Apéndice Cuatro: Batalla

Las batallas en las que grandes masas de hombres tratan de matarse unos a otros, son una parte constante en la vida de un caballero. *Pendragón* trata esos enfrentamientos a gran escala de una forma abstracta. Aunque una batalla es técnicamente una larga serie de combates individuales, las reglas abstraen esto para hacerlo más corto y más jugable. Si el Director de Juego y los jugadores disfrutan desarrollando los combates individuales, ciertamente pueden jugarlos — pero la mayoría de los jugadores tienden a encontrarlos interminables y, tras un tiempo, aburridos.

En cada "asalto de batalla", tu caballero hace una tirada de combate que representa media hora completa de combate y caos, de gritos y cabalgatas, de avance y retirada. Aunque esto parece casi demasiado simple y sin acontecimientos destacables, hay una variedad de opciones anima el proceso y hace el evento memorable y excitante.

El Ejército Feudal

Las batallas y ejércitos feudales no son complejos, siguiendo un patrón tradicional y predecible. Similarmente, las tácticas militares rara vez varían. De hecho, la sofisticación militar se encuentra en un mínimo histórico en la Edad Oscura. ¡Los señores feudales tienen suficientes dificultades con llevar al ejército hasta el campo de batalla como para que además haya que maniobrar con ellos! Los campos de batalla son a veces escogidos por anticipado, aunque también pueden ocurrir encuentros accidentales — normalmente debido a que la habilidad de los exploradores del enemigo es pobre.

El sistema de batalla de *Pendragón* asume que siempre se siguen las tácticas feudales normales. Las variaciones en la estrategia militar pueden ser introducidas en futuros suplementos (por iniciativa del Director de Juego), pero serán aplicadas a este sistema básico.

Cuando un señor feudal va a la guerra, primero convoca a sus vasallos. Su obligación es llegar completamente armados y equipados con provisiones para un periodo de 40 días (aunque el tiempo de servicio es de duración indefinida si las tierras propias están siendo invadidas). Para la defensa local, el señor probablemente llamará a la leva local también, una turba de campesinos sin entrenamiento, armados con herramientas de cultivo. Los señores ricos también pueden contratar mercenarios, especialmente tropas como los arqueros, ingenieros y lanceros, o simplemente soldados de a pie asequibles si la campaña va a durar más de 40 días.

Batallones

Los ejércitos medievales están organizados en tres secciones. Cada sección se llama *battaille* (o batallón) y tiene un lugar fijo en la marcha y al prepararse para la batalla. Cada uno está etiquetado en el orden en que marcha por los caminos.

- La "vanguardia" marcha primero, comandada por el segundo líder superior del ejército. En el campo de batalla, la vanguardia se alinea en el lado derecho de la línea de batalla.
- El batallón principal marcha en el centro dirigido por el alto comandante del ejército y se prepara para el combate en el centro de la línea de batalla.
- El batallón de retaguardia está comandado por el tercer noble de mayor rango, marcha al final de la línea y se sitúa a la izquierda en el campo de batalla.

Los batallones se dividen en porciones orgánicas llamadas *compañías* que están comandadas por sus líderes nobles (así, un caballero jugador que comienza está en una compañía dirigida por el Conde Roderick).

Cada compañía puede estar subdividida en unidades; un noble podría ir acompañado de oficiales de su casa o veteranos de confianza como comandantes de unidad.

Una *unidad* se define como cualquier grupo de caballeros que sigan a un comandante de unidad elegido; generalmente con un número de entre 6 y 20 caballeros y sus escuderos. Un caballero abanderado siempre se considera comandante de sus propios caballeros (ver "Comandantes") y también puede tener a otros caballeros asignados temporalmente para la batalla.

Tipos de Tropas

Varios tipos de tropas acompañan a un señor a la batalla.

Caballeros: bien entrenados y bien equipados, forman el núcleo de los guerreros montados profesionales. Son el corazón del ejército.

Sargentos: son tropas montadas profesionales, decentemente armadas y entrenadas, pero en general carecen de la habilidad, confianza y caballos de primera categoría de los caballeros. No hay que confundir el término con el sentido moderno de la palabra "sargento". Otros guerreros, como caballeros mercenarios pobres sin feudo, ambiciosos hombres de armas o escuderos libres — con buen equipamiento y un caballo — también cuentan como sargentos para este efecto. Muchas unidades mercenarias están compuestas por sargentos.

Hobelars: son tropas montadas, pero sin armadura, normalmente utilizadas como exploradores y mensajeros, pero nunca se unen a la batalla como unidad.

Infantería: son soldados a pie usados como guarnición en castillos, para asaltar muros y para construir campamentos. Están a menudo armados con escudos y

lanzas, pero a veces con grandes lanzas, cuchillos largos, arcos, ballestas o hachas, dependiendo de su nacionalidad. Normalmente visten armaduras de cuero, a menudo reforzadas con partes variadas de armaduras reales saqueadas a los muertos (tratar como cuero o cuero endurecido); sólo los reyes pueden permitirse equipar a sus soldados de a pie con buenas armaduras.

Ingenieros: son los hombres que saben construir y manejar las poderosas máquinas y construcciones utilizadas en el asedio, como los trabuquetes, manganas y torres de asedio. También son responsables de la construcción de los castillos capaces de resistir a esas máquinas. Los ingenieros también supervisan los trabajos de asedio y la excavación de túneles (en esta labor, a veces son llamados "zapadores"). Sin ingenieros, no hay esperanza de asediar una ciudad o castillo.

Seguidores de campamento: son las otras personas que normalmente acompañan a los ejércitos; no tienen valor como tropas de combate. Estos seguidores son una molestia constante para la marcha y siempre suponen un gran problema para darles de comer, aunque pocos líderes medievales llegaban a prohibirlos — ni tenían la autoridad para deshacerse de ellos. Espectadores, abastecedores, amigos y parásitos se reúnen para comerciar con los soldados o para timarlos. Los caballeros se llevan a sus novias o esposas como sirvientes. Prácticamente todo ejército en Britania posee sus seguidores de campamento.

Heraldos: debido a su estatus especial, juegan una parte importante en la batalla. Los heraldos son reconocidos como mensajeros neutrales y no deben ser atacados por nadie. Antes de la batalla, llevan mensajes a uno y otro lado entre los comandantes para planificar la localización del campo de batalla. Justo antes de que los ejércitos choquen, los heraldos de ambos bandos se retiran a la misma colina, torre o silo para vigilar y registrar los sucesos de la batalla. Pueden ayudarse unos a otros para identificar a los combatientes. El lado victorioso elige el nombre de la batalla. Después, los heraldos pueden llevar más mensajes entre los combatientes, normalmente para establecer una tregua temporal para enterrar a los muertos e intercambiar rescates.

Comandantes

Estos son los tres niveles principales de mando, todos ellos son importantes para los caballeros jugadores en cualquier batalla. Durante la batalla, estos líderes hacen tiradas de Batalla que afectan a los combates individuales de los caballeros.

El *comandante del ejército* es el individuo que comanda a todo el mundo. Su tirada de Batalla es importante sólo una vez, cuando la batalla comienza.

