

EJERCITOS WARHAMMER

ESTALIA



Marzo 2003

EJÉRCITOS WARHAMMER : ESTALIA. JAVIER GARCÍA.

Índice:

Introducción	3
Estalia, ese país desconocido	4
Los reinos de Estalia	6
Los Hijos de Estalia	10
Lista de Ejercito	16
Personajes Especiales	23
Mercenarios de Estalia	25
Notas del Diseñador	27



Colaboradores: Capitán Sánchez, Delomalolopeor, Gillibrang, Golab, Isildurio, Jjer, José Ramón Vega, Marko, Murazor (Urian Daereth), N-ko (el padre fundador), Orisson, Pablo Curtu, Tiblarg y Yan En Vec.

Producido por Warhammer Hispano.

Primera edición, Febrero de 2002.

Segunda edición, Marzo de 2003.

NOTA SOBRE LOS CONTENIDOS

Esta manual no forma parte de los productos Games Workshop Ltd., ni está autorizado, controlado o siquiera es conocido por Games Workshop Ltd.

Warhammer es marca registrada de Games Workshop Ltd., así como muchos de los nombres de las distintas unidades, armas, lugares, etc. pertenecientes a éste juego. Todas las marcas que son mencionadas en este manual son marcas registradas de sus respectivos dueños. El uso del nombre o fotografía de esos productos sin mencionar si son marcas registradas no debe tomarse como un desafío legal hacia los propietarios de las mismas, no es mi intención. En todo caso será un error tipográfico no incluir el logo de marca registrada. Este manual ha sido realizado en un intento de fomentar el Hobbie y nunca buscando un aprovechamiento monetario para el autor.

Introducción

La tierra de Estalia es una tierra sumida en el misterio. Dividida en distintos reinos, sus gentes son orgullosas y duros batalladores. No es la primera vez que los reinos de Estalia se unen para combatir una amenaza exterior, en esas ocasiones pueden verse grandes formaciones de aguerridos piqueros, rápidos rodeleros, letales espadachines y mortífera artillería.

En este manual podrás encontrar los siguientes apartados:

- **Estalia, ese país desconocido** : En este apartado se presenta la historia de esta tierra, comentando aquellos acontecimientos históricos más importantes.

- **Los Reinos de Estalia** : : Aquí se presenta la geografía de esta tierra así como los principales reinos en los que se divide. También se facilita información general sobre su estructura política, religiosa y militar.

- **Hijos de Estalia** : En este apartado se describen las tropas que suelen formar los ejércitos que provienen de Estalia. Así como las reglas especiales y equipo disponible para las tropas.

- **Lista de Ejército** : Valores de atributos y coste de las tropas para que puedas formar tu ejército Estaliano.

- **Personajes Especiales** : Perfil de atributos, reglas especiales y descripción de algunos de los personajes más relevantes de Estalia.

- **Mercenarios de Estalia** : Tropas de Estalia que se pueden alquilar como Mercenarios en otros ejércitos, y tropas de otros lugares que sirven como Mercenarios en Estalia.

- **Notas del diseñador** : Unas breves notas sobre la lista y agradecimientos varios.



Estalia, ese país desconocido

Los Primero Habitantes.

Al igual que antes de la formación del imperio, Estalia estaba habitada por tribus de humanos, los Ibiris. Estos humanos tuvieron contacto con tribus de bárbaros de Norsca que se asentaron en el norte de la península. Con los años ambas culturas dieron lugar a un pueblo diferenciado, los Keltoi. Gentes que aprendieron a vivir de forma sedentaria construyendo pueblos fortificados. De la cultura de las gentes de Norsca sobrevivió el amor por la lucha y el honor, pronto se difundió por estas gentes una versión del culto a Ulric.

El imperio de Remas.

Remas fue una de las primeras ciudades estado de Tilea, con el tiempo alcanzó un alto grado de desarrollo, sobretodo en el campo de lo militar. Remas acabó conquistando al resto de ciudades estado de Tilea, y con el tiempo comenzó la conquista Estalia, donde el pueblo Keltoi fue asimilado y civilizado o fue obligado a retirarse a las montañas. Fue el imperio de Remas el que introdujo el culto a Myrmidia, la diosa de la estrategia y patrona de los soldados. EL culto a Ulric sólo se mantuvo entre las gentes Keltoi que se retiraron a las montañas. El imperio Remanes también introdujo una forma de organización en el ejercito en el que se primaba más a la infantería que a la caballería, sentando las bases de lo que después serían los ejércitos mercenarios de Tilea y de los príncipes de los reinos de Estalia.

La Caída del Imperio de Remas y las invasiones Árábicas.

El imperio Remanes empieza a resquebrajarse debido a la presión de los goblinoides, de las guerras civiles y del auge del imperio Árábico. Con el tiempo, el imperio Remanes se colapsa en Estalia y desaparece como tal dejando una tierra fragmentada en diversos reinos que acaban batallando unos contra otros.

En el sur, el imperio Árábico sigue creciendo, y con el tiempo lanza una cruzada contra las tierras de los infieles en el norte. Los príncipes Estalianos se unen para rechazar a los invasores pero son derrotados poco a poco. Solo Magrita permanece en manos Estalianas.

Las Cruzadas.

Tropas del imperio y de Bretonia se unen en las guerras denominadas Cruzadas para rechazar la invasión Árábica. En estas cruzadas se reconquista Estalia y se libera del asedio a Magrita, principal sede del culto a Myrmidia. Justamente en la batalla por la liberación de Magrita es donde se forma la afamada Orden de Caballería del Sol Llameante, por parte del Imperio, y la sagrada Orden de los Caballeros de Myrmidia por parte de Estalia.

La Guerra de la Sangre.

