridos automáticamente.

Conjuros de guardián negro preparados (2.º nivel de lanzador): 1.º: corromper arma (2); 2.º: fuerza de toro, campanas fúnebres (CD 14).

Pertenencias: armadura completa +1, escudo pesado de acero +1, espada bastarda +2, anillo de protección +1, amuleto de salud +4, 5 dosis de veneno de víbora negra, 3 dosis de veneno hoja mortal, 2 dosis de veneno de gusano púrpura.

Pelarch, liche clérigo: liche Clr13; VD 9; muerto viviente Mediano (humanoide agrandado); DG 13d12; 90 pg; Inic +0; Vel 30'; CA 29 (toque 11, desprevenido 29); ataque base +9; presa +10; ataque cuerpo a cuerpo +10 (1d8+5 puntos de energía negativa + parálisis); AE: toque hiriente (salvación de Voluntad CD 19 reduce el daño a la mitad), aura de miedo (salvación de Voluntad CD 19 niega), reprender muertos vivos 10/día (+5, 2d6+16, 13.º), conjuros; CE: resistencia a la expulsión +4, RD 15/contundente y mágico, visión en la oscuridad 60', inmune al frío, a la electricidad, al polimorfarse y a los efectos enajenadores, RE 10 (fuego), rasgos de muerto viviente; AL NE; TS Fort +8, Ref +4, Vol +15; Fue 13, Des 10, Con -, Int 14, Sab 24, Car 16.

Habilidades y dotes: Concentración +16, Diplomacia +12, Esconderse +2, Saber (arcano) +18, Saber (historia) +12, Saber (religión) +11, Saber (los Planos) +7, Escuchar +15, Moverse sigilosamente +2, Buscar +10, Averiguar intenciones +15, Conocimiento de conjuros +18, Avistar +15, Supervivencia +7 (planos Exteriores +9); Conjuración en combate, Fabricar objeto maravilloso, Expulsión incrementada, Forjar anillo, Soltura con una escuela de

magia (nigromancia), Soltura mayor con una escuela de magia (nigromancia).

Conjuros de clérigo preparados (13.º nivel de lanzador): 0: detectar magia (2), orientación divina (2), leer magia (2); 1.º: perdición (CD 18), causar miedo^D (CD 20), orden imperiosa (CD 18), comprensión idiomática, fatalidad (CD 20), niebla de obscurecimiento, escudo de la fe, convocar monstruo I; 2.º: alinear arma, campanas fúnebres^D (CD 21), profanar, inmovilizar persona (CD 19), estallar (CD 19), explosión de sonido (CD 19), arma espiritual, convocar monstruo II; 3.º: reanimar a los muertos, lanzar maldición (CD 22), contagio (CD 22), disipar magia, purgar invisibilidad, círculo mágico contra el bien^D, protección contra la energía; 4.º: animar legión^B, exorcismo (CD 21), aliado menor de los planos, veneno (toque cuerpo a cuerpo +10, CD 23), recado, azote sacrilego^D (CD 21); 5.º: disipar el bien, descarga flamígera (DC 22), plaga de insectos, rematar a los vivos^D (toque cuerpo a cuerpo +10, CD 24), visión verdadera; 6.º: crear muertos vivos^D, disipar magia mayor, dañar (toque cuerpo a cuerpo +10, CD 25), palabra de regreso; 7.º: blasfemia^D (CD 24), destrucción (CD 26), rechazo (CD 24).

* Nuevo conjuro descrito en la página 125.

D: conjuro de dominio. *Dominios*: Muerte (toque mortal 1/día, 9d6 puntos de daño), Mal (lanzar conjuros de curación con nivel de lanzador +1).

Pertenencias: armadura completa +2, escudo pesado de acero +1, anillo de protección +1, anillo menor de resistencia a la energía (fuego), perla de poder (conjuro de 1.º nivel), perla de poder (conjuro de 2.º nivel), perla de poder (conjuro de 3.º nivel), presea de Sabiduría +4.

Soldados orcos

Orco ingeniero: orco Ext 1; VD 1/2; humanoide Mediano (orco); DG 1d6+3; 6 pg; Inic +0; Vel 20'; CA 15 (toque 10, desprevenido 15); ataque base +0; presa +1; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +1 (1d6+1, clava); CE: visión en la oscuridad 60', sensibilidad a la luz; AL CE; TS Fort +0, Ref +0, Vol +2; Fue 13, Des 10, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 6.

Habilidades y dotes: Artesanía (máquinas de guerra) +4, Inutilizar mecanismo +4, Saber (arquitectura e ingeniería) +4, Oficio (ingeniero de asedio) +4, Avistar +4, Uso de cuerdas +4; Dureza.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro luz del día quedan deslumbrados.

Pertenencias: cota de mallas, clava, herramientas.

