

ORDENES DE CABALLERIA DEL IMPERIO

Tal y como se anima en el Herederos de Sigmar al presentarse el esquema de avance del *Caballero del Sol Lameante* (Templario de Myrmidia), he creído interesante el crear el esquema de avance de las ordenes de caballería mas famosas del Imperio. Hay que destacar que estas profesiones sustituyen a la de *Caballero* que se presenta en el libro básico, pero solamente lo hacen para estas órdenes concretas. Para todas las demás el esquema de *Caballero* sigue plenamente vigente.

Por Adolfo Mendizabal

CABALLEROS DEL LOBO BLANCO

Los Caballeros del Lobo Blanco son una de las órdenes de caballería más famosas dentro y fuera del Imperio. Son los templarios del dios Ulric, señor de la guerra, los lobos y el invierno. Los principales caballeros del Lobo Blanco están en Middenheim, lugar donde esta su templo mas grande. Los siguientes grandes núcleos de la orden están en Herdeheim, veinte kilómetros al sureste de la ciudad-estado y en el reino de Kislev, lugar en el que el fanatismo por Ulric es comparable al de Sigmar en el Imperio.



Los Caballeros del Lobo Blanco se organizan en Compañías, cada una liderada por un comandante. Así en Middenheim existen cinco; las compañías Blanca, Gris, Dorada, Roja y Azul.

La orden tiene fama de pendenciera (por decir algo suave). Sus caballeros entran en combate blandiendo martillos a dos manos, desechando el escudo y el yelmo como prueba de su desprecio por el peligro.

Para mas información sobre la orden y el culto de Ulric, descargar “**Los pergaminos de Invierno**” en **IGAROL**.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	-	+20%	+15%	+15%	+5%	+20%	+5%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Código secreto (Templario), Esquivar, Hablar Idioma (Kislevita o Nórdico), Intimidar*, Lengua secreta (Jerga militar), Montar, Percepción, Sabiduría académica (Estrategia y Tácticas), Sabiduría académica (Historia/Religión), Consumir alcohol.

Talentos: Desarmar, Especialista en armas (a dos manos), Frenesí*, Golpe poderoso, Intrépido, Montar con los tobillos

* Se elige una entre Intimidar(Habilidad) o Frenesí (Talento)

Accesos: Caza vampiros, Escudero, Herreruero, Sargento, Señor Noble, Sacerdote (Ulric), Sacerdote Ungido (Ulric)

Salidas: Caballero del Circulo Interior, Capitán, Caza Vampiros, Iniciado, Señor Noble, Héroe

Equipo: Martillo de dos manos, Armadura pesada (Placas Completa sin casco), Símbolo religioso (Ulric), 15 Co, Destrero con silla y arreros.

Nuevo Talento : Montar con los Tobillos

Con este talento puedes montar sobre una montura y atacar con armas de dos manos sin penalización (cosa que de otra forma no sería posible)

LOS CABALLEROS PANTERA

Los Caballeros Pantera se establecieron tras las guerras llevadas a cabo contra Arabia cuando los cruzados que volvían de aquellas tierras traían consigo magníficos leopardos, tigres y panteras y adornaban sus ropajes con sus pieles. Los caballeros todavía cubren sus ropas y pendones con todo tipo de piel manchada o rayada con la que puedan hacerse. En el escudo portan el emblema de su orden, la fabulosa pantera manchada de Arabia.

A diferencia de muchas otras órdenes de caballería, se sienten leales al Imperio en primer lugar y a la protección de sus gentes y territorios. Los Caballeros Pantera están localizados principalmente en las ciudades de Middenheim y Talabheim. Estas son ciudades de culto a Ulric, por lo que los Caballeros Pantera mantienen una gran rivalidad con los del Lobo Blanco y, en batalla, cada una de las dos órdenes intenta superar a la otra.

En virtud de un antiguo juramento de vasallaje, la orden se ocupa de la protección personal de el Graf de Middenheim, y tuvieron un papel destacado en la recuperación de Gaz Maraz, el martillo de Sigmar que hubo de blandir el propio Emperador durante los convulsos años de guerra civil que casi desgarraran al Imperio (Para mas detalles ver la campaña del Enemigo Interior).



HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	-	+15%	+15%	+15%	+10%	+15%	+5%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Árabe y otra cualquiera), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Historia) Sabiduría académica (Estrategia/tácticas), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica o Religión)

Talentos: Audaz, Especialista en armas (a dos manos), Especialista en armas (Caballería), Etiqueta, Golpe poderoso.

Accesos: Escudero, Herreruelo, Señor Noble

Salidas: Caballero del Circulo Interior, Capitán, Caza Vampiros, Iniciado, Señor Noble

Equipo: Arma a dos manos, Lanza de caballería, Armadura pesada (Placas Completa), Escudo, Símbolo religioso, Ropas de noble, 25 Co, Destrero con silla y arreros.

GRAN ORDEN DE LA REIKSGARD

Fundada durante el reinado de Wilhelm, el primer emperador de la línea de los príncipes de Altdorf, la Reiksgard recibe los reclutas de entre los hijos mayores de la nobleza del Imperio. Las armas de sus integrantes son de mejor calidad y sus armaduras están tan pulidas que puedes reflejarte en ellas. En sus estandartes llevan los colores del emperador reinante.



