

Estalia

V3.4



Por Luis A. Molina

Estalia es la más occidental de las tierras del Viejo Mundo y probablemente la cuna de los primeros pobladores humanos. Se encuentra en una zona tremendamente conflictiva: al Sur de Bretonia, al Oeste de Tilea, muy cerca de Arabia y de Plagaskaven y con los mares que la rodean abarrotados de piratas y corsarios de todas las razas. Es por ello que ha sido campo de batalla para numerosos ejércitos que por ella han pasado dejando una profunda huella en el carácter estaliano. Los estalianos son una raza orgullosa, cuidadosa de su honor y muy belicosa. Debe recordarse aquel diálogo que aconteció entre un mercenario tileano y un capitán estaliano al servicio del Conde Elector de Hochland, en el cual el estaliano censuraba a los tileanos (los más apreciados mercenarios) su pusilanimidad en la batalla dado el bajo número de muertos en sus batallas, mientras que el primero (que era el famoso Condottiero Braccio da Montone) le reprochaba su fiereza ciega: *“Vosotros pensáis que es más honorable ser despedazado por vuestros enemigos en vez de retiraros, mantener vuestra vida y vengaros otro día”*. El honor hasta el último aliento debe de ser el lema de cualquier buen general estaliano.

Hubo un tiempo en que Estalia fue un reino unido, un territorio de paz y prosperidad. Desgraciadamente, hoy en día, se encuentra dividido en un conjunto de pequeños feudos (Reinos se autoproclaman algunos), ligas de ciudades (Repúblicas) y Ciudades-Estado. Este conjunto variopinto de estados con distintas legislaciones y maneras de entender la política comparten la lengua, un Senado (único testimonio del pasado unitario), la Inquisición y un carácter tremendamente belicoso que les lleva a enfrentarse entre ellos, con sus vecinos cercanos o incluso con naciones más lejanas.

El territorio estaliano es sumamente montañoso lo que favorece su división en multitud de regiones diferentes. Las cordilleras más importantes son la Abrasko que sirve de separación entre Estalia y Tilea y los Montes Irrana que dividen Estalia en dos, aunque son numerosas las cordilleras o sistemas montañosos que la jalonan. Carece de ríos de gran tamaño, sin embargo los que nacen en las dos grandes cordilleras tienen fuertes variaciones estacionales en su caudal lo que hace que se conviertan en furiosos torrentes durante la Época del deshielo. El río Tigre que marca la frontera actual con Bretonia sólo puede ser cruzado en unos pocos puntos al mantener un fuerte caudal durante todo el año. La población se encuentra concentrada en las zonas llanas, en multitud de ciudades, burgos y pequeñas aldeas. Entre los principales asentamientos destacan sobre todo Magritta y Bilbali.

Magritta es uno de los mayores puertos del Viejo Mundo, tal vez sólo superado por Marienburg. El enorme puerto de la ciudad aprovecha el refugio que ofrece la Bahía de la Quietud y ofrece refugio a los barcos que quieran adquirir en los nutridos almacenes de la ciudad las sedas de la lejana Catay,

especias de Arabia o los reputados vinos de las fértiles tierras que rodean a la ciudad o plata de las montañas Abasko. Sus productos alcanzan Couronne en Bretona (sedas y especias), Mariemburgo en el Imperio (especias y vinos) o las tierras de Ulthuan (plata y sedas). En ella se encuentra también la sede del culto a Myrmidia (la diosa de la guerra y la estrategia y protectora de Estalia) con su maravilloso templo y decenas de monasterios que rodean la ciudad. Para proteger todas estas riquezas cuenta tanto con una poderosa flota como con un respetable ejército reforzado por las tropas de la Inquisición cuya sede está junto al templo de Myrmidia. Magritta mantiene una fuerte rivalidad no sólo con Bilbali, sino con la mayoría de las ciudades Tileanas que la ven como una amenaza y protegen a numerosos piratas y corsarios para que hostiguen sus naves.

Bilbali es la gran rival del anterior y especializada en el comercio entre Lustria y el Viejo Mundo. Se encuentra en el noroeste de Estalia y controla una región que se extiende desde las colinas de hierro por el Este, a los bosques de los Astures por el Sur. Las comarcas de su entorno son muy inhóspitas, con altos acantilados que no ofrecen refugio a la navegación. Bilbali se encuentra en una enorme ría de elevadas paredes. El edificio más emblemático de la ciudad es una enorme torre construida en tiempos de los elfos, cuando la ciudad se llamaba Ethel-Ellyrion, y sobre la que se instaló (al reconstruir la ciudad) una enorme campana que sirve a los barcos como guía para encontrar el refugio que ofrece la ría especialmente durante las tormentas o las noches más oscuras. Los alrededores de la ciudad son tan pobres desde el punto de vista de la agricultura y la ganadería que la ciudad depende totalmente del comercio marítimo para su supervivencia, de tal manera que la ciudad debe mantener una poderosa flota de guerra para mantener las aguas circundantes limpias de piratas, corsarios y otras amenazas.

Otras importantes ciudades son:

- Toletti que aunque es unas diez veces más pequeña que Magritta es la sede del Senado y cabeza de la liga de ciudades comuneras. Sin embargo es mucho más conocida por uno de sus productos: las afamadas espadas de Toletti. Las colinas que rodean la ciudad son tremendamente ricas en hierro por lo que han sido explotadas desde tiempos de los elfos. Los artesanos locales han sabido aunar el saber heredado de los mismos, con lo aprendido de los invasores arábigos o los cruzados imperiales creando un producto de extraordinaria calidad.
- Zaragoz es la ciudad de las conspiraciones y los secretos, que se lucra con el comercio por tierra con Tobaró y Bretonia, pero también es la patria de los mercenarios almogávares que tan buenos servicios prestan a quien quiera pagar.
- Garnata, la oscura ciudad de los nigromantes todavía muy influenciada por Arabia. En ella la Inquisición pugna por purgar los elementos arábigos y nigrománticos de la ciudad en una lucha continua de incierta resolución. Hay quien dice que la única esperanza de la ciudad es ser quemada hasta los cimientos...
- Emporio y Edeta (ambas en la marca de Murviedro), clave en la ruta por tierra a Tobaró, o Alcazaba (en el condado de Olissipo) en la costa Occidental cuyo apoyo como base naval se disputan Magritta, Bilbali y otras potencias como Ulthuan o el Imperio.
- No debemos olvidar tampoco los reinos irranios en las Montañas de ese nombre y que controlan los pasos de las montañas desde sus poderosas fortalezas. En realidad se trata más de poderosas partidas de bandidos que de estados organizados. Dedicados a la extorsión y al pillaje no suelen mostrar muchos escrúpulos a la hora de elegir a sus aliados. Algunos de estos reinos, como el del Rey Rodrigo II “el Tempranillo”, tienen como vasallos a tribus de pielesverdes y de ogros.

Como se puede deducir fácilmente de lo anterior Estalia se encuentra políticamente dividida en multitud de pequeños estados que mantienen representantes en un Senado que, desgraciadamente, hoy en día no tiene más que un valor testimonial, recuerdo de un pasado de unidad y de paz. De hecho los representantes irranios no asisten nunca y los de Bilbali han sido sustituidos por funcionarios de bajo rango y sin autoridad alguna.



La Edad de los Elfos

La península de Estalia fue ocupada en eras muy remotas por los elfos de Ulthuan donde encontraron a los primeros seres humanos. Apiadándose de su desolada situación (acosados por pielesverdes, ogros y demás criaturas del mal) les instruyeron en los rudimentos de la civilización como la escritura, el uso de metales, la agricultura y el arte de la guerra.

A causa de su situación geográfica logró escapar de la destrucción causada por las guerras entre enanos y elfos. Sin embargo, cuando el Rey Fénix llamó a todos los elfos a defender Ulthuan de los elfos oscuros, una pequeña parte de los que habitaban en Estalia, el clan Asturyel, no acudió a la llamada. En su lugar decidieron permanecer y como no podían enfrentarse a las poderosas arcas negras enviadas desde Naggarth decidieron refugiarse en los bosques del interior donde se enfrentaron a los goblins y ogros que los habitaban. La relación de los Asturyel con los bosques no evolucionó de la misma manera que la de los Elfos Silvanos ya que los bosques estalianos era mucho más jóvenes y en ellos no existían ni Hombres Árbol, ni dríades.

Los humanos habían adquirido ya por entonces una cierta capa de civilización de manos élficas y pronto comenzaron a prosperar. Los estalianos formaron un único reino y reconstruyeron las antiguas ciudades de los elfos. Pronto comenzaron a enriquecerse gracias al comercio que mantenían con los altos elfos, los tileanos y los reinos árabes. Destacando sobre todo los grandes puertos de Bilbali (la antigua Ethel-Ellyrion) y Magritta (la antigua Grae-Myrion). En esta última ciudad se encontraba el famoso templo de Myrmidia la diosa guerrera protectora de Estalia cuyo culto se extendió por todo el Sur del Viejo Mundo atrayendo gloria y riquezas a la ciudad.

Los jinetes se desplegaron en silencio en torno al adormilado campamento. Los pielesverdes se mostraban muy confiados tanto por su apabullante número como por la presencia de una pandilla de malolientes ogros. Tiagus dio las últimas órdenes a sus lugartenientes y se preparó para el ataque. Sabía que contaba como únicas ventajas: la disciplina de sus tropas y la sorpresa. La segunda la tenía ya, con una muda plegaria solicitó a Myrmidia que la primera no le fallase.

Con las primeras luces del amanecer los cascos de los corceles estalianos atronaron en torno al campamento orco: había comenzado la temporada de caza...

La Gran Oscuridad

La prosperidad de los estalianos atrajo la atención de los Skaven. Todavía no está claro por qué razón no había sido intentado antes, pero lo cierto es que en el año 800 después de Sigmar los Skaven lograron excavar multitud de túneles por debajo de los montes Abrasko e invadieron Estalia destruyéndolo todo a su paso. Los estalianos no estaban preparados para afrontar un ataque procedente del subsuelo. Contaban con poderosas flotas y sus ciudades, que se encontraban mayoritariamente en la costa, estaban preparadas únicamente para afrontar ataques desde el mar. Los skaven lo destruyeron todo a su paso esclavizando a numerosos estalianos.

Tras la derrota de los humanos, los Skaven se encontraron con rivales inesperados en su intento de dominio de la península de Estalia: los goblins de las montañas, apoyados por poderosas bandas de ogros, bajaron a disputarles los restos. Apenas quedaron en manos estalianas algunos reductos montañosos (acosados por belicosas tribus de goblins, bandas de ogros y los peligrosos skaven) y los bosques de los Asturiel. La guerra entre los goblins y los Skaven fue terrible pero permitió a los estalianos recuperarse y tomar la iniciativa al cabo de algunos años. De modo que pudieron recuperar la mayoría de las ciudades.

Algunos estalianos, corrompidos por los nigromantes de Arabia, decidieron tratar de arrancar su parte e invocaron a los ejércitos de los no muertos en su ayuda. El resto de estalianos formaron entonces varios pequeños reinos que asumieron la tarea de expulsar a los invasores. En esta época los Asturiel, cuyo número había descendido peligrosamente, se vieron obligados a mezclarse con los humanos y pasaron a denominarse Astures. Adoptando su lengua y muchas de sus costumbres, pero manteniendo su especial relación con los bosques (así como sus capacidades de desplazamiento por los mismos y sus habilidades de lucha).

Poco a poco los estalianos lograron hacerse con el control de mayores porciones de territorio hasta que Skaven y goblins (que continuaban enfrentándose entre ellos con un odio feroz) fueron expulsados a las montañas. Los nigromantes demostraron ser más difíciles de erradicar al infiltrarse en la sociedad estaliana, siendo fuente permanente de corrupción y desdicha. En muchos casos se limitaron a cesar en sus actividades manteniendo una doble vida y aguardando a que tiempos mejores les permitiesen hacerse con el poder.

La debilidad de los diferentes estados, especialmente tras el esfuerzo de retomar lo que les había sido arrebatado por Skavens y goblinoides, permitió que algunos grupos de piratas arábigos llegaran y ocupasen algunos asentamientos en el sudeste de Estalia. Estos pequeños estados de piratas y bandidos dedicados a la captura de esclavos y la piratería no pudieron ser erradicados y de hecho algunos de ellos (como el de Garnata) fueron capaces de competir frente a las grandes ciudades mercantiles como Magritta cuyo puerto hubo de ser reforzado para poder hacer frente a las incursiones de corsarios árabes que trataban de saquearlo.

La caravana de esclavos se movía, para desesperación de los capataces Skaven, cada vez con más lentitud. La proximidad de la noche parecía ponerlos más y más nerviosos mientras los guerreros de clan les apremiaban y con gestos que hasta los desgraciados humanos que escuchaban podían entender. Los esclavos-ruta no habían podido excavar un túnel entre la ciudad de Ulius y las minas de las montañas por lo que se habían perdido varios envíos de esclavos-cosas-humanas.

Con la llegada del crepúsculo se disparó la alarma y los capataces comenzaron a formar un círculo con los esclavos mientras los guerreros de clan parecían tomar posiciones defensivas a su alrededor. Los rostros de algunas de las cosas humanas se alegraron ante la posibilidad de ser liberados por sus congéneres, pero los esclavistas skaven sabían que el destino de todos ellos estaba sellado: habían sido rodeados por una horda de pielesverdes al mando del Gran Jefe Goblin Axxattak y las cosas humanas serían la moneda de cambio para poder escapar... siempre que los goblins buscasen esclavos y no comida para sus aliados ogros, en ese caso nadie escaparía.

Las Cruzadas

En el año 1435 Daryus-e Quabir asciende al trono de Arabia como tercer sultán de la Dinastía Quabir. Daryus-e estaba muy influido por el culto de Azyat y concibió el proyecto de imponerlo como religión en todo el Viejo Mundo. Siguiendo el consejo de sus Visires, declaró una Guerra Santa contra las naciones del Viejo Mundo. Una enorme flota arribó a las costas de Estalia desembarcando un enorme ejército que arrojó a las tropas que los estalianos enviaron para rechazar la invasión. Los árabes se hicieron con el control de la mayor parte de Estalia (Magritta y Bilbali quedaron sitiadas) y de importantes zonas de Tilea y de los Príncipes Fronterizos.