El *comandante de batallón* es uno de los tres oficiales del ejército. Cada tirada de Batalla del comandante de batallón es importante sólo una vez, la primera vez que el batallón entra en combate. Esto ocurre normalmente durante la Primera Carga, y es modificada por el resultado de la tirada de Batalla del comandante del ejército.

El comandante de unidad es la persona ante la que un caballero responde directamente en la batalla. Es el comandante más importante para un caballero jugador ya que sus decisiones determinan qué hace la unidad en cada asalto. Asimismo, es hacia su bandera a donde se repliega un caballero individual entre asaltos.

Un caballero permanece tan cerca de la bandera de su unidad como sea posible, ya que sus compañeros y amigos pueden ayudarle si es necesario (y viceversa). Los caballeros de su unidad son aquellos que han acordado protegerle, que saben reconocerlo y que dependen de su ayuda.

El Ejército Marcha

El Rey Arturo ha reunido a su ejército para marchar a la guerra.

Con él había nobles y barones y robustos caballeros, los más poderosos jamás criados en Britania, guerreros totalmente acorazados, muy diestros con sus armas y los más decididos del mundo. Los duques y señores valerosos, fuertes y queridos, se reunieron a la llamada de Arturo, todos los soldados de gran renombre, magníficos reyes con sus coronas doradas.

Así, el rey, poderoso y rico partió con su Tabla Redonda en orden real. Nunca en el mundo, excepto en mentiras y fábulas, hubo mejor reunión de la flor y nata de la caballería en un solo lugar, hombres poderosos y decididos montados en sus corceles. Muchos guerreros severos salieron a los caminos, las banderas brillando al sol, de plata y negro, otras de oro y bermellón, otras más plata y azul, una luminosa columna cabalgando gozosamente sobre los hermosos prados y claros.

—de *Golagros y Gawain* (en prosa, del verso aliterado original)

Ten en cuenta que un comandante de ejército siempre tiene su propia unidad, generalmente compuesta de sus guardaespaldas escogidos; y también es el comandante de batallón para el batallón principal. Del mismo modo, un comandante de batallón tiene su propia unidad de guardaespaldas.

Recuerda que los líderes del campo de batalla siempre son decididos por rango de nobleza, como se indicó antes en "Batallones". No importa que el señor en cuestión tenga sólo 16 años o una terrible habilidad de Batalla. El sistema feudal es preciso sobre los mandos militares y los nobles son celosos de sus prerrogativas.

Pueden existir dos excepciones. La primera, si el Mariscal del rey está presente, supera a todos los señores, ya que es precisamente su trabajo comandar el ejército. Segundo, aunque el señor siempre comanda, puede elegir recibir el consejo de un ayudante u oficial de confianza en el campo de batalla. En cualquier caso, el noble debe dar las órdenes y el éxito o fallo recae sobre el señor, no sobre su consejero.

El resto de la rígida jerarquía feudal define la estructura de mando. Un caballero siempre va detrás de su señor feudal o de un comandante de unidad asignado por ese líder. Si un individuo comanda a la fuerza entera y es demasiado pequeña para ser dividida en batallones, entonces la batalla se maneja como una escaramuza (ver "Reglas de Escaramuza" en el Capítulo 6).

El Sistema de Batalla

El resto de este apéndice esboza paso a paso el proceso que el Director de Juego y los jugadores seguirán para

desarrollar una batalla en *Pendragón*. Los jugadores no necesitan saber con detalle todas las reglas, pero hay porciones en estas reglas escritas con los caballeros individuales en mente, de modo que los jugadores puedan seguir el rastro de sus propios personajes.

I. Antes de la Batalla

Cada uno de los siguientes pasos tiene lugar sólo una vez, antes de la batalla.

A. Determinar el Enemigo

Lo más probable es que la campaña determine qué ejércitos van a luchar y bajo qué circunstancias (o los jugadores pueden alzar un ejército y atacar a algún enemigo personal). Independientemente de eso, el Director de Juego determina la composición precisa del ejército oponente.

B. Anotar los Comandantes

Cada ejército tiene un último alto comandante. Cada uno de los tras batallones tiene también un comandante de batallón. Estos comandantes pueden ser tanto los caballeros jugadores como caballeros determinados por el Director de Juego y la historia.

Si alguno de los comandantes es un caballero jugador, anota sus habilidades de Batalla. Si los comandantes son determinados al azar, la habilidad de Batalla de un comandante del ejército o de un batallón es igual a 1d6+15. Un comandante de unidad, si es escogido al azar, posee una habilidad de Batalla de 2d6+8.

Los Directores de Juego probablemente querrán entrar en un poco más de detalle acerca del comandante de batallón enemigo al que se enfrentan los caballeros jugadores y también acerca de algún héroe o campeón enemigo (con el que los caballeros jugadores puedan encontrarse en el campo de batalla). Normalmente estos dos deberían ser caballeros Notables, Famosos o Extraordinarios. Dale a cada uno un nombre, un escudo de armas y elabora un poco en las estadísticas pertinentes para un encuentro personal.

Determina también los guardaespaldas del comandante enemigo, cada uno de los cuales debería ser al menos un caballero Ordinario con habilidades de combate decentes.

C. Determinar las Unidades de los PJs

Decide si todos los caballeros jugadores están en la misma unidad y en qué batallón. Todo el mundo en una batalla debe estar en alguna unidad, que siempre está asignada a un batallón. Por simplicidad, asigna todas las unidades de los jugadores al mismo batallón a menos que haya motivos en la partida que requieran otra cosa.

Encuentra al líder de la unidad para la unidad de los caballeros jugadores (podría ser uno de ellos). Sólo necesitas saber su habilidad de Batalla.

D. Determinar la Escala

El tamaño de la batalla se calcula en función del número total de participantes en ambos bandos. Cada guerrero, ya sea caballero, escudero, infante, noble, soldado o leva de campesinos, cuenta como un participante.

Escala de la Batalla	Número de participantes
Pequeña	de 200 a 2.000
Mediana	de 2.001 a 5.000
Grande	de 5.001 a 10.000
Enorme	10.001 o más

E. Determinar la Duración

Cada comandante de ejército escribe en secreto la determinación relativa de su bando para luchar hasta el final, como se indica en la máxima cantidad de tiempo (en asaltos de batalla) que su ejército puede luchar al día. El número asignado por cada comandante debería estar entre 0 y 12, siendo 8 la media.

En términos generales, el número anotado por cada comandante representa la moral de su ejército, su voluntad de luchar siguiendo la siguiente guía:

Duración aceptable	Actitud
0–2 asaltos	Pobre (temerosa, superada)
3–5 asaltos	Incierta (cauta, dudosa)
6–10 asaltos	Normal (determinado, voluntarioso)
11–12 asaltos	Buena (celoso, odio al enemigo, osado)

El modificador de la Tabla 6–3 se aplica a la tirada de Batalla de cada líder de batallón (ver "Tirada de Comandante de Batallón") en el comandante de ese ejército.

II. La Primera Carga

Para participar en la primera carga, un guerrero debe poseer un caballo y una lanza de caballería y debe estar en una unidad que vaya a cargar. El caballero se alinea en el *frente* de la batalla. Si no se participa en la primera carga, un caballero comienza en la *retaguardia* de la batalla.