Cabo orco: orco Brb 2; VD 2; humanoide Mediano (orco); DG 2d12+2; 20 pg; Inic +0; Vel 40'; CA 13 (toque 10, desprevenido 13); ataque base +2; presa +5; ataque o ataque cuerpo a cuerpo +6 (2d4+4/18-20, alfanjón de gran calidad) o a distancia +2 (1d6+3, jabalina); AE: furia 1/día; CE: índice de comandante 1, visión en la oscuridad 60', movimiento rápido, sensibilidad a la luz, esquivo asombroso; AL CE; TS Fort +4, Ref +0, Vol -2; Fue 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6.

Habilidades y dotes: Saltar +12, Escuchar +3, Supervivencia +3; Aguante.

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 6 asaltos.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro luz del día quedan deslumbrados.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: armadura de cuero tachonado de gran calidad, alfanjón de gran calidad, 3 jabalinas, *poción para curar heridas moderadas*, *poción de fuerza de toro*, *aceite de afiladura*.

Sargento orco: orco Brb 2; VD 2; humanoide Mediano (orco); DG 2d12+4; 22 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 16 (toque 11, desprevenido 15); ataque base +2; presa +6; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +7 (1d12+6/×3, gran hacha de gran calidad); AE: furia 2/día; CE: índice de comandante 2, visión en la oscuridad 60', movimiento rápido, sensibilidad a la luz, comandante sin miedo, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +5, Ref +1, Vol +0; Fue 19, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Trepar +3, Saltar +6, Escuchar +4, Supervivencia +4; Ataque poderoso.

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 7 asaltos.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro *luz del día* quedan deslumbrados.

Comandante sin miedo: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en la próxima carga que realicen durante este turno. Este beneficio se considera un bonificador de moral.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: coraza de gran calidad, gran hacha de gran calidad, *poción de fuerza de toro*.

Teniente orco: orco Brb 4; VD 4; humanoide Mediano (orco); DG 4d12+4; 35 pg; Inic +0; Vel 30'; CA 15 (toque 10, desprevenido 15); ataque base +4; presa +8; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +10 (2d4+6/18-20, alfanjón de gran calidad) o a distancia +4 (1d6+4, jabalina); AE: furia 2/día; CE: índice de comandante 3, visión en la oscuridad 60', sensibilidad a la luz, comandante oportunista, percibir trampas +1, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +5, Ref +1, Vol -1; Fue 18, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6.

Habilidades y dotes: Saltar +7, Escuchar +4, Avistar +4, Supervivencia +4; Alerta, Soltura con un arma (alfanjón).

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 6 asaltos.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro *luz del día* quedan deslumbrados.

Comandante oportunista: los aliados en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en los ataques de oportunidad.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: cota de malla de gran calidad, alfanjón de gran calidad, 3 jabalinas, *poción para curar heridas graves*, *poción de fuerza de toro*, *poción de aceleración*, *aceite de afiladura*.

Capitán orco: orco Brb 5; VD 5; humanoide Mediano (orco); DG 5d12+10; 48 pg; Inic +1; Vel 30'; CA 18 (toque 11, desprevenido 17); ataque base +5; presa +10; ataque o ataque completo cuerpo a cuerpo +11 (1d12+7/×3, gran hacha de gran calidad); AE: furia 2/día; CE: índice de comandante 4, visión en la oscuridad 60', movimiento rápido, esquiva asombrosa mejorada, sensibilidad a la luz, comandante de orcos, percibir trampas +1, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +6, Ref +2, Vol +1; Fue 20, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Trepar +6, Intimidar +3, Saltar +9, Escuchar +4, Supervivencia +4; Hendedura, Ataque poderoso.

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 7 asaltos.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 9 niveles de pícaro.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro *luz del día* quedan deslumbrados.

Comandante de orcos: los aliados orcos en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en los combates cuerpo a cuerpo.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: coraza +1, amuleto de armadura natural +1, gran hacha de gran calidad, *poción de fuerza de toro* y *poción de aguante*.

Comandante orco: orco Brb 7; VD 7; humanoide Mediano (orco); DG 7d12+14; 65 pg; Inic +6; Vel 30'; CA 18 (toque 12, desprevenido 16); ataque base +7; presa +11; ataque cuerpo a cuerpo +13 (2d4+7/18-20, alfanjón +1) o a distancia +10 (1d6+4, jabalina de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo +13/+8 (2d4+7/18-20, alfanjón +1) o a distancia +10/+5 (1d6+4, jabalina de gran calidad); AE: furia 2/día; CE: índice de comandante 5, RD 1/-, visión en la oscuridad 60', movimiento rápido, esquiva asombrosa mejorada, sensibilidad a la luz, comandante de orcos, percibir trampas +2, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +7, Ref +4, Vol +2; Fue 19, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Saltar +8, Escuchar +7, Avistar +7, Supervivencia +8; Iniciativa mejorada, Liderazgo, Soltura con un arma (alfanjón).

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 7 asaltos.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 11 niveles de pícaro.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro *luz del día* quedan deslumbrados.

Comandante de orcos: los aliados orcos en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en los combates cuerpo a cuerpo.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: cota de malla +1, alfanjón +1, 3 jabalinas de gran calidad, *poción para curar heridas leves*, *poción para curar heridas*

graves, poción de fuerza de toro, poción de aceleración, aceite de afiladura.

