

# Planilla Ejercito

## Cuadro general

En el cuadro general ubicado en la parte superior central podemos encontrar tres tipos de información vital para el ejército, la primera es la dominación y la segunda la supervivencia.

### Dominio

**Reino:** Indica a cuál parte del mundo terrenal pertenece el ejército.

**Lealtad:** Esta puede ser fomentada por cualquier ramaje de la realeza (rey, reina, princesa o príncipe), hasta puede ser una mano derecha, el consejo o quizás alguien al mando de las estrategias en el castillo.

**Líder:** El nombre del personaje a cargo de dar órdenes al ejército, tanto como el de un jugador o un PNJ.

**Raza:** A pesar de que pueda haber una multitud de razas diferentes, la que se ubica es la dueña del reino al que pertenece.

### Supervivencia

**Provisiones:** Indica la cantidad de comida con la que abastecer al ejército cada día, a mayor número de soldados, más consumirán por día. Para ello tenemos un cuadro de **consumo** por día, la **cantidad** total de reservas para las filas y **días** que quedan antes que se agoten, este parámetro es necesario para subir o disminuir al momento de ingreso o deceso de los soldados.

**Moral:** Para tener contento a un ejército lo primordial es tener alimento y ganar batallas. En cuanto las provisiones decrecen lo hará la moral y esto ocasiona una baja en el accionar de los soldados tanto en el **ataque**, **defensa**, el uso de **estrategias** y el **avance** de las tropas.

Moral	Ataque	Defensa	Avance	Táctica
Alta	+10	+10	-2 día	sorpresa en la táctica usada
Media alta	+5	+5	-1 día	Iniciativa para usar estrategia
Normal	0	0	0	Nada
Media baja	-10	-10	+1 día	MITAD del efecto de la estrategia
Baja	-5	-5	+2 día	No funciona la estrategia

**Victoria = Sube dos puntos de Moral.**  
**Derrota = Sube un punto de Moral**  
**abundancia provisiones = Se mantiene la Moral**  
**Baja provisiones = Mueren soldados**

**Descanso:** Al igual que la moral, afecta directo a los soldados y esto no basta solo con acampar, si quieren que las tropas tengan energía extra deberán de recurrir a ciudades y darle gustos ejemplares para que su energía y moral incrementen exponencialmente.

Descanso	
Alta	-3 Avance
Media alta	-1 Avance
Normal	0
Media baja	+1 Avance
Baja	+3 Avance

**Acampar = Restaura a normal junto a la moral.**  
**Descanso ciudad = Sube a alto junto a la moral.**  
**Sin descanso 1 noche = Baja uno junto a la moral.**  
**Sin descanso 1 día = Baja dos junto a la moral.**

**Botín:** Es todo aquel que pueda conseguirse en una batalla, campamento, pueblo, ciudad o castillo asediado. Divididos en tres patrones, **recursos**, **filas** y **oro**. Teniendo en cuenta que estos son dados antes de partir en víspera de la marcha y pueden de ser saqueados en la derrota.

**Viaje:** Al optar por una salida el contador de destino indica los días que tardara el ejército en llegar en circunstancias normales a destino. La marcha son los días que viajan hasta el objetivo actual, en cuanto ambos se hayan completados, y la marcha culmine, estos se reinician a cero. A diferencia del total el cual quedará en legajo para saber cuántos días estuvo activa en viajes el ejército hasta caer o finalizar la campaña.

Por último, a la derecha encontramos un **estandarte** vacío, en el cual el jugador debe de tallar los símbolos del reino al que pertenece. De la misma forma tendrán los PNJ manipulados por el director de juego. Efecto importante para la **diplomacia**.

# Ejército

Base de en las estadísticas de combate de cada una de las tropas con la que contamos, **daño, defensa y puntos de vidas**. Para obtener estos datos debemos de utilizar a un beneficiario y luego multiplicarlo por la cantidad con la que contamos. Esto puede variar con los niveles en aumento en la parte de **Héroe**.

Infantería	x1	x10	x100	x1000	x10000
Ataque	20	200	2000	20000	200000
Defensa	20	200	2000	20000	200000
Puntos de vida	60	600	6000	60000	600000
Cantidad	1	10	100	1000	10000

**Infantería:** Las primeras filas en iniciar el combate bajo armaduras, escudos y espada, pueden de variar en el uso de armas contundentes, hachas y lanzas de medio alcance. Esto varía según la raza.

