

CAPITULO IX

EJÉRCITOS

El Precio de la Guerra

Todo *Game Master* debe saber que las guerras salen caras. Los gobernadores pueden hacer la guerra a otros reinos, pero deberán disponer de los recursos necesarios para ello. Aunque la riqueza de una ciudad sea elevada, el gobierno solo obtendrá de ello un tributo, tasa o impuesto estipulado. Este tributo no debe de ser cambiado, para no enfadar al pueblo. Los ingresos de un estado, generalmente, provienen de *Impuestos, Multas y Sanciones, Intereses de préstamos, Expropiaciones y Decomisos, Empresas públicas y Concesiones*. Cuando el *Game Master* necesite un ejército, solo tendrá que elegir una de las tablas resumen y asignarle una raza. Los ejércitos de grandes batallas pueden contener cientos de miles de soldados, componiéndose los ejércitos de decenas de Legiones, Falanges, Hordas, etc. De forma orientativa, los Enanos tienen predilección por las Legiones, los Orcos por los ejércitos Nómadas, los Elfos por las Falanges y los Humanos por los Tercios. En las tablas también se incorpora el coste mensual del ejército, que tiene incluido los salarios, la manutención, la logística y las instrucciones militares de entrenamiento.

Costes estándar de la Guerra			
Cargos de un Ejército Estándar		Superiores de un Ejército Estándar	
Grado	Oros al mes	Grado	Oros al mes
Soldado	6	Comandante	600
Cabo	8	Coronel	800
Sargento	14	General	1,100
Teniente	55	Alimento Exiguo	5
Capitán	140	Alimento Normal	12

En un ejército profesional la infantería pesada es la principal unidad, aunque también cuentan con infanterías hostigadoras, caballerías auxiliares y artillerías. La máxima unidad operativa es la legión, lo que da nombre a sus soldados. El legionario está generalmente armado con dos jabalinas (una pesada y otra ligera), una espada y un gran escudo rectangular. Los legionarios conocen perfectamente todos los toques de trompeta y señales visuales de ataque y retirada frente a los que reaccionan al instante, siempre en formación cerrada, combatiendo con la máxima profesionalidad. La organización de una legión proporciona una gran movilidad en el campo de batalla, que junto a sus legendarias disciplinas, lo hacen el ejército más valioso para todo emperador.

Tabla Resumen de Ejército Profesional (Conquistadores y Enanos)	
Centuria de un Ejército Profesional	
Una Centuria	80 Hombres
+ Serviciales: Campeón, Músico, Portaestandarte.	9 hombres
+ Oficial: Centurión	1 hombre
Total: 90 Hombres que cuestan 1,700 oros al mes (mant. Incl)	
Cohorte de un Ejército Profesional	
Una Cohorte son 6 Centurias	480 hombres
+ Serviciales de Cohorte	54 hombres
+ Oficiales: Centuriones y Centurión Primero	6 hombres
Total: 540 Hombres que cuestan 10,750 oros al mes (mant. Incl)	
Legión de un Ejército Profesional	
Una Legión son 10 Cohortes	4800 hombres
+ Caballería Auxiliar	120 hombres
+ Serviciales de Cohorte	420 hombres
+ Oficiales Superiores y Oficiales	60 hombres
Total: 5,400 Hombres que cuestan 105,000 oros al mes (mant. Incl)	

Los ejércitos exóticos se componen de escuadras polivalentes, compuestas de cuatro lanceros con picas, dos espadachines equipados con escudos, dos hombres equipados con lanzas de bambú y como reserva dos hombres equipados con algún otro tipo de arma. Con dicha combinación se equipa de forma barata y relativamente eficaz a los reclutas forzosos, voluntarios y monjes. Hay dos tipos de organización: ejércitos basados en levadas forzosas de campesinos y mercenarios (unidades de infantería pesada de élite), y ejércitos basados en jinetes a caballo que luchaban individualmente o en pequeños grupos. La mayoría de campesinos de lugares exóticos son criados e instruidos en el arte de la guerra a la espera que defendiese a la familia ante posibles enemigos, por lo que gran parte de sus infancias las dedicaban a practicar distintas artes marciales.