Durante años los reinos de Estalia se reconstruyen, la influencia de las tropas mercenarias de Tilea se hace notar cada vez más en la composición y uso de los ejércitos, con la presencia masiva de piqueros y ballesteros. No obstante, de la presencia del imperio durante las cruzadas, los ejércitos Estalianos adoptan la pólvora y sobre todo el arcabuz. Durante tres siglos, los reinos de Estalia alcanzan cierta prosperidad, sobre todo Magrita, sede del culto a Myrmidia y Bilbali donde se crean armas de gran calidad que son apreciadas por todo el viejo mundo.

Magrita dirige una serie de campañas con la intención de apoderarse de algunos reinos pequeños y fija su vista en Toboro, pero ésta última no cae gracias a la ayuda de ejércitos mercenarios Tileanos.

Señor Vampiro del Culto al Cráneo Sangriento. Nuevamente los príncipes Estalianos se unen para rechazar la amenaza, pero son derrotados batalla tras batalla y obligados a retroceder hasta que Magrita es asediada. Después de semanas de defensa heroica, la ciudad cae y el Señor Vampiro Nourgul desciende desde los cielos montado en una horrible criatura, penetrando en el santuario de Myrmidia. Misteriosamente, el ejercito de muertos vivientes se descompone y los supervivientes solo encuentran unos restos de ceniza ante el altar que contiene el Libro de la Sabiduría, la gran reliquia de Myrmidia.

La Época de la Unificación

Durante esta época se formaliza las instituciones del clero perteneciente al culto a Myrmidia. Se persigue a los hechiceros que no pertenecen a este culto por considerarlos un peligro. Los últimos combates convencen a los reinos estalianos, muy mermados, de la necesidad de unirse cara a el exterior. Aunque conservan gran parte de su independencia, comienza una época en la que los reinos más pequeños se unen a otros más poderosos mediante matrimonios o pactos de vasallaje. De este proceso surgen los reinos de Magrita y Bilbali como los dos más poderosos de la península. Surge la Liga de los Príncipes, un organismo donde cada reino tiene representación y voto. Resolver las luchas entre reinos y la política exterior de Estalia pasan a estar supervisadas por este concilio.

Cronología

-466	El pueblo de los Keltoi fundan Magrita y Bilbali.
35-50	La legiones de Remas toman Estalia combatiendo contra los pueblos Keltoi que finalmente son asimilados u obligados a retirarse a las montañas. Se establece el culto a Myrmidia.
800	Remas detiene una revuelta en Bilbali.
1002	Caída del imperio Remanes en Estalia. Creación de los reinos Estalienses.
1300-1500	Campañas Árabicas contra los infieles del norte.
1450-1500	Las Cruzadas consiguen al fin liberar Estalia. La orden de los Caballeros del Sol Llameante y la orden de los Caballeros de Myrmidia son creadas en la gran batalla de Magrita, donde muere el Emir Wazir el cruel. El reino del Sultán Jaffar es derrocado por los cruzados. Daryus-e-Quabir nuevo Sultán de toda Arabia, que intenta lanzar otra guerra santa contra los invasores de su reino, pero es detenido por los cruzados.

Los Inicios de la Expansión

Nace el primer Rey de una Estalia unida, al que se conocerá como Fernando el Bienaventurado.

Durante esta época se financian expediciones al Nuevo Mundo y se consiguen crear algunos asentamientos de colonos allí desde los que empiezan a llegar considerables cantidades de oro y metales preciosos.

Fernando crece y aglutina en su persona el maestrazgo de la orden de los caballeros de Myrmidia, a la edad de 22 años es coronado Rey de Estalia con la aprobación de todos los integrantes del Consejo de Príncipes.

1750	Se produce la invasión de los Muertos Vivientes dirigida por Nourgul el Necarca. A este enfrentamiento se le denomina La Guerra de la Sangre.
1751-2500	Recuperación de los reinos. Creación de las instituciones eclesiásticas y persecución de hechiceros y brujas. Creación de la liga de príncipes. Luchas esporádicas cada vez más frecuentes contra bandas Skaven.
2470	Boda entre los nobles Rodrigo de Magrita y Elibet de Bilbali. Unificación final de todos los Reinos de Estalia a través de la Liga de Príncipes.
2488	Nacimiento de Fernando el Bienaventurado
2502	Creación de los asentamientos de Nueva Magrita y Nueva Valentia en Lustria.
2510	Con 22 años, Fernando es coronado Rey de Estalia y preside la Liga de príncipes.

Los Reinos de Estalia

Geografía de Estalia

En su mayor parte, Estalia es una península que delimita al norte con Bretonia. Es una tierra muy cambiante y con muchos accidentes de terreno. Su clima es suave y alterna el sol y calor de la estación estival con las lluvias prominentes del otoño / invierno.

Al norte, en la zona más occidental de la península nos encontramos con los picos de zafiro, al este, desemboca uno de los dos ríos mas importantes, el Tarmos. Este río nace en las Montañas Irrana que es el macizo montañoso que domina el centro de la península. Al noreste encontramos el río Brienne y su último afluente, que delimitan la frontera septentrional con el reino de Bretonia.

Al sur de las montañas Irrana se encuentra el bosque de las sombras cruzado por los ríos Eboro, segundo en importancia, que acaba desembocando junto a la ciudad de Toboro, y el río Tagos que desemboca al sur, junto a la bella ciudad de Magrita.

En el sur se encuentra la Bahía de la Quietud, donde encontramos la ciudad más importante de Estalia, Magrita. En esta Bahía desemboca el Tagos, tercer río en importancia y que también nace en las Montañas Irrana.

En el este, Los reinos de Estalia delimitan con las Montañas Abasko, que separan Estalia del mar de Tilea y de la república de Toboro, una de las ciudades estado de Tilea.