**Caballería:** Son quienes quiebran las filas y rompen los flancos de manera rápida y con cargas letales. Puede de contarse con cualquier montura (dragón, jabalí, elefante, águila). Cuentan con menos filas que soldados y arqueros, pero lo equilibran con alto poder destructivo.

**Arqueros:** Letales a una significativa distancia, capaces de dar baja a la caballería, máquinas de asedio y retener a la infantería. Su baja defensa y puntos de vidas los hace vulnerables hasta el más mínimo ataque cuerpo a cuerpo, ya que carecen de protección y arma de filo para defenderse.

**Mercenarios:** Seres marginados de la sociedad los cuales engrosan la fila de cualquier ejército cuyo dinero ponga en la mesa. Su fuerte es la infantería y el uso en reserva para apoyar a las filas, ya que no son especialistas en estrategias y no pueden seguirlas. Tienen un ataque y puntos de vida equilibrado, pero carecen de buena defensa con una protección pobre. En cuanto suban de nivel, los nuevos **mercenarios** se unirán al resto, atribuyéndoles el mismo grado de nivel y estadísticas a todos. **Solo se necesita oro para contratarlos.**

Nivel	Oro	Ataque	Defensa	PV	Cantidad
1	250	10	2	10	10
2	1000	15	5	15	50
3	2500	25	7	40	100
4	5000	40	10	80	200
5	7500	60	15	120	400

**Asedio:** Las máquinas de asedio figuran en cuatro tipos, los cuales favorecen al ejército de diferentes maneras. En la planilla figurarán la cantidad con la que dispone el ejército. Al tener participación individual y de poca cantidad, estas se moverán por atributos propios sin multiplicarlos. Con una base que podrá subirse a coste de oro y recursos en la parte de **Héroe**.

#### Base Máquinas.

Catapulta	Balista	Ariete	Torre
<b>Daño</b>	<b>Daño</b>	<b>Daño</b>	<b>Defensa</b>
1500	800	1000	500
<b>PV</b>	<b>PV</b>	<b>PV</b>	<b>PV</b>
500	250	1000	5000
<b>Tripulantes</b>	<b>Tripulantes</b>	<b>Tripulantes</b>	<b>Tripulantes</b>
3	2	10	50
<b>Reparación</b>	<b>Reparación</b>	<b>Reparación</b>	<b>Reparación</b>
3 turnos	1 turno	No se repara	No se repara

**Catapulta:** Destruyectora de filas enemigas y murallas de castillo. Esta arma de asedio contiene ruedas para darle movimiento tanto de rotación, hacia delante y atrás, para medir el alcance o re direccionar los disparos. Los proyectiles pueden pesar más de ciento cincuenta kilogramos y hasta ser puesto en llamas. **Puede de disparar una vez cada dos turnos.**

**Balista:** Armamento no movible, ensamblado en el campo de batalla, capaz de disparar virotes de madera con punta afiliada o piedras de hasta treinta kilogramos. Con un sistema móvil puede de girar en el mismo sitio y ser un arma fatal para la caballería (aérea) o la defensa de la infantería. También utilizada en asedios contra los defensores en las murallas, ya que carece de potencia suficiente para derribar los muros, se centran en los hombres. **Puede disparar cada turno.**

**Ariete:** Armamento móvil frontal, con cuatro pares de pequeñas ruedas a cada lado, recubierta de una estructura de madera piramidal, defensiva para los hombres quienes la impulsan hasta el asedio y se encargan de usar el arma. Utilizado para romper las puertas de las murallas dando paso al ejército aliado. No puede usarse de otra manera ofensiva. **Golpea una vez cada turno.**

**Torres:** Estructura de madera en forma de edificio, recubierta por escudos de metal para fortalecer las defensas y proteger a los soldados dentro. Su puente elevadizo puede dejar a los hombres en las propias almenas. Infiltrando detrás de las murallas enemigas una enorme cantidad de soldados. No puede usarse de manera ofensiva.

# Estrategia

Cuanto más avance el jugador con un ejército, podrá obtener puntos de liderazgos y estos beneficiaran a la **estrategia**. Esas habilidades especiales darán un giro al combate en su buen uso. Se podrán usar tres tipos: **ofensiva, defensa, y resistencia**. Cada ejército puede contar con un máximo de **tres**, por lo que deberá de tildar el espacio en blanco, en cuanto tome una de estas. Podrá ser elevada con puntos extras, por cinco niveles más cada una. En la barra gris, irá inamovible el nombre de la estrategia aprendida y en el rombo al final los turnos beneficiarios al utilizarla. El efecto deberá de estar, junto a los niveles, en la tabla creada por el **director de juego**.