A. Tirada del Comandante de Batallón

La habilidad de Lanza de caballería de todos los caballeros de la Primera Carga se modifica por las tiradas de Batalla de sus comandantes de batallón como se indica aquí. Modifica la habilidad de Batalla de cada comandante de batallón con el modificador táctico del comandante del ejército, si lo hay.

Tirada de Batalla del Comandante de Batallón	Modificador de Primera Carga
Éxito crítico	+5
Éxito	+0
Fallo	–5
Pifia	–10

Los comandantes de unidad no tienen efecto en la Primera Carga (solamente). Ellos, como todos los demás caballeros, simplemente siguen las órdenes de sus respectivos comandantes de batallón.

B. Primera Carga

Cada caballero que tome parte en la Primera Carga lucha contra un oponente en una resolución enfrentada usando su habilidad de Lanza de Caballería, modificada por la tirada de Batalla de su comandante de batallón, contra un enemigo determinado por el Director de Juego.

i. Determina la Habilidad del Enemigo

Probablemente, la historia a continuación será determinada por los tipos y número de enemigos, como los sajones, irlandeses u otros caballeros britanos a los que se enfrente el ejército de los jugadores. El enemigo específico puede ser determinado usando las tablas de Enemigos en la Batalla que se encuentran al final de este apéndice. Pueden variar enormemente dependiendo del tipo de enemigo. Por facilidad y velocidad de juego, los Directores de Juego deberían determinar a estos oponentes de antemano.

El Director de Juego asigna un enemigo a cada caballero jugador (o tira en la tabla de Enemigos en la Batalla apropiada) para determinar el resultado del combate individual. Este enemigo se usa en la Primera Carga; a discreción del Director de Juego, puede asignarse otro enemigo durante cada subsiguiente asalto de la contienda.

Asume que todos los oponentes de una unidad enemiga determinada son de la misma calidad y valor. Así, si los caballeros jugadores están luchando contra caballeros y el Director de Juego tira un 3 en la tabla de "Caballeros" de Enemigos en la Batalla, el resultado será "caballeros pobres": así, todos los caballeros jugadores lucharán contra caballeros con una habilidad de Espada de 11, una habilidad de Lanza de caballería de 10, un bonificador al daño de 3d6 y una armadura de 6 (con escudo), montados sobre caballos de silla.

ii. ¡Carga!

Usa las reglas normales de combate con Lanza de caballería. Si la carga se hace contra caballeros enemigos, entonces chocan lanza contra lanza. Si se hace contra infantería, el bonificador simétrico +5/–5 habitual se aplica a menos que las tropas de a pie utilicen grandes lanzas en las líneas delanteras, anulando la ventaja de ir montados que tienen los caballeros.

El Director de juego tira para cada combate individual de forma separada por cada caballero jugador.

¡Recuerda que cada jugador debe anotar si la lanza de caballería de su personaje se ha astillado! Si es así, no podrá usarla en posteriores asaltos de batalla.

iii. Tropas de proyectiles

Los arqueros, ballesteros o las tropas armadas con jabalina deben tratarse de forma distinta de las tropas de combate cuerpo a cuerpo y los jinetes.

Cuando los caballeros usan una carga de lanza de caballería o un ataque normal contra tropas de proyectiles, el enemigo siempre dispara primero, antes de que los caballeros puedan acercarse. Sin embargo, para simular el nerviosismo de las tropas de proyectiles, su habilidad se enfrenta a la habilidad apropiada del caballero (normalmente la habilidad de Lanza de caballería en la Primera Carga), como si ambos estuvieran en combate cuerpo a cuerpo.

Sin un arma de proyectiles gana el enfrentamiento, se tira el daño normalmente contra el caballero. Sin embargo, si el daño resultante es un número *impar*, entonces es impactada la montura del caballero; con cualquier tirada de daño *par*, es alcanzado el caballero. Si el caballero obtuvo un éxito parcial, puede usar su escudo para protegerse tanto a él como a su montura.

El daño contra el caballo puede ser desastroso para el caballero. Un caballo herido trata inmediatamente de detener su carga: sólo continuará si el caballero supera una tirada de Equitación. Con un fallo, el caballo se detiene; con una pifia, el jinete es descabalgado (y recibe 1d6 de daño, como es habitual). Cualquier caballo que reciba una Herida Grave que queda inconsciente o muere como resultado del fuego de proyectil cae al suelo inmediatamente; el caballero debe hacer una tirada de DES para rodar y caer a salvo, o recibirá 2d6 puntos de daño debidos a la violenta caída.

Todos los caballeros sin caballo comienzan el siguiente asalto *solos* y *a pie* (ver Sección III: Contienda).

C. Resultados de los Seguidores

Como en una escaramuza, cada líder de unidad debe hacer una tirada de Batalla para determinar el destino de sus seguidores. Ver "Reglas de Escaramuzas" en el Capítulo 6 para más información.

D. Final del Asalto

El primer asalto de batalla ha terminado. Los caballeros pueden tener sus lanzas de caballería intactas, con lo que podrán utilizarlas; o puede que necesiten desenvainar sus espadas u otras armas para los asaltos siguientes. Sólo puede haber una Primera Carga por batalla, aunque es posible que una unidad pueda más tarde hacer una carga con lanzas de caballería si se cumplen las condiciones.

III. La Contienda

El resto de los asaltos de batalla se manejan de forma similar a un combate cuerpo a cuerpo normal, de modo que este tipo de asalto es probable que se repita varias veces.

A. Preparación

Al comienzo de cada asalto de la contienda se chequea el estado de cada caballero. Cada jugador debe saber si su caballero está...

- solo, integrado en una unidad o liderando una unidad
- montado o a pie
- reteniendo a un prisionero

Si un caballero fue descabalgado en el último asalto, comienza este asalto *solo* y *a pie* (ver más abajo).

Nota: retener a un prisionero evita que un caballero entre en combate, ya que si entrara en combate el prisionero escaparía automáticamente y no podría conseguir un rescate. Un caballero con un prisionero debe escoltarlo a la retaguardia de la batalla o puede llamar a su escudero (si está disponible) para llevar el prisionero en su lugar. Si ninguna de esas cosas ocurre, el prisionero escapa.

B. Sucesos en la Contienda

Tira 3d6 y comprueba la siguiente tabla por cada unidad de los jugadores. El modificador resultante se aplica a las tiradas de Batalla del comandante de la unidad, a las tiradas de Destino de los Seguidores y a todas las tiradas de armas durante el asalto.

Si está *solo*, un individuo se maneja como si fuera su propia unidad (debe hacer su propia tirada de Eventos en la Contienda) y el resultado se aplica a las siguientes tiradas del personaje en ese asalto. Ver la sección de Tirada de Batalla de la Unidad más abajo).

Resultado 3d6	Modificador	Evento/Situación
3	–15	El batallón se desbanda * (ver IV.B.)
4	–10	La unidad se retira (ver IV.A.)
5	–10	Oleada de caballeros enemigos
6 (triple 2)	–5	El batallón se retira* (ver IV.A.)
6	–5	Batallón superado
7	–5	Batallón rodeado
8	–5	El enemigo presiona
9–12	+0	Puede pasar cualquier cosa
13	+5	El enemigo está confuso
14	+5	Batallón enemigo superado
15	+5	El enemigo retrocede
15 (triple 5)	+5	Batallón enemigo se retira* (ver IV.A.)
16	+10	Oleada de victorias
17	+10	Unidad enemiga se retira (ver IV.A.)
18	+15	Batallón enemigo se desbanda* (ver IV.B.)