Los Reinos de Estalia

Después de la caída del imperio de Remas, Estalia quedo dividida en diversos reinos. Muchos se crearon y desaparecieron sin dejar apenas rastro en la historia. En la actualidad, después de aprender de las invasiones Arábicas, la Guerra de la Sangre y la cada vez más preocupante presencia Skaven en la zona. Los príncipes de los reinos de Estalia accedieron a la creación de la Liga de Príncipes. En este organismo están representados todos los reinos mediante un "Príncipe", nombre honorífico, y que, normalmente es el rey o dirigente del reino en cuestión. En este organismo se toman las decisiones que tienen que ver con la defensa de Estalia o para resolver disputas entre los reinos sin necesidad de volver a caer en las guerras internas. Cada Príncipe tiene un voto que se

pondera de acuerdo al número de gente que gobierna.

Actualmente Fernando el Bienaventurado es quien preside este consejo como "Príncipe" de Magrita, el reino más importante. Debido a esto, ostenta también el titulo nominal de Rey de Estalia como cabeza política visible a la hora de tratar con reinos extranjeros. Como hijo de Elibet de Bilbali podría acceder también al trono de este reino pero rechazó esta posibilidad para no provocar un posible levantamiento en este reino y desestabilizar la Liga de Príncipes.

Los reinos más importantes actualmente son Magrita al sur, Bilbali al norte, Cantonia al noreste, y Castilia al este. Cada uno de estos reinos suele albergar otros más pequeños que se le unieron en el pasado gracias a pactos de vasallaje o a políticas de matrimonio como Valentia y Alcanti en el caso de Castilia o Zaragoza que fue absorbido por Magrita.

El Pueblo de Estalia.

La gente de Estalia es de piel oscura y pelo moreno en su mayoría aunque no es raro encontrar gente rubia o castaña, vestigios del contacto de la tierra con gentes del norte. En el fondo, los estalianos son un pueblo mestizo, mezcla de sangre Keltoi, Remanesa, Arábica, etc. No obstante, esto no hace de los estalianos un pueblo demasiado abierto o amistoso. Para los estalianos reconocer que llevan sangre de gentes no adoradoras de Myrmidia, protectora de esta tierra, es un deshonor y se enfurecen y ofenden con prontitud si alguien pone en duda la "limpieza" de su sangre.

Los estalianos son gente muy orgullosa con mucho sentido del honor, aunque también muy prácticos. En contra del honor entendido por los Bretonianos, los estalianos son gente que superdita su honor al de su tierra, muy religiosos, son ordenados y disciplinados en el combate y no buscan el Honor en la batalla o en enfrentamiento individual. Los estalianos creen firmemente que son el primer pueblo del viejo mundo, por supuesto, esto no es tomado en consideración fuera de las fronteras de Estalia pero pocos son los que se atreven a cuestionarlo dentro de las mismas.

El Culto a Myrmidia y el Santo Oficio.

Las invasiones Árabicas primero, y después la guerra de la Sangre, propició un sentimiento muy religioso en los estalianos. Myrmidia, protectora de Estalia es el vínculo que unió en el pasado a los reinos en contra de los peligros exteriores. Con el tiempo, el culto se formalizó creándose el Santo Oficio, cabeza visible del culto a Myrmidia en Estalia.

Myrmidia es la diosa hija de Morr y Verena. Es la patrona de los soldados y estrategas. En contraposición a Ulric, más centrado en la fuerza y la furia del combate, Myrmidia representa el arte y la ciencia de la guerra. Como símbolo de la adscripción a este culto se suelen usar como iconos, una lanza detrás de un escudo, un águila con las alas extendidas, una espada con un emblema solar en la empuñadura, o la parte superior de un sol llameante. Sus sacerdotes suelen vestir de blanco rematado en rojo, aunque los Guardianes de la Fe suelen usar ropas oscuras.

Los estalianos odian sobre todo a los muertos vivientes y a los Skavens, pero nunca han sido amigos de los hechiceros. Después de la Guerra de la Sangre, se creó dentro del Santo Oficio la orden de los Guardianes de la Fe, encargados de acabar con cualquier amenaza que pudiera provenir de hechiceros y nigromantes. Muchos hechiceros huyeron al imperio por miedo. Sólo se tolera, desde entonces, a los hechiceros del metal que trabajan en las fundiciones de Bilbali y que son considerados grandes maestros en la elaboración de magníficas armas y armaduras, muy valoradas en el resto del Viejo Mundo.

El Santo Oficio se divide por tanto en 3 ordenes:

- Los hijos de Myrmidia: Es la más numerosa, son consejeros y estudiosos de la estrategia. No es raro la presencia de alguno de estos monjes en los ejércitos de Estalia a requerimiento del general al mando.
- Los Guardianes de la Fe: Básicamente son un cuerpo de cazadores de brujas.

- Los Caballeros de Myrmidia: Creada durante las cruzadas, en la antigüedad era el brazo armado del culto. Para los Estalianos es un honor pertenecer a esta Orden y son muchos los príncipes que ingresan en la misma. El propio Fernando es el Maestre de la Orden. Algunas malas lenguas dicen que accedió al Maestrazgo para quitar poder a la Iglesia y fortalecer el Estado. Sea como sea, renovó el juramento de los anteriores Maestres de acudir en ayuda de la Fe en caso de necesidad.

Estructura del Ejercito.