Nivel	Estrategia	Tipo	Duración	Efecto
1	Falange	Ofensiva	5	Empuja con escudo +100 y golpea crítico x2
2			7	Empuja con escudo +200 y golpea crítico x2
3			10	Empuja con escudo +400 y golpea crítico x3
4			15	Empuja con escudo +600 y golpea crítico x3
5			20	Empuja con escudo +800 y golpea crítico x4
6			Toda la batalla	Empuja con escudo +1000 y golpea crítico x5

# Héroe

El **personaje jugador** es quien determina donde van los **recursos** y **oro** que le fueron cedidos y los cuales va ganando en el transcurso del viaje. Cada uno de estos engrosan a la **infantería, caballería y arqueros** de la misma manera. De forma diferente se efectúa en los **mercenarios y maquinarias**. Esto se reparte de la siguiente manera.

Tipo	Nivel	Oro	Recursos	Aumento	
Entrenamiento	2	1500	1000	+25	
Armadura	2	200	250	+5	
Armamento	2	200	250	+5	
Alimentación	2	500	0	+100	
Maquinaria	2	2000	2000	+500	
Mercenarios	1	250	0	+10	

**Entrenamiento:** Para engrosar las filas debe de entrenarse soldados y de esta manera el jugador puede de optar por alistar aldeanos o milicia, para volverlos del tipo que necesite (**infantería, caballería y arqueros**). Tener en cuenta que a medida que este número crezca lo será también el consumo de provisiones. **Uso alto de recursos.**

**Armadura:** Para elevar la defensa de las filas (**infantería, caballería y arqueros**) se necesita emplear recursos en armaduras de mejor calidad. **Uso medio de oro y recursos por cada nivel.**

**Armamento:** Para elevar el ataque de las filas (**infantería, caballería y arqueros**) se necesita emplear recursos en armas de mejor calidad. **Uso medio de oro y recursos por cada nivel.**

**Alimentación:** Los puntos de vidas de nuestros soldados pueden de elevarse si consumen mejores alimentos y raciones extras. Por lo que el **consumo de provisiones** aumentará, dándoles mayor duración a los soldados en el campo de batalla. **Solo oro por cada nivel.**

**Maquinaria:** Descubriendo nueva tecnología, las máquinas de asedio elevan aún más sus virtudes apoyando al ejército. **Alto uso de oro y recursos por cada nivel.**

**Mercenarios:** Engrosar las filas nunca fue tan fácil utilizando un puñado de dinero. Pero estos no son soldados (no pueden entrenarse), por lo que sus virtudes carecen de **estrategia** y son fieles solo cuando la comida es vasta. En cuanto la **moral sea baja** no dudarán en dejar las filas atrás. Tener en cuenta que elevan el consumo de provisiones. **Solo oro por cada nivel.**

# Puntos de liderazgo

Estos puntos son la experiencia de nuestro **héroe** para mejorar las cualidades propias y de sus tropas en el campo de batalla. Consiguiendo **estrategias** infalibles contra otros ejércitos, las cuales podrá ir mejorando o adquiriendo nuevos métodos para dirigirlos. Para eso deberá de obtener **victorias, conquistas, completar misiones** y darles **muerte a los héroes** de los ejércitos rivales, tanto sea un **personaje jugador** o **PNJ**.

## Repartiendo puntos

Tipo	Cantidad	Puntos	Total
Victoria	10	100	1000
Conquistas	5	500	2500
Misiones	13	X	3000
Héroes abatidos	2	5000	10000

En el cuadro vemos la **cantidad** la cual llevamos completadas, los **puntos** que vale cada una de ellas y en el **total** la suma de ambas son los **puntos de liderazgo** que se convertirán en poderosas **estrategias**.

**Victoria:** Se logra al ganar cualquier tipo de enfrentamiento, ya sea una **emboscada, defensa, asedio, combate** o **conquista**. Los conflictos internos no cuentan en este apartado.

**Conquista:** Solo se consigue cuando el lugar sitiado se puede reconocer como tal, **un campo de batalla** o **campamento enemigo**, no cuentan.

**Misiones:** En cuanto se cumpla el o los requisitos pedidos, obtienen los **puntos de liderazgo**. Estos pueden variar según la importancia de la misión, siendo **secundaria** o **principal**. Eso dependerá del grado de **dificultad** que ponga el **director de juego** y que pueda valer la misión.