Coronel orco: orco Brb 9; VD 9; humanoide Mediano (orco); DG 9d12+18; 82 pg; Inic +6; Vel 30'; CA 20 (toque 12, desprevenido 18); ataque base +9; presa +14; ataque cuerpo a cuerpo +16 (2d4+8/18-20, alfanjón +1) o a distancia +12 (1d6+5, jabalina de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo 16/+11 (2d4+8/18-20, alfanjón +1) o a distancia +12/+7 (1d6+5, jabalina de gran calidad); AE: furia 3/día; CE: índice de comandante 6, RD 1/-, visión en la oscuridad 60', esquiva asombrosa mejorada, sensibilidad a la luz, comandante de orcos, percibir trampas +3, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +8, Ref +5, Vol +3; Fue 20, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Saltar +13, Escuchar +12, Supervivencia +12; Iniciativa mejorada, Liderazgo, Ataque poderoso, Soltura con un arma (alfanjón).

Furia (Ex): Fue +4, Con +4, salvación de Voluntad +2 y penalizador -2 a la CA durante 7 asaltos.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 13 niveles de pícaro.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro *luz del día* quedan deslumbrados.

Comandante de orcos: los aliados orcos en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en los combates cuerpo a cuerpo.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: cota de malla +2, amuleto de armadura natural +1, alfanjón +1, 2 jabalinas de gran calidad, 2 pociones para curar heridas leves, 2 pociones para curar heridas graves, poción de fuerza de toro, poción de aceleración, aceite de afiladura.

General orco: orco Brb 11; VD 11; humanoide Mediano (orco); DG 11d12+22; 99 pg; Inic +6; Vel 30'; CA 21 (toque 13, desprevenido 19); ataque base +11; presa +16; ataque cuerpo a cuerpo +19 (2d4+9/18-20, alfanjón +2) o a distancia +14 (1d6+5, jabalina de gran calidad); ataque completo cuerpo a cuerpo 19/+14/+9 (2d4+9/18-20, alfanjón +2) o a distancia +14/+9/+4 (1d6+5, jabalina de gran calidad); AE: furia mayor 3/día; CE: índice de comandante 7, RD 2/-, visión en la oscuridad 60', esquiva asombrosa mejorada, sensibilidad a la luz, comandante de orcos, percibir trampas +3, esquiva asombrosa; AL CE; TS Fort +10, Ref +6, Vol +4; Fue 21, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Saltar +16, Escuchar +14, Supervivencia +14; Iniciativa mejorada, Liderazgo, Ataque poderoso, Soltura con un arma (alfanjón).

Furia mayor (Ex): Fue +6, Con +6, salvación de Voluntad +3 y penalizador -2 a la CA durante 8 asaltos.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): no puede ser flanqueado y solamente puede sufrir ataques furtivos de un personaje con al menos 15 niveles de pícaro.

Sensibilidad a la luz (Ex): los orcos bajo una luz brillante o dentro del radio de acción del conjuro *luz del día* quedan deslumbrados.

Comandante de orcos: los aliados orcos en un radio de 30' causan 1d6 puntos de daño adicionales en los combates cuerpo a cuerpo.

Esquiva asombrosa (Ex): retiene el bonificador de Destreza a la CA cuando está desprevenido o cuando es el objetivo de un enemigo invisible (consulta la página 26 del *Manual del jugador*).

Pertenencias: armadura completa +2, amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1, capa de resistencia +1, alfanjón +2, 3 jabalinas de gran calidad, 2 pociones para curar heridas leves, poción para curar heridas graves, poción de aceleración, aceite de afiladura.

APÉNDICE III: MONTURAS DE GUERRA

Las siguientes criaturas complementan a las que aparecen en el *Manual de monstruos*.

BESTIA ESQUELÉTICA

Muerto viviente Grande

Dados de golpe: 8d12 (52 pg)

Iniciativa: +7

Velocidad: 50' (10 casillas)

CA: 14 (tamaño -1, Destreza +3, natural +2), toque 12, desprevenido 11

Ataque base/Presa: +4/+13

Ataque: cornada +8 cuerpo a cuerpo (1d8+5)

Ataque completo: cornada +8 cuerpo a cuerpo (1d8+5) y 2 pezuñas +3 cuerpo a cuerpo (1d6+2)

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: carga poderosa

Cualidades especiales: RD 5/contundente, visión en la oscuridad 60', inmunidad al frío, pasar sin dejar rastro, rasgos de muerto viviente

Salvaciones: Fort +4, Ref +5, Vol +6

Características: Fue 20, Des 16, Con -, Int 2, Sab 10, Car 1

Habilidades: Saltar +17, Escuchar +6, Avistar +5

Dotes: Correr, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada

Entorno: cualquiera

Organización: cualquiera

Valor de desafío: 4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral maligno

Grado de avance: 9-16 DG (Grande)

Ajuste de nivel: -

En zonas de la anatomía de esta criatura con apariencia de caballo, los huesos quedan al descubierto; entre ellas, su cráneo, del que salen dos largos cuernos rectos.