* Ignora estos resultados sin son generados por un caballero solo que esté actuando como una unidad; tira de nuevo hasta obtener un resultado adecuado.

Fíjate en que el Director de Juego no hace tiradas separadas de Eventos de la Contienda para las unidades enemigas.

C. Tirada de Batalla de la Unidad

Esta tirada determina las oportunidades del momento o la falta de ellas y también cuándo la unidad queda involuntariamente *en combate* con el enemigo o si está *fuera del combate* este asalto (ver más abajo).

Sólo los comandantes de unidad y los caballeros *solos* hacen tiradas de Batalla en la contienda, modificadas por el resultado del Evento de la Contienda más reciente para esa unidad o caballero. Los caballeros que están solos sufren un

modificador de –10 a su habilidad de Batalla para esta tirada. Tira siempre primero para ver si un caballero solitario está en combate con un enemigo, como explica más adelante.

Recuerda que los comandantes de batallón e incluso los comandantes de ejércitos pueden comandar a sus propias unidades directamente.

Montado contra Montado o A pie contra A pie

Resultado de Batalla	Efecto
Éxito Crítico	La unidad puede entrar en combate, permanecer fuera del combate, Retirarse hasta la retaguardia, unirse a una unidad o buscar un evento especial de la contienda. Si es una unidad montada, puede hacer una carga de lanza de caballería.
Éxito	La unidad puede entrar en combate, permanecer fuera del combate o retirarse hasta la retaguardia. Si entra en combate, usa la Tabla de Enemigo apropiada. La lanza de caballería se usa como lanza.
Fallo	La unidad entra en combate con una unidad enemiga.
Pifia	La unidad entra en combate con desventaja: sufre un –5 a las tiradas de armas.

A pie contra Montado*

Resultado de Batalla	Efecto
Éxito crítico	La unidad puede entrar en combate o retirarse.
Éxito	Si el resultado del Evento de la Contienda fue un 9 o mayor, la unidad puede entrar en combate o retirarse hasta la retaguardia. Si no, considérala en combate contra una unidad enemiga.
Fallo	La unidad entra en combate contra una unidad enemiga.
Pifia	La unidad entra en combate con desventaja: –5 a las tiradas con armas.

* Recuerda que los modificadores simétricos +5/–5 se aplican normalmente a los combatientes a pie que luchan contra enemigos montados.

D. Unidades Fuera del Combate

Si una unidad (o un caballero solo actuando como una unidad) está fuera del combate, *cada* miembro de esa unidad puede realizar una de las siguientes acciones (o consultar con el Director de Juego para realizar múltiples acciones):

- entrar en combate con el enemigo (ver III.D.i.)
- retirarse a la retaguardia de la batalla (ver III.D.ii.)
- recibir y o aplicar varios tratamientos de primeros auxilios (ver la habilidad de Primeros Auxilios)
- comprobar un personaje caído en busca de signos vitales, aplicarle los primeros auxilios, subirlo en un caballo y llevarlo a la retaguardia de la batalla
- saquear un cadáver o persona viva en busca de bienes o armadura
- quitarse o ponerse una armadura
- retirarse hasta la retaguardia de la batalla
- tratar de reunir tropas a su alrededor (ver más abajo)

Además, un caballero solo, fuera del combate puede realizar una de las siguientes acciones:

- hacer una tirada de Escudero para hacer que su escudero llegue a su lado
- buscar a su unidad si está solo (ver más abajo)
- buscar y encontrar un caballo sin jinete (ver más abajo)

Reunir tropas: el comandante de la unidad hace una tirada de Batalla, modificada en una cantidad igual a su Gloria/1.000 – 2d6. Comprueba el resultado en la siguiente tabla.

Resultado de Reunión	Efecto
Éxito crítico	Reúne 2d6+6 caballeros a su lado. Si era un caballero solo, ahora es un comandante de unidad.

Éxito	Reúne 2d6+3 caballeros a su lado en el siguiente asalto. Si era un caballero solo, se convierte en comandante de unidad en el asalto después de que sus tropas se reúnan con él.
Fallo	Sin efecto.
Pifia	Si es un comandante de unidad, su unidad se reúne con algún otro y lo abandona. Comienza su siguiente asalto de contienda solo.

Encontrar a tu Unidad (Caballero Solo): un caballero separado de su unidad original puede hacer una tirada de Percepción. Con un éxito o un crítico, ve a su anterior unidad y puede reunirse con ellos en el siguiente asalto de la contienda.

Encontrar una montura (Caballero Solo): un caballero desmontado puede tomarse un tiempo para localizar un caballo sin jinete que no esté herido en el campo de batalla, tirando 1d6 para averiguar su tipo:

Resultado 1d6	Montura encontrada
1–4	Caballo de guerra
5	Caballo de silla
6	Palafrén

Después, hace una tirada de Equitación para atrapar y montar al caballo. Con un éxito o un crítico, monta a tiempo para el siguiente asalto de la contienda.

I. Entrar en combate con el Enemigo

Una unidad fuera del combate (o un caballero solo actuando como una unidad) que ha recibido un éxito en su tirada de Batalla en este asalto puede atacar a una unidad enemiga fuera del combate de la forma normal.

Una unidad que ha recibido un éxito crítico en su tirada de Batalla puede entrar en combate contra unidades enemigas de cualquiera de las siguientes formas: atacar a unidad enemiga fuera del combate, ayudar a una unidad aliada o buscar un evento especial de la contienda.

Atacar a un enemigo fuera del combate: las unidades que están fuera del combate pueden atacar a una unidad enemiga determinada por el Director de Juego o usando la tabla apropiada de Enemigo en la Batalla (ver III. E.i.).

Ayudar a una unidad: una unidad fuera del combate (o un caballero solo) puede elegir ayudar a otra unidad aliada (incluyendo un caballero solo aliado). La unidad que ayuda entra en combate con la unidad que esté atacando a la unidad aliada (el Director de Juego debe haber determinado el enemigo previamente), obligándole a dividir sus tiradas de ataque como se describe en "Oponentes Múltiples" en el Capítulo 6.

Además, si la unidad ayudada es un caballero solo, no sufre el modificador de –10 a su tirada de Batalla en este asalto por estar solo (ver III.C.).

Buscar Evento Especial: Los comandantes de unidad o los caballeros solos que obtengan un éxito crítico en sus tiradas de Batalla en este asalto (ver III.C.) pueden tirar 1d20 en la siguiente tabla.

Tirada 1d20	Efecto
1–5	Asalto en desventaja. Sufres un modificador a la tirada de armas de –3
6–10	Sólo hay objetivos normales disponibles. Tira de nuevo en la tabla de Enemigos en Batalla apropiada.
11–15	Asalto ventajoso: ganas un modificador +3 a las tiradas de armas.
16–18	Héroe o noble enemigo: Tira con un +3 en la tabla de Enemigos en la Batalla para determinar sus guardaespaldas.
19	Enemigo normal: tira con +5 en la tabla de Enemigos en la Batalla para determinar sus guardaespaldas.
20	Comandante de batallón enemigo (ver I.B.)