Desgraciadamente para Daryus-e graves desórdenes internos provocados por sus propios Visires le obligaron a hacer volver a parte de su ejército a Arabia. Las consecuencias fueron que se recuperaron las tierras de Tilea y de los Príncipes fronterizos y zonas del Norte y el Este de Estalia (Magritta y Bilbali rompieron finalmente el cerco al que se vieron sometidas durante tres años). El resto de Estalia quedó en manos de los árabes y de multitud de colaboracionistas, seguidores en realidad de los nigromantes estalianos. Algunas tropas del Imperio embarcadas en naves de Tilea llegaron a desencadenar algunos pequeños ataques sobre la mismísima Arabia, pero sin grandes consecuencias. Daryus-e fue depuesto y sustituido por el Sultán Jaffar en el año 1448.

Ese mismo año, Jaffar invadió de nuevo Estalia con un ejército más fanático e imponente que el primero que atacó Estalia. Esta vez toda Estalia fue sometida (excepto las montañas Irrana, las colinas de Hierro (al norte) y los bosques del norte donde habitaban los astures, Magritta no pudo resistir y fue tomada al asalto. Con ella cayó la monarquía estaliana y el último rey fue ejecutado. Jaffar pareció contentarse con Estalia por lo que recibió embajadores de Bretonia, Tilea (dispuestos a aceptar su dominio si había paz y no se cortaban los suministros de especias y sedas) y el Imperio. El terror se extendió por el Viejo Mundo cuando los restos de los embajadores descuartizados llegaron a las diferentes cortes anunciando la marcha del ejército de Jaffar y sus nigromantes sobre Bretonia.



De nuevo se formó un ejército multinacional que derrotó al ejército de Jaffar que había invadido Bretonia. El ejército cruzado se dispuso entonces a liberar Estalia. En esta época nacieron las grandes órdenes de caballería imperiales que junto con mercenarios, caballeros bretonianos y estalianos exiliados lograron expulsar a los árabes.

En el año 1478 los Caballeros del Sol Llameante lograron liberar el templo de Myrmidia en Magritta.

Durante esta acción que marcó el final de la Cruzada, en el momento en que los caballeros iban a ser rechazados se produjo un temblor de tierra que hizo que una de las estatuas de Myrmidia colapsase y aplastase al caer al emir Wzir “el Cruel” y su Guardia de Cimitarras Negras. La orden instaló una de sus sedes en Magritta y custodian desde entonces el templo de Myrmidia. El santuario de Talabheim fue construido a imagen y semejanza del de Magritta.

Los Cruzados continuaron su lucha en Arabia, dejando la reconstrucción de Estalia a los propios estalianos. Jaffar fue definitivamente derrotado en el-Haikik y la mayoría de los cruzados volvieron al Viejo Mundo.

Restauración

Tras lograr lo más difícil que era expulsar a los árabes, los estalianos no hicieron lo más fácil que era escoger a un rey y se dividieron en multitud de estados. Los más importantes eran: el condado de Portúa (en torno a Bilbalis y la persona de Vela “el rico” que se autoproclamó rey), el condado de Magritta (cuyo conde Ramiro “el pio” embelleció notablemente el templo de Myrmidia), el condado de Bardulia (en torno a Toletti, con una nobleza débil y escasa, y cuyo poder recaía en un primitivo senado o consejo de notables), el condado de Zaragoz (que prosperó bajo el Conde Nepociano III “el Justo”), la marca de Garnata (que pronto se convirtió en reino bajo el gobierno de Ismael I “el Oscuro”) y las marcas de Irrana (que también pasaron a ser reinos) entre otros (como el minúsculo Imperio de Turdania).

El Condado de Bardulia adquirió un carácter propio con una nobleza casi inexistente y unas poderosas agrupaciones de burgos, pueblos y aldeas llamadas las Comunidades de Tierra que contaban como cabeza visible con un Conde elegido entre los Señores locales. Estas Comunidades contaban con un gran poder económico y militar que ponían a disposición del Conde de turno y que, a pesar de permitirle convertirse en el más poderoso de los Nobles estalianos. Sin embargo la legislación existente en la Bardulia que concedía enormes libertades a los municipios suponía un freno insuperable para que el conde tuviese en “sus” tierras un poder equivalente al de otros nobles. Con el tiempo su poder en Estalia (que no en la Bardulia) fue creciendo hasta adquirir un rango equivalente al de Gran Rey. Situación que podrían haber aceptado las otras casas de Estalia de no ser por el poder que tenían los concejos bárdulos.

De esta época procede también una de las instituciones más características de Estalia: la Inquisición, fundada por el Tileano Tomaso de Crenardi (famoso profeta, místico y cazador de brujas) en Magritta. Su origen se encuentra en un desgraciado hecho, el asesinato del Infanzón Don Gonzalo. Don Gonzalo era miembro de una de las más poderosas familias, los Antía, cuyo señorío incluía parte de las tierras que rodean la ciudad de Magritta. Don Gonzalo, devoto seguidor de la recién creada Inquisición, tenía un hermano llamado Don Ramiro cuya esposa procedía del Imperio donde había estudiado en el colegio de Magia de las Sombras. El hermano de Don Gonzalo era ambicioso y astuto pero carecía de coraje y de honor, por lo que confiaba en su esposa para que le apoyase con su magia en sus turbios negocios. Un día llegó al conocimiento del Infanzón que su hermano estaba implicado en una red de contrabando y de venta de esclavos. Ante la perspectiva de ser denunciados a las autoridades Doña Petra y Don Ramiro contrataron a un sicario que atacó con un puñal al Infanzón hiriéndole ligeramente. El sicario fue muerto por el propio Don Gonzalo, pero el veneno actuó rápido y éste apenas pudo señalar como sospechoso a su propio hermano. El caso tuvo una fuerte repercusión en Magritta y comenzó una feroz persecución de magos y hechiceros liderada por la Inquisición.

Casos como ese decidieron a Tomaso de Crenardi a asumir como meta la purificación de Estalia y la erradicación de nigromantes, adoradores del Caos (que habían llegado con las tropas imperiales) y

Skaven. Las hogueras proliferaron por toda Estalia, los colegios de magia fueron cerrados y todos los magos perseguidos.

La Inquisición se convirtió en una de las Instituciones más poderosas y populares de Estalia. Su asociación al culto de Myrmidia (único aceptado en Estalia), su eficacia y la acción social que desempeñaban permitieron su extensión por todos los estados estalianos. Sus logros fueron pronto evidentes erradicando todo rastro de nigromancia y de cultos prohibidos en las ciudades estalianas. Desgraciadamente pronto comenzaron a ser objeto de sus atenciones los mercaderes extranjeros y todo aquel que levantase sus sospechas o simplemente no manifestase el fervor debido a Myrmidia. Sin embargo, el poder económico de que disponía y su enorme apoyo popular la mantuvo fuera del alcance incluso de los nobles más poderosos.

Don Alvaro miró nerviosamente al grupo que se acercaba al pie de las murallas de su castillo: un inquisidor, sin duda se trataba del Hermano Fernán escoltado por ese perro de Don Diego de Aralaz y otros familiares de la Inquisición. Sabía que al dar cobijo a su primo Enrico había corrido un gran riesgo pero no podía permitir que un miembro de su familia fuese acusado por el Santo Oficio, injustamente o no.

El Inquisidor leyó la condena de Don Enrico por hereje y nigromante, de Don Alvaro por encubridor y de cualquiera que les ayudase, Don Alvaro no sabía hasta que punto podría confiar en sus sirvientes, en el pasado se habían infiltrado algunos agentes de Don Diego y temía que todavía quedase alguno. En cualquier caso no sabía si sería justo pedirles tan gran sacrificio, ya que el ejército inquisitorial era impresionante con gran cantidad de ballesteros, un par de bombardas y un escuadrón de caballeros de la Orden Roja. Mientras decidía que hacer si rendirse y salvar a sus leales servidores o pedirles luchar hasta el final alguien tomó la decisión por él. Con un ruido seco bajó el puente levadizo del castillo y sus sirvientes se adelantaron con banderas blancas hacia las líneas de la Inquisición. Don Alvaro lo meditó y supuso que ya era tarde para hacer lo mismo, por lo menos moriría con honor...

Los Comuneros

Ante la permanente situación de enfrentamiento entre los diferentes estados comenzó a ser evidente que para prosperar debería remediarse la división estaliana. Así comenzó una política de alianzas matrimoniales y pactos de vasallaje que fueron uniendo las diferentes casas hasta que en el año 1857 de Sigmar se logró la unificación de todos los estados bajo un único soberano. Sancho XI “el Grande” fue coronado Rey de Portúa, de Bardulia y de Irrana, conde de Zaragoza, marqués de... Así comenzó un nuevo periodo de prosperidad y paz. El comercio interior se desarrolló enormemente, la Inquisición pareció haber eliminado hasta el último reducto de nigromantes y la flota estaliana unificada mantenía limpios de piratas los mares cercanos.

Desgraciadamente a la muerte de Sancho XI, quedó únicamente una heredera, Urraca IV, casada con un noble del Imperio. El Conde Elector Philip von Schwarzentel. Urraca falleció al poco tiempo tras dar a luz a un heredero, dejando como regente a Philip. Éste quiso aprovechar las riquezas de Estalia (cuyo comercio exterior se expandía por Lustria y por el extremo oriente gracias al legado de Sancho y Urraca) como trampolín para acceder al trono del Imperio.

Los nuevos impuestos y la abolición de determinados privilegios en favor de las cofradías del mercaderes del Imperio provocaron una revuelta en las ciudades de la Bardulia y entre los astures. El Regente minusvaloró el poder de los rebeldes y envió un pequeño ejército con el fin de lograr una rápida sumisión y que los impuestos volviesen a fluir a sus arcas. Sus planes se vieron alterados ante la contundente derrota a manos de los rebeldes que, no sólo destruyeron su ejército, sino que además capturaron numeroso material. El propio Regente se puso al frente de un enorme ejército reforzado

por tropas del Imperio y basado en el tradicional ejército estaliano de caballería reforzada por infantería ligera y mercenarios tileanos. Este ejército convencional no pudo hacer nada frente al novedoso modo de hacer la guerra de los comuneros basado en grandes bloques de disciplinados Tercios Bárdules (piqueros apoyados por rodeleros y ballesteros).

La derrota del regente alteró el equilibrio del Reino recientemente unificado. La corona perdió sus atribuciones y tanto el regente como su heredero hubieron de volver (exiliados) al Imperio, los nobles se vieron forzados a ceder parte de sus propiedades como reparación de guerra y con ellas se constituyeron Comunidades de Tierra por toda Estalia. Las propiedades de la Inquisición fueron respetadas y, de hecho, acrecentadas. La idea era extender el modelo bárdulo a toda Estalia aumentando el poder de los municipios en detrimento de la nobleza que tantos perjuicios había causado al pueblo estaliano. El poder del reino recaería en una “Junta del Reino” (aunque en realidad no existía reino ya) al que cada comunidad enviaría un representante o senador. Los títulos nobiliarios fueron abolidos y sus derechos sometidos al Fuero Comunero.

El gran error de los Comuneros fue que los nobles no fueron desterrados y que, de hecho, conservaban mucho poder económico e incluso político, por lo que algunas regiones de Estalia volvieron a una situación muy similar a la anterior y los fueros comuneros no beneficiaron a todos, especialmente en el Este y el Sur de Estalia. En las grandes ciudades mercantiles de Magritta y Bilbalis fueron las poderosas cofradías de mercaderes las que se hicieron con el control de las Juntas Municipales y del voto de los senadores que les correspondían.

En apenas diez años el tiempo los Nobles lograron imponer la reinstauración de los antiguos títulos (algunos reconvertidos en reyes), lo que era una clara evidencia de su poder. La Inquisición también logró introducir a sus propios representantes con el fin de lograr una mayor presencia en la vida pública de Estalia. De esta manera el proyecto comunero para toda Estalia quedó en un punto muerto con varios bandos enfrentados: las Comunidades que se mantenían independientes (sobre todo en la Bardulia, entre los Astures y al Norte de Magritta), las ciudades-estado de Magritta y Bilbalis (unidas para lo que les interesaba a pesar de estar en guerra comercial permanente), los nobles y la Inquisición. Otros como los reinos Irranios volvieron a su anterior independencia y a sus viejas costumbres de robo y saqueo de sus vecinos.



Las Guerras de Sangre

Algunos años antes de la Gran Incursión del Caos (en torno al año 2300), el más poderoso de los necrarcas que se ocultaba en las montañas de Irrana, el temible Wamphiry Nourgul, decidió que había llegado el momento de hacerse con Estalia. Sus ejércitos habían crecido incansablemente durante los siglos en los que el Wamphiry y sus secuaces estuvieron buscando el Gran Libro de la Sabiduría de Myrmidia. Finalmente uno de sus servidores localizó el libro sagrado en una cripta bajo una de las capillas laterales del Gran Templo de Myrmidia en Magritta. Nourgul reunió todos sus sirvientes: sus tropas no muertas, los nigromantes árabes y estalianos que, huyendo de la Inquisición, se habían puesto a su servicio y la mayor parte de los necrarcas que se ocultaban en las montañas y en las ciudades estalianas.

Las hordas de no-muertos avanzaron lentamente destruyendo todo a su paso, incluyendo los ejércitos que osaban oponérsele. Nada parecía capaz de frenar a Nourgul en su marcha a la ciudad de Magritta. El Maestre de Campo Don Juan de Zapata hizo un último intento a unas pocas leguas de las murallas de la ciudad. El desigual encuentro tuvo el final esperado, ya que los tercios de Don Juan, ampliamente superados en número sucumbieron tras un duro combate. Su determinación y valor salvaron a la ciudad, ya que al combatir durante dos días las defensas fueron completadas por la Inquisición y las cofradías de Mercaderes. Además las bajas que se produjeron entre los nigromantes de Nourgul no fueron compensadas por las nuevas incorporaciones al ejército de Nourgul en forma de los soldados estalianos muertos.