Tabla Resumen de Ejércitos Exóticos (Civilizaciones Lejanas)	
Escuadra de un Ejército Exótico	
Una Escuadra	11 Hombres
+ Suboficial: Nikutai	1 Hombre
Total: 12 Hombres que cuestan 140 oros al mes (mant. Incl)	
Bahiu de un Ejército Exótico	
Un Bahiu son 50% Infantería Élite y 50% milicianos	102 Hombres
+ Suboficial: Nikutais	9 Hombres
+ Oficiales: Gunso	1 hombre
Total: 112 Hombres que cuestan 1,350 oros al mes (mant. Incl)	
Quianhu de un Ejército Exótico	
Un Quianhu son 10 Bahiu	1000 Hombres
+ Auxiliares: Músicos, Monjes, Portaestandartes	30 hombres
+ Suboficial: Nikutais	80 Hombres
+ Oficiales: Gunsos	9 hombres
+ Altos Mandos: Chui	1 Hombre
Total: 1120 Hombres que cuestan 13,800 oros al mes (mant. Incl)	
Wei-So de un Ejército Exótico	
Un Wei-So son 5 Quianhu	5000 Hombres
+ Auxiliares: Músicos, Monjes, Portaestandartes	150 hombres
+ Suboficial: Nikutais	400 Hombres
+ Oficiales: Gunsos	45 hombres
+ Altos Mandos: Gran Taisa y Chuis	5 Hombres
Total: 5600 Hombres que cuestan 70,000 oros al mes (mant. Incl)	

Tipos de Ejércitos

La eficacia en combate de los ejércitos de la Alta Edad Media están basados en un sistema de armamento que une las picas con el potencial de fuego del arcabuz, tomando una síntesis completa de dualidad de infantería pertrechada con armas de fuego compactas. Estos ejércitos destacan por su gran capacidad de dividirse en unidades más móviles hasta llegar al cuerpo a cuerpo individual, fluidez táctica que favorece la predisposición combativa del infante. El armazón del Tercio cuenta con tres clases de combatientes: piqueros, arcabuceros y mosqueteros. Asimismo dispone de artillería, y en ocasiones, de caballería.

Tabla Resumen de Ejércitos Medievales (Humanos)	
Escuadra de un Ejército Alto Medieval	
Una Escuadra	29 Hombres
+ Suboficial: Cabo de escuadra	1 Hombre
<i>Total: 30 Hombres que cuestan 540 oros al mes(mant. Incl)</i>	
Capitanía de un Ejército Alto Medieval	
Una Capitanía con 10 escuadras (Piqueros ó Arcabuceros)	268 hombres
+ Auxiliarios: Médicos, Músicos, Barberos, Capellanes	20 hombres
+ Suboficiales: Sargento y Cabos	10 hombres
+ Oficiales: Capitán, Alférez con Bandera	2 hombres
<i>Total: 300 Hombres que cuestan 6,200 oros al mes(mant. Incl)</i>	
Tercio de un Ejército Alto Medieval	
Un Tercio son 10 Capitanías	2668 Hombres
+ Auxiliarios: Médicos, Músicos, Barberos, Capellanes	200 hombres
+ Suboficiales: Sargentos y Cabos	110 hombres
+ Oficiales: Capitanes, Alférez con Banderas	20 hombres
+ Altos Mandos: Maestre de Campo, Sargento Mayor	2 Hombres
<i>Total: 3,000 Hombres que cuestan 65,000 oros al mes (mant. Incl)</i>	

Los ejércitos Nómadas se organizan en un sistema decimal de equipos totalmente operativos independientemente. Son expertos en la equitación, la arquería y las tácticas de unidad, (formaciones y rotaciones). Los mandos en cada nivel gozan de cierta iniciativa, pueden hasta cierto punto ejecutar sus órdenes del modo que les parezca más adecuado. Esta estructura de mando es bastante flexible y efectiva, al permitir al ejército nómada atacar en masa, dividirse en pequeños grupos cien hombres para rodear a sus enemigos o llevarlos a una emboscada, o dividirse en grupos pequeños de diez hombres para acabar con un ejército en retirada. Cada guerrero es responsable de su propia alimentación y equipamiento, reduciendo el tamaño del suministro y eliminando la necesidad de montar un campamento. Los ejércitos nómadas pueden ser de infanterías que van a la batalla en Hordas buscando el combate a melé, o ejércitos de caballería con arco que buscan evitar las distancias cortas.