Después, como es habitual, tira en la tabla apropiada de Enemigo en la Batalla, pero con los modificadores indicados antes. Vete a III.E.i.

Nota: si los jugadores consiguen derrotar a un héroe enemigo, noble, portaestandartes o comandante de batallón, habrán asestado un grave golpe contra el enemigo. Su éxito modifica la tirada de Eventos en la Contienda del siguiente asalto: aplica un +5 a la tirada si han capturado a un héroe o noble, un +10 por un estandarte capturado y un +15 por haber capturado o matado a un comandante de batallón.

ii. Retirada

Los comandantes de unidad pueden ordenar que su unidad se retire hasta la retaguardia de la batalla, fuera de peligro.

E. Unidades en Combate

Las unidades y caballeros a pie que estén en combate contra tropas a caballo no pueden tratar de huir, sino que deben luchar.

Los caballeros solos que están montados o que están a pie, pero luchando contra otros enemigos también a pie pueden elegir si luchar o huir.

Cualquier caballero solo en combate contra un enemigo poderoso siempre tiene la opción de rendirse.

i. Luchar

Este es el asalto de combate estándar. En general, todo lo que se ha hecho antes es para llegar a este momento de sentido caballeresco.

a. Hallar la habilidad del Enemigo: usa la tabla de Enemigo en la Batalla para encontrar al enemigo del caballero en este asalto (el enemigo es probable que cambie en cada asalto).

b. Contienda: la contienda en batalla se resuelve como un asalto de combate normal, aplicándolo sólo a los caballeros jugadores. Los jugadores deben llevar la cuenta de sus resultados en cada asalto (crítico, éxito, éxito parcial, fallo o pifia). Esto determinará la Gloria al final del proceso. Recuerda que la habilidad de combate de un jugador puede verse modificada por el resultado de Eventos en la Contienda más recientes y/o resultados de los Eventos Especiales.

Los caballeros Jugadores pueden tener la oportunidad de ganar Gloria en batalla capturando a un comandante, noble o estandarte del batallón enemigo (ver III.D.i). En estos casos, el Director de Juego debería cambiar momentáneamente del Sistema de Batalla al combate normal. Los jugadores pueden continuar sus combates tanto como deseen y sean capaces. Los caballeros jugadores pueden morir tratando de conseguir esa Gloria. La lucha completa cuenta como un asalto de batalla. Cuando haya terminado y los jugadores hayan ganado o se hayan rendido, vuelve al Sistema de Batalla y completa la batalla.

La Gloria para estos combates especiales se determina de forma un poco diferente de los asaltos normales de batalla, de modo que los jugadores deben anotar todos los resultados de sus combates, especialmente los enemigos muertos o derrotados en combate, para que puedan acumular Gloria por ello más tarde. La Gloria de este tipo de "asalto de batalla especial" es igual al mínimo para 1 asalto de batalla más cualquier Gloria ganada por matar o incapacitar a un enemigo, como en un combate normal.

ii. Huir

Mientras están en combate, los caballeros solos pueden decidir huir en lugar de luchar contra malas probabilidades. Aunque la huida es peligrosa, puede ser lo mejor cuando se enfrentan a grandes adversidades. Huir en una batalla es muy parecido a evadirse de un oponente en combate: para

huir, un caballero o comandante de unidad debe hacer una tirada de DES (si está a pie y luchando contra otro personaje a pie) o una tirada de Equitación (si va montado) enfrentada a la tirada de habilidad de arma del enemigo. Los personajes montados que traten de huir de enemigos a pie reciben un bonificador de +10 a las tiradas de Equitación para este caso.

Tirada de Huida (DES o Equitación)	Efecto
Éxito crítico	Huida: el caballero está fuera del combate en el siguiente asalto y gana un modificador de +5 en la siguiente tirada de Batalla.
Éxito	Huida: el caballero está fuera del combate en el siguiente asalto.
Éxito parcial	Huida: el caballero está fuera del combate en el siguiente turno, pero es golpeado durante su huída. Recibe el daño normal, y puede aplicar el escudo
Fallo	El caballero sigue en combate. Recibe el daño normal del enemigo y no puede aplicar el escudo.
Pifia	El caballero sigue en combate. Recibe el daño normal del enemigo, sin aplicar el escudo. Además suelta su arma (si es una espada) o la rompe (si es otro tipo de arma).

iii. Rendirse

Los caballeros pueden rendirse si están en peligro de morir. Es costumbre entre los caballeros aceptar la rendición de otros caballeros y más tarde pedir un rescate por ellos. Incluso los enemigos nobles generalmente aceptan la rendición y pueden elegir pedir rescate por los enemigos capturados más tarde; otros pueden simplemente encerrarlos en prisión.

Sin embargo, la rendición puede ser equivalente al suicidio con enemigos que no sean caballeros, o con aquellos que intentan conquistar las tierras (como los sajones).

F. Destinos de los Seguidores

Tras cada asalto de batalla completo, al igual que tras cada asalto de escaramuza, cada comandante de unidad debe tirar en la tabla de Destino de los Seguidores para ver qué ha ocurrido con su unidad. Para mayor comodidad, la tabla se ha copiado, con alteraciones menores, del Capítulo 6.

Tabla 6–4B: Destino de los Seguidores (Modificada)

Resultado	Efecto
Éxito crítico	Un enemigo de rango apropiado es capturado por cada 5 subordinados. No hay pérdidas.
Éxito	10% de pérdidas (2% muertos, 8% heridos).
Fallo	50% de pérdidas (10% muertos, 25% heridos, 15% capturados).
Pifia	75% de pérdidas (50% muertos, 25% capturados).

IV. Retirada, Desbandada y Persecución

Algunos resultados en la tabla de Eventos de la Contienda (en III.C.) tienen resultados especiales, como se detalla a continuación.

A. Retirada

La retirada indica un repliegue ordenado de fuerzas del campo de batalla. Los ejércitos siguen luchando mientras se van retirando, si es necesario, posiblemente con una retaguardia sacrificándose (ordenándose que formen la retaguardia del ejército en retirada...) en beneficio del resto.

Ten en cuenta que los batallones pueden verse forzados a retirarse sólo con una tirada de triple 5 o triple 2 en la tirada de Eventos de la Contienda. No se requiere que las unidades se retiren cuando su batallón lo hace, pero es recomendable. Si no lo hacen, todas sus siguientes tiradas de Batalla sufren un modificador de –5 ya que la unidad está aislada.

Las retiradas se tratan como una parte normal de la batalla. Las unidades en retirada es probable que se reagrupen de nuevo y vuelvan a entrar en la batalla, probablemente basándose en las acciones de sus comandantes.

B. Desbandada

Una desbandada es una huida del campo de batalla dominado por el pánico. Los soldados, incluso los caballeros y los nobles abandonan el campo con unas prisas descontroladas, a menudo dejando atrás el equipo que pesado mientras huyen.

Sólo los batallones entran en desbandada. No se requiere que los caballeros entren en desbandada cuando su batallón lo hace, pero es recomendable. Si no lo hacen, sus siguientes tiradas de Batalla sufrirán un modificador de –10 ya que la unidad estará aislada.