Nourgul llegó a las puertas de la ciudad dos noches más tarde montado en una terrible pesadilla alada. En las murallas de la ciudad la milicia ciudadana, mercenarios tileanos y las tropas que se recibieron de otras ciudades se preparaban para defenderse de la innumerable horda levantada por Nourgul. Sin embargo el malvado Necarca no era consciente de que estaba cayendo en una trampa ya que en las cercanas colinas y bosques se ocultaban miles de penitentes apoyados por Caballeros de la Orden Roja y bandas de arqueros astures listos para abalanzarse sobre la horda.

Los no-muertos lanzaron un primer asalto inmediatamente, pero el ejército oculto no se movió. Era demasiado pronto. A continuación una Segunda oleada se lanzó contra las murallas y fue rechazada también, pero tampoco era el momento. La tercera oleada reveló los primeros síntomas de debilidad entre los defensores y entonces Nourgul adelantó a sus tropas de elite. Esa era la señal para que el Inquisidor Maldonado Pimentel lanzase su ataque sobre la retaguardia de la horda no-muerta, desbaratándola con furia. Nourgul comprendió que estaba a punto de perderlo todo y que su única posibilidad era hacerse con el libro y desaparecer (ya recomprondría su ejército más tarde), así que dirigió un feroz ataque contra la puerta de la Fuente junto al Templo de Myrmidia. Miles de soldados estalianos perecieron defendiendo su Templo pero finalmente Nourgul y su guardia personal penetraron en el templo (poco más quedaba de su horda) Nourgul se enfrentó al Gran Inquisidor Álvaro de Tardecillas que con un puñado de familiares de la Inquisición y caballeros del Sol Llameante era la última defensa del Templo. Don Álvaro y sus leales poco pudieron hacer frente al poder de Wamphiry que atravesó al Inquisidor con su espada. Don Álvaro vivió lo suficiente como para ver como se materializaba Myrmidia frente a Nourgul en el momento en que éste tocaba el libro y cómo ella le fulminaba reduciéndole a polvo. De esta manera acabaron las andanzas de Nourgul, al desaparecer el necarca sus hordas se disolvieron y los vivos que le acompañaban se dispersaron con la esperanza de alcanzar las montañas Irrana, seguidos de cerca por el nuevo Gran Inquisidor Don Maldonado Pimentel.

El balance fue terrible para Estalia. Nourgul había reducido a cenizas las tierras al Norte y al Oeste de Magritta. Se habían perdido decenas de millares de vidas y las mejores tropas de Magritta, Bilbali y

Bardulia. Entre las bajas se contaba también el Gran Maestre Juan de Zapata y el Inquisidor General Don Álvaro de Tardesillas.

Estalia en la actualidad

Hoy en día la Inquisición es la única institución presente en toda Estalia, ya que el Senado tiene multitud de quebraderos de cabeza como para considerarse con autoridad efectiva en todo el territorio. Asimismo las conspiraciones e intrigas de la nobleza que sobrevivió a la revolución Comunera se están multiplicando en los últimos tiempos al mismo ritmo que recuperan su antiguo poder.

En general la situación actual de las diferentes regiones y poderes que operan en Estalia es el siguiente:

- Enrico "el cruel", rey de Portúa, que desde hace años intriga para proclamarse rey de toda Estalia, ha comenzado a mostrar sus ambiciones de manera más descarada. Trata por una parte de recabar apoyos entre los estados más pequeños (y más afectados por la desunión estaliana) y de la Inquisición (mediante numerosos donativos) y por otro intenta desacreditar al legítimo heredero. Algunos ven en el atentado que éste ha sufrido recientemente la largo mano del rey de Portúa. Las cofradías de la principal ciudad de su reino, Bilbali, apoyan sus pretensiones de manera entusiasta con la esperanza de que eso suponga la primacía del puerto de Bilbali sobre el de Magritta.
- Mientras tanto en Magritta hay una lucha interna entre las familias más adineradas (como los Mendoza de Castro y los Figueroa) que propugnan el retorno del heredero Diego III (apoyados por las cofradías más poderosas que buscan con el retorno del rey garantizar su preeminencia sobre Bilbali) y otro grupo formado por la Iglesia de Myrmidia (Inquisición, sacerdotes y Caballeros del Sol Lameante) y las cofradías de artesanos que prefiere seguir sin rey manteniendo la autonomía de la que gozan actualmente y sin los nuevos impuestos que la llegada de un monarca aparecerían sin duda.
- Las cofradías de mercaderes de Magritta y Bilbalis no esperan a que se decida si habrá o no un Rey de toda Estalia, ni quien será éste y ya se encuentran en situación de guerra abierta entre ellas por controlar las rutas comerciales con Arabia, Lustria y el extremo oriente. Los abordajes entre sus naves y el saqueo de las factorías del rival son algo habitual.
- Por su parte el legítimo heredero al trono, Diego III, prepara con cautela su retorno para recuperar la corona perdida hace tanto tiempo. De momento sabe que apenas cuenta con algunos apoyos en Magritta, en el sur de Estalia y de algunos electores del Imperio que le han prometido tropas. Es consciente de que el apoyo de estos últimos no le granjearía precisamente el apoyo de la Inquisición, aunque su ayuda militar sería esencial para derrotar a las tropas de los Comuneros a los bandidos irranios.
- Los reyes irranios han cerrado al tránsito comercial todas las rutas que cruzan los montes Irrana obligando a pagar tasas abusivas o a dar un tremendo rodeo. Uno de ellos, el Gran Duque Alvar de Villairrana, acaricia la idea incluso de unificar a todos los Irranios y expandir su dominio hasta el mar.
- Por su parte se rumorea que el fin último de la Inquisición no es acabar con todo foco de corrupción, nigromancia y adoración al caos sino que pretende hacerse con el control total del Reino e instaurar una especie de teocracia. Según esa teoría el Gran Inquisidor Don Álvaro de

Acosta se estaría oponiendo por ello al retorno de Diego III, a las pretensiones de Enrico “el Cruel” y estaría apoyando al Senado Bárdulo como la mejor opción hasta tener el poder suficiente como para dominar todo el reino. Nadie sabe si eso es cierto, aunque oficialmente ha comenzado una nueva cruzada para limpiar las sagradas tierras de Myrmidia. Los procesos se comienzan a producir con gran frecuencia, y el motivo de la denuncia puede ser desde la posesión de algún objeto no autorizado por la Inquisición, hasta una palabra o incluso la moderación en el culto a Myrmidia.

- Las Ciudades Comunerías se están planteando desencadenar una nueva revolución que acabe con los nobles definitivamente y que obligue a todos los estados estalianos a acatar la autoridad del Senado. Por ello se está desarrollando enormemente la industria armamentística de ciudades como Toletti (para alegría de su concejo presidido por el noble Suero de Quiñones) o Uxama y se entrenan tropas y se han alcanzado pactos con los Astures y con los legados de la Inquisición en la zona (aunque de estos sólo se han logrado promesas de neutralidad mientras se respeten sus propiedades). Algunos piensan que se debería seguir una política más pragmática basada en aumentar el poder económico, pero la amenaza que suponen las aspiraciones del Rey Enrico de Portúa hacen de ese partido una minoría.
- Don Julián de Quart, Conde de Zaragoz, (perteneciente a una de las familias más antiguas de Estalia) se encuentra en situación de clara rebeldía ante el Senado. El motivo son unos pequeños feudos que mantiene en el sur de Bretonia y por los que disputa con el Duque de Aix. El Conde ha desobedecido al senado que, con el fin de evitar una guerra no deseada con Bretonia (con la que se mantienen importantes lazos comerciales) ha tratado de imponer un arbitraje para llegar a un acuerdo pacífico. La situación es sumamente complicada ya que el Senado se ve entre la espada de una inoportuna guerra contra Bretonia y la pared de una extraña alianza con Bretonia (salvando así los acuerdos comerciales) contra el Conde Julián. A favor de esa última alternativa se muestran las ciudades comuneras que ven en ello la posibilidad de iniciar su nueva revolución.
- Los acontecimientos en la vecina Zaragoz inquietan enormemente al anciano Marqués de Murviedro, Don Fardrique Alcocer de Vals, cuyos dominios dependen enormemente del comercio de Magritta y de Zaragoz con Tobaró. Parece que se decantará por seguir una política más afín a la de la primera aunque sabe que eso significará requerir la presencia de tropas de Magritta en sus dominios. Eso podría suponer problemas con algunos sectores de la población y con su nieto y heredero, el fogoso Don Berenguer Alcocer.
- El Marqués de Olissipo, Don Alonso de Caparrós, temeroso de elegir mal el bando ante los posibles conflictos que se avecinan ha decidido mantener una postura neutral renovando sus acuerdos mercantiles con las cofradías de Bilbali, Magritta y Toletti, pero arrendando parte del puerto de Alcazaba a los Altos Elfos de Ulthuan que disponen a establecer una base naval desde la que cubrir su tráfico mercantil en esta parte del viejo Mundo. Esta ha sido una decisión que ha agradado tanto al Senado (ya que de esta manera se asegura una cierta estabilidad para esta zona) como desagradado a la Inquisición (que no ve con buenos ojos la presencia de tropas y magos de Ulthuan en Estalia).
- El Duque de Garnata, Don Francisco de la Vega y Pinto-Moreira, se enfrenta a los cada vez más osados nigromantes que se ocultan en su reino con la permanente amenaza de que la Inquisición decida deponerle por incompetente y arrase su ciudad hasta los cimientos.

- Por último el Emperador de Turdania, Celedonio XXVII “el Invencible”, decidido a someter al resto de Estalia a su puño de hierro invadió la vecina Marca de Murviedro. Tras una terrible batalla en la que él y su ejército fueron arrestados en una taberna por desorden público y desacato a la autoridad, sus dominios han quedado temporalmente descabezados por lo que ha asumido la regencia su esposa (para alivio de sus súbditos).

Mientras tantos viejos enemigos acechan de nuevo y los piratas, los Skaven y los Bretonianos se preparan para sacar tajada del caos. Mientras los nigromantes se revuelven en sus criptas en Garnata e Irrana. Y los Goblins y Ogros renuevan sus alianzas...

Pocas instrucciones podía dar ya a sus hombres. El enemigo se había desplegado en la llanura, los oficiales habían recibido las últimas órdenes y todos se habían encomendado a Myrmidia. Sin embargo todos esperaban las palabras del Gran Maestro. Don García de Valonsadero miró a las abominaciones élficas que habían desembarcado de sus negras arcas, miró a sus tropas y gritó: “¡Por el Honor, la Vida!”. Sus hombres replicaron al unísono “¡Por el Alma, el Honor!” y, como un solo hombre, bajaron sus picas y comenzaron a avanzar en un sepulcral silencio roto únicamente por el entrecocar del metal y el retumbar de los tambores.

Lista de Ejército

Elección de Personajes

Los personajes pueden ser divididos en dos categorías: comandantes (los más poderosos en combate y líderes más cualificados) y los héroes. El límite de personajes permitido para un ejército estaliano se muestra en la tabla siguiente.



Valor del Ejército	Núm. Max. de Personajes	Comandantes
<2000	3	0
2000-2999	4	0-1
3000-3999	6	0-2
+1000	Max. +2	Max. +1

Importante: El número de personajes es el número total incluyendo comandantes. Por ejemplo, un ejército de 2500 puntos puede tener un máximo de 4 personajes, de los cuales uno puede ser un comandante (podría ser, por ejemplo, 1 comandante y 3 héroes).

En cualquier caso, el ejército no tiene que incluir obligatoriamente el número máximo de personajes permitidos: puede tener menos o sólo el mínimo de uno (el general). De la misma manera, un ejército no tiene que incluir comandantes, si lo prefieres puedes desplegar otros personajes, como héroes, en su lugar.

Al principio de la batalla, el jugador deberá elegir cual de sus personajes es el General y deberá ser anunciado al adversario. El General de tu ejército debe ser siempre el personaje con el atributo de Liderazgo más elevado del ejército. Sin embargo, dado que sólo puede haber un general, si tienes más personajes con el mismo valor del atributo de Liderazgo, podrás escoger cual de ellos es el General.

Objetos Mágicos

Los personajes podrán elegir contar con algunos objetos mágicos de los descritos en la lista de ejército. La Inquisición es muy estricta y no permitirá el uso de objetos de la lista común o de cualquier otra lista. Se podría permitir que si un ejército estaliano se enfrenta a otro con Inquisidores el primero tenga un objeto no permitido lo que le daría un cierto trasfondo a la batalla.

Los comandantes pueden estar equipados con objetos mágicos por un valor máximo total de 100 puntos. El resto de personajes podrán tener objetos por un valor máximo de 50 puntos. A lo largo de la lista se indican las unidades que pueden llevar un estandarte mágico.

Elección de Tropas

Las tropas se dividen en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que se pueden incluir en tu ejército depende del valor en puntos del mismo, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor del Ejército	Unidades Básicas	Unidades Especiales	Unidades Singulares
<2000	2+	0-3	0-1
2000-2999	3+	0-4	0-2
3000-3999	4+	0-5	0-3
+ 1000	+1	+1	+1

Por ejemplo, en un ejército de 2000 puntos debes incluir un mínimo de 3 unidades básicas, un máximo de 4 unidades especiales y 2 unidades singulares.

Además algunas unidades están restringidas a un número máximo, por ejemplo de 0 a 1. Del resto de unidades se podrá desplegar un número ilimitado con las únicas limitaciones por tipo (dadas en la tabla anterior) o por el valor total de puntos del ejército.

Equipo Específico

Algunas unidades de los ejércitos de Estalia tienen acceso a algún equipo que no está disponible para otras listas de ejército. A continuación se describen los elementos únicos de esta lista:

Pica

- Las tropas equipadas con picas luchan con cuatro filas en defensa y tres en ataque. Se trata de un arma que requiere el uso de ambas manos aunque no está penalizada por ello.
- Siempre atacan en primer lugar durante la ronda inicial de lucha cuerpo a cuerpo, incluso si fue el enemigo el que cargó. Sin embargo si el enemigo cuenta con un objeto o habilidad mágica que hace que ataque en primer lugar, ésta prevalecerá sobre la pica.
- Reciben una bonificación de +1 a la fuerza durante la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo en el turno en el que recibieron una carga de una unidad de caballería, carro o monstruo..
- Estas reglas especiales no se aplican si la unidad es atacada por el flanco o la retaguardia.