Tabla Resumen de Ejércitos Horda (Orcos)	
Arban de un Ejército Nómada	
Un Arbán	9 Hombres
+ Jefe: Noyan	1 Hombre
<i>Total: 10 Hombres que cuestan 70 oros al mes(mant. Incl)</i>	
Jaghum de un Ejército Nómada	
Un Jaghum son 10 Arbán	90 Hombres
+ Jefes: Noyan	9 hombres
+ Gran Jefe: Bogatur	1 Hombre
<i>Total: 100 Hombres que cuestan 720 oros al mes(mant. Incl)</i>	
Mingghan de un Ejército Nómada	
Un Mingghan son 10 Jaghum	900 hombres
+ Jefes: Noyan	90 hombres
+ Gran Jefe: Bogatur	9 hombres
+ Caudillos: Caudillo Noyan	1 Hombre
<i>Total: 1,000 Hombres que cuestan 6,400 oros al mes (mant. Incl)</i>	
Tumen de un Ejército Nómada	
Un Tumen son 10 Mingghan	9000 hombres
+ Jefes: Noyan	900 Hombres
+ Gran Jefe: Bogatur	90 hombres
+ Caudillos: Caudillos Noyan	9 hombres
+ Duques: Baron Noyan ó Khan	1 Hombre
<i>Total: 10,000 Hombres que cuestan 74,000 oros al mes (mant. Incl)</i>	

Los ejércitos clásicos se componen de falanges, formaciones de infantería con picas consideradas por muchos como un sistema de combate invencible ante un ataque frontal. Los falangistas son soldados profesionales de élite que están entre las primeras tropas que entran en combate, lo que les permite ejecutar maniobras complejas mucho mejor que el resto. Los ejércitos de falanges perpetúan la reorganización de sus fuerzas, tanto en la cantidad de efectivos humanos dentro de las unidades como en su composición, integrando a su ejército los de los países vencidos, añadiendo equipamientos exóticos a sus fuerzas y predominando una combinación de falange con arqueros y de caballería auxiliar con monstruos aterradores.

Tabla Resumen de Ejército Clásico (Elfos)	
Syntagma de un Ejército Clásico	
Un Syntagma	252 Hombres
+ Auxiliar: Lochago, Ourago y Enomotarcho	3 Hombres
+ Oficial: Syntagamatarcho	1 Hombre
<i>Total: 256 Hombres que cuestan 4650 oros al mes(mant. Incl)</i>	
Chiliarquia de un Ejército Clásico	
Un Chiliarquia son 4 Syntagmas	1008 Hombres
+ Auxiliar: Lochago, Ourago y Enomotarcho	12 Hombres
+ Oficiales: Chiliarca y Syntagamatarchos	4 Hombres
<i>Total: 1024 Hombres que cuestan 18,800 oros al mes(mant. Incl)</i>	
Falange de un Ejército Clásico	
Una Falange son 64 Syntagmas	16,119 Hombres
+ Auxiliar: Lochago, Ourago,(..), Señalador, Trompetas	192 Hombres
+ Oficiales: Chiliarca y Syntagamatarchos	64 Hombres
+ Oficiales Superiores: Heraldos y Strategos	9 hombres
<i>Total: 16,384 Hombres que cuestan 305,600 oros al mes(mant. Incl)</i>	

CAPITULO XII

CULTOS RELIGIOSOS

La religión es sin duda una influencia de primer orden en los mundos de fantasía medieval, tanto por su participación directa como por medio de los creyentes y seguidores. Las deidades en los mundos de fantasía son avatares, elementales, dioses y semidioses u otras criaturas primigenias celestiales o infernales. Estos seres suelen organizarse en panteones, que están asociados a unas razas o líneas geográficas. Ocurre que en algunas grandes ciudades y metrópolis, donde los habitantes son de diferentes culturas y razas, la población posee diferentes creencias y dioses.