Los caballeros cuyos batallones huyen en desbandada pueden elegir una acción dependiendo de si están en combate o fuera de él:

El Precio de la Victoria

El Rey Arturo acaba de conseguir una gran victoria sobre el ejército Romano del Emperador Lucius. Incluso la victoria tiene un terrible coste.

Tan pronto como la victoria estuvo asegurada, Arturo ordenó que los cuerpos de sus líderes fueran separados de los cadáveres del enemigo. Una vez que fueron reunidos, dejó esos cuerpos preparados para el enterramiento con pompa real y fueron llevados a las abadías de sus regiones natales y enterrados con gran honor.

Bedivere el Copero, fue llevado con grandes lamentos, por los neustrianos a Bayeaux, su propia ciudad, que su abuelo, Bedivere I había fundado. Ahí descansarán sus restos con todos los honores, al lado del muro de cierto cementerio en la zona sur de la ciudad. Kay, que fue mortalmente herido, fue llevado a Chinon, la ciudad que había construido. No mucho después, murió debido a su herida. Al igual que un Duque de los Angevinos, que fue enterrado en un bosque perteneciente a un convento de ermitaños, no lejos de esa ciudad. Holdin, Duque de los Rutenos, fue llevado a Flandes y descansa en la ciudad de Thérouanne.

Por orden de Arturo, el resto de los líderes y príncipes fueron llevados a abadías en la vecindad. Tuvo piedad de sus enemigos y dijo a los habitantes locales que los enterraran. Ordenó que el cuerpo de Lucius fuera llevado al Senado con un mensaje de que no esperaran ningún otro tributo de Britania.

—Geoffrey de Monmouth, *Historia de los Reyes de Britania*

Los caballeros fuera del combate pueden escapar, correr o aguantar, mientras que los que se encuentran en combate sólo pueden correr o aguantar.

Escapar: para escapar, el caballero hace una tirada de huida (ver III.E.ii.), sin modificar.

Correr: el caballero es uno de los muchos que están corriendo fuera del campo de batalla. Hace una tirada de huida (ver III.E.ii.), con un modificador de –15.

Aguantar: el caballero está determinado a aguantar y tratar de reunir una unidad, o morir en el intento. Haz una tirada de Batalla usando esta tabla especial:

Resultado	Efecto
Éxito crítico	Su resistencia heroica bloquea al enemigo. ¡El batallón se reagrupa! Gana 100 de Gloria y la atención de los líderes.
Éxito	Reúne a una unidad de 2d6+1 hombres, pero está rodeado por el enemigo; deben abrirse paso.
Fallo	Está rodeado por el enemigo, solo y debe abrirse camino. Además, sufre un modificador –5 a sus habilidades con armas, un modificador +5 en la tabla de Enemigos en la Batalla y su unidad enemiga tiene +1d6 hombres.
Pifia	Está totalmente rodeado por el enemigo, solo. Sufre un modificador de –10 a sus habilidades con armas, un modificador de +10 en la tabla de Enemigos en la Batalla y su unidad enemiga tiene +2d6 hombres.

C. Persecución

Si el enemigo ha huido en desbandada, un caballero jugador puede elegir entre aquellos que han roto filas para perseguirlo.

Por su propia naturaleza, la persecución rompe la integridad de una unidad, dejando a todos los perseguidores solos, incluso si el líder de la unidad ordena la persecución. Sólo los caballeros montados pueden perseguir a un enemigo montado. Los hombres a pie sólo pueden perseguir a enemigos desmontados.

Sólo son posibles dos asaltos de batalla de persecución durante cada desbandada. Una vez que un caballero ha perseguido a un enemigo en desbandada (incluso durante 1 asalto), no puede volver a unirse a la batalla original en este día, incluso si la batalla continúa entre otros batallones.

i. Primer Asalto de Persecución

El primer asalto de persecución se maneja igual que un asalto de contienda de batalla normal. Esto simula la persecución del enemigo hasta el exterior del campo de batalla.

ii. Segundo Asalto de Persecución

Una vez que un enemigo ha huido, la persecución es más parecida a una caza. De hecho, es tan similar que se usa una tirada de Cazar (en lugar de una tirada de arma) enfrentado contra la tirada de arma del enemigo durante este asalto, y el resultado se comprueba contra la siguiente tabla especial de desbandada.

No se hacen tiradas de Batalla en este asalto.

Tirada de Cazar	Resultado
Éxito crítico	El perseguidor encuentra el campamento enemigo; gana 2d6+2 libras de botín y 2 asaltos más de Gloria de persecución
Éxito	El perseguidor mata a 1d6 enemigos más y añade 1 asalto de Gloria de persecución. Si tiene éxito en una tirada de Prudente, también captura a un enemigo.
Éxito parcial	El perseguidor mata a 1d3 enemigos más y añade 1 asalto de Gloria de persecución.
Fallo	El perseguidor mata a 1 enemigo más y añade 1 asalto de Gloria de persecución. Sin embargo, también resulta herido y recibe 3d6 de daño (aplica la armadura).
Pifia	¡El perseguidor fue emboscado! Si perseguía a caballeros, recibe 6d6 de daño por un repentino impacto de lanza; si perseguía a tropas a pie, recibe 3d6 dos veces. No recibe Gloria de persecución en este asalto.

V. Tras la Batalla

A. Determina la Victoria

Determina si la batalla terminó con una victoria clara, un resultado dudoso o una derrota para el bando de los jugadores. Si la historia no ha definido el resultado, el Director de Juego tira 1d20 en la tabla de Resultados de la Batalla para el ejército de los jugadores.

Los modificadores de la tirada de Resultados de la Batalla son los siguientes:

Situación	Modificador
Batallón del lado de los jugadores desbandado	–10
Batallón del lado de los jugadores se retira	–5
Batallón enemigo se retira	+5
Batallón enemigo en desbandada	+10

Tabla D–1: Resultados de la Batalla

Resultado d20	Efecto	Modificador de Destino
2 o menos	Derrota clara	+5
3–18	Dudoso	+0
19 o más	Victoria clara	–5

El número total de bajas en cada ejército viene determinado por una tirada de Batalla final hecha por el comandante del ejército, con el Modificador de Destino indicado en la tabla anterior. Compara el resultado con la Tabla 6–4 (ver III.F.) para encontrar el número de pérdidas total.

Enterrar a los muertos es una tremenda tarea tras la batalla. El bando derrotado normalmente solicita un periodo de tregua para enterrar a sus muertos, algo que normalmente le es concedido.

B. Atender a los Heridos

Aquellos que están demasiado heridos como para viajar deben ser atendidos en un hospital de campaña cercano. Otros son llevados en carretas o carromatos a ciudades o monasterios para que sean atendidos hasta que estén sanos.

Muchos personajes, incluyendo los caballeros jugadores, pueden necesitar un largo tiempo para recuperarse tras una batalla. El ejército puede marchar hacia otra campaña en algún otro lugar, dejándolos atrás.

C. Determinar el Botín

Sólo un ejército que obtiene una victoria clara puede obtener botón, según determine el Director de Juego.