Arcabuz Estaliano

- Los arcabuces estalianos son armas de fuego con un alcance de 60 cm y sin penalización por larga distancia.
- Impactan con fuerza 4.
- *Penetración:* proporcionan una penalización a la TSA de -2.
- Mover o disparar.

Espadas de Toletti

- Suman +1 a la fuerza del portador. Se consideran arma de mano.
- En combinación con daga proporcionan una tirada de salvación de 6+ (como una arma de mano con escudo).

Reglas Especiales

Las siguientes reglas especiales se aplican a los ejércitos de Estalia:

- Tiene un valor básico de dos dados de dispersión, pero cada Inquisidor suma uno y cada Gran Inquisidor le suma dos.
- Los Personajes y los Caballeros pueden usar espadas de Toletti en vez de sus armas de mano habituales.
- La Inquisición considera impuro y, por tanto punible con la muerte en hoguera, el uso de monstruos como monturas por parte de cualquier personaje o de objetos no permitidos.
- Si se enfrentan dos ejércitos estalianos sólo uno podrá incluir Inquisidores. Se sugiere que el otro pueda incluir un objeto mágico no permitido de cualquier lista (a menos que el trasfondo de la batalla no lo permita).

Paladines, Músicos y Portaestandartes

Cualquier unidad (menos los penitentes) puede convertir una de sus miniaturas en un campeón (por un coste de +5 puntos si es infantería equipada con armas de proyectiles, +10 si es infantería y +15 si es caballería), un portaestandarte (+10 puntos si es infantería y +15 si es caballería) o un músico (por +5 puntos si es una unidad de infantería y +10 si es de caballería). Un Paladín tiene un ataque más si corresponde a una unidad no equipada con armas de proyectiles o +1 a su habilidad con arma de proyectiles si está equipada con una. El portaestandarte de las siguientes unidades podrá estar equipado con un estandarte mágico de hasta 50 puntos: Piqueros del Tercio, una unidad de Milicias Ciudadanas y las Órdenes de Caballería.

Comandantes

Maestre de Campo 100 pts

Los Maestres de Campo se forman en los Tercios, siguiendo un camino en el que sólo pueden triunfar los líderes más carismáticos y los guerreros más poderosos. Deben dirigir ejércitos que contengan unidades del Tercio. La mayoría de ellos procede de la pequeña nobleza del interior de Estalia que, tras la rebelión comunera, encontraron que la carrera más honorable para ellos era la milicia de los Tercios.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestre de Campo	10	6	5	4	4	3	6	4	10



Armas y Armadura: Arma de Mano.

Opciones:

- Pueden equiparse con Espada de Toletti (+6 pts), arma de mano adicional (+6 pts), un mandoble (+6 pts) o pica (+15 pts, únicamente si ha sido desplegado en el interior de una unidad de piqueros y no la abandona), armadura ligera (+3 pts) o armadura pesada (+6 pts), una pistola (+10 pts) o dos pistolas (+20 pts).
- Pueden escoger habilidades de esgrima u objetos mágicos por un valor de hasta 100 puntos.
- Nunca utilizan ningún tipo de montura, ya que prefieren marchar a pie al frente de sus tropas.

Reglas especiales:

- Los Grandes Maestres sólo pueden ser desplegados si hay una unidad de infantería del Tercio en el ejército.
- Si se despliegan dentro de una unidad del Tercio, ambos se comportarán según las reglas de *Tozudos*.

Conde 80 pts

Los miembros de la nobleza local (marqueses, condes o incluso reyes) equipan y dirigen personalmente sus propios ejércitos. Aunque carecen de muchas de las cualidades de los Maestres son líderes competentes y menos costosos.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Conde	10	5	5	4	4	3	5	3	9
Caballo de Guerra	22	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y Armadura: Arma de Mano.

Opciones:

- Pueden equiparse con Espada de Toletti (+6 pts), daga (cuenta como arma adicional) (+6 pts), lanza de caballería si montan en un caballo de guerra (+6 pts), armadura ligera (+3 pts) o armadura pesada (+6 pts), alabarda (+6 pts), mandoble (6 pts), escudo (+3 pts) y ballesta (+15 pts).

- Pueden escoger habilidades mágicas o de esgrima por hasta 100 puntos.
- Pueden montar en un caballo de batalla (+15 pts) y equiparlo con barda (+6 pts).
- Pueden contar con la habilidad de *Cetrería* lo que les permite contar con un águila entrenada para atacar (+10 pts), en cuyo caso tendrá un ataque extra con F=4 y HA=5 que será usado como un ataque no un arma de proyectiles de alcance igual a 15 cm (eligiendo el blanco incluso dentro de una unidad). Este ataque extra puede ser usado también en el cuerpo a cuerpo.

Reglas Especiales:

- En un ejército inquisitorial los condes pueden ser convertidos en Familiares de la Inquisición por +20 pts, lo que les hace odiar a tropas del Caos (Caos, Enanos del Caos y Skaven) y no-Muertos y serán inmunes a cualquier otro efecto psicológico excepto a ser desmoralizados en combate. En éste caso nunca podrán ser el general del ejército y no podrán desperdiciar su tiempo en la Cetrería.

Gran Inquisidor..... 160 pts

Los Gran Inquisidores son individuos que destacan por su gran piedad y su devoción inquebrantable al culto de Myrmidia. En ocasiones deben dejar de lado sus piadosas devociones y marchar con los ejércitos de Estalia, para preservar su pureza y la verdad de su fe. En ese caso hace caso de sus poderosas habilidades en la dispersión de la magia.

Su herramienta principal es el báculo de Inquisidor que les permite canalizar la magia hacia la tierra, por lo que deberán estar siempre en contacto con la misma y no podrán usar monturas de ningún tipo. Los Grandes Inquisidores añaden dos dados de dispersión al ejército, pero además pueden dispersar conjuros de una manera más activa, si bien no se consideran en ningún caso como magos o hechiceros a efectos del juego.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Inquisidor	10	5	3	4	4	3	5	3	10

Armas y Armadura: Báculo de Inquisidor (en CaC se usa como una maza de dos manos).

Reglas Especiales:

- Los Grandes Inquisidores están protegidos por el aura de Myrmidia lo que les proporciona una tirada de salvación especial de 3+ (ineficaz contra bolaños de catapulta, balas de cañón, pero sí le protege de ataques de armas de aliento o de fuego).
- Nunca montan a caballo.
- Odian al Caos (Caos y enanos del caos), Skaven, Undead y magos de cualquier tipo.
- Aparte de su odio son inmunes a cualquier otro efecto psicológico, excepto a ser derrotados en CaC.
- Pueden tener objetos mágicos por un valor de 100 pts.
- Su báculo les permite dispersar conjuros lanzados en cualquier punto del campo de batalla. Con el fin de determinar el efecto logrado tirará 2D6 restando uno por cada conjuro que el Inquisidor intentó dispersar este turno: 2, disfunción mágica; 3-6, el conjuro no se ve afectado; 7-8, el conjuro fue dispersado (los conjuros lanzados con fuerza irresistible no se ven afectados); 9, se dispersan todos los conjuros incluso los lanzados con Fuerza Irresistible; 10, el conjuro es dispersado y si no fue lanzado con fuerza irresistible es destruido por lo que el mago que lo lanzó no lo podrá volver a utilizar; 11, Disfunción Mágica para el mago que lanzó el hechizo (el hechizo es dispersado); 12, hasta los conjuros lanzados con fuerza irresistible son dispersados y destruidos.

Héroes

Capitán del Tercio 55 pts

Los mejores oficiales entre las tropas Estalianas son los Capitanes del Tercio. Proceden normalmente de la pequeña nobleza y se forman en las filas de los Tercios. Suelen ser individuos que destacan tanto por sus habilidades en el combate como por su disciplina.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Capitán	10	5	4	4	4	2	5	3	9

Armas y Armadura: Arma de mano.

Opciones:

- Pueden equiparse con Espada de Toletti (+6) un arma de mano adicional (+4 pts) o mandoble (+4 pts), armadura ligera (+2 pts) o armadura pesada (+4 pts), una pistola (+7 pts) o dos pistolas (+14 pts).
- Hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o habilidades de esgrima.

Reglas Especiales:

- Uno de ellos puede ser convertido en Alférez del Tercio (Portaestandarte de Batalla) por +25 puntos, en ese caso podrán llevar un estandarte mágico (sin límite en el coste) pero ningún otro equipo u objeto mágico salvo una espada de Toletti y armadura ligera.

Hidalgo 40 pts

Los herederos de las grandes casas nobles también suelen participar en las tareas guerreras. Aunque no son tan buenos guerreros como los anteriores son líderes cualificados.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hidalgo	4	4	4	4	4	2	4	2	8
Caballo de Guerra	22	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y Armadura: Arma de mano.

Opciones:

- Pueden equiparse con Espada de Toletti (+6), lanza de caballería si van montados (+4 pts), alabarda (+4 pts), mandoble (+4 pts), escudo (+2 pts), armadura ligera (+2 pts) o armadura pesada (+3 pts) y ballesta (+10 pts).
- Pueden montar además en Caballo de batalla (+4 puntos) que pueden equipar con Barda (+10 puntos).
- Hasta 50 puntos en objetos mágicos y/o habilidades de esgrima.
- Los Infanzones pueden aprender Cetrería lo que les permite contar con un halcón entrenado para atacar (+5 pts), disponen en ese caso de un ataque más a F=3 y HA=4 que pueden efectuar hasta a 15 cm de distancia o en cuerpo a cuerpo, pudiendo seleccionar el objetivo.

Reglas Especiales:

- Un Infanzón puede ser convertido en Portaestandarte de Batalla por +25 puntos (si no existe un alférez del Tercio), en ese caso podrán llevar un estandarte mágico (sin límite en el coste)

pero ningún otro equipo u objeto mágico salvo, espada de Toletti un caballo con barda y armadura.

- En un ejército inquisitorial los Infanzones puede ser convertidos en Familiares de la Inquisición por +10 puntos lo que les hace odiar a tropas no-muertas, del caos o skaven y ser inmunes a cualquier otro efecto psicológico. En este caso nunca podrían ser el general del ejército, ni dedicarse a la Cetrería.

Inquisidor 100 pts

Aquellos individuos con habilidades mágicas son entrenados por la Inquisición para desarrollar habilidades mágicas con las que combatir las fuerzas del Mal. Los Inquisidores han recibido el don de Myrmidia de convertir la magia en algo inútil e incapaz de hacer el mal.

Su herramienta principal es el báculo de Inquisidor que les permite canalizar la magia hacia la tierra, por lo que deberán estar siempre en contacto con la misma y no podrán usar monturas de ningún tipo. Los Inquisidores añaden un dado de dispersión al ejército, pero además pueden dispersar conjuros de una manera más activa, si bien no se consideran en ningún caso como magos o hechiceros a efectos del juego.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Inquisidor	10	4	3	4	4	2	4	2	9

Armas y Armadura: Báculo de Inquisidor (en CaC se considera como una maza de dos manos).

Reglas Especiales:

- Los Grandes Inquisidores están protegidos por el aura de Myrmidia lo que les proporciona una tirada de salvación especial de 5+ (ineficaz contra bolardos de catapulta, balas de cañón, pero sí le protege de ataques de armas de aliento o de fuego).
- Nunca montan a caballo.
- Odian al Caos (Caos y enanos del caos), Skaven, No muertos y magos de cualquier tipo.
- Aparte de su odio son inmunes a cualquier otro efecto psicológico, excepto a ser derrotados en CaC.
- Pueden tener objetos mágicos por un valor de 50 pts.
- Su báculo les permite dispersar conjuros lanzados en cualquier punto del campo de batalla. Con el fin de determinar el efecto logrado tirará 2D6 restando uno por cada conjuro que el Inquisidor intentó dispersar este turno: 2, disfunción mágica; 3-8, el conjuro no se ve afectado; 9-10, el conjuro fue dispersado; 11, Disfunción Mágica para el mago que lanzó el hechizo; 12, el conjuro es dispersado y destruido. Los Conjuros lanzados con Fuerza Irresistible nunca se ven afectados.

Magos Errantes 60 pts

Aunque en Estalia ya no quedan escuelas de magias propiamente dichas existen algunos colectivos marginales que se dedican al estudio o al uso de la magia. No hace falta recalcar que son perseguidos por la Inquisición. Sin embargo siempre hay algún noble o una ciudad necesitados de sus habilidades y lo suficientemente desesperados como para pensar que la Inquisición no se enterará.

Los principales grupos son:

- Magos gipciacos. En el Sur de Estalia, vagando de un lado a otro habitan este pueblo de origen desconocido y con una evidentes habilidades mágicas. Los gipciacos ofrecen sus servicios como cómicos, curanderos, joyeros, caldereros... y ocasionalmente como magos. Emplean los saberes del fuego y del metal.
- Servidores de los Espíritus. Entre los astures surge de vez en cuando un individuo que consagra su vida al camino de los antiguos. Emplean los saberes de la vida y las bestias. Si se despliega un Servidor de los Espíritus es necesario incluir también una unidad de Arqueros Astures.
- Moradores de las Sombras. Los irranios, desafiantes siempre, tienen también sus propios hechiceros. Están muy influenciados por los nigromantes que huyeron a las zonas más recónditas al retirarse los árabes. Practican los saberes de las sombras y la muerte. Si se despliega un morador de las Sombras deberá desplegarse también una unidad de irranios.

Ocasionalmente uno de estos individuos se pondrá al servicio de un noble o de alguna ciudad estaliana.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mago Errante	4	3	3	3	3	2	3	1	7
Caballo de Guerra	9	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas y armadura: Arma de Mano.

Opciones:

- Hasta 50 puntos en objetos mágicos (de la lista Estaliana o de la lista común).
- Pueden montar en un caballo por +10 puntos.

Magia:

- Un mago errante es un hechicero de nivel 1 que puede aumentarse a nivel 2 por 35 puntos.

Unidades Básicas

Milicia de Ciudadanos... 3 pts

Son la base de la mayoría de los ejércitos estalianos. Estas milicias de ciudadanos son unidades de voluntarios adiestrados y equipados para defender sus villas y ciudades. Usualmente son también las más comunes de las tropas embarcadas en Estalia.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Miliciano	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Sargento	10	3	3	3	3	1	3	2	7



Tamaño: 10+.

Armas y Armadura: Arma de mano.