Las bestias esqueléticas, creadas por un nigromante para un ejército de muertos vivientes, tienen el cuerpo de caballo de guerra grande con la cabeza esquelética de un oryx (un antílope de las planicies que tiene dos cuernos largos y rectos).

No obstante, las bestias esqueléticas son más que caballos de guerra cornudos y animados. La poderosa magia utilizada para crear estos corceles les permite conservar gran parte de las habilidades que tenían en vida (velocidad, fuerza y conocimiento) al tiempo que ganan la ferocidad de los muertos vivientes y la habilidad sobrenatural para no dejar rastros tras de sí.

Combate

Las bestias esqueléticas pueden luchar mientras van montadas por un jinete pero, en este caso, el jinete no podrá atacar a menos que supere una prueba de Montar. Estas bestias empiezan la mayoría de sus combates con una carga con la cabeza baja.

Un jinete inteligente evitará los combates cara a cara y se servirá de la gran velocidad de la bestia esquelética para mantenerse alejado del cuerpo a cuerpo y forzar a su enemigo a utilizar armas de proyectiles (que son casi inservibles contra la bestia esquelética).

Carga poderosa (Ex): una bestia esquelética causa 4d6+10 puntos de daño cuando impacta con un ataque tras una carga.

Pasar sin dejar rastro (Sb): una bestia esquelética puede moverse por cualquier tipo de terreno sin dejar huellas ni olor. Rastrear a una bestia esquelética es imposible a menos que se haga por medios mágicos.

Rasgos de muerto viviente: una bestia esquelética tiene inmunidad a los venenos, a los efectos mágicos de sueño, a la parálisis, al aturdimiento, a la enfermedad, a los efectos de muerte, a los conjuros y habilidades enajenadoras y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que también funcione sobre objetos o sea inofensivo). Además, no está sujeta al daño adicional de los impactos críticos, al daño no letal, a los daños a las características, a la consunción de características, a la fatiga, al agotamiento o a la consunción de energía o la muerte por daño masivo. No puede ser revivida y el conjuro *resurrección* solamente funciona si ella quiere. Tiene visión en la oscuridad hasta 60'.

Habilidades: las bestias esqueléticas tienen un bonificador racial +4 a sus pruebas para Saltar.

Carga transportable: una carga ligera para una bestia esquelética es de hasta 400 lbs.; una mediana oscila entre las 401 y las 800 lbs.; y una pesada entre las 801 y las 1.200 lbs. Una bestia esquelética puede arrastrar hasta 6.000 lbs. de peso.

CORCEL DE LATÓN

Constructo Grande

Dados de golpe: 8d10+30 (74 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (12 casillas)

CA: 22 (tamaño -1, Destreza +3, natural +10), toque 12, desprevenido 19

Ataque base/Presa: +6/+16

Ataque: mordisco +11 cuerpo a cuerpo (1d8+6) o rayo ocular toque a distancia +5 (8d6 de fuego)*

Ataque completo: mordisco +11 cuerpo a cuerpo (1d8+6) y 2 pezuñas combate cuerpo a cuerpo +6(1d6+3) y rayo ocular toque a distancia +5 (8d6 de fuego)*

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: rayo ocular

Cualidades especiales: rasgos de constructo, RD 5/ adamantina, visión en la oscuridad 60', inmunidad a la magia, visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +2, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 23, Des 11, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Habilidades: -

Dotes: Correr^A

Entorno: cualquiera

Organización: solitario o rebaño (4-9)

Valor de desafío: 8

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Grado de avance: 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

* El rayo ocular solamente se puede utilizar una vez cada cuatro asaltos.

Este autómatas ha sido esculpido en latón. Es la mitad de grande que un caballo de guerra pesado y tiene la apariencia de una bella estatua de un gran semental con ojos de rubí.

Este gólem tiene un cuerpo equino hecho de latón.

Un corcel de latón tiene 6' de altura hasta la cruz y mide 10' de la cabeza a la cola. Pesa 2.500 libras. Cada corcel de latón se construye por separado y puede estar construido con la forma de cualquier tipo de caballo. El corcel tiene su propia silla de montar e incluso puede llegar a estar construido como si llevara barda y tuviera una marca de ganadería.

Combate

Los corceles de latón son excelentes monturas: gracias a su gran cantidad de puntos de golpe y sus rasgos de constructo es muy raro que lleguen a ser abatidos y dejen caer a su jinete. Pueden luchar mientras van montados por un jinete pero, en este caso, el jinete no podrá atacar a menos que supere una prueba de Montar.

El corcel utilizará el rayo ocular siempre que le sea posible mientras muerde y cocea a los oponentes que se atrevan a trabarse en combate cuerpo a cuerpo con él.

Rayo ocular (Sb): los ojos de rubí de un corcel de latón pueden lanzar un rayo de fuego mágico con un alcance de 100' que causa 8d6 puntos de daño a un sólo objetivo. El rayo requiere un ataque de toque a distancia. Solamente puede lanzarse un rayo cada 4 asaltos. El corcel de latón puede disparar el rayo en la misma asalto en la que ha realizado ataques físicos.