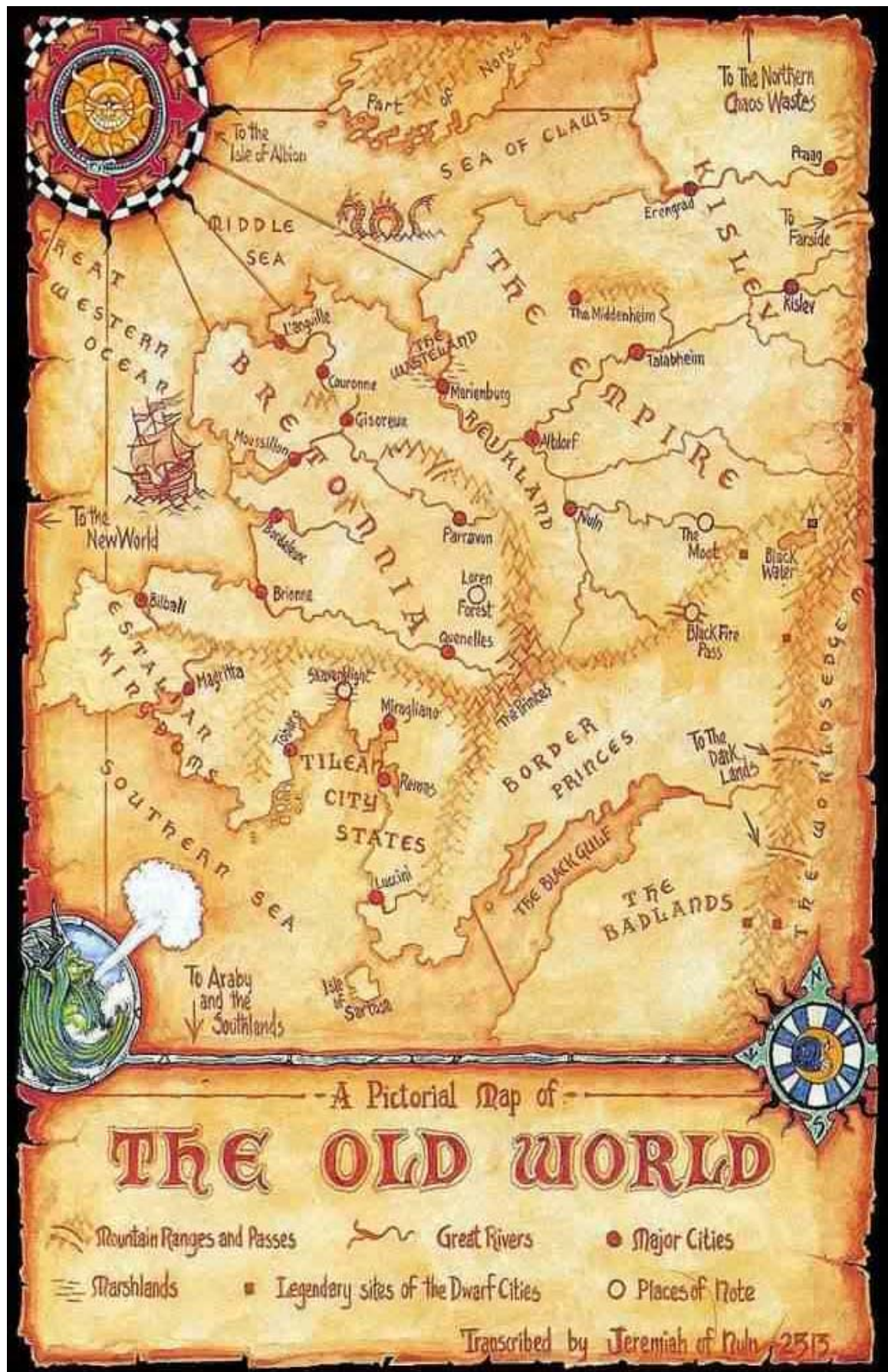
El ejército básico de Estalia se forma alrededor de lo que se conoce como Tercios. Los Tercios son ejércitos que se basan en la infantería, con grandes unidades de piqueros flanqueadas por tropas de proyectiles. Para envolver al enemigo, los ejércitos Estalianos usan rodeleros, una infantería caracterizada por su movilidad.

Cada principado mantiene un Tercio como mínimo, al mando de un Capitán en jefe. Si el reino es muy grande o está integrado por varios principados, entonces los Tercios se unen formando un Maestrazgo, al mando de un Maestre de Campo. Para formar un nuevo Tercio, el príncipe del reino tiene que dar su visto bueno, en ese momento se contrata al Capitán y se le da carta blanca para que sea él quien contrate a los soldados informándole, si es menester, de quien es su Maestre de Campo. Esta forma de contratación favorece a los Capitanes de renombre. Una vez se ha constituido el Tercio, se le entrega la bandera, o se crea una nueva si el Tercio es completamente nuevo, ya que lo normal es que el Tercio lleve el nombre de un reino / principado. El estandarte del Tercio es lo más sagrado para los soldados y si cae en la Batalla tiende a significar un mal augurio. Un Tercio nunca combate sin llevar su Estandarte.

No es extraño que como Capitán o Maestre de Campo se nombre a un Sacerdote de Myrmidia.

Cuatro son las virtudes que todo Estaliano de sangre debe observar en su vida :

- **Honor**, porque el cumplimiento de la palabra dada y la fidelidad a los camaradas diferencian a los hombres nobles de los bellacos y canallas.
- **Gallardía**, porque la sangre de Estalia es fiera y valiente, y los hijos de esta tierra son famosos por su legendaria bizarría y audacia, tanto para la guerra como para el romance.
- **Caballeridad**, porque un hombre digno debe respetar a las damas y ser magnánimo con sus iguales.
- **Devoción**, porque sólo a través de la Fe en Myrmidia un hombre puede alcanzar la iluminación.



Hijos de Estalia.

Armería Estaliana.

Pica : Son lanzas de gran envergadura, el arma principal de la infantería Estaliana. Las picas permiten atacar a cuatro filas de piqueros y necesitan las dos manos (ver página 89 de reglamento).

Los piqueros siempre atacan primero en el primer turno de combate, incluso contra las unidades que han cargado. Los adversarios que “siempre atacan primero”, por alguna habilidad / objeto que lo permita, seguirán atacando antes que los piqueros.