Opciones:

- Pueden llevar un escudo (+1 pto), alabarda (+2 pts) o ballesta (+5 pts).
- Pueden equiparse además con armadura ligera (+1 pto).
- Una unidad de la milicia puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Uniforme:

Suelen llevar uniformes de estilo imperial (jubones y calzas acuchilladas) con los colores de su ciudad. Así las milicias de Magritta van de amarillo y azul, las de Bilbali de gris y rojo, las de Garnata de verde y rojo, las de Zaragoz de rojo y amarillo, las de Toletti de rojo y azul... En sus escudos y estandartes suele figurar el emblema de su ciudad, o con sus colores algún animal heráldico.

Como grito de guerra suelen emplear el nombre de su ciudad, junto con invocaciones a Myrmidia (la más conocida de las cuales es “¡Myrmidia y cierra Estalia!”) o a algún héroe local ancestral.

Almogávares... 9 pts

Son tropas mercenarias tradicionalmente reclutadas en el Condado de Zaragoz, y que normalmente servían en los ejércitos y las flotas de Tobaró. Al crecer su prestigio comenzaron a servir a cualquier noble o ciudad estaliana que estuviese dispuesto a pagar su precio. Son tropas altamente fiables, valientes y orgullosas.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Almogávares	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Sargento	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas y Armadura: Lanza, escudo y armadura pesada.

Reglas Especiales:

- *Tozudos*.
- *Orgullosos*: su orgullo les hace ignorar cualquier chequeo producido por una unidad de milicianos, montañeses de Irrana, arqueros astures o lanceros que huya o haya sido destruida. Por lo que no deben pasar chequeos de moral por ello.

Uniforme:

Suelen llevar en sus escudos y estandartes siempre los colores tradicionales de Zaragoza, es decir, las barras rojas y amarillas, si bien para sus uniformes

Como grito de guerra emplean el tradicional: “¡Desperta Ferro!”. Mucho se ha discutido en Estalia acerca del mismo ya que según algunos autores se basa en una antigua leyenda según la cual Myrmydia recorrió las montañas ordenando a los metales que sirviesen a los Estalianos.



Infantería del Tercio 5 pts

El Tercio combate de acuerdo con una formación que permite la combinación de tropas con diferente armamento dentro de la misma unidad y de manera coordinada. Fue desarrollada originalmente por los bárdulos que se vieron obligados a combatir a los Caballeros de Bretonia y de Bilbali con un apoyo muy escaso de tropas montadas. Tradicionalmente lo componían tres tipos de tropas: piqueros, ballesteros y rodeleros. Los dos últimos protegían los flancos de los primeros.



Las unidades de Infantería del Tercio pueden contener miniaturas equipadas de manera diferente, aunque el núcleo será siempre de piqueros con una fila equipada de manera diferente. Así una unidad podría constar de un núcleo de piqueros con una fila formada por rodeleros o con una o varias *mangas* de arcabuceros o ballesteros que desplegarán en los flancos de manera similar a los destacamentos imperiales. Por supuesto también se pueden desplegar unidades formadas por un único tipo de tropa (rodeleros, arcabuceros o ballesteros).

Es posible incluir un oficial en la unidad, un tirador (con arcabuz o ballesta) o un sargento (rodadero o piquero), y su equipamiento deberá ser coherente con el de la unidad, en el caso de unidades mixtas (piqueros más otro tipo de tropa) será siempre un piquero. El resto de personajes (comandantes o héroes) incluidos en la unidad irán también en la primera fila.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Infante del Tercio	10	4	3	3	3	1	4	1	7
Sargento (piquero o rodadero)	10	4	3	3	3	1	4	2	7
Tirador (ballesteros o arcabuceros)	10	4	4	3	3	1	4	1	7

Tamaño de la Unidad:

- Unidad de piqueros con rodeleros: la última fila estará formada por rodeleros y el resto de filas serán de piqueros: 20+.
- Unidad de piqueros con mangas de ballesteros/ arcabuceros: un bloque de piqueros y hasta cuatro mangas de 5-10 ballesteros/ arcabuceros. Siempre habrá como mínimo el doble de piqueros que de ballesteros/ arcabuceros. El total deberá ser de 20+ (entre piqueros y ballesteros/ arcabuceros y éstos no podrán ser más de un tercio de los efectivos de la unidad).
- Sólo rodeleros, arcabuceros o ballesteros: 10+.

Armas y armadura:

- Los rodeleros llevan espada, escudo (rodela) y armadura ligera (sumar 2 pts al valor base).
- Los piqueros llevan espada, pica y armadura ligera (sumar 6 pts al valor base).
- Los ballesteros llevan espada, ballesta y armadura ligera (sumar 6 pts al valor base).
- Los arcabuceros llevan espada y arcabuz estaliano (sumar 6 pts al valor base).

Opciones:

- Los ballesteros pueden llevar escudo por +1 punto.
- Los arcabuceros pueden llevar armadura ligera por +1 punto.
- Los piqueros pueden llevar escudo (+1 punto), aunque sólo lo pueden usar contra ataques de proyectiles (si no están en CaC) y nunca en Cuerpo a Cuerpo.
- Una unidad de rodeleros puede cambiar sus espadas por espadas de Toletti por +2 puntos (siguen siendo armas de mano). No se podrán asignar espadas de Toletti a rodeleros de una formación mixta.
- Las unidades de piqueros del Tercio pueden llevar un Estandarte Mágico de hasta 50 puntos.

Reglas Especiales:

- *Tozudos*: si se despliegan con el Gran Maestre dentro de una unidad, la unidad en la que esté se comportará según las reglas de Tozudos.
- *Mangas*: formación mixta de piqueros con ballesteros/ arcabuceros.
En el caso de unidades mixtas de piqueros con arcabuceros o ballesteros, los primeros formarán una unidad mientras que los segundos desplegarán como los destacamentos imperiales. Se pueden incluir de 1 a 4 mangas con 5-10 arcabuceros o ballesteros. Si son una o dos se despliegan en las esquinas del frente y en ese caso podrán responder disparando a las cargas frontales que se realicen sobre la unidad principal (nunca podrán huir como respuesta a una carga a menos que lo haga la unidad principal). Las mangas frontales no pueden declarar una contracarga como los destacamentos imperiales, si bien, en turnos sucesivos podrán maniobrar y cargar sobre los flancos de la unidad enemiga en Cuerpo a cuerpo. No privan del bonificador por filas si bien cuentan como carga sobre los flancos.
Si se incluyen más de dos mangas la tercera y la cuarta formarán en las esquinas posteriores. Estas mangas no podrán disparar a unidades que carguen sobre el frente, pero sí sobre cualquiera que cargue sobre el flanco de la unidad de piqueros (pero no sobre su propio flanco). Si la unidad no movió ese turno las mangas posteriores podrán dar la vuelta mirando en dirección opuesta a los piqueros y las mangas frontales, de esa manera podrán responder disparando sobre cualquier unidad que cargue sobre la parte trasera del cuadro de piqueros. Sin embargo si el cuadro de piqueros decide mover, marchar o cargar deberá emplear un cuarto de su movimiento en esperar que las mangas posteriores recuperen el encarado.
La destrucción de una manga no provoca pánico en unidades de infantería del Tercio, pero sí en cualquier otra unidad del ejército estaliano.
- *¡A por ellos!* Si se trata de una unidad mixta de rodeleros y piqueros los primeros siempre formarán en la última fila. Cuando la unidad esté trabada en combate (y no esté siendo atacada por la retaguardia), si gana el combate puede desplegar todos los espaderos de la última fila de una sola vez como si hubiesen cargado por un flanco enemigo. No causarán chequeo de pánico pero si pueden anular el modificador por filas. Si en turnos sucesivos continua ganando el combate y, por tanto, tiene la opción de envolver al enemigo seguirá haciéndolo con piqueros. Si pierde el combate piqueros y rodeleros deberán reintegrarse a la unidad en las últimas filas.

Uniformes:

El color de los uniformes de las unidades de los tercios son muy variados y, de hecho, realmente dependen del color de la tela que se les suministre en el momento de su creación. Así se pueden ver tercios con el atuendo de color rojo, azul o gris.

Sus banderas son también muy variadas si bien tienen como constante la presencia de un aspa roja.

La infantería del tercio tampoco tiene un grito de guerra como otras unidades, al tener que realizar complejas maniobras con formaciones de piqueros y mangas de arcabuceros deben guardar silencio para que las instrucciones dadas mediante tambores sean entendidas con claridad.

Garrochistas.....14 puntos**Alanos..... 9 puntos**

Son las tropas de caballería más comunes de Estalia. Se trata de los jinetes que las ciudades del interior de Estalia y los grandes propietarios usan para proteger sus rebaños y cosechas de las depredaciones de goblins y demás seres malignos, aunque también son contratados por las ciudades para vigilar sus caminos y velar por sus caravanas y mercaderes. Son conocidos porque habitualmente llevan al combate sus poderosos perros de caza: los alanos (conocidos en el Imperio como *Snarlers*).

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garrochista	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Mayoral	10	3	3	3	3	1	3	2	7
Caballo de Guerra	22	3	0	3	3	1	3	1	5
Alano	22	3	0	4	3	1	4	1	5

Tamaño de la unidad: 5+ garrochistas con hasta dos perros por jinete.

Armas y armadura: Los garrochistas van equipados con lanza, escudo y arma de mano.

Opciones: Una unidad de Garrochistas puede incluir en su formación hasta dos Alanos por jinete.

Reglas especiales:

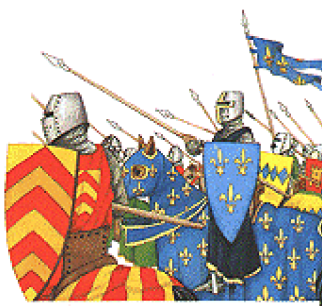
- Los Alanos odian a cualquier unidad que contenga lobos (como los jinetes de lobo goblin o los lobos espectrales...).
- Los Alanos siempre usarán el liderazgo de los Garrochistas, pero si el número de jinetes cae por debajo de uno por cada dos perros, éstos pasarán a estar sujetos a las reglas de estupidez usando su propio liderazgo.
- Cuentan como caballería rápida.
- Al atacar los alanos formarán en las primeras filas y los garrochistas en las últimas. Cualquier garrochista que esté en la segunda fila podrá atacar por encima de los perros pero no por encima de otros garrochistas.

Uniformes:

No llevan uniforme, cuando cabalgan para luchar contra un enemigo llevan el mismo atuendo de trabajo que llevan habitualmente: ropas de trabajo de cuero o tela recia, en la que ocasionalmente se cose el escudo de armas del terrateniente para el que trabajen o de la ciudad a la que sirven.

Unidades Especiales

Órdenes de Caballería...21 pts



A diferencia del Imperio o de Bretonia donde sólo aquellos de noble cuna son aceptados en las Órdenes de Caballería, en Estalia hay órdenes que aceptan plebeyos y que son mantenidas por las ciudades o cofradías de mercaderes. Por su origen se distinguen aquellas formadas durante las cruzadas que sólo aceptan miembros de sangre noble y las que fueron patrocinadas por ciudades, ligas comerciales o cofradías que aceptan a cualquiera con un cierto grado de formación militar y cualidades personales. Ambos tipos cuentan con equipo similar y un elevado entrenamiento.

Las principales órdenes estalianas son (hay muchas otras pero de menor importancia):

- La Orden del Sol Llameante. Sin duda la más antigua y poderosa de todas. Su sede se encuentra en Magritta junto al Templo de Myrmidia a cuyo culto están enteramente dedicados. Mantienen una estrecha vinculación con la Inquisición. Es una de las órdenes que únicamente aceptan nobles entre sus filas. Difundida por toda Estalia (especialmente el Sur) y en el Imperio. Suelen llevar armaduras lacadas en negro con adornos dorados y amarillos. Su estandarte es negro con el sol de Myrmidia y su lanza atravesada tras él.
- La Furia del Toro. Fue creada en el Condado de Zaragoz pero se ha extendido por todas las tierras al Este de Magritta e incluso por Tobaró. Es otra de las órdenes exclusivas que sólo aceptan nobles, siendo sus las pruebas de pureza de sangre que exigen las más extremas. Suelen llevar armaduras lacadas en azul con adornos plateados. Su estandarte es azul con una cabeza de toro blanca.
- Leones Dorados. Esta orden es originaria de la Bardulia. Inicialmente aceptaba a los hijos de la nobleza que no habían podido ingresar en alguna de las otras órdenes o no tenían dinero para el armamento (se lo proporcionaba la orden gracias a las donaciones recibidas de las cofradías locales). Pero hoy en día la mayoría de sus componentes son hijos de mercaderes y artesanos de los burgos bárdulos. Cubren sus armaduras con pieles de panteras o leones de las montañas y sus caballos van cubiertos con bardas de color morado con adornos dorados. Su estandarte es morado con un león de color dorado.
- Águilas Negras. Fue creada para la defensa de la ciudadela y del puerto de Bilbali. Aunque oficialmente sólo acepta a miembros de la nobleza se rumorea que los certificados de pureza exigidos tienen un precio. Se ha difundido por el Oeste de Estalia. Suelen llevar armaduras plateadas con adornos negros. Su estandarte es blanco con un águila negra.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero	10	4	3	3	3	1	4	1	8
Adalid	10	4	3	3	3	1	4	2	8
Caballo de Guerra	22	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5+.

Armas y armadura: lanza de caballería, escudo, armadura pesada y caballo de guerra con barda.

Opciones:

- Pueden contar con un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Pueden cambiar su lanza de caballería por una espada de Toletti (+1 a Fue) por +4 pts.
- Pueden cambiar su lanza de caballería y escudo por un mandoble con lo que su coste se reduce a 19 puntos.

Reglas Especiales:

- *Elegidos*: Son tan escasos que se puede desplegar sólo una unidad por cada 2000 puntos. Esto significa que en un ejército de hasta 2000 puntos se puede incluir hasta una unidad, en uno de 2001 a 4000 se pueden incluir hasta dos unidades...

Uniforme: Según los colores de su orden antes descritos. Aunque el grito de guerra suele ser “¡A loor...!” (y el nombre de la orden).