Inmunidad a la magia (Ex): el corcel de latón es inmune a los ataques mágicos o aptitudes sortilegas que permitan RC. Además, algunos conjuros y efectos funcionan de diferente manera en esta criatura, tal y como se indica a continuación.

Los ataques mágicos que produzcan daño por ácido (como el de la *flecha ácida de Melf*) detienen al corcel de latón (como el conjuro *ralentizar*) durante 1d3 asaltos.

Los conjuros *nube brumosa*, *niebla de oscurecimiento* o *bruma sólida* enmarañan al corcel de latón (como el conjuro *enmarañar*) durante 1d6 asaltos.

Un ataque mágico que cause daño por fuego deshace los efectos de ralentización o enmarañamiento que pueda sufrir el corcel y le curará 1 punto de daño por cada 3 puntos de daño que, de lo contrario, hubiera causado el ataque. Si la cantidad de puntos curados hace que los puntos de golpe del corcel excedan sus puntos de golpe originales, el exceso se considerarán puntos de golpe temporales. Un corcel de latón no puede efectuar TS contra los efectos del fuego.

Rasgos de constructo: un corcel de latón tiene inmunidad a los venenos, a los efectos mágicos de sueño, a la parálisis, al aturdimiento, a la enfermedad, a los efectos de muerte, a los efectos de la nigromancia, a los conjuros y habilidades enajenadoras (hechizar, compulsión, fantasmas, pautas y efectos de la moral)

y a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza (a menos que también funcione sobre objetos o sea inofensivo). Además, no está sujeto al daño adicional de los impactos críticos, al daño no letal, a los daños a las características, a la consunción de características, a la fatiga, al agotamiento o a la consunción de energía. No se le puede curar el daño sufrido, pero podrá ser reparado.

Carga transportable: una carga ligera para un corcel de latón es de hasta 600 lbs.; una mediana oscila entre las 601 y las 1.200 lbs.; y una pesada entre las 1.201 y 1.800 lbs. Un corcel de latón puede arrastrar hasta 9.000 lbs. de peso.

Construcción

El cuerpo de un corcel de latón está esculpido a partir de 3.000 lbs. de cobre y zinc y esmaltado con unos tintes y mezclas muy raros que cuestan al menos 1.000 po. La creación del cuerpo requiere superar una prueba de Artesanía (fabricación de armaduras) con CD 12 o una de Artesanía (armería) con CD 12.

NP 8; Fabricar constructo, *animar objetos*, *fuerza de toro*, *flecha flamígera*, *geas/empeño*, *acelerar* (el lanzador debe ser, al menos de 8.º nivel); Precio: 19.000 po; Coste: 10.000 po + 720 PX.

CUERVO ARCO IRIS

Bestia mágica Enorme

Dados de golpe: 12d10+12 (90 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30' (4 casillas), VI 90' (buena)

CA: 17 (tamaño -2, Destreza +2, natural +7), toque 10, desprevenido 15

Ataque base/Presa: +12/+25

Ataque: garra +15 cuerpo a cuerpo (1d8+5)

Ataque completo: 2 garras +15 cuerpo a cuerpo (1d8+5) y 2 pico +10 combate cuerpo a cuerpo (2d6+2)

Espacio/Alcance: 15'/5'

Ataques especiales: rociada de color

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', presencia deslumbrante, visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +9, Ref +10, Vol +6

Características: Fue 21, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 17

Habilidades: Escuchar +11, Buscar +11, Avistar +16, Supervivencia +10

Dotes: Alerta, Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Viraje brusco

Entorno: bosques templados

Organización: solitario o en pareja

Valor de desafío: 5

Tesoro: ninguno

Alineamiento: normalmente neutral

Grado de avance: 13-18 DG (Enorme); 19-24 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

Cuando esta criatura extiende sus alas multicolores desde su negro cuerpo, parece un arco iris en la medianoche.

No son muchos los que han visto un cuervo arco iris y han vivido para contarlo; esa es la razón de que se supiera tan poco de ellos hasta hace poco. Una vez entrenados, son excelentes

monturas y lo suficientemente resistentes y agresivos para tiempos de guerra.

Los cuervos arco iris solamente pueden encontrarse en ancianos bosques de secuoyas. Viven en enormes nidos construidos en lo alto de las copas de estos árboles. Disfrutan de una vida tan longeva como la de los elfos y solamente se emparejan una vez en la vida (y vivirán en solitario el resto de sus días si ésta muere). Su bello plumaje se desarrolla al tiempo que maduran; se trata de un proceso en el que bandas de plumas multicolores van sustituyendo en una muda paulatina a las plumas negras de su juventud. Un cuervo arco iris maduro mide 18' del pico hasta la cola y tiene una envergadura de alas de 34'. Puede alcanzar un peso de hasta 1.000 lbs.