Los soldados con pica reciben un +1 a la Fuerza el primer turno de combate contra unidades enemigas que hayan cargado ese turno y sean de caballería, carruajes o monstruos con jinete.

Estas reglas no se aplican a contrincantes que luchen en el flanco o retaguardia de la unidad de piqueros.

Arcaabuz : Alcance de 60cm. Impactos de F4, *poder de penetración y mover o disparar*.

Arco Compuesto: Construido sobre un alma de madera revestida interiormente con asta de cabra o carnero, el arco compuesto es un arma formidable de largo alcance (75cm) y gran poder de penetración, lo que permite al arquero disparar desde muy lejos flechas que pueden penetrar las armaduras mas fuertes. Impactos de F3 y *poder de penetración*.

Pistola : Alcance de 20cm. Impactos de F4, *poder de penetración* y no sufre penalización por mover y disparar, ni por largo alcance. En combate se puede combinar con un arma de mano de forma que proporciona +1 ataque con F4 y *poder de penetración* durante el primer turno de combate, aunque posteriormente se considerará un arma de mano normal que sólo proporciona +1 ataque.

Ristra de pistolas : Alcance de 20cm. Impactos de F4, *poder de penetración* y no sufre penalización por mover y disparar, ni por largo alcance. Sólo puede dispararse una pistola por turno de disparo. En combate se consideran dos armas de mano de forma que proporcionan +1

ataque. Durante el primer turno de combate cada una realiza un ataque de F4 *con poder de penetración*, aunque en turnos posteriores se considerarán armas de mano normales que sólo proporcionan +1 ataque.

Arco Compuesto: Construido sobre un alma de madera revestida interiormente con asta de cabra o carnero, el arco compuesto es un arma formidable de largo alcance (75 cm) y gran poder de penetración, lo que permite al arquero disparar desde muy lejos flechas que pueden penetrar las armaduras mas fuertes. Impactos de F3 y *poder de penetración*

Cañón Estaliano : El Cañón Estaliano es el mismo usado por las unidades de mercenarios de Tilea. Es una versión más pequeña y fácil de mover que el modelo imperial. Éste cañón utiliza las reglas del cañón pequeño de la página 122 (alcance 120cm., Fuerza 10, ignora las tiradas de salvación por armadura y causa 1D3 heridas; también puede hacer ataques utilizando metralla, que causa impactos de F4 *con poder de penetración* usando la plantilla de llamas).

Mortero Estaliano : Similar al utilizado por las tropas regulares del Imperio (consultar página 13 del libro de Imperio). Utiliza las reglas para catapultas descritas en la página 120 del reglamento de Warhammer, salvo que tiene un alcance mínimo de 30 cms y máximo de 120 cms, utiliza la plantilla grande de 12 cms, sus impactos son de F3 con poder de penetración (-1 tirada de salvación por armadura) excepto en el centro, que son de F6 negando la tirada de salvación por armadura y causando 1D3 heridas.

Rodela: La rodela es un pequeño escudo que puede ir sujeto a los brazales de los soldados. Su tamaño le impide ser útil contra proyectiles, pero a cambio, deja la mano del soldado libre. La rodela da un +1 TSA en CaC incluso aunque el soldado combata con dos armas o con una arma que requiera las dos manos. También se permite aplicar el +1 adicional por combinar arma de mano mas escudo en CaC, pero esto último, sólo si no se están usando dos armas o una arma que requiera las dos manos.

- ¡ Como se atreve don Diego ¡, así que considera que mi sangre no es de viejo linaje – Rugió don García.
- Tamaño insulto solo puede repararse en el campo del honor, pero eso será mañana, si usted sobrevive a la batalla claro -

Los dos veteranos se fueron a dormir, pues aunque furiosos y con ganas de solucionar el “asunto” allí mismo, prevalecía estar en condiciones para la batalla de mañana.

Reglas Especiales.

Hechiceros : En los ejércitos Estalianos no se incluyen hechiceros como tales ya que éstos son perseguidos en esta tierra. En vez de éstos, el ejército Estaliano cuenta con los Sacerdotes y Acólitos del Culto a Myrmidia y con los ilustres Maestros Armeros de Bilbali. A todos los efectos de juego, éstos deben ser tratados como hechiceros, y así se contempla en la lista de ejército, aunque hay que aplicar las siguientes restricciones:

Los sacerdotes de la Orden de los Hijos de Myrmidia sólo pueden usar el Saber Mágico de los Cielos o de la Luz o el de la Vida.

Los sacerdotes de la Orden de los Guardianes de la Fe, sólo pueden usar el Saber Mágico de los Cielos o el del Fuego.

Los maestros armeros de Bilbali son hechiceros que solo pueden usar el saber del Metal.

Estandarte del Tercio : Los Tercios estalianos nunca marchan a la guerra sin el estandarte del Tercio. A todos los efectos, se considera como el estandarte del ejército (+1 resolución del combate y repetir chequeos hasta 30cm), pero además deben aplicarse las siguientes reglas; **Puede desplegarse en el centro de una unidad**, la unidad podrá seguir beneficiándose de las propiedades mágicas del estandarte (en caso de poseerlas), así como de las reglas especiales. A todos los efectos, el personaje

cuenta como si estuviera en primera línea, salvo porque no puede atacar, ni lanzar o aceptar desafíos. **Si el portaestandarte muere**, todas las unidades del ejército estaliano deberán superar un chequeo de pánico al final de la fase en juego. Las unidades inmunes a la psicología, también lo son a este efecto.