Penitentes..... 3 puntos

Todos aquellos que caen ante los ojos de la omnipotente Inquisición tienen la oportunidad de redimirse por las armas sirviendo a Myrmidia con su sangre. Pocos sobreviven a este tipo de penitencias, pero es mejor morir en batalla renaciendo ante la diosa que perecer en la hoguera y alejarse definitivamente de Ella, sufriendo tormentos sin nombre por toda la eternidad (al menos eso es lo que se cree en Estalia). Los pocos que sobreviven normalmente se unen al Santo Oficio como guerreros o hermanos legos.

Son tropas que carecen de formación marcial pero cuyo fanatismo y fiereza les hace peligrosos adversarios.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Penitente	10	2	2	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: 20+.

Armas y armadura: Arma de mano.

Reglas especiales:

- Odian al Caos (lo que incluye Caos, Skaven y Enanos del Caos), a los no-muertos y a usuarios mágicos en general.
- Son inmunes al miedo y al terror, ya que ante sus propios ojos y los de la Inquisición ya están muertos y lo único que pueden perder son sus almas. Si deben pasar un chequeo de liderazgo y lo fallan no huirán, simplemente recibirán un número de bajas igual a la diferencia por la que lo perdieron (se trata de la muerte de aquellos que vacilaron ante la posibilidad de alcanzar la redención), los supervivientes ignorarán la tirada y seguirán combatiendo.
- Deben ser desplegados con un Inquisidor a la Cabeza.
- En un ejército dirigido por un Inquisidor serán una unidad obligatoria y contarán como básica.

Uniforme: Suelen ir cubiertos con harapos de color amarillo como signo de su pecado y de la penitencia a la que se someten. Van al combate entonando cánticos a Myrmidia implorando su perdón.

0-1 Montañeses Irranios..... 7 puntos

Los montañeses irranios son guerreros muy reputados por su fiereza en el combate. Son tremendamente celosos de su independencia y por ello odian a todos aquellos que tradicionalmente la han amenazado: Órdenes de Caballería y Tropas de la Inquisición (en este caso tal vez tenga que ver su relación con algunos enemigos declarados de la misma como nigromantes). Se dice que los irranios no son muy escrupulosos cuando eligen sus aliados y que no dudan en luchar junto a ogros y nigromantes. Pero, eso son solo rumores...

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Montañés	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Cacique	10	3	3	3	3	1	3	2	7

Tamaño de la unidad: 10+.

Armas y armadura: Arma de mano, arma de mano adicional y javalinas.

Reglas especiales:

- Hostigadores.
- Muestran animosidad contra Órdenes de Caballería y tropas Inquisitoriales aliadas. Si hay una de estas unidades a distancia de carga los montañeses deberán pasar un chequeo de liderazgo o cargar (no pueden abandonar un Cuerpo a Cuerpo para hacerlo). Jamás podrán contener un Inquisidor.
- Odian a Caballeros (tirada de salvación 3+ ó mejor y montados) y tropas inquisitoriales enemigas.

Uniforme: Suelen llevar vestimentas de colores oscuros (negro preferentemente), de hecho en algunas regiones de Estalia se les conoce como “Bandas negras”. El origen de esta costumbre es desconocido, pero algunos malpensados dicen que es imitación del atuendo de los goblins nocturnos.

Suelen acompañar sus cargas con aterradores gritos, lo que se grita no suele ser importante, aunque normalmente es “¡Mata!¡Mata y destruye!¡Mata ...!” acabando con el nombre del cacique que les dirige.

Unidades Singulares

0-1 Arqueros Astures ... 12 puntos

Los Astures son los últimos descendientes vivos de los Elfos que un día habitaron en Estalia. Durante la Edad Oscura en la que los Skaven y los Piratas árabes invadieron estalia se vieron obligados a mezclarse con los humanos. De esa manera lograron sobrevivir, pero perdieron parte de sus cualidades y su cultura.

Los Astures son más altos y gráciles que el resto de los estalianos y conservan sus orejas puntiagudas (para horror de los goblins locales). Mantienen sus habilidades de desplazarse por los bosques y terrenos difíciles y su capacidad de manejo de armas. Desgraciadamente poco queda de su cultura ancestral y su lenguaje sólo se usa en sus ritos de ofrenda a Myrmidia (en realidad una versión deformada de Ishalla). Viven en el interior de los bosques de Estalia (no tan grandes como los de otras regiones, en pequeñas aldeas organizadas en regiones pero sin organización política alguna. Suelen enviar como representantes al Senado a los más ancianos y sabios de entre ellos que a duras penas logran mantener un equilibrio de alianzas para sobrevivir ofreciendo a las diferentes facciones del Senado el uso de sus valiosos arqueros a cambio de paz y protección. Su principal aliado hoy en día son

las ciudades bárdulas, deseosas de protección para su flanco occidental (frente a Bilbali), así como antes lo fue la Inquisición (frente a los Irranios) o la baja nobleza (frente a las grandes casas nobles).

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arquero Astur	10	4	4	3	3	1	4	1	7
Maestro Cazador	10	4	5	3	3	1	4	1	7

Tamaño de la unidad: 5-15.

Armas y armadura: Arma de mano y arco largo.

Reglas especiales: Exploradores y hostigadores, ignoran el terreno difícil. Causan miedo a los goblins que no les doblen en número y los Elfos Oscuros les odian.

Uniforme: Llevan ropajes de colores verdosos u ocres con el fin de confundirse con su entorno y aprovechar mejor sus cualidades en la guerra de guerrillas.

0-1 Orden Roja 35 puntos

Son el orgullo de la Inquisición y las mejores tropas de Estalia. Sus miembros son seleccionados cuidadosamente a la edad de diez u once años entre los hijos de los miembros laicos de la Inquisición o de aquellos huérfanos que estudian en sus instituciones. Sólo aquellos mejor dotados física e intelectualmente son escogidos. Se les somete entonces a un intensivo entrenamiento (cruel en algunos momentos) que dura seis años, al tiempo que se les alecciona en los principios del culto a Myrmidia para alimentar su devoción. Al terminar reciben el mejor equipo que las riquezas del Santo Oficio pueden adquirir convirtiéndose en los mejores caballeros de Estalia y probablemente del Viejo Mundo.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballero de la Orden Roja	10	4	3	4	4	1	4	1	8
Adalid de la Fe	10	4	3	4	4	1	4	2	8
Caballo de Guerra	22	3	0	3	3	1	3	1	5

Tamaño de la unidad: 5-15.

Armas y armadura: Espada de Toletti (+1 a la Fuerza), lanza, escudo, armadura pesada y caballo de guerra con barda.

Uniforme: Sus armaduras están lacadas en rojo con adornos negros y plateados. Siempre marchan al combate en silencio mientras recitan en voz baja oraciones a Myrmidia por la salvación de los pecadores a los que van a enviar a su juicio ante la diosa.

Reglas especiales:

- Odian a los no-muertos, al caos (Caos, Skaven y Enanos del Caos) y a magos y hechiceros.
- Aparte de su odio son inmunes a cualquier efecto psicológico (aunque pueden ser derrotados en combate).
- Sólo pueden desplegarse en un ejército al mando de un Inquisidor.
- Pueden portar el Estandarte de la Inquisición (ver Objetos Mágicos), pero no otros estandartes.
- Músicos, portaestandartes y adalides cuestan 5 puntos más que para el resto de tropas de caballería.

Culebrina 85 puntos

Bombarda 70 puntos

La artillería basada en pólvora llegó a Estalia durante las Guerras Comuneras. Los ejércitos estalianos comprendieron en seguida la importancia que este arma podría tener en el campo de batalla. Desgraciadamente, la fabricación de artillería en Estalia es mucho más costosa y difícil que en el Imperio a causa de la escasez de materiales adecuados y de técnicos. Las pocas piezas que se construyen (habitualmente en Bilbali) son de menor potencia y alcance que las del Imperio.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Culebrina	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Bombarda	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Artillero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Tamaño de la unidad: Una pieza de artillería y dotación de tres artilleros.

Armas y armadura: La dotación está equipada con espadas.

Reglas especiales:

- Las bombardas pueden ser equipadas con proyectiles de "fuego purificador" (+20 puntos), se trata de un explosivo incendiario que no puede ser apagado con agua, de hecho arde con más virulencia en su presencia. A causa de esa sustancia el impacto se produce con FUE=5 y causa dos heridas por impacto. Nótese que esto ocurre aunque se encuentren mojadas o rodeadas de agua (en un río vadeable o un pantano). Previamente habrá que tirar 1D6, con un 6 el explosivo no surte efecto por razones que los alquimistas estalianos todavía no han controlado y el impacto se realiza de manera normal. Adicionalmente si se obtiene un resultado de problemas y la bombarda explota las miniaturas afectadas sufren un impacto adicional de FUE=5 y causando dos heridas.



Objetos Mágicos



Tal y como fue ya mencionado, la Inquisición es muy estricta acerca del uso de objetos mágicos y no permitirá el uso de nada que no esté en la lista que se muestra a continuación. De todos modos si dos ejércitos estalianos se enfrentan sólo uno podrá contener tropas de la Inquisición, el otro a cambio podrá contar con un único objeto mágico de otra lista (su valor en puntos vendrá restringido por las limitaciones del personaje que lo porte), dicho objeto podría ser del caos o los no muertos. De esa manera se podría justificar la presencia de la Inquisición contra otro ejército estaliano.

Espada Colada (35 pts) Antigua espada estaliana que aparece en sus leyendas de vez en cuando y siempre en las manos de los héroes más poderosos. En realidad se trata de una de las mejores creaciones del maestro Mateo que la forjó poco después de su regreso de las montañas del Fin del Mundo donde aprendió nuevas técnicas de los maestros armeros enanos. Se trata de un arma impresionante, muy equilibrada y ligera, pero muy resistente y de filo insuperable, a efectos del juego incrementa los atributos de fuerza, iniciativa y ataques del portador en uno. (*Arma Mágica*)

Espada Tizona (60 pts) Otra de las creaciones del maestro Mateo y posiblemente su obra maestra. La magia empleada en su construcción es muy sutil y según algunos es inigualable. Se trata de una espada de Toletti (por lo que incrementa la fuerza del portador en 1) que si al impactar logra superar la resistencia del objetivo no herirá sino que reducirá su fuerza vital y se verá invadido por una tremenda debilidad. A efectos del juego eso se traduce en que reduce el número de heridas. Al no herir no permite tiradas de salvación especiales, ni regeneración, ni cura de ningún tipo, ya que el objetivo no fue realmente herido. (*Arma Mágica*)

Espada Legendaria (30 pts) De vez en cuando, alguno de los mejores artesanos de Toletti forja una espada extraordinaria, con unas cualidades fuera de lo común. Llama entonces a un sacerdote de Myrmidia que la consagra a la diosa que, complacida por la obra, la dota de gran poder. Hay varias de estas espadas que pueden ser consideradas como una espada legendaria (puede haber más de una en un ejército estaliano). Incrementan la fuerza del portador en 1D3 (tirar cada turno de CaC, pero cada tirada vale para todos los ataques de ese turno). (*Arma Mágica*)

Mandoble de Myrmidia (75 pts) Esta poderosa arma de dos manos fue forjada con parte del metal de la estatua de Myrmidia que mató al Emir Wazir. Fue portada por el famoso héroe don Beltrán de Salas que participó en las cruzadas de Arabia. Posteriormente al morir éste, se perdió la pista de la espada hasta que reapareció de nuevo en las guerras de Sangre en las manos de un paladín desconocido que la depositó en el altar mayor al morir el pérfido Nourgul. Desde entonces ha vuelto a ser blandida en combate en numerosas guerras por los más nobles hijos de Estalia. Incrementa la fuerza del portador de manera que hiera siempre con por lo menos un 4+ causando 1D3 heridas. (*Arma Mágica*)

Pica de la Furia de Myrmidia (50 pts) La punta de esta pica fue creada a partir del metal de un meteorito, puesta en la lanza de caballería de un noble y bendecida por el propio Tomas de Crenardi. Durante las guerras de los Comuneros la lanza se rompió y la punta fue adaptada por un capitán bárdulo a su pica. La pica ha cambiado desde entonces varias veces de manos, pero la sagrada punta permanece ahí para perdición de los enemigos de Myrmidia y de Estalia. Actúa como una pica normal (nada de bonificaciones por esgrima) pero impacta con un +2. (*Arma Mágica*)

Báculo de la Purificación (75 pts) Este báculo de Inquisidor perteneció a Tomás de Crenardi. A su muerte se depositó en el templo principal de Magritta donde se convirtió en objeto de veneración. Durante una invasión de no muertos que bajaron de los montes Irrana, el espíritu de Tomás se apareció durante tres noches seguidas en el templo conminando a que se usase su báculo. Finalmente el Gran Inquisidor lo portó en el combate definitivo contra el Nigromante que había creado la infame horda.

Entre sus propiedades está la de doblar la fuerza del portador cuando se enfrente a las fuerzas del Caos, no Muertos o Skaven. Pero además, cualquier herida causada a un demonio o a un ser no muerto le matará automáticamente. (*Báculo de Inquisidor*)

Báculo de la Luz de Myrmidia (25 pts) Se cree que este báculo fue depositado por la mismísima diosa en el templo de Garnata para proteger a los estalianos de los males que les acechan en las sombras. Crea un aura de luz intensa en torno al portador y la unidad en la que esté que hace más difícil que sean impactados con armas de proyectiles.

Cualquiera que trate de acertarle tendrá una penalización de -2. Esto no afecta a cañones, catapultas o similares.