Los cuervos arco iris jóvenes solamente pueden ser distinguidos de los cuervos normales por su tamaño. Una cría de cuervo arco iris mide aproximadamente el doble que un cuervo adulto normal y crece hasta alcanzar un tamaño 10 veces mayor que el de un cuervo adulto normal antes de empezar a desarrollar su plumaje multicolor. Es mucho más sencillo capturar y entrenar a un cuervo arco iris joven que a uno adulto, por lo que son mucho más preciados. Para entrenar a un cuervo arco iris joven hay que superar una prueba de Trato con animales CD 15. A pesar de todo, capturar a un cuervo arco iris joven tampoco es tarea fácil, entre otras cosas, porque sus dos progenitores intentarán protegerle. Nunca se ven dos cuervos arco iris juntos a menos que sean pareja y estén en el nido o intentando defender a su retoño.

Combate

Combatir contra un cuervo arco iris es complicado, pues sus enemigos han de elegir entre quedar deslumbrados por su plumaje o cerrar los ojos y luchar a ciegas. Estas inteligentes aves dan inicio al combate con una rociada de color con la idea de neutralizar a uno o más enemigos antes de trabarse en combate.

Presencia deslumbrante (Ex): mientras un cuervo arco iris permanezca iluminado por una fuente de luz brillante, toda criatura que lo mire resultará deslumbrada (salvación Fortaleza CD 19 niega). Cerrar los ojos protege de esta visión y, por tanto, de quedar deslumbrado, pero otorga al cuervo arco iris una ocultación total con respecto a dicho individuo. Esta salvación está basada en el Carisma.

Rociada de color (St): una vez por asalto, y como acción gratuita, el cuervo arco iris puede lanzar una *rociada de color* desde la punta de sus alas (salvación Voluntad CD 14 niega). Esta salvación está basada en el Carisma.

Habilidades: los cuervos arco iris tienen un bonificador racial +4 a sus pruebas para Buscar y Avistar.

Cómo entrenar cuervos arco iris

Hay que entrenar a un cuervo arco iris antes de que pueda ejercer de montura en los combates. Para poder entrenarlo, el cuervo arco iris tendrá que tener una actitud amistosa hacia su entrenador (algo que se puede conseguir superando una prueba de Diplomacia). Entrenar a un cuervo arco iris amistoso requiere seis semanas de trabajo y superar una prueba de Trato con animales con CD 25. Para montar sobre un cuervo arco iris se requiere una silla de montar exótica. Los cuervos arco iris pueden luchar mientras van montados por un jinete pero,

en este caso, el jinete no podrá atacar a menos que supere una prueba de Montar.

Carga transportable: una carga ligera para un cuervo arco iris es de hasta 920 lbs.; una mediana oscila entre las 921 y las 1.840 lbs.; y una pesada entre las 1.841 y 2.760 lbs. Un cuervo arco iris no puede volar a toda velocidad si porta una carga mayor que la ligera.

INMENSO CON COLMILLOS

Bestia mágica Gargantuesca

Dados de golpe: 20d10+160 (270 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 21 (tamaño -4, natural +15), toque 6, desprevenido 21

Ataque base/Presa: +20/+45

Ataque: cornada +24 cuerpo a cuerpo (3d8+18)*

Ataque completo: cornada +24 cuerpo a cuerpo (3d8+18)* y mordisco +19 cuerpo a cuerpo (2d8+11)* y 2 golpetazos +19 cuerpo a cuerpo (2d6+11)*

Espacio/Alcance: 20'/15'

Ataques especiales: presencia espantosa, pisotear 4d6+19

Cualidades especiales: RD 5/-, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +22, Ref +12, Vol +9

Características: Fue 37, Des 10, Con 27, Int 3, Sab 13,

Car 13

Habilidades: Escuchar +9, Avistar +9, Supervivencia +8

Dotes: Arrollar mejorado, Ataque natural mejorado (cornada),

Ataque poderoso, Correr, Fuerza de voluntad, Gran fortaleza, Resistencia

Entorno: desiertos cálidos

Organización: solitario o en pareja

Valor de desafío: 14

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Grado de avance: 21-30 DG (Gargantuesco)

Ajuste de nivel: -

* Ya están incluidos los ajustes de la dote Ataque poderoso.

Cuando corre, esta temible criatura hace temblar la tierra bajo sus patas, que son como pilares. De su boca salen cuatro colmillos curvados, ante un cuerpo del tamaño de un gran árbol.

Se dice que los inmensos con cuernos vagan por el mundo desde hace muchas eras y que siempre se han elevado por encima de las bestias menores. Aunque se creía que habían desaparecido o que nunca fueron más que una leyenda, estas criaturas han vuelto a ser vistas, en solitario o en pareja, sembrando la destrucción en los campos de batalla.

La apariencia de estas criaturas es aterradora debido a sus cuatro enormes colmillos curvados, tan largos como un árbol y tan anchos como las patas de un elefante.

Se desconoce si los inmensos son parientes de enormes bestias del pasado o si son algún tipo de experimento mágico. De una u otra manera, se han visto gran cantidad de inmensos con colmillos abandonando el desierto y llevando en sus lomos torreones de guerra ocupados por toda una compañía de guerreros.