Maniobra de Cobertura: Esta maniobra únicamente pueden ponerla en práctica las unidades de arcabuceros que estén próximas a las unidades de piqueros. Cualquier unidad de arcabuceros situada a 8cm o menos de una unidad de piqueros, que no sea blanco de una carga en ese turno ni se encuentre luchando cuerpo a cuerpo, podrá disparar contra la unidad enemiga que efectúa la carga si está dentro de su línea de visión, como si ella misma fuera el objetivo de la carga de dicha unidad. Para ello, la unidad de arcabuceros deberá superar un chequeo de Liderazgo que representa la dificultad de sincronizarse. Deberá aplicarse un modificador de -1 al impactar y la regla de distancia mínima (del mismo modo que a cualquier unidad de proyectiles que reaccione a una carga *aguantando y disparando*), ya que representa la necesidad de disponer de tiempo suficiente para apuntar y disparar antes de que el enemigo llegue al combate cuerpo a cuerpo. Una unidad de arcabuceros sólo puede hacer esta maniobra una vez por turno.

Tropas de Estalia.

Piqueros

Todos los ejércitos Estalianos se basan en la infantería. Las unidades de piqueros son el alma de estos ejércitos. Las grandes formaciones de piqueros con sus largas picas son una visión aterradora para el enemigo.

Rodeleros

Los rodeleros, son formaciones de espadachines ligeramente armados y de gran movilidad, cuya misión es infiltrarse entre las líneas enemigas y atacar sus flancos, así como proteger los flancos de las unidades de piqueros. Tampoco es raro que se les asigne misiones de incursión, espionaje o incluso asesinato. Este tipo de misiones son conocidas como “Encamisadas”.

Reglas especiales : Hostigadores

Ballesteros y Arcabuceros

Son las tropas de proyectiles de los ejércitos Estalianos. Su función es apoyar el avance del resto del ejército y mermar las tropas enemigas. Al principio los ballesteros eran la base de todas las tropas de proyectiles Estalianas, pero desde la intervención del Imperio en la Guerra de la Sangre se adoptó como arma reglamentaria el arcabuz, haciéndose muy popular con el paso del tiempo entre los soldados, lo que permitió al Maestre Guzmán desarrollar la temida Maniobra de Cobertura para las unidades de arcabuceros.

Bandoleros

Estalia es una tierra de honor y gallardía, pero no necesariamente de justicia. Los reinos de Estalia están llenos de pillos y ladronzuelos. En ocasiones, se unen en bandas y se refugian en

lugares ocultos en las montañas , dedicándose a saltar los caminos.

Los Tercios dan una posibilidad de arreglar cuentas a este tipo de bandas. Pueden unirse a un Tercio y servir por 5 años para purgar sus delitos. Se les encomiendan las misiones más difíciles y forman sus propias unidades. Al cabo del tiempo de servicio, si demuestran que han aprendido disciplina, se les invita a integrarse en el Tercio como tropas de pleno derecho.

Reglas especiales: Exploradores, Hostigadores.

Algareros, los exploradores a caballo

Estas tropas heredan su indumentaria y tácticas de los famosos jinetes arqueros árabes. Son tropas rápidas y ágiles que son usadas en los ejércitos Estalianos para detener el avance del enemigo, exponiéndolo durante más tiempo a los ataques de proyectiles, o para apoyar las cargas de los caballeros e infantería. Pertenecer al cuerpo de exploradores es todo un honor entre los milicianos Estalianos y solo se aceptan los jinetes más capaces. En los últimos tiempos, este cuerpo ha dejado de usar el arco a favor de la pistola. Este cambio se debe sobre todo a la influencia del Imperio

Reglas especiales : Caballería Rápida



Caballeros Coraceros

Este es el cuerpo de caballería pesada de los ejércitos Estalianos. Sus miembros proceden de la nobleza que no puede trazar un linaje noble más allá de 5 generaciones y que por tanto, tienen vetada su entrada en la Orden de los Caballeros de Myrmidia. Este es un cuerpo que les otorga algo del reconocimiento que buscan. La pertenencia a este cuerpo permite que sus descendientes tengan una oportunidad de ingresar en la Orden de Caballería servidora de Myrmidia. Tampoco es raro encontrar a algún noble caballero de más alto abolengo, caído en desgracia sirviendo como caballero coracero.

Caballeros de Myrmidia

Ésta es una Orden de élite donde sólo pueden ingresar aquellos caballeros que pertenecen a la nobleza más antigua de Estalia. Desde su mismo ingreso, los Caballeros de Myrmidia están sometidos a un riguroso entrenamiento y a una férrea disciplina, militar y religiosa, que los convierte en los mejores caballeros Estalianos sobre el campo de batalla. Pertenecer a esta Orden es el máximo honor al que puede aspirar un noble Estaliano, pues sus miembros siempre se encuentran en el lugar donde el fragor de la batalla es más intenso y llevan el peso de las acciones más decisivas, cubriéndose de gloria por su gallardía y determinación.

Espadachines

La esgrima se practica en Estalia desde tiempo inmemorial. Si hay algo realmente famoso en ésta tierra, sin duda se trata de la calidad de las espadas forjadas en Bilbali. Debido a que el núcleo de todos los ejércitos Estalianos son los piqueros, las unidades de espadachines no son muy numerosas en el campo de batalla, aunque su letal efectividad están fuera de toda duda.

Reglas especiales: Golpe letal.

Jinetes Almogáraves

Los jinetes más famosos de Estalia. Originarios de las tribus que inicialmente poblaban el norte de Estalia, son enemigos jurados de los Skaven. Tienen una gran reputación como mercenarios en otros ejércitos del viejo mundo. Su descripción completa la encontrarás en el capítulo sobre mercenarios, ya que otros ejércitos pueden reclutarlos como tales, aunque aparezcan regularmente en las filas de los tercios estalianos.

Reglas especiales: Caballería rápida, Odio a los Skavens, Ataques de envenenados.