D. Establecer los Rescates

Aunque la obtención de un rescate puede llevar meses, el Director de Juego puede querer que se pague un rescate rápidamente, ya que en la mayoría de los casos, una batalla importante finaliza las actividades del año en cualquier caso.

E. Calcular la Gloria

i. Gloria de Batalla

Aquí el procedimiento consiste en determinar la cantidad de Gloria de batalla y después multiplicarla por otros factores indicados aquí para calcular la Gloria de batalla *total*.

Tamaño de la Batalla	Gloria Básica por Asalto*

Pequeña	15
Mediana	30
Grande	45
Enorme	60

* Este valor se obtiene por cada asalto de batalla durante el que los personajes tomaran parte en la batalla. Los asaltos pasados al final de la batalla (sin correr riesgos) no cuentan para este cálculo.

Acción de Combate (por Asalto)	Multiplicador*
Éxito crítico	x2
Éxito, éxito parcial	x1
Fallo, pifia	x 0.5
Fuera del combate	x 0.1

* Este multiplicador se aplica a la Gloria básica por cada asalto de batalla, como se ha determinado en la tabla anterior, basada en la acción del personaje en ese asalto.

Modificador de Victoria	Multiplicador
Victoria clara	x2
Dudoso	x1
Derrota clara	x0.5

Modificador Especial*	Multiplicador
La unidad del PJ estaba superada en más de 2:1	x1.5
La unidad del PJ estaba superada en de 5:1 o más	x2
La unidad del PJ superaba al enemigo en más de 2:1	x0.75
La unidad del PJ superaba al enemigo en 5:1 o más	x0.5

* Aplica un modificador de esta tabla sólo una vez; si se da más de una condición, elige la que haya tenido lugar durante más tiempo a lo largo de la batalla.

ii. Gloria del Comandante

Los comandantes del ejército reciben Gloria igual a la Gloria de batalla básica x el número total de asaltos de batalla x el modificador de victoria. También recibe Gloria individual de la forma normal.

Los comandantes de batallón reciben Gloria igual a un tercio de la ganada por el comandante del ejército.

Los comandantes de unidad no reciben Gloria extra.

Ejemplo de Gloria del Comandante: el Rey Uther dirige un ejército en una batalla pequeña (Gloria básica de 15 por asalto) que dura 8 asaltos, pero es claramente derrotado. Su Gloria resultante como comandante = 15 x 8 x 0.5 = 60 de Gloria.

El Conde de Salisbury dirigía a la vanguardia, de modo que obtiene 20 de Gloria adicionales.

iii. Gloria Individual

Si un personaje estuvo implicado en un Evento especial de la contienda (ver III.D.i.), recibe Gloria por los combates individuales de esa lucha, calculados de forma normal. Esta Gloria individual no se ve afectada por los multiplicadores de la Gloria de batalla; esto sólo incluye la Gloria normal por combate, que se añade al final de la Gloria de batalla.

Tablas de Enemigos en Batalla

Estas tablas se aplican a los primeros años de campaña; en el manual *La Gran Campaña de Pendragón* aparecerán tablas adicionales. Aunque las tablas están en general basadas en precedentes históricos, nos hemos tomado algunas libertades para hacerlas más coloridas e interesantes, como hacer que algunas tropas a caballo estén disponibles cuando la historia no indica que existieran. La calidad indicada para un grupo es la media de sus miembros.

El líder siempre es de un nivel de calidad mayor que el grupo común, de modo que una unidad de Caballeros Ordinarios será dirigida por un Caballero Rico, o un grupo de *ceorls* sajones será dirigida por un *thegn*, por ejemplo.

Donde aparezcan dos valores separados por una barra bajo la columna de "Habilidad con Arma", el primer valor se aplica al arma principal y el segundo se aplica a un arma secundaria; si no se indica un arma secundaria en una tabla concreta, asume que es una daga.

El daño indicado ya está modificado por el tipo de arma usada, si es aplicable. Por ejemplo, un *kern* irlandés usando una jabalina aparecerá con 3d6 de daño y tendría una característica de Daño de 5d6 con una espada.

Tabla D-2: Enemigos en Batalla – Caballeros

Esta tabla se usa cuando se lucha contra otros caballeros Britanos o del continente. Todos los caballeros están armados con espada (primaria) y lanza de caballería (secundaria) y usan escudo.

d20	Calidad	Habilidad con arma	Daño	Armadura/Escudo?	Caballo(Daño)
1	Sargento	11/10	3d6	6/S	De silla (4d6)
2	Ordinario†	11/10	3d6	6/S	De Batalla (6d6)
3	Pobre†	11/10	3d6	6/S	De silla (4d6)
4	Pobre†	12/11	3d6	6/S	De silla (4d6)
5	Pobre†	13/12	3d6	6/S	De silla (4d6)
6	Ordinario†	13/12	4d6	10/S	De Batalla (6d6)
7	Rico†	14/12	4d6	10/S	De Batalla (6d6)
8	Ordinario†	14/12	4d6	6/S	De Batalla (6d6)
9	Pobre†	14/12	4d6	6/S	De silla (4d6)
10	Ordinario†	14/12	5d6	6/S	De Batalla (6d6)
11	Pobre†	15/13	4d6	6/S	De silla (4d6)
12	Rico†	15/13	4d6	10/S	De Batalla (6d6)
13	Pobre†	16/14	5d6	6/S	De silla (4d6)
14	Ordinario†	16/14	5d6	10/S	De Batalla (6d6)
15	Sargento†	17/14	5d6	10/S	De silla (4d6)
16	Ordinario†	17/15	5d6	10/S	De Batalla (6d6)
17	Rico†	18/16	6d6	10/S	De Batalla (6d6)
18	Ordinario†	19/17	6d6	10/S	De Batalla (6d6)
19	Pobre†	19/17	5d6	6/S	De silla (4d6)
20	Ordinario†	20/18	6d6	10/S	De Batalla (6d6)
21+	Rico†	25/16	6d6	12/S	De Batalla (7d6)

Tabla D-3: Enemigos en Batalla – Infantería

Esta tabla se usa para tropas de a pie Britanas o del continente. El arma secundaria siempre es una daga.

d20	Calidad	Habilidad con arma	Arma	Daño	Armadura/Escudo?
1	Campesino	5/1	Pala (-1d6)	3d6	1/N
2	Campesino	10/1	Azada (-1d6)	3d6	1/N
3	Arquero‡	10/1	Arco	3d6	1/N
4	**Soldado a pie**	15/5	Lanza larga	3d6	1/N
5	Arquero‡	12/4	Arco	3d6	1/N
6	Soldado a pie	12/5	Lanza	4d6	1/S
7	Arquero‡	13/6	Arco	3d6	1/N
8	Soldado a pie	13/7	Lanza	4d6	2/S
9	Arquero‡	14/6	Arco	3d6	1/N
10	Soldado a pie	14/6	Lanza larga	5d6	2/N
11	Arquero‡	15/6	Arco	3d6	2/N
12	Soldado a pie	15/8	Lanza	4d6	4/S
13	Arquero‡	16/6	Arco	3d6	4/N
14	Soldado a pie	16/8	Espada	5d6	4/S
15	Arquero‡	17/7	Arco	3d6	4/N
16	**Soldado a pie**	17/8	Lanza larga	5d6	4/N
17	Arquero‡	18/7	Arco	3d6	4/N
18	**Soldado a pie**	19/10	Lanza larga	6d6	6/N
19	Arquero‡	20/8	Arco	3d6	4/N
20	Soldado a pie	20/13	Espada	5d6	6/S
21+	Guardia de élite	21/15	Lanza larga	5d6	11/N