Cuenta como un conjuro de potencia 3 que se lanza automáticamente en cada fase mágica del jugador estaliano. (*Báculo de Inquisidor*)

Pergamino de Dispersión (25 pts) La Inquisición prepara estos pergaminos como ayuda para acabar con la magia maligna de los enemigos de Estalia. En todos ellos aparece una oración y el sello de la Inquisición. Basta con recitar la primera para que el poder de dispersión del segundo se libere. Cancela el efecto de cualquier conjuro lanzado con éxito (se puede poseer más de uno de estos pergaminos), pero no con fuerza irresistible. (*Pergamino*)

Agua Bendita (10 pts) En determinadas ocasiones los héroes estalianos acuden a los templos de la Inquisición para solicitar la bendición de la diosa y su ayuda contra enemigos a los que el acero no podría dañar. Los miembros de la Orden Negra les proporcionan un vial con agua bendecida en el Templo de Myrmidia en Magritta. Con ella impregnan todas sus armas de manera que estas cuentan como mágicas a todos los efectos. No tiene ningún otro efecto, pero de esa manera son eficaces contra seres etéreos. Se puede aplicar tanto a armas de cuerpo a cuerpo como a proyectiles y afecta a todas las armas del portador. (*Objeto Mágico*)

Bálsamo de Fierabrás (25 pts) Elaborado según la receta del legendario alquimista Lorenzo de Fierabrás es un brebaje muy conocido en Estalia, aunque muy escaso (por lo que únicamente lo podrá llevar un personaje). Gracias a la eficacia de sus pociones, empleadas en los hospitales de la Orden Blanca, y a una gran devoción Lorenzo no sólo logró eludir a la Inquisición sino que logró su reconocimiento.

Si un personaje lo bebe, recuperará una herida de las que sufrió ese turno (¡siempre que no fuese la última!). Un solo uso. (*Objeto Mágico*)

Gema de las Ataduras (35 pts) Durante las persecuciones que siguieron a la muerte del Infanzón Don Gonzalo un orfebre puso en manos de la Inquisición una de sus creaciones: una esfera (que había obtenido de un mago de Ulthuan como pago de sus servicios), engarzada con filigranas de oro que contienen un poderoso conjuro. Si la esfera se descubre en presencia de un mago (mago, hechicero, nigromante, o cualquiera con capacidad de lanzar conjuros) le atrapa en una esfera de energía pura. La esfera no podrá ser destruida y el mago capturado no podrá hacer nada ni ser dañado de ninguna manera, permaneciendo en esa situación hasta que la gema es cubierta o el portador se aleja más de 30 cm. Se considera un conjuro de potencia igual a 8+ y puede ser dispersado (pero no por el mago capturado). (*Artefacto Arcano*)

Armadura de la Virtud (30 pts) Perteneció durante siglos a la familia de los Garcigómez que la portaron casi siempre con orgullo y siempre con valor. Con el tiempo la armadura se fue imbuyendo con esas virtudes de manera que el que la lleva se siente invadido por una gran confianza y un valor sin par. Proporciona una salvación de 5+, aunque cuenta como armadura ligera. Imbuida en el carácter decidido de sus portadores permite repetir un chequeo de liderazgo fallado durante la batalla contra el liderazgo de su propietario. (*Armadura Mágica*)

Yelmo de Mambrino (20 pts) Se cree que este yelmo le fue arrebatado a uno de los lugartenientes de Jaffar llamado Miramamolín “el osado”. Un joven caballero Sol Llameante del Imperio le desafió en singular combate y prometió a la diosa que si vencía le ofrecería las armas de Miramamolín. El valiente caballero no sólo pudo cumplir su promesa sino que llegó a ser el Gran Maestro de la Orden. Las armas de Miramamolín fueron consagradas a la diosa y sirvieron desde entonces a los héroes estalianos. Proporciona al portador una tirada de salvación de 6+ que podrá ser combinada con otras piezas de armadura. Cualquiera que intente acertar al portador con un arma de proyectiles tendrá una penalización de -1 que podrá ser acumulado con otras penalizaciones. (*Armadura Mágica*)

Guanteletes de Sagrados (50 pts) Se dice que durante la Edad Oscura un soldado estaliano se enfrentó a una enorme rata ogro para salvar a unos aldeanos. La rata le arrebató su arma y el guerrero acometió con sus manos desnudas a la abominación. Tras una larga lucha consiguió estrangularla, pero resultó gravemente herido. Afortunadamente uno de los aldeanos era un sacerdote de Myrmidia que sanó sus heridas y bendijo los guanteletes con los que había eliminado al monstruo para que le protegiesen como él les había protegido a ellos. Proporcionan al portador una tirada de salvación por armadura de 6+ y una salvación especial de 4+. Puede ser combinado con otros elementos de armadura. (*Armadura Mágica*)

Cruz de Gormaz (40 pts) Se trata de un objeto de gran antigüedad, que tal vez date de la era de los elfos, aunque es de origen humano. En la Inquisición se la venera como una importante reliquia testimonio de los primeros estalianos que honraron a la diosa. La leyenda dice que no puede permanecer ociosa en un templo por lo que desde tiempos inmemoriales ha sido portada en defensa de Estalia.

Proporciona al portador una protección mágica de 2. (*Amuleto*)

Estandarte del León (30 pts) Es una vieja reliquia procedente de las Cruzadas. Se dice que fue enarbolada por un grupo de caballeros estalianos que juraron acabar cada uno con cien invasores o morir en el intento. Los caballeros fueron implacables durante la campaña de liberación y para representarlo eligieron como estandarte la figura de un león. Al cumplir la promesa el último de los caballeros que seguía vivo partió en peregrinación a un remoto santuario para ofrecer el estandarte a la diosa.

Permite a la unidad que lo porta efectuar una contracarga como reacción a una carga enemiga. Ambas unidades se beneficiarán de la carga, pero la unidad con el estandarte atacará primero. Un uso. (*Estandarte Mágico*)

Estandarte de la Fe (40 pts) Al producirse la invasión de Jaffar, fue consagrado en el Templo de Myrmidia y usado posteriormente en las Cruzadas. Se dice que siempre que fue enarbolada en un ataque estaliano la victoria cayó del lado de los adoradores de la diosa.

Proporciona a la unidad que lo porta una bonificación de +1 a la fuerza durante el primer turno de combate Cuerpo a Cuerpo. (*Estandarte Mágico*)

Estandarte del Escudo de Myrmidia (50 pts) Su origen es muy antiguo, se sospecha que formaba parte de los cortinajes que cubrían la estatua de la diosa en el primer templo que se construyó en honor de Myrmidia al fundarse Magritta (poco después de la marcha de los elfos). También que fue el origen

de la bandera estaliana, lo cierto es que estuvo desaparecido durante mucho tiempo y que no se recuperó hasta que la Inquisición reorganizó totalmente el culto a Myrmidia.

La unidad que lo porte tendrá una TSA de 6+ y le proporciona una protección mágica de 1. (*Estandarte Mágico*)

Estandarte de la Ira de Myrmidia (75 pts) Tejido por las hermanas del Santo Oficio para ayudar al ejército que fue organizado contra los Skaven durante la guerra de las Colmenas. Hace que la unidad portadora se vea embebida por Ira de Myrmidia. Todas las miniaturas de la unidad tendrán +1 ATA durante un turno y sus ataques contarán como realizados con armas mágicas. Un uso por batalla. (*Estandarte Mágico*)

Estandarte de la Inquisición (100 pts) Cualquier objeto mágico no permitido por la Inquisición será inutilizado mientras la miniatura que lo porte esté en contacto con la unidad que lo porta. Los objetos prohibidos le causarán a su portador (del objeto no del estandarte) 1D3 impactos de fuerza 3 que podrán ser salvados normalmente. Sólo lo puede llevar el portaestandarte de la Orden Roja. (*Estandarte Mágico*)

Esgrima

Los personajes estalianos (excepto Inquisidores y Magos gipciacos) pueden elegir gastar parte o todos sus puntos para objetos mágicos en habilidades de esgrima. Si así lo deciden las únicas armas que se les permitirán beneficiarse de ellos son la espada de Toletti (o espada mágica) en combinación con daga (nunca escudo) y, en algunos casos, el mandoble. No se beneficiarán de las habilidades de esgrima usando pica, lanza o cualquier otro arma. Tampoco podrán usar armadura pesada o usarla montando a caballo. Las habilidades de esgrima son:

Maestro de Armas (10 puntos): el personaje incrementa su HA en +1. Puede usarse con mandoble o espada más daga.



Ataque del Maestro Mateo (15 puntos): el personaje domina una técnica que le permite abrir la defensa del adversario. Sus ataques con la espada (no el de la daga) reciben una bonificación de +1 para impactar. No es posible con mandoble.

La Carga del Toro (50 puntos): éste es el más letal de los ataques. Si el personaje impacta con un 6 el adversario muere, no importando cuantas heridas le quedan. Con espada más daga no funciona contra monstruos o gigantes, pero sí con mandoble (al menos contra ogros, trolls y criaturas de tres heridas o menos en su perfil básico, por lo que seguirá sin funcionar contra gigantes, enjambres, grifos, dragones u otros monstruos).

El Aguijón (15 puntos): este ataque consiste en un movimiento por sorpresa con la daga (no es posible con mandoble). El oponente no es capaz de detenerlo y el personaje atacante obtiene un impacto automático con la daga (no aplica modificadores a la fuerza de ningún tipo).

Defensa de Acero (20 puntos): el personaje es capaz de desviar los ataques enemigos tanto con la espada como con la daga. El oponente tiene una penalización para impactar en cuerpo a cuerpo de -1. No puede ser usada con el mandoble o contra ataques especiales de monstruos (como los del gigante, el vómito de los trolls, o el coletazo de un dragón).

Daga del Bloqueo (10 puntos): El personaje concentra su defensa en la daga. No puede atacar con la misma pero bloquea automáticamente un ataque (a elegir) del adversario (con las mismas limitaciones que en el caso anterior, es difícil detener con una daga el coletazo de un dragón).

Maestro del Mandoble (25 puntos): El personaje puede atacar con su mandoble en orden de iniciativas, ignorando la penalización por arma de dos manos.

Personajes Especiales

Si ambos bandos así lo acuerdan, el jugador estaliano puede incluir alguno de estos personajes especiales.

Inquisidor General Don Álvaro de Acosta 200 puntos
+ Libro de la Sabiduría de Myrmidia.....125 puntos
+ 20- hombres Dragón 10 puntos cada uno

(Cuenta como una opción de comandante, una de héroe y una unidad singular)

Cuando el anterior Inquisidor General falleció, había pocas dudas acerca del candidato que le sucedería. Nadie habría osado discutirle ese derecho al pío Don Álvaro de Acosta que siempre había destacado por su piedad, su fervor en el culto de Myrmidia y el celo con el que perseguía a aquellos descarriados que se alejaban del camino de la verdad. Se dice que cuando dirigió un ejército Inquisitorial contra el Conde De Cincovillas que protegía al perverso nigromante (el poderoso al-Haijj), Don Álvaro consiguió derrotar al poder combinado de cinco nigromantes, y que el aura de Myrmidia brillaba tan intensa en él que el conde, aterrorizado por la visión, se arrojó desde lo alto de su torre mientras sus servidores abrían las puertas de su castillo y se entregaban a las caritativas manos de las tropas inquisitoriales. En poco tiempo el castillo y el condado quedaron limpios de la impureza nigromántica.

Durante su época como un sencillo Inquisidor él fue elegido por Myrmidia para cuidar de los más desfavorecidos de sus hijos estalianos: aquellos que sufrían la enfermedad del Dragón. Esta terrible enfermedad es bastante común en ciertas regiones del Sur de Estalia y, aunque no es muy contagiosa, sus efectos son terribles tanto física como socialmente. En primer lugar la piel se endurece como el cuero, luego se fragmenta y se cae dejando unas llagas muy dolorosas, a continuación los miembros se paralizan y caen y finalmente la muerte se libera al infortunado.

Don Álvaro ha sentido desde entonces un especial aprecio por estos desfavorecidos hijos de la diosa creando hospitales y refugios para ellos. Ellos en agradecimiento forman su guardia de honor y se les conoce como los hombres dragón debido a su piel escamosa. No son grandes guerreros y se encuentran penalizados por su enfermedad, no obstante ésta les ofrece ciertas ventajas: son prácticamente inmunes al dolor (son capaces de soportar heridas que acabarían con un hombre sano) y no les afectan los miedos del resto de los humanos ya que se encuentran condenados a un destino equivalente a la peor de las muertes.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Don Álvaro	10	5	3	4	4	3	5	3	10
Hombres Dragón	10	2	2	3	3	2	2	1	8

Armas y armadura:

Don Álvaro porta un báculo de Inquisidor y el Libro de la Sabiduría (aquel que intentara conseguir el Wamphyri Nourgul).

Los hombres dragón llevan cadenas (representando la liberación que les ofrece Myrmidia) que cuentan como un mayal.

Libro de la Sabiduría (125 pts):

Se trata de una reliquia conservada desde tiempos inmemoriales por los Sacerdotes de Myrmidia y que, desde las guerras de Sangre, es custodiado personalmente por el Gran Inquisidor. Se trata de una recopilación (comentada posteriormente por el propio Tomás de Crenardi) de todos los salmos, oraciones e invocaciones a Myrmidia. Su portador podrá emplear cada una de ellas una vez por batalla. A efectos de juego se trata de conjuros que se supondrá lanzados con potencia 4:

- *Salmo "Anatema de los Impíos"*. Al recitarlo el Inquisidor convoca el poder de Myrmidia para acabar con las abominaciones del Caos o de los no Muertos. Se acumularán nubes en el cielo que descargarán una tormenta de rayos sobre los herejes. Cualquier unidad de no muertos, de Caos (Caos, Skaven o Enanos del Caos) o que contenga un hechicero (amigo o enemigo) que esté a la vista del Inquisidor recibirá automáticamente 1D6 impactos de F3 (descarga eléctrica).
- *Salmo "Fortaleza de los Fieles"*. Se trata de una invitación a reflexionar sobre la protección que supone Myrmidia para los creyentes. Cualquier unidad estaliana que esté a 60 cm o menos del Inquisidor deberá pasar un chequeo de liderazgo, si lo supera incrementará ese turno su resistencia en 1.
- *Invocación de la Ira*. El Inquisidor implora con esta invocación la ayuda de Myrmidia que se materializará en un proyectil que surgirá de su báculo. Una unidad enemiga a la vista del portador del libro recibirá un impacto de F5 que se tratará como efectuado con un lanzador de virotes.
- *Condenación de los Cobardes*. El Inquisidor implora a Myrmidia que castigue a los que confían en objetos mágicos de condenación. La fórmula requiere que los nombres de los objetos sean citados por lo que sólo afectará a aquellos objetos mágicos (no permitidos por lo Inquisición) cuya existencia haya sido revelada a lo largo de la batalla. Durante el turno actual dichos objetos perderán sus propiedades mágicas.
- *Exorcismo*. Se trata de una de las plegarias más poderosas, pero también de las más peligrosas ya que requiere que el portador esté en contacto con el blanco. Cualquier no muerto o demonio en contacto con el portador del libro sufrirá automáticamente una herida.