Los caballeros de la Reiksgard son las mejores tropas del emperador y, por tanto, conforman su guardia personal. Por esta razón, muchos de los maestros de esta orden han sido guardaespaldas imperiales tanto en el campo de batalla como en otras funciones de estado. También es tradición que el gran maestro sea el mariscal del Reik, un puesto que confiere gran influencia militar en Reikland.

En batalla, la Reiksgard prefiere combatir en grandes regimientos, que es lo mejor para acobardar al enemigo con el esplendor de sus resplandecientes armaduras y plumas carmesíes. La historia imperial está llena de grandes batallas en las que se obtuvo la victoria por una carga de los caballeros de la Reiksgard o una dura defensa por parte de la Reiksgard a pie. A pesar del poder e influencia que proporciona una reputación así, la Reiksgard siempre ha sido leal única y exclusivamente al emperador reinante, algo que le ha causado problemas en el pasado con otras órdenes de lealtades menos definidas.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	-	+15%	+15%	+15%	+5%	+15%	+10%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Reikspiel y otro cualquiera), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Historia) Sabiduría académica (Estrategia/tácticas), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica)

Talentos: Audaz, Especialista en armas (Mayal), Especialista en armas (Parada), Especialista en armas (Caballería), Etiqueta, Golpe letal

Accesos: Escudero, Herreruelo, Señor Noble

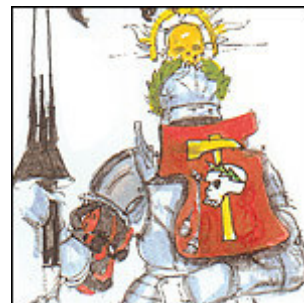
Salidas: Caballero del Circulo Interior, Capitán, Caza Vampiros, Iniciado, Señor Noble

Equipo: Arma de mano de la mejor calidad, Mayal, Lanza de caballería, Arma de parada, Armadura pesada de la mejor calidad (Placas Completa), Escudo de la mejor calidad, Ropas de Noble, Símbolo religioso, 50 Co, Destrero con silla y arreros.

CABALLEROS DEL CORAZON ARDIENTE

Los Caballeros del Corazón Ardiente son una de las más famosas órdenes de caballería de inspiración sigmarita.

Estos caballeros ponen sus armas a disposición de los sumos sacerdotes de Sigmar y su iglesia a pesar de no ser oficialmente “templarios” de Sigmar. La orden nació con esa vocación y actúan como si fuesen una rama más de la iglesia de Sigmar, con el consentimiento silencioso de el Gran Teogonista. De hecho han actuado como guardaespaldas de este, salvando en una ocasión a Yorri XV de una emboscada organizada por extremistas ultriricanos que pretendían desestabilizar el equilibrio de poder entre las iglesias de Sigmar y Ulric (ver campaña del Enemigo Interior)



Los Caballeros del Corazón Ardiente tienen una larga y gloriosa historia. Han luchado durante más de doscientos años a los enemigos de la iglesia de Sigmar y del Imperio, siendo su estatus concedido por el propio Emperador Magnus el Piadoso.

En la actualidad la orden lucha por recuperarse de la dramática situación en la que quedó tras la llamada Tormenta del Caos. De los más de cien caballeros que acudieron en liberación de Middenheim solo volvieron veinte, y a la orden le costará años recuperarse por completo.

HA	HP	F	R	Ag	I	V	Em
+25%	-	+15%	+15%	+15%	+5%	+20%	+5%
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esquivar, Hablar idioma (Khazalid y otro cualquiera), Leer/Escribir, Lengua secreta (Jerga militar), Mando, Montar, Percepción, Sabiduría académica (Historia) Sabiduría académica (Estrategia/tácticas), Sabiduría académica (Religión)

Talentos: Audaz, Desarmar, Especialista en armas (dos manos), Especialista en armas (Caballería), Golpe poderoso

Accesos: Cazador de brujas, Escudero, Herreruelo, Señor Noble, Sacerdote (Sigmar), Sacerdote Ungido (Sigmar)

Salidas: Caballero del Circulo Interior, Capitán, Caza vampiros, Cazador de brujas, Iniciado (Sigmar), Señor Noble

Equipo: Arma de dos manos, Lanza de caballería, Armadura pesada (Placas Completa), Escudo, Símbolo religioso (Sigmar), 25 Co, Destrero con silla y arreros.

Regla Opcional: Combatir a lomos de una montura

Para simplificar, el combate sobre una montura se resuelve igual que un combate normal, pero sustituyendo el Movimiento del jinete por el de la montura.

Sus oponentes atacaran al jinete o a su montura con normalidad, aplicando la tabla de localización de impactos normalmente. Finalmente el jinete contara con un +10% a su HA para atacar a enemigos que vallan a pie.

Cuando se luche contra una criatura que cause Terror o Miedo, aplica los efectos normales al jinete y su montura (pruebas de Voluntad). Además el Jinete puede gastar *media acción* para sustituir la tirada de Voluntad de su montura por una suya de **Criar Animales (I) Basica**