Los inmensos con colmillos de hoy en día tienen 20' de altura, miden 40' de la punta de los colmillos a la cola y pesan más de diez toneladas.

Combate

Un inmenso con colmillos carga directamente contra el enemigo e intenta pisotear a cualquier criatura que se interponga en su camino. Los pisoteos de estas criaturas son temibles.

Si se ve obligado a detenerse y combatir, un inmenso con colmillos moverá su cabeza de uno a otro lado, por lo que corneará a las criaturas que se encuentren en un radio de 15' de cualquiera de sus cuatro colmillos al tiempo que pisotea a los desafortunados que se encuentran bajo su cuerpo.

Un inmenso con colmillos puede combatir al tiempo que transporta numerosos jinetes (normalmente subidos en una torre de asedio dispuesta sobre su espalda). Sin embargo, para controlar a esta bestia se necesitan al menos dos criaturas, cada una de las cuales tendrá que superar una prueba de Montar con CD 15 (que se considerará una acción de asalto completo) para controlarla.

Normalmente, un inmenso con colmillos ataca utilizando su dote Ataque poderoso, con la que sufre un penalizador -5 en sus tiradas de ataque y un bonificador +5 en sus tiradas de daño.

Presencia espantosa (Sb): un inmenso con colmillos puede inspirar terror a todos aquellos que se encuentren en un radio de 30' cuando cargan o pisotean. Las criaturas afectadas tienen que superar una salvación de voluntad con CD 21 o quedarán aturridas y permanecerán en este estado durante 5d6 asaltos. La CD de esta salvación está basada en el Carisma.

Pisotear (Ex): una salvación de Reflejos CD 33 reduce el daño a la mitad. La CD de esta salvación está basada en la Fuerza.

Carga transportable: una carga ligera para un inmenso con colmillos es de hasta 16.640 lbs.; una mediana oscila entre las 16.641 y las 33.280 lbs.; y una pesada entre las 33.281 y las 49.920 lbs. Un inmenso con colmillos puede arrastrar hasta 249.600 lbs. de peso.

MASTÍN DE GUERRA

Animal Mediano

Dados de golpe: 3d8+30 (22 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 40' (8 casillas)

CA: 15 (Destreza +1, natural +4), toque 11, desprevenido 14

Ataque base/Presa: +2/+5

Ataque: mordisco +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4)

Ataque completo: mordisco +5 cuerpo a cuerpo (1d6+4)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: derribo

Cualidades especiales: visión en la penumbra, olfato

Salvaciones: Fort +6, Ref +4, Vol +1

Características: Fue 17, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 6

Habilidades: Saltar +11, Escuchar +5, Avistar +5,

Supervivencia +2*, Nadar +4

Dotes: Alerta, Resistencia, Rastrear

Entorno: llanuras templadas

Organización: domesticado

Valor de desafío: 2

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Grado de avance: -

Ajuste de nivel: -

Este enorme perro mide casi 3' de altura hasta el hombro.

Los mastines de guerra sirven a los humanoides Pequeños como montura de caballería equivalente a los caballos de guerra pesados. Estos grandes perros, que son robustos y muy fieros en el campo de batalla, se crían como monturas de guerra. Aunque no pueden galopar como un caballo, no se asustan durante la batalla, son muy resistentes y pueden rastrear a enemigos a millas de distancia.

Un mastín de guerra medio mide 3' hasta el hombro, mide 5' del hocico a la punta de la cola y pesa unas 200 lbs.

Combate

Los mastines de guerra son muy protectores con sus jinetes. Morderán e intentarán derribar a todos los enemigos que les ataquen tanto a ellos como a sus jinetes.

Derribo (Ex): los mastines de guerra que impacten con un mordisco podrán intentar derribar a su enemigo (modificador +3 a la prueba) como acción gratuita sin efectuar un ataque de toque ni provocar ataques de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no podrá intentar derribar al mastín de guerra.

Habilidades: los mastines de guerra tienen un bonificador racial +4 a sus pruebas para Saltar.

* Los mastines de guerra tienen un bonificador racial +4 a sus pruebas de Supervivencia cuando rastrean con su olfato.

Carga transportable: una carga ligera para un mastín de guerra es de hasta 130 lbs.; una mediana oscila entre las 131 y las 260 lbs.; y una pesada entre las 261 y las 390 lbs. Un mastín de guerra puede arrastrar hasta 1.950 lbs. de peso.

POLILLA LUNAR

Bestia mágica Grande

Dados de golpe: 5d10 (27 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 10' (2 casillas), V1 40' (regular)

CA: 13 (tamaño -1, Destreza +2, natural +2), toque 11, desprevénido 11

Ataque base/Presa: +5/+12

Ataque: golpetazo +7 cuerpo a cuerpo (1d4+4)

Ataque completo: golpetazo +7 cuerpo a cuerpo (1d4+4)

Espacio/Alcance: 10'/5'

Ataques especiales: polvo de sueño

Cualidades especiales: visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, invisibilidad natural, olfato, ver lo invisible

Salvaciones: Fort +4, Ref +6, Vol +5

Características: Fue 16, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 14, Car 15

Habilidades: Escondarse +6*, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +10, Avistar +10

Dotes: Flotar, Voluntad de hierro

Entorno: bosques templados

Organización: solitario, pareja o nube (4-7)

Valor de desafío: 4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: normalmente, caótico bueno

Grado de avance: 6-10 DG (Grande); 11-15 DG (Enorme)

Ajuste de nivel: -

La suave luz de la luna en lo alto muestra la presencia de una enorme polilla, cuyas trémulas alas verdes están marcadas con puntos blancos.