Reglas especiales:

Don Álvaro:

- El aura de Myrmidia es tan intensa en él que tiene una tirada de salvación especial de 2+.
- Además puede repetir un intento de dispersión de hechizo por batalla.
- Odia a cualquier enemigo que se interponga en su camino.
- Inmune a cualquier efecto psicológico excepto a su odio (ni siquiera puede ser derrotado en combate).

Hombres dragón:

- Piel endurecida: les proporciona una tirada de salvación de 6+.
- Son inmunes a cualquier efecto psicológico (no sienten ni odio). Eso cambiará si alguna miniatura o unidad acaba con Don Álvaro, en ese momento pasarán a odiarla.
- Ninguna unidad estaliana se acercará a menos de 15 cm de los hombres dragón a causa de su enfermedad, a menos que estén huyendo del enemigo. Si es así y el turno en el que se reagrupan siguen a esa distancia lo primero que deberán hacer es alejarse.
- Causan miedo a cualquier ser vivo que se enfrente a ellos (excepto a los no-muertos y los demonios de Nurgle).
- Son inmunes a ataques basados en veneno o enfermedad.
- Cada turno se tira 1D6 con un 5+ muere 1D6 de los hombres dragón a causa de la enfermedad.

Íñigo Montoya 130 puntos

(Cuenta como dos opciones de héroe)

Es probablemente el mejor espadachín del Viejo Mundo. Desde sus comienzos más humildes practicó y se entrenó con los mejores maestros de la espada con el fin de vengar la muerte de su padre. Su padre era un conocido fabricante de espadas de Toletti que recibió un encargo de un noble del Impero (el conde Rugen). Su cliente no sólo no le pagó el trabajo sino que además acabó con su vida. Íñigo se convirtió en el mejor espadachín y tras buscarle por todo el Imperio, le localizó en Mariemburgo y acabó con él. Eso desató las iras del Imperio cuyos agentes le persiguieron hasta que encontró acomodo en los Tercios donde ha servido desde entonces.

	Mov.	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Íñigo Montoya	10	7	3	4	4	2	7	3	9

Armas y armadura: Armadura ligera, Espada Legendaria y daga.

Reglas especiales: Conoce las siguientes habilidades de esgrima: *Maestro de Armas* (+1 a su HA), *Ataque del Maestro Mateo* (+1 a impactar), *Defensa de Acero* (-1 a se impactado en cuerpo a cuerpo). Conoce también la habilidad de *Superioridad* que le permite tener un ataque adicional por cada ataque fallido del oponente (inmediatamente tras el fallo del oponente).

Composición de un ejército estaliano

Las unidades que se pueden incluir en un ejército estaliano pueden modificarse según el trasfondo con el fin de darle un carácter propio:

- Ejército del Tercio. Unidades básicas: Infantería del Tercio (piqueiros, ballesteros, arcabuceros y ballesteros) (obligatoria una unidad de estas por cada una de otro tipo desplegada), milicias ciudadanas y garrochistas (sin alanos). Unidades Especiales: bombardas y culebrinas. Unidades Singulares: 0-1 Órdenes de Caballería, 0-1 Arqueros Astures. Dirigido por un Gran Maestre, puede incluir Capitanes del Tercio, Inquisidores o Magos Gipciacos.
- Ejército de la Nobleza. Unidades Básicas: Milicias ciudadanas, almogávares, garrochistas (con o sin alanos), una unidad de Órdenes de Caballería. Unidades Especiales: Órdenes de Caballería, montañeses irranios, 0-1 infantería del Tercio. Unidades singulares: arqueros astures y una unidad mercenaria/ Imperial/ Bretoniana (sólo unidades básicas). Dirigido por un Conde, puede contar con Hidalgos, Inquisidores o Magos.
- Ejército de una Liga Mercantil o una Cofradía. Unidades Básicas: Milicia de ciudadanos, almogávares y garrochistas. Unidades especiales: 0-1 Órdenes de caballería, infantería del Tercio. Unidades singulares: montañeses irranios, una unidad (básica) mercenaria/ imperial/ bretoniana), bombardas y culebrinas. Dirigido por un Conde, puede contar también con Hidalgos, Capitanes del Tercio y magos.
- Ejército Inquisitorial. Unidades Básicas: 0-1 Orden Roja, 1- penitentes, milicias ciudadanas. Unidades especiales: Garrochistas, Órdenes de Caballería. Unidades Singulares: arqueros astures y 0-1 bomba. Dirigido por un Inquisidor, puede contar con familiares de la Inquisición e Inquisidores.
- Montañeses de Irrana. Unidades Básicas: Milicia ciudadana, 1- montañeses irranios, garrochistas. Unidades especiales: Ogros y almogávares. Unidades singulares: culebrinas y bombardas. Dirigido por un Conde, puede tener hidalgos o magos gipciacos (que tendrán en este caso acceso a los saberes de las sombras y la muerte).

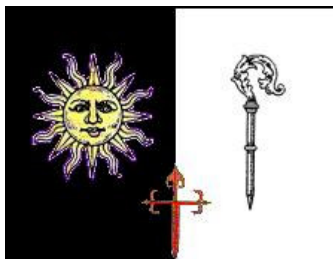


Estandartes

- Reino de Estalia. El estandarte representativo de todas las tierras de Estalia muestra el Sol de Myrmedia sobre su sagrada lanza y la leyenda: “Sólo Myrmedia basta”. Actualmente no es muy utilizado y tan sólo aparece normalmente en el edificio del Senado en Toletti, en el templo de Myrmedia en Magritta y es usado profusamente por Diego III y su corte del exilio.



- Estandarte de la Inquisición. Representa las tres órdenes del Santo Oficio: la Orden Negra cuya finalidad es librar Estalia de las tinieblas es el Sol de Myrmedia en campo negro, la Orden Blanca destinada a traer consuelo a los que sufren es un báculo en campo blanco y la Orden Roja que vela por la seguridad de ambas es representada entre las armas de las dos anteriores por la espada cruciforme.



- Estandarte de Magritta. La más importante de las ciudades mercantiles estalianas muestra en campo azul al gigantesco tritón Mannanos muerto por los antiguos elfos que poblaron la zona y sobre cuyos restos se construyó la ciudad.



- Estandarte del reino de Portúa. Muestran la torre que se alza en la rada del puerto de Bilbali desde tiempos inmemoriales para guiar a los barcos.



Escudos de otras ciudades o reinos estalianos

Para pintar los escudos de unidades correspondientes a estas ciudades.

		
Ciudades Comuneraz (Bardulia)	Condado de Zaragoz	Reino de Garnata
		
Ciudad de Bilbali	Ciudad de Magritta	Ciudad de Toletti

Los enemigos de Estalia

Pielesverdes

Los primeros enemigos que los altos elfos y los primeros seres humanos encontraron en Estalia fueron tribus enormes de goblins silvanos que plagaban los bosques estalianos. Pocos goblins silvanos sobreviven actualmente en esos bosques, rodeados por enemigos poderosos como los estalianos, los skavens y los nigromantes han ido declinando y desapareciendo poco a poco. Sin embargo los pielesverdes siguen siendo abundantes en Estalia pues nuevas oleadas de invasores verdes han encontrado cobijo y han prosperado en las montañas estalianas. La mayoría de ellos son tribus de los goblins nocturnos renegados que están ocupando los túneles del Skaven a los que están obligando a refugiarse en los niveles más bajos de los mismos.

No obstante los pielesverdes no son los peores de los peligros de los estalianos y, de hecho, las bandas de ogros que vienen de las montañas de Irrana son mucho temido. Los reyes irranios han aprendido utilizar ogros y pielesverdes en sus ejércitos y algunas regiones que pagan tributo a los reyes bandidos de los montañeses se encuentran totalmente habitados por ogros y pielesverdes.

Los ogros estalianos son ligeramente diferentes en cuanto a su comportamiento a los de otras regiones y son bastante más individualistas y territoriales (Su tamaño de unidad será de 1+).

Piratas

Los enormes puertos de Magritta y de Bilbali atraen un tráfico comercial inmenso procedente de todas las partes del mundo conocido. Los piratas y los corsarios de todas las razas (: Sartosa, Araby, Norska, Naggaroth...) son atraídos por este flujo incesante de riquezas. No obstante los mares estalianos son relativamente seguros pues las ciudades principales tienen flotas enormes que los protegen con decisión. Tal es su poder que se rumorea que el armada de Bilbali podría derrotar fácilmente a toda la flota bretonnia, y que la armada de Magritta es incluso más grande. Aunque ambas ciudades son rivales y están en un estado de la guerra permanente cooperan generalmente contra los piratas y cada año realizan una operación conjunta de limpieza alrededor de Estalia y las bases de piratas más cercanas.

Desgraciadamente para una parte de los Estalianos, estas flotas titánicas no se preocupan en exceso por defender las ciudades independientes de menor tamaño que sufren normalmente las depredaciones de corsarios y esclavistas.

Los no muertos: los nigromantes en Estalia

Nigromantes y Skaven son las amenazas más grandes para los estados de Estalia. De hecho, las guerras más sangrientas (aparte de las cruzadas) se han producido contra los nigromantes estalianos. La inquisición ha realizado ímprobos esfuerzos para librarse de ellos, pero se obstinan en reaparecer una y otra vez en determinadas regiones como las colinas cercanas a Granata y los montes Irrana. Sus actividades son más discretas de lo que es habitual lo que se debe a la presión del Santo Oficio. Saben que cualquier cosa que puede atraer la atención de la inquisición podría significar su fin. Hay una enorme rivalidad entre ellos y los Skaven.

Desde que el Wamphyri Nourgul fue destruido, los no-muertos han sido una amenaza

secundaria y latente. Hoy en día no hay ningún vampiro realmente poderoso en el reino (apenas un par de necrarcas y un strigoi que vaga por las montañas), y hay unos pocos nigromantes de entidad. Entre ellos destaca Akhad-akhad-al-Tarsun-Tarsun, uno de los supervivientes que lucharon junto a Nourgul. Después de su destrucción huyó con la parte más grande de su biblioteca a una cueva alejada en las montañas de Irrana donde estableció su base. Allí ofreció sus servicios a los nobles irranios locales que le tomaron por un mago gipciaco, desde entonces ha estado a su servicio amasando riquezas, poder y utilizando a los propios reyes irranios para sus fines (como la destrucción de los templos de la Inquisición en los montes Irrana).

Pero su historia se remonta a muchos siglos antes. Se supone que él nació en Arabia y que llegó con los primeros invasores árabes tras la invasión de Skaven en el noveno siglo después de Sigmar. Akhad era un superviviente nato y logró convertirse en uno de los nigromantes principales en la corte de Nourgul y su bibliotecario. Akhad fue el que encontró las pruebas definitivas que demostraban que el libro Santo de Myrmidia estaba en una cripta subterránea de su templo.

Desde el desastre sus poderes han aumentado enormemente y planea recuperar el poder que un día tuvieron los no-muertos en Estalia durante la Edad Oscura. Durante sus investigaciones ha encontrado pruebas de que un desconocido clan skaven está manipulando de alguna manera las actividades de la inquisición, de modo que siempre que se abre una investigación que podría conducir al citado clan Skaven, aparecen pruebas que redirigen el caso y normalmente culminan con la destrucción de algún nigromante a su servicio. Akhad piensa que sus planes deben tener también en cuenta esa oculta amenaza Skaven... especialmente.

Skaven: el clan Skrisnik

El clan Skrisnik es uno de los más pequeños de los clanes guerreros y uno de los dos que son dirigidos por un vidente gris. Su dirigente principal, Lord Skrisnik, es uno de los más poderosos miembros del consejo de los Trece (el tercer vidente gris más poderoso y uno de los señores de la Corrupción) y uno de los Skavens más discretos. La prueba es que ha mantenido su posición durante más que 500 años (tiene varios miles años a sus espaldas).

El clan Skrisnik controla todas las posesiones de los skaven en Estalia, y Skrisnik ha trazado algunos de los planes más osados y acertados del consejo de los Trece. El mejor ejemplo es la manipulación discreta que él realiza en las actividades de la Inquisición, a base de medias verdades, de una cierta dosis de falsificación de sus archivos y algunas pruebas convenientemente alteradas la está utilizando para acabar con sus rivales nigrománticos, con algunas tribus de pielesverdes, con algún noble estaliano o incluso con clanes skaven rivales. Skrisnik ha ofrecido ocasionalmente parte de sus posesiones en Estalia a algún clan ambicioso como pago por algún servicio prestado; a continuación ha manipulado a la Inquisición de manera que ha logrado la destrucción total de ese clan y a continuación ha retomado, discretamente, sus actividades en las mismas.

Los aliados de Estalia

Si se acepta la inclusión de aliados según el criterio de razas amigas, neutras y enemigas expuesto en los *Manuscritos de Nuth*, serán razas amigas el Imperio, Altos Elfos, Bretonia y Elfos Silvanos; razas neutras Enanos y Hombres Lagarto; y enemigas las demás.

Si se van a incluir regimientos de Renombre o de la lista de Mercenarios es posible contratar a cualquier regimiento de piqueros o de ballesteros, Duelistas de Vespero, Gallos de Pelea, Cazadores de Volland, Amazonas, jinetes de gélidos de Tichi Huichi, hombres pájaro de Catrazza, Asarnil o a los Cazadores de Brujas. Nada de pielesverdes, ni Compañía Maldita, ni Ogros, ni gigantes, ni Perros del Desierto, ni Hombres Oso, ni piratas enanos.

Agradecimientos

Quisiera expresar en primer lugar mi agradecimiento a Mike Allen con el que colaboré en la elaboración de una lista estaliana para la 5ª Edición de Warhammer. También a todos aquellos que me han hecho llegar ideas (especialmente los compañeros del foro de Tirribo), sugerencias o que han mostrado su apoyo a la creación de una lista estaliana. Finalmente a Namárië por “acogerme” en su página.

Esta lista, aunque es una versión casi-definitiva se encuentra en fase de revisión y corrección por lo que cualquier sugerencia que deseéis hacer será bienvenida en lamy006@hotmail.com.