Las deidades obtienen su poder mediante el número de adoradores que posean, por tanto, un dios que tenga un gran número de creyentes poseerá un poder directamente proporcional. Otras deidades más primigenias son la materialización divina de un sentimiento u acción, y obtienen su poder alimentándose de su propagación. Algunos ejemplos son el amor, las guerras, las enfermedades u otros sucesos que acontecen en el mundo mortal.

Aunque una deidad se represente como un ser inmortal, esto no es del todo cierto. Una deidad puede morir si deja de ser alimentada mediante sus creyentes o si otra deidad la destruye. Cuando hay una guerra en el panteón de los dioses, la guerra se traslada al mundo mortal, donde se inician guerras santas y otras calamidades.

Los templarios son un organismo religioso famoso por su ferviente dedicación y fe desmedida hacia su deidad. Algunos son fanáticos rabiosos que pretenden acabar con todos los males que acosen a sus ideales. En su labor, los templarios crean cruzadas contra los herejes para destruir sin compasión a los enemigos de su dios.

La inquisición es una excepción a las actuaciones religiosas. Siguen un procedimiento que está libre de formalismos y su objetivo principal es descubrir la herejía, que los acusados confiesen y posteriormente sean castigados. Es un organismo que se rige por el secreto y sus actuaciones están respaldadas por los gobiernos.

Núcleo Urbano	Lugares Sagrados (Sirvientes)	Descripción
Metrópolis	Zigurat (500)	Los Zigurat son edificios creados para ofrecer a los dioses un hogar en la tierra.
Ciudad	Templo (100)	Los templos son alzados para escuchar a los dioses y manifestar sus deseos
Villa	Monasterio (50)	Un monasterio es un lugar consagrado a los dioses y donde solo se sirve a una única deidad.
Pueblo	Santuario (20)	Un santuario es un lugar de peregrinación que está asociado a un milagro de una deidad
Aldeas	Ermita (5)	Las ermitas son lugares de culto situados en lugares alejados o fronterizos y sirven a una única deidad.
Cualquiera	Estupa (5)	Las estupas son lugares sagrados destinados a la protección de una reliquia sagrada.