**Héroes abatidos:** Siempre que hay una batalla entre dos bandos, los dos líderes pueden de enfrentarse, la finalización de esta batalla puede concurrir en un cambio drástico a la **moral** y **estrategias** de los ejércitos (sin

líder se anula toda estrategia). Tener cuidado cuando se embarcan en estas aguas peligrosas. Al eliminar un **personaje jugador**, los puntos serán mayor a los de los **PNJ**, con lo que con lleva sacar a un jugador de la mesa.

# Diplomacia

La diplomacia sirve para moderar los **territorios**, entablar sociedad, recursos y **alianzas** con buenos **clanes** y para estar atentos a quienes son nuestros **enemigos** declarados. Se puede tener hasta un máximo de 5 cada una de los parámetros.

**Alianza:** Aquí irán aquellos reinados a los cuales ofrecemos la paz y nuestro ejército como apoyo mutuo en conflictos bélicos. también para resguardar asilo en cualquiera que sea su territorio, para nuestro poblado, reyes o ejército. Si cualquiera de los dos rompe este tratado, inmediatamente pasa al apartado de **enemistad**. Para declarar **alianza** deben de estar de acuerdo las dos partes y anotarlo en el tratado (importante es reconocer los estandartes).

**Territorio:** En la conquista por expandir el reinado y en la búsqueda de mayor recurso, los ejércitos se mueven en las batallas reclamando estos. Todo el que esté bajo el mando nuestro irá tallado en el apartado. Ahora, si los cinco que logramos tener, forman parte de un territorio completo, podemos de añadir el nombre de este, liberando cuatro espacios más. **Solo un reino puede ser dueño de un territorio a la vez.**

**Clanes:** Los clanes son familias respetadas atribuyentes de soldados y recursos en todos los territorios. Bueno es tener esparcidos tratados en zonas enemigas, para cuando se necesita una mano amiga en territorio hostil (importante es reconocer los estandartes). Solo los clanes pueden de llevarse bien con reinos **enemistados** y conformar treguas en reuniones o fiestas.

**Enemistad:** Hay que tener cuidado al declararle la guerra a un reino, ya sea **PNJ o jugador**, puesto que, al cruzarse nuestros soldados con los enemigos, estos atacarán indiscriminadamente, sin importar donde se encontrasen y viceversa (importante es reconocer los estandartes). A diferencia de la **alianza** esta puede lanzarse en contra de un reino sin que ese declarase **enemistad** con nosotros.

# Combate

Al momento de tener un enfrentamiento de tropas usaremos un sencillo sistema de suma y resta, comparando las **estadísticas** de los soldados. Esto hará que al haber una gran cantidad de **PNJ** en acción simultánea, la batalla se pueda disfrutar con cierta **fluidez** y en un **tiempo** bastante moderado.

Supondremos un choque entre **infanterías**.

Ataque – defensa = baja de Puntos de vida.

200 – 80 defensa = 120 puntos de vida perdidos.

Si recordamos el cuadro anterior en la **infantería**, sabíamos que el multiplicador de puntos vida (una unidad) era de 60, en este caso perdiendo 120 es la baja de **2 soldados**. El combate no requiere tiradas de dados en ninguno momento.

## Estrategias convencionales

Este tipo de **estrategias** son las que puede efectuar el **jugador** al ordenar posicionamiento de cada una de sus tropas, como **atacar**, en qué **punto**, quizás si tuviera la posibilidad de una **emboscada**, **crear trampas**, **asechar un campamento de noche**, todas las posibilidades van en la capacidad de liderar de cada **jugador**, haciendo una brecha enorme en los puntos estáticos que podemos ver en la planilla. Para **ejecutar** estas acciones tendremos que utilizar los dados.

Supondremos un **flanqueo** de **caballería**.

Ataque – defensa = baja de Puntos de vida.

6000 – 0 defensa = 6000 puntos de vida perdidos.

Una baja impune de cien hombres sin posibilidad de defenderse, este es el poder de la **estrategia convencional**.

Como **director de juego** no tenemos que confundir **posicionamiento** con **ejecución**, para lo primero no necesitaremos que el **jugador** tire dado, en cambio en la **ejecución** de un plan todo es diferente, pueden fallar los soldados y darle chance a una tirada de repuesta al **jugador defensor**.

En el momento que estén en un **combate activo** y uno de ellos mueva piezas, el otro puede intentar de **contrarrestar la estrategia**, y eso puede abrir otras brechas en el **campo de batalla**.