Tabla D-4: Enemigos en Batalla – Sajones

La característica del ejército sajón es que posee gran cantidad de tropas de a pie. Estas se agrupan en unidades de tipos de tropas mezcladas de diversa calidad, dirigidas por un *thegn*, que es guardado por *heorthgeneats* e incluye *ceorls*. Los distintos tipos están divididos en unidades en la tabla a continuación. El daño secundario listado es para armas de proyectil, si es aplicable.

d20	Calidad	Habilidad con arma	Arma	Daño	Armadura/Escudo?
1	**Ceorl**	5/2	Lanza larga	3d6	1/N
2	**Ceorl**	10/4	Lanza larga	4d6	1/N
3	Ceorl‡	10/4	Arco	3d6	1/N
4	Ceorl	11/5	Lanza	3d6	1/S
5	Ceorl‡	12/8	Jabalina	3d6	1/S
6	Ceorl	12/5	Lanza	5d6	4/S
7	**Heorthgeneat**†	13/10	Lanza larga	5d6	4/N
8	Heorthgeneat‡†	13/12	Hacha, Arco	5d6, 3d6	6/S
9	Heorthgeneat montado†	14/12	Hacha, lanza de caballería	5d6	6/S
10	Heorthgeneat†	14/12	Hacha, Lanza	6d6	6/S
11	Heorthgeneat†	15/12	Hacha	5d6	4/S
12	Heorthgeneat†	15/13	Hacha, Lanza	5d6	6/S
13	Heorthgeneat†	16/14	Hacha, Lanza	6d6	6/S
14	Heorthgeneat†	16/14	Hacha, Lanza	6d6	10/S
15	**Heorthgeneat**†	17/14	Lanza larga	5d6	6/N
16	Ceorl‡	16/15	Hacha, Jabalina	4d6, 3d6	1/S
17	Heorthgeneat montado†	18/13	Hacha, lanza de caballería	6d6	10/S
18	Heorthgeneat montado†	19/15	Hacha, lanza de caballería	6d6	10/S
19	Berserker	30§	Gran tHacha	6d6	10/N
20	Berserker	35§	Gran Hacha	7d6	10/N
21+	**Gigantes pequeños**	20	Árbol	8d6	15/N

Ceorl: un campesino armado u hombre libre.
Heorthgeneat: un guerrero profesional o un guardaespaldas. Cualquier unidad listada como *heorthgeneats* posee un *thegn* o un *berserker* como líder.
Thegn: noble sajón. Son líderes y todos los miembros de su unidad son *heorthgeneats*.
Berserker: loco.

Tabla D-5: Enemigos en Batalla – Irlandeses

Un ejército irlandés típicamente tiene muchas tropas ligeras potenciadas por unas pocas unidades de guerreros muy hábiles, todos dirigidos por nobles. Sólo los jefes ricos van a caballo.

d20	Calidad	Habilidad con arma	Arma	Daño	Armadura/Escudo?
1	Kern‡	5/1	Jabalina	2d6	1/N
2	Kern‡	10/5	Jabalina	2d6	1/N
3	Kern‡	11/6	Jabalina	3d6	1/N
4	Kern‡	12/7	Jabalina	2d6	1/N
5	Kern‡	13/6	Arco	3d6	1/N
6	Kern‡	14/7	Arco	3d6	1/N
7	Kern‡	15/7	Arco	3d6	2/N
8	Kern‡	16/8	Arco	3d6	2/N
9	**Kern**	16/8	Lanza larga	5d6	2/N
10	Kern	17/10	Lanza	5d6	2/S
11	Kern	18/12	Lanza	6d6	4/S
12	Bonnacht	14/13	Espada, Lanza	4d6	4/S
13	Bonnacht	15/13	Espada, Lanza	4d6	4/S
14	**Bonnacht**	15/13	Lanza larga	5d6	6/N
15	Bonnacht	16/14	Espada, Lanza	4d6	4/S
16	Bonnacht	17/15	Espada, Lanza	5d6	6/S
17	Bonnacht	18/15	Espada, Lanza	5d6	6/S
18	Bonnacht	19/16	Espada, Lanza	5d6	6/S
19	Bonnacht	19/16	Espada, Lanza	6d6	6/S
20	Bonnacht	20/18	Espada, Lanza	6d6	6/S
21+	Jefe montado †	25/19	Espada, lanza de caballería	6d6	6/S

Kern: tropas ligeras.
Bonnacht: guerrero con armadura o guardaespaldas.

Tabla D-6: Enemigos en Batalla – Pictos

Un ejército picto está habitualmente compuesto por hordas de guerreros pobremente armados y acorazados muy hábiles, potenciados con unos pocos grupos de guerreros superiores y dirigidos por una banda de nobles con guardaespaldas. Nunca poseen jinetes.

d20	Calidad	Habilidad con arma	Arma	Daño	Armadura/Escudo?
1	Guerrero no probado‡	10/5	Jabalina	2d6	0/N
2	Guerrero‡	11/6	Jabalina	2d6	0/N
3	Guerrero‡	12/7	Jabalina	2d6	0/N
4	Guerrero‡	14/8	Jabalina	2d6	0/N
5	Guerrero‡	16/10	Jabalina	2d6	0/N
6	Guerrero‡	18/14	Jabalina	2d6	0/N
7	**Guerrero**	13/11	Lanza larga	3d6	0/N
8	**Guerrero**	13/11	Lanza larga	4d6	2/N
9	**Guerrero**	14/12	Lanza larga	4d6	3/N
10	**Guerrero**	14/12	Lanza larga	5d6	3/N
11	**Guerrero**	15/13	Lanza larga	4d6	3/N
12	Guerrero	15/13	Lanza, Espada	4d6	3/N
13	Guerrero	16/13	Lanza, Espada	4d6	3/N
14	Guerrero	16/14	Lanza, Espada	4d6	3/N
15	Guerrero	17/14	Lanza, Espada	5d6	3/N
16	Guerrero	17/15	Lanza, Espada	5d6	3/N
17	Guerrero	18/15	Lanza, Espada	5d6	3/N
18	Guerrero	19/16	Lanza, Espada	4d6	4/S
19	Guerrero	19/17	Lanza, Espada	5d6	6/S
20	Guerrero	20/18	Lanza, Espada	5d6	6/S
21+	Jefe montado†	22/21	Espada, lanza de caballería	5d6, 6d6	6/S

Negrita indica tropas a pie armadas con lanzas largas (anula el modificador +5/–5 contra jinetes armados con lanza de caballería).
‡ Estas tropas llevan armas de proyectil (ver II.B.iii.).
§ Estas tropas son bersérkers; el bonificador para la táctica bersérkser (ver "Tácticas de Combate Opcionales en el Capítulo 6) ya está añadido.
† Cualquier oponente en esta unidad es útil para pedir rescate. Para los caballeros, su calidad determina el valor del recate (ver "Rescate y Precio de Sangre" en el Capítulo 8).