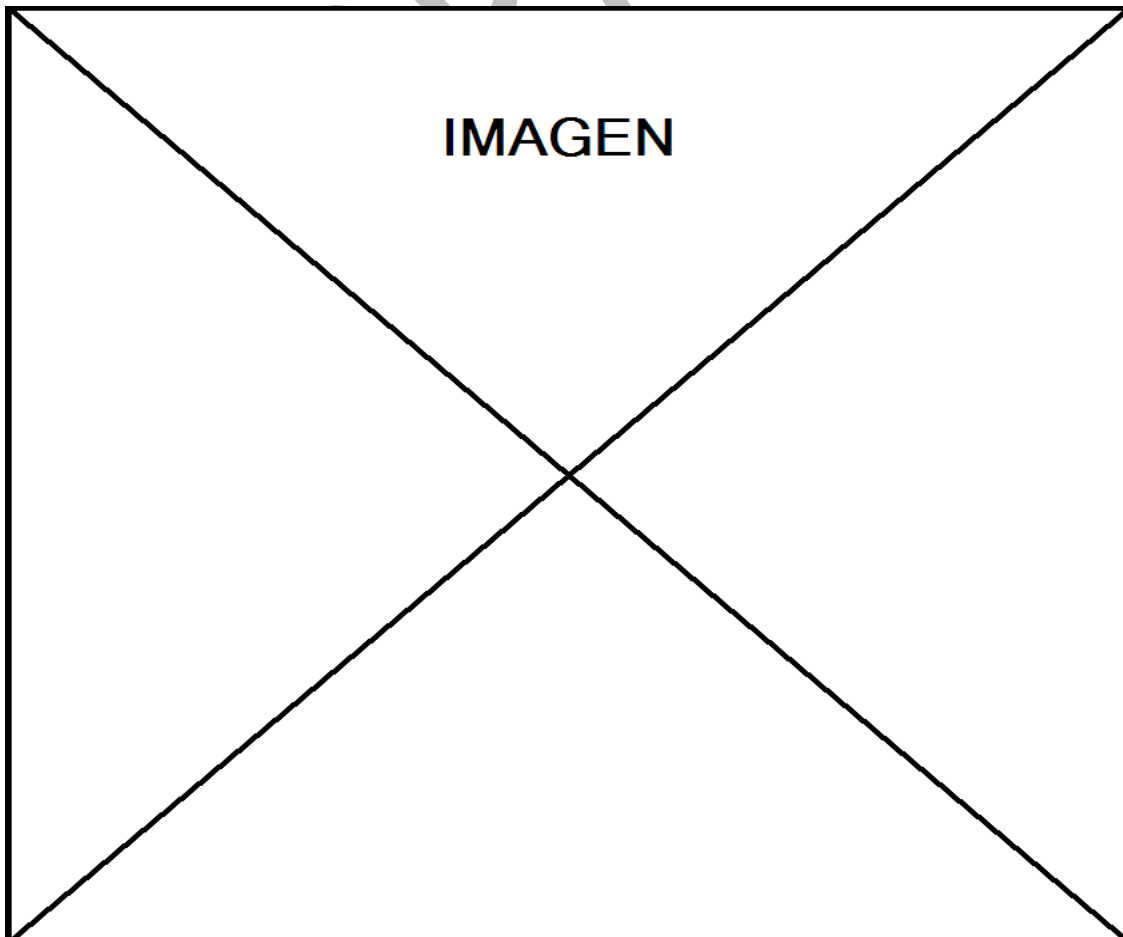
A continuación se exponen las jerarquías más usuales que se establecen en los organismos religiosos. Asimismo, se exponen nombres comunes para clérigos y para lugares sagrados.