Guardia Real

Este es el cuerpo dedicado a la defensa de los templos y a la protección de los miembros de la liga de príncipes. Sus miembros son reclutados entre los mejores y más aguerridos soldados, para pasar después por un entrenamiento muy duro. Su arma característica es el mandoble y no es raro que los príncipes que dan el permiso creación de un nuevo Tercio asignen una parte de sus guardias al mismo. Dependiendo de a que principado pertenezcan su uniforme puede variar en colorido, adoptando al final del nombre el lugar de procedencia (i.e. Guardia Real de Magritta, de Bilbali, etc.).

Reglas especiales: Inmunes al miedo.

Guardias de Honor del Tercio

Durante la cruel Guerra de la Sangre, desde el Imperio, se mandaron soldados para ayudar a los Estalianos contra los muertos vivientes. A una unidad de Alabarderos se le asignó la defensa del General Estaliano que comandaba las tropas aliadas en la batalla del Paso de Despeñaperros. La batalla estaba perdida desde el principio, pero los Estalianos tenían que intentar detener el avance del enemigo hacia el sur a través de las montañas de Irrana. Los Alabarderos aguantaron junto con el general Mendoza hasta el último segundo y fueron masacrados como casi la totalidad del resto del ejercito. Para conmemorar el valor de aquellos soldados, los Tercios suelen incluir una unidad de alabarderos formada por sus veteranos más duros para proteger el Estandarte del Tercio.

Los Guardias de Honor todavía conservan el uniforme original que los alabarderos imperiales vistieron aquel día, honrando así su memoria.

Reglas especiales: Mientras este en la unidad el General del Ejercito, son Tozudos.



Objetos Mágicos : Reliquias de Estalia

OBJETOS MÁGICOS COMUNES

Espada Veloz.....30 puntos
Arma mágica +1 impactar.

Espada de Batalla.....25 puntos
Arma mágica +1 ataque.

Espada del Poder.....20 puntos
Arma mágica +1 a la Fuerza.

Mordisco de Acero.....10 puntos
Arma mágica -1 tirada de salvación por armadura.

Escudo Hechizado.....10 puntos
Armadura mágica. Tirada de salvación por armadura de 5+.

Talismán de Protección.....15 puntos
Talismán. Tirada de salvación especial de 6+.

Báculo de Hechicero.....50 puntos
Objeto Arcano. +1 a la tirada de dispersión.

Pergamino de Dispersión (un uso).....25 puntos
Objeto Arcano. Dispersa un conjuro automáticamente.

Piedra de Energía (un uso).....25 puntos
Objeto Arcano. +2 dados de energía al lanzar el conjuro.

Estandarte de Guerra.....25 puntos
Estandarte. +1 a la resolución del combate.

ARMAS MAGICAS

Espada de la maestría.....10 puntos
Templada en las forjas de Bilbali, su hoja esta perfectamente equilibrada. Usa el mejor acero de Estalia, por lo que además es muy ligera.

La HA del poseedor se ve incrementada en +1 hasta un máximo de 10.

Estoque del Duelista.....25 puntos
Este estoque de amplios gavilanes y hoja impoluta ha traído la muerte a muchos que han menospreciado esta obra de arte por juzgarla demasiado frágil.

Quien esgrima esta hoja siempre atacará en primer lugar. Si su enemigo tiene la misma habilidad, se resuelve de forma que ataca primero el que ha cargado. En cualquier otro caso se resuelve por orden de Iniciativa.

Hendedora.....50 puntos
Una hoja tan bella como mortal, templada con un proceso que solo los más ancianos maestros armeros conocen, pocas son las armaduras que soportan los golpes de esta espada.

La heridas causadas por este arma no podrán evitarse con tiradas de salvación por armadura.

Espada de los príncipes.....75 puntos
Pocas de estas espadas quedan ya, realizadas hace siglos por el Maestro Montoya, las pocas de ellas que no se han perdido son celosamente guardadas por sus actuales poseedores.

Esta espada otorga un ataque adicional a su poseedor, además, las heridas causadas por esta espada niegan la tirada de salvación por armadura.

Hoja Solar.....80 puntos
La hoja de esta espada parece refulgir como si contuviera al propio sol. En la guarda de este arma puede apreciarse el medio sol, símbolo de Myrmidia, y se dice que quien posea este arma recibe la bendición de la diosa.

Todos los ataques del arma que consigan impactar, hieren automáticamente, además se consideran ataques flamígeros.

ARMADURAS MAGICAS

Armadura Bendita.....20 puntos
Esta armadura presenta grabado sobre su hombrera derecha el símbolo de Myrmidia protegiendo a su poseedor.

Esta armadura pesada, otorga una tirada de salvación especial de 6+.

Armadura sagrada.....35 puntos
Se comenta que durante las cruzadas, un poderoso y valiente capitán Estaliano vestía esta armadura que era capaz de desviar las lanzas y espadas enemigas.

Esta armadura pesada, otorga una tirada de salvación especial de 5+.

Estalia Semper Fidelis

Grito de guerra de los Tercios de Estalia.

Escudo de acero.....35 puntos
El famoso acero de Bilbali no solo se usa en armas. Este escudo esta hecho de este gran material, siendo su gran duración y resistencia realmente increíbles.

El portador dispone de una tirada de salvación especial contra proyectiles de 2+, que no puede mejorarse.

Armadura Real.....55 puntos
La creación de esta armadura se pierde en el tiempo, ha pasado de príncipes en príncipes hasta la actualidad.

Esta armadura otorga una tirada de salvación por armadura de 4+, además, permite repetir las tiradas de salvación falladas.

Armadura de la salvaguardia.....65 puntos
Esta armadura negra y dorada ha sido vestida por los Maestres más grandes de Estalia, fue bendecida en el templo de Magrita por el Gran Pontífice en persona para que protegiese al portador de los enemigos de Myrmidia.