Muchos piensan que la polilla lunar es un mito élfico. Son pocos los mortales que han llegado a ver a esta bestia de fábula, puesto que solamente es visible bajo la luz de la luna. Las polillas lunares suelen ser utilizadas como montura voladora por los elfos, los duendes y otros habitantes mágicos del bosque.

Bajo la luz de la luna, esta preciosa criatura parece una polilla gigante con temblorosas alas verdes y un rechoncho cuerpo blanco. Las cuatro alas tienen puntos blancos y las traseras se curvan con gracia hasta estrecharse y separarse del cuerpo como si de largas colas se tratase. Las alas de delante miden 10' de punta a punta y las de atrás 15' (teniendo en cuenta el estrechamiento con forma de cola). Una polilla lunar pesa 250 lbs..

Combate

Las polillas lunares no son buenas combatientes, por lo que confían en su invisibilidad natural y en el polvo de sueño para evitar a los depredadores y cazar. Cuando se ven forzadas a combatir, darán golpetazos a su presa con las alas y utilizarán el polvo de sueño para minimizar la amenaza.

Invisibilidad natural (Sb): una polilla lunar es invisible excepto cuando recibe la luz directa de la luna. Esta habilidad es constante, lo que permite a la polilla lunar permanecer invisible incluso cuando ataca. Esta habilidad es inherente y no está sujeta al conjuro *purgar invisibilidad*.

Ver lo invisible (Sb): una polilla lunar puede ver cualquier ser u objeto invisible o etéreo que se encuentre dentro de su rango de visión como si fuese perfectamente visible.

Polvo de sueño (Sb): una vez al día, la polilla lunar puede dejar caer, desde la parte de debajo de sus alas, un polvo que induce sueño. Este polvillo impregna una zona de 20' de radio y produce un sueño mágico a 4 DG criaturas que se encuentren en la zona (salvación Voluntad CD 14 niega); por lo demás, sus efectos son idénticos al conjuro *sueño*. La CD de la salvación está basada en el Carisma.

Habilidades: las polillas lunares tienen un bonificador racial +4 a sus pruebas para Moverse sigilosamente y Avistar.

* Las polillas lunares tienen un bonificador racial +4 a sus pruebas para Escondarse durante la medianoche. Son invisibles por naturaleza durante cualquier otra condición lumínica.

Cómo entrenar polillas lunares

Hay que entrenar a las polillas lunares antes de que puedan ejercer de montura en los combates. Para poder entrenarla, la polilla tendrá que tener una actitud amistosa hacia su entrenador (algo que se puede conseguir superando una prueba de Diplomacia). Entrenar a una polilla lunar amistosa requiere seis semanas de trabajo y superar una prueba de Trato con animales con CD 20. Para montar una polilla lunar se requiere una silla de montar exótica. Las polillas lunares pueden luchar mientras van montadas por un jinete pero, en este caso, el jinete no podrá atacar a menos que supere una prueba de Montar.

Carga transportable: una carga ligera para una polilla lunar es de hasta 230 lbs.; una mediana oscila entre las 231 y las 460 lbs.; y una pesada entre las 461 y 690 lbs. Una polilla lunar no puede volar a toda velocidad si porta una carga mayor que ligera.

Prepárate para la guerra

Entre las naciones rivales estallan conflictos que amenazan con extenderse por continentes enteros. Al tiempo que los ejércitos se enfrentan en épicas batallas, los actos de unos cuantos héroes podrán inclinar la balanza de uno u otro lado. Sea en el grueso de la batalla, sea en una misión secreta de extrema importancia, los valientes campeones desempeñan un papel del que se hace eco todo el campo de batalla y que se recuerda a lo largo de los años.

Este suplemento para el juego Dungeons & Dragons pone de manifiesto el papel fundamental que los personajes llevan a cabo en mitad del campo de batalla. *Héroes de guerra* contiene reglas y opciones para crear o jugar aventuras en campos de batalla o en torno a ellos, sumerge a los jugadores en situaciones bélicas y les plantea retos en medio de decisivas batallas de proporciones épicas.

Los Dungeon Masters necesitan el *Manual del jugador*

y la *Guía del Dungeon Master* para usar este suplemento.

Los jugadores necesitan el *Manual del jugador* para usar este suplemento.



d20
system

OFFICIAL
WIZARD
LICENSED PRODUCT

dyir

ISBN 84-96422-49-6



9 788496 422490

DD1036

Impreso en España - Printed in Spain