Nombres y Cargos religiosos				
Nombres de Templos		Nombres Religiosos		Zigurat
Aha- Nakht	Menkheperre	Aengus	Finn	1 Sumo Sacerdote
Nebuy	To	Aidan	Fionn	1-5 Magos Sacerdotes
Amenemopet	Merery	Art	Gael	5-10 Altos Clérigos
Amenirdis I	Meresankh	Brannagh	Gearóid	10-15 Profetas
Amenirdis II	Meri	Brendan	Labhras	1-5 Inspectores
Amenmose	Mery	Breandán	Liam	50-100 Guardias
Amenofis	Meryreankh	Brian	Micheál	100-300 Sacerdotes
Amenofis	Nebenmaat	Cathal	Naoise	50-100 Monaguillos
Amenwahu	Nebnakhtu	Cahir	Niall	10-20 Inquisidores
Amenyseneb	Nebneteru	Cathaoir	Oileabhéar	Templo
Anen	Nebunenef	Canice	Oisín	1 Alto Abad
Alt Onen	Yewelot	Coinneach	Oscar	1-3 Abad
Anhurrose	Thaemwaset	Caoilte	Pádraic	10-20 Guardias
Wenamón	Neferhotep	Caoimhghín	Padraig	20-40 Monjes
Ankhpakhered	Neferty	Caoimhín	Parthalán	20-40 Monjas
Anksheshonq	Nesmin	Cian	Peadar	Templo Militar
Bak	Pahemnetjer	Cane	Pearse	1 Alto Prior
Caeremón	Pasenhor	Kean	Piaras	1-3 Superiores
Didia	Pediamonet	Ciarán	Pól	20-40 Monjes
Wah	Wermai	Kieran	Proinsias	20-30 Templarios
Djoser	Wybast	Keiran	Roibeard	5-10 Escuderos
Filisco	Peftuaneith	Cillian	Ruadhri	Templo Inquisitorial
Wennufer	Petamenope	Coll	Raurí	1 General Inquisidor
Hapuseneb	Petosiris	Colin	Seamus	1-3 Comisarios
Harmesaf	Pia	Coilín	Seán	1 Alguacil Inquisitorial
Harnakhte	Piankh	Cullen	Seosamh	10-20 Inquisidores
Harsiese	Pinudjem	Colm	Setanta	20-40 Acólitos
Harsiese	Sentais	Conaire	Tadhg	Monasterio Regular
Hekanakhte	Sheren	Conor	Tomás	1 Abad
Herihor	Ptahe	Conall	Turloch	5-10 Guardias
Hetepes	Ptahmes	Connell	Turlough	10-20 Monjes
Hor	Ramess	Conan	Uinseann	10-20 Monjas
Horemkhaef	Ranefer	Cormac	Ultán	Monasterio Militar
Hori	Roma-Roy	Dáithí	Usna	1 Prior
Hotepdief	Roy	Declan	Draigo	5-10 Guardias
Idu	Sabu	Diarmuid	Crowe	10-15 Templarios
Ika	Memoaou	Diarmad	Coteaz	1-5 Escuderos
Iki	Sekwaskhet	Domhnal	Agmar	Santuario
Ka'aper	Seneb	Donal	Alastor	1 Profeta
Kaemked	Senemu	Donncha	Dante	2-4 Sacerdotes
Kameni	Senusret	Donovan	Khazul	3-5 Guardianes
Kenamun	Userhat	Éamon	Duron	5-10 Monaguillos
Khabausoker	Sesostris	Eamonn	Gregor	Ermita
Khaemetnu	Setau	Emmet	Grim	1 Fraile
Khaihapi	Setka	Enda	Hargen	1-3 Ermitaños
Kynebu	Shedsun	Ennis	Hesten	Estupa
Luput	Sheri	Eoin	Silas	1 Sacerdote
Manetón	Sitepehu	Finbar	Kelman	1-3 Guardianes
Memi	Teti	Kreiger	Klantz	2-7 Discípulos

En esta página se exponen ayudas para esta temática, donde los *Game Master* puede inspirarse a la hora de improvisar.

Vida cotidiana Secular y Regular	
Madrugada	Oraciones litúrgicas con los laudes, rezos individuales.
Primera hora	Misa con los acólitos y lectura del libro sagrado.
Segunda hora	Oficios (Enfermeras, Cuidadoras, Cocineras, etc.)
Tercera hora	Lectura sagrada, examen de conciencia y almuerzo en silencio.
Medio día	Siesta en las celdas y tiempo de conversación y fraternidad con los compañeros.
Tarde	Oración personal, ensayo de cánticos y rezos.
Tarde Noche	Segunda misa con los acólitos.
Noche	Cena en silencio mientras se escuchan artículos espirituales o noticias.
Última hora	Oración de víspera y descanso nocturno.

Vida cotidiana Templaria	
Madrugada	Misa principal templaria y examen de conciencia.
Primera hora	Oficios (Guardias, Escribas, Cocineros, Médicos, etc.)
Segunda hora	Instrucción militar I
Tercera hora	Instrucción militar II
Medio día	Siesta en las celdas, tiempo de conversación y fraternidad con los compañeros.
Tarde	Vigilias por la muerte de compañeros y entrenamientos.
Tarde Noche	Oración con los compañeros, cena y bebida.
Última hora	Revisar caballos y equipamiento y descanso nocturno.



CAPITULO XXI

MAZMORRAS

Las aventuras atípicamente situarán a los jugadores lejos de una tumba profunda, un templo del mal, una ciudad sumergida o una mazmorra inexplorada. Las mazmorras como término de juegos de rol se refiere a un ambiente subterráneo abandonado, por lo que no será necesariamente que dicho lugar sea un calabozo. La razón por la que las mazmorras son tan socorridas por los *Game Máster* en los juegos de rol de fantasía es por la limitación y simplificación de decisiones a las que se prestan los jugadores, la facilidad de preparar una mazmorra y la atmósfera fantástica que crea en el concepto de juego.