# Planilla sociedad

Para empezar a explorar esta planilla tenemos los datos generales donde daremos a conocer, el nombre de la **ciudad**, la cantidad de **habitantes**, su **religión** (si la tuviesen), **actitud** en la que se basan y el **mercado** en el que son especializados (pesca, magia, armas, etc.) esto no quita que puedan hacerse de otros ejemplares.

En el papiro ubicaremos a los PNJS (personajes no jugadores) los cuales tengan una misión secundaria o la que se pueda revelar para los jugadores, en este caso, el nombre de la misión. Así sabremos cuales y cuantas están disponibles para los jugadores teniendo un orden de nuestra sesión y no olvidarnos de ofrecerlas.

## Características

Encontrarán las **características** base de todo juego de rol, pero tener cuidado, estas no se miden de la misma forma en esta planilla. Se entienden como un conjunto y de vida cotidiana. Y de esa forma se construye un sitio donde vivir. A continuación, el detalle de cada una.

**Fuerza (FUE):** Nos da a entender el labor manual y trabajo pesado que puede someterse a los ciudadanos. Una ciudad obrera también cargará con buena cantidad de suministros de recursos y minerales. Grandes herrerías, tiendas de armas, fortificaciones y casas de mayor elaboración.

**Destreza (DES):** Podemos destacarla en razas pequeñas o en una ciudad llena de ladrones donde sobresalga este recurso. También entre cazadores, aumentando la reserva de provisiones y pieles de la ciudad. Pueden de tener estructuras como atalayas y arqueros apostados de guardia en las alturas.

**Carisma (CAR):** En una ciudad de personas amables y honradas este valor debería de ser alto, de lo contrario muy bajo. La moral del sitio dependerá mucho de esto y el trato que tendrán los jugadores al ser recibidos.

**Inteligencia (INT):** Un elevado grado puede llevar a tener ciudadanos científicos, botánicos, arquitectos, etc. A su vez estructuras como bibliotecas, observatorios, laboratorios, etc. La variedad de opciones y tiendas mágicas viene en este conjunto.

**Constitución (CON):** Un alto grado nos dará indicios de personas longevas, así como de lo contrario, de cortas vidas. Esto pasa más allá de lo físico, razonarlo con la raza que esté a cargo de la ciudad.

**Sabiduría (SAB):** Esta tiende a darle un saber a los personajes no jugador de existencia como: tesoros, leyendas y misiones que puedan resultar útil a los jugadores. Un alto valor dará mayores misiones secundarias y recompensas.

**Riqueza (RIQ):** Es el estatus social monetario en el que están promediado los ciudadanos. Lo que también afecta la calidad de las estructuras, alimentos, objetos, armaduras y comercio. Con un elevado grado los transportes que entren y salgan de la ciudad llevaran cargas de precios elevados y excelente calidad.

**Religión (REL):** Es el moderador de creencias de los ciudadanos, puede que tenga una religión y este número ser bajo o promedio. Afecta de la misma manera a las estructuras religiosas que pueda tener la ciudad, como una capilla, iglesia o Abadía. En un alto grado puede tener cultos, sectas y fanáticos.

## Estatus

**Tesoros:** Es la cantidad de oro (o moneda usada) con la que cuenta la ciudad, afectando también al comercio con el que se maneja. A un alto monto, tendrá envío de mercancías y rutas de comercio. Una gran cantidad de mercados, vendedores y extranjeros. El total es la reserva y cantidad con la que cuentan todos los ciudadanos de oro o moneda.

**Provisiones:** Cantidad máxima de alimentos que tiene en reserva la ciudad para abastecer a los ciudadanos. Contando con la producción y venta entre los mercados. A un alto monto tendrá granjas, ganado y cosechas. También estructuras como molinos y graneros cargados de provisiones. El total es la reserva y cantidad con la que cuentan todos los ciudadanos de provisiones.

**Armas:** Es la cantidad total con la que pueden equiparse los ciudadanos, guardia, milicia o ejército en esa ciudad. A un alto grado esto puede transformarse en una gran cantidad de guardias, milicia con barracas propia o un fuerte con cohorte de soldados. A mayores números las armas son de mayor calidad. El total es la reserva y cantidad con la que cuentan todos los ciudadanos de armas.