Se considera una armadura pesada normal. El portador gana el poder de regeneración.

TALISMANES

Sello de Myrmidia.....20 puntos
Este sello suele ser usado por los Guardianes de Fe que deben enfrentarse muchas veces a perversos Hechiceros y Nigromantes.

Esta talismán otorga al poseedor 1 dado de defensa mágica, que puede usarse en los intentos de dispersión contra conjuros dirigidos a él o la unidad en la que se encuentre.

Cruz Sagrada de Myrmidia.....40 puntos
Esta cruz ha sido bendecida en los altares de Myrmidia para que concentre y anule las fuerzas mágicas lanzadas contra el portador.

Este talismán otorga al poseedor 2 dados de defensa mágica, que puede usarse en los intentos de dispersión contra conjuros dirigidos a él o la unidad en la que se encuentre.

Gema de salvaguarda.....45 puntos
Realizada con el Jade más puro extraído del corazón de las montañas Irrana y bendecida por los sacerdotes de Myrmidia. El poseedor de esta gema aparece ante los enemigos envuelto en un halo de luz mística.

Esta gema otorga al poseedor una tirada de salvación especial de 4+.

Medallón de la Fe.....100 puntos
Este medallón muestra los símbolos de la Orden de Caballeros de Myrmidia, refulgiendo con luz propia en los momentos más difíciles de la batalla, dando moral y disipando el temor de los aguerridos soldados Estalianos.

El personaje poseedor y la unidad en la que se encuentre son tozudos e inmunes al miedo y al terror.

OBJETOS ARCANOS

Escrituras Sagradas.....25 puntos
Estos pergaminos contienen las escrituras del culto a Myrmidia, permitiendo al sacerdote superar con más facilidad la magia enemiga.

El poseedor genera un dado de dispersión adicional. Solo Sacerdotes de Myrmidia y Guardianes de la Fe.

Piedra de la Suerte.....40 puntos
Esta gema protege a su poseedor de las perniciosas consecuencias de usar la magia.

Después de que el personaje haya tirado en la tabla de disfunciones mágicas el jugador puede volver a tirar aceptando como definitivo éste segundo resultado.

Libro de la Sabiduría.....100 puntos
Esta es la reliquia más sagrada de Estalia, guardada en el templo de Magrita se le atribuyen muchos poderes y milagros.

Todos los hechizos de alcance que lance el poseedor ven incrementado éste en 15cm. Adicionalmente el usuario conoce un hechizo más de los que corresponden a su nivel y genera un dado de energía adicional. Todos los muertos vivientes en contacto peana con peana al inicio de la fase de magia de Estalia con el portador sufren un impacto automático de F5.

OBJETOS HECHIZADOS

Bastón de Bilbali.....25 puntos
 Objetos hechizado, nivel de energía 3.
Este bastón de mando realizado en las altas fraguas de Bilbali, encierra el poder de las mismas, capaz de derretir el acero mejor forjado.

Una vez por fase de magia el portador puede lanzar un proyectil de fuego que causa 1d6 impactos de F3. Hacerlo no requiere dados de energía, ya que el propio bastón proporciona toda la necesaria. Solo Maestro Armero.

Reliquia Sagrada.....30 puntos
La reliquia es una estatua que muestra a una mujer guerrera armada con un escudo y una lanza. Muchos reconocen en ella la imagen de la mismísima Myrmidia dando a sus espíritus coraje y valentía durante la batalla.

El portador y la unidad en la que se encuentre son inmunes al miedo.

Pócima Curativa (un uso).....40 puntos
Cualquiera que tome esta pócima sentirá cómo su cuerpo se revitaliza con un vigor renovado.

El portador puede beber la pócima al final de cualquier fase, tanto de su turno como del turno contrario. Recuperará automáticamente todas las heridas perdidas hasta el momento.

ESTANDARTES MÁGICOS

Pabellón de la Defensa.....25 puntos
La tela de este pabellón tiene tejidos símbolos de protección para que Myrmidia bendiga a sus devotos soldados.

El pabellón otorga un +1 a las tiradas de salvación por armadura.

Estandarte de los Valientes.....35 puntos
Esta enseña fue portada por los soldados que defendieron las puertas de Magrita durante la invasión árabe y que jamás cedieron ante los brutales asaltos del enemigo. Su visión recuerda a todos los estalianos aquella heroica hazaña, ejemplo de valor y sacrificio.

La unidad que lo lleva tira 3D6 al efectuar cualquier chequeo de psicología y descarta el resultado mayor.

Pabellón del coraje50 puntos
En este estandarte se entrelazan símbolos que recuerdan a todos los soldados por qué luchan, mostrando escenas de los más famosos héroes Estalianos para inspirarles.

La unidad es inmune a la psicología.

***Gloriam Matere Belli Sancta
 Doce Nos Tua Fortitude Divina
 Pro Ad Hostibus Nostis Vincere***

Plagaria de Batalla a Myrmidia.



Estandarte de los Veteranos.....50 puntos
Este estandarte ha sido portado con honor por muchas unidades de veteranos y cada una ha ido añadiendo algo al mismo para remarcar sus batallas. La tela es especial, pues ha sido tejida por las sacerdotisas de Myrmidia.

El estandarte aporta un +1 adicional a la resolución del combate y permite repetir una vez por batalla un chequeo de pánico fallado.

Estandarte de Myrmidia.....75 puntos
Esta enseña muestra la imagen de la gran diosa guerrera patrona de Estalia. Se dice que le fue entregada al primero de los Sumos Pontífices por la propia Myrmidia para bendecir a todos los estalianos que se distingan en el combate por su valor y bizarría con una furia guerrera que les permita derrotar a cualquier enemigo.

La unidad es inmune a la psicología y tiene un +1 al impactar en combate cuerpo a cuerpo.