Se recomienda que las mazmorras sean creadas con paciencia y dedicación, ya que son una parte fundamental en cualquier aventura, y en este aspecto se aconseja tener todas las variables posibles preparadas de antemano. Aún así, en este manual de improvisación no podía faltar un capítulo que sirviese como herramienta para inspirarse en el momento si hiciera falta. En este capítulo los *Game Máster* encontrarán nombres de mazmorras, descripciones y mobiliarios e inquilinos que habitan en ella.

50 Nombres de Mazmorras	
Templo del Caos	Mazmorra de las Nieblas
Santuario Hundido	Mazmorra Corazón Negro
Fortaleza Pantanosa	Mazmorra del Valor
Cueva de Agua	Mazmorra de las Fauces
Gruta de la Vida	Guarida de las Almas
Abismo de los Susurros	Mazmorra de las Pesadillas
Templo Oscuro	Sima Oscura
Mazmorra de Jade	Minas del Hierro
Puertas del Infierno	Sima Infernal
Catacumbas Demoníacas	Ciudadela del Machacacráneos
Cubil de las Arañas	Puerta del Miedo
Cubil de los Necrófagos	Mazmorra del Dominio
Cámaras del Tesoro	Cripta de los Nuevos Reyes
Mazmorra del Altar Fracasado	Mazmorra del Caído
Mazmorra del Profeta	Mazmorra de las Mareas
Cámaras de la Locura	Trono de Alaroja
Zigurat de la fe	Mazmorra Rubí
El Horno	Forja del Antiguo Reino
Mazmorra de los Sueños	Mazmorra de las Lágrimas
Mazmorra del Tiempo	Templo de Dioses Caídos
Alcantarillas Perdidas	Foso de la Escoria
Catacumbas Caducas	Mazmorras Luna Malvada
Mansión del Anciano	Foso del Cuervo
Mazmorra del Crepúsculo	Templo Sumergido
Catacumba Eterna	Sima de la Vida

IMAGEN

Una vez creados el nombre y los rumores sobre la mazmorra, el *Game Master* elegirá qué tipo de seres y criaturas habitan en ella. Para ello, este manual ha apostado por packs de enemigos en vez de las típicas tablas de encuentros, ya que es más razonable que en una mazmorra, todas las criaturas que habiten en ella posean una misma temática o alineamiento, para diferenciarlas de las Ruinas y Cuevas habituales. Los packs de enemigos son simples ideas de inspiración, en la mano del *Game Master* estará darles los niveles de dificultad y las estadísticas apropiadas.

Cada pack de enemigos consta de los siguientes individuos:

- **Líderes:** Estos son los enemigos más poderosos de la mazmorra. Suele ser el *Final Boss* (Jefe Final) de los jugadores.
- **Jefes:** Estos son los combatientes a los que se tendrán que enfrentar los jugadores antes de verse las caras con el Líder de la mazmorra. Los Jefes suelen ser las mascotas de sus amos, los mejores guardaespaldas o el más leal de sus servidores.
- **Esbirros:** Estos son los sirvientes, soldados, vasallos, secuaces o subordinados del Líder. Defenderán los intereses de sus superiores y habitarán la mazmorra de forma azarosa.