## Historia

Por último, en la parte inferior tendremos la historia de la ciudad. Esto puede ser la fundación de la misma o algún acontecimiento que la reconozca en el mundo en el que transcurren los personajes. Este dato puede ser dado por los **ciudadanos**, conocido por algún **PNJ**, el **director de juego** o algún **jugador**. Recomiendo darle suma importancia a este hecho, solo si la ciudad tiene relevancia en la historia. En otra medida solo abstenerse de contar la raza y algún que otro linaje. Es probable que pocas veces o ninguna, des esta información a los **jugadores** y darlo de manera forzosa sin que presten atención es contra productivo para la campaña y ellos. El interés lo manejará cada uno, por eso, repito, solo darle importancia si realmente carga con ello la ciudad y piensas que los **jugadores** pueden beneficiarse o interesarse (recuerda estar bien preparado para no improvisar).

**Tener en cuenta que todos los parámetros puesto en cada una de las secciones explicadas son solo ejemplos. Cada director de juego tendrá que crear sus propias tablas en condiciones de la dificultad, el juego y la campaña creada.**

# PLANILLA ENEMIGO

## DATOS GENERALES DEL PNJ

### Apru-kal

Orco líder - nivel 10  
tribu de Talapart  
Guerrero Berserker  
Hostil - agresivo  
1.97 cm - 140 KG.

## CARACTERÍSTICAS BÁSICAS EMPAJEJADOS CON LA RAZA Y PROFESIÓN



"PUNTOS DE VIDAS" Y "PUNTOS DE PODER" TOTAL DEL LÍDER.



500  
oro  
700  
exp.

"ORO" Y "EXPERIENCIA" DADA A LOS JUGADORES EN CUANTO EL LÍDER SEA ABATIDO.

EN LA SECCIÓN DE "COMBATE" PONDREMOS EL NOMBRE DEL EQUIPO PERTENECIENTE AL LÍDER CON SUS ATRIBUTOS EN LA SECCIÓN "EFECTO."

### COMBATE EFECTO

HACHA DE ROBLE GIGANTE	105 DAÑO
HACHAS ARROJADIZAS	30 DAÑO
ARMADURA PESADA	40 DEF
BOTAS DE HUESO	15 DAÑO
RESISTENCIA AL SANGRADO.	
DAÑO CONTUNDENTE ATURDE.	

DE FILO	50
CONTUNDENTE	80
A DOS MANOS	150
ARROJADIZA	100
PROYECTILES	30
CORRER	30
SALTAR	75
ACROBACIA	20
MONTAR	5
INTIMIDAR	100
PERCEPCIÓN	15
CON. TERRENALES	25
RESIS. MÁGICA	25

## HABILIDADES GENERALES

SE DETERMINARON EN BASE AL TIPO DE PERSONAJE, CARACTERÍSTICAS Y EQUIPO. COMO "A DOS MANOS" Y "ARROJADIZAS" FUERON TENIDAS EN CUENTA POR EL EQUIPO CON EL QUE CARGA.

### HABILIDADES COSTE

<b>MODO FURIA</b> EN CUANTO SU VIDA SE REDUCE A LA MITAD AUMENTA FUE MAS 100.	0
<b>HACHAS VOLADORAS</b> LAS ARMAS ARROJADIZAS VUELVEN A EL AL RASGAR LA CARNE DEL ENEMIGO.	10
<b>GRITO DE GUERRA</b> DA UN AUMENTO DE DAÑO (30) A TODOS SUS SECUACES DURANTE DOS TURNOS	30

### SECUACES

Tipo Berserker	fue 20	int 1
Raza Orco	der 5	per 5
nivel 5	con 15	car 10
exp 50	vol 3	hab 5
Tipo Arquero	fue 5	int 5
Raza Orco	der 15	per 20
nivel 2	con 10	car 10
exp 15	vol 5	hab 15
Tipo Brujo	fue 1	int 25
Raza Orco	der 5	per 5
nivel 4	con 5	car 15
exp 25	vol 25	hab 10

SECUACES CONTROLADOS POR EL LÍDER CON TURNOS INDIVIDUALES. CINCO NIVELES POR DEBAJO DEL LÍDER. "EXP" REPARTIDA AL JUGADOR QUE LO DERROTE. SI HUBIERA MÁS DE UNO DEL MISMO TIPO (BERSERKER, ARQUERO O BRUJO). ESTE COMPARTIRÍA CADA UNO DE LOS DATOS REFERIDOS EN EL

HABILIDADES ESPECIALES PERTENECIENTES AL LÍDER, EN ESTE CASO SE DECIDIÓ DARLE 3. EN LA PLANILLA TENDRÁN UN MÁXIMO DE 4, EN EL CASO DE DESEAR MÁS, USAR LA DE PNJ.