Packs de Enemigos					
Líderes	Nigromante	Chaman Ardiente	Capitan Goblin	Gran Jefe Orco	Campeón Semiorco
Jefes	Señor Tumulario	Maestro de Canes	Chaman Goblin	Chaman Orco	Duelista Semiorco
Esbirros	1-3 Tumularios 1-3 Sabuesos de Hueso 1-10 Esqueletos	1-3 Elementales de Fuego 1-5 Canes de fuego 1-5 Acólitos de Fuego	1-15 Goblins 1-2 Troll 1-5 Hurgos	1-10 Orcos 1-3 Orcos Negros 1-3 Orcos Jinetes Jabalí	1-10 Semiorcos 1-3 Semiorco Berseker 1-3 Gladiador Semiorco
Líderes	Conde Vampiro	Licántropo Alfa	Jefe Bandido	Bruja Anciana	Demonio
Jefes	Lamia	Licántropo Bestial	Ogro Bandido	Bruja Cuervo	Maestro Sectarario
Esbirros	1-3 Vampiros Neonatos 1-10 Lacayos 1-3 Sabuesos Vampiro	1-5 Licántropos 1-10 Lacayos	1-3 Matones bandidos 1-10 Bandidos	1-5 Arpias 1-5 Brujas Novatas	1-3 Adeptos Sectararios 1-10 Sectararios
Líderes	Maestro de las Sombras	Maestro Enano	Señor de la Muerte	Rey Espectro	Madre Driade
Jefes	Maestro de los Venenos	Centurión Enano	Monstruo Zombi	Banshee	Ent
Esbirros	1-3 Elfos Asesinos 1-5 Sicarios Elfos 1-10 Aprendices	1-5 Guerreros Enanos 1-10 Barbilampiños 1-2 Artillerías	5-20 Zombis 1-5 Perros Zombis 1-3 Ogros Zombis	1-5 Sombras Corruptas 1-5 Fantasmas 1-10 Almas en Pena	1-5 Driades 1-5 Fuegos Fatuos 1-3 Árboles Despiertos
Líderes	Señor Minotauro	Rey Momia	Gran Druida Elfo	Señor del Caos	Señor Alimaña
Jefes	Chaman Hombre-Cabra	Sacerdote Funerario	Ent	Heraldo del Caos	Vidente Hombre Rata
Esbirros	1-10 Hombres Bestia 1-5 Jabalíes 1-3 Hombres Bestia Berseker	1-5 Guardia del Sepulcro 1-10 Esqueletos 1-3 Insectos Gigantes	1-3 Dientes de Sable 1-5 Lobos 1-10 Fuegos Fatuos	1 Troll del Caos 1-3 Guerreros del Caos 1-10 bárbaros del Caos	1-10 Hombres Rata 1-2 Ratas Ogro 1-5 Ratas Gigantes
Líderes	Señor de los Gnomos Parias	Reina Formicida	Druida Elfo	Hechicero del Caos	Líder Centauro
Jefes	Centinela Robótico	Zangano Formicida	Oso Temible	Paladín del Caos	Chamán Centauro
Esbirros	1-5 Ingenieros Gnomos 1-10 Gnomos Parias	1-10 Obreras Formicidas 1-5 Soldados Formicidas 1-10 Larvas Formicidas	1-10 Lobos 1 Lobo Alfa	1-3 Bestias del Caos 1-10 Bárbaros del caos	1-3 Centauros Berseker 1-10 Centauros
Líderes	1 Mago de Demologia	Domador de Bestias	Paladín en Wyvern	Reina Araña Humanoide	Zombie Némesis
Jefes	Gran Demonio	Tiranosaurus Rex	Sargento en Wyvern	Araña Gargantuesca	10-30 Zombies
Esbirros	1-5 Súcubos 1-10 Demonios menores	1-10 Velociraptors 1-5 Saurios	1-5 Jinetes en Wyvern	1-10 Arañas Medianas 10-20 Huevos Arácnidos	1-5 Canes Zombies 1-5 Humanos Infectados
Líderes	Líder Hechicero	Archimago Sectarario	Líder Kóbold	Rey Necrófago	Señor Tritón
Jefes	Golem de Elemento	Kraken	Jinete Kóbold en Basilisco	Dragón Murciélagos	Princesa Sirena
Esbirros	1-5 Torretas Mágicas 1-5 Objetos Animados Mayores 5-10 Objetos Animados Menores	1-5 Magos Cultistas 10-15 Cultistas	10-20 Kóbolds 1-2 Kobold Berseker	10-15 Necrófagos 5-10 Humanos Seducidos	1-5 Sirénidos 1-5 Tritones