



POCKET WARS – BASIC POCKET WAR TEAM

POCKET WARS WARGAMES



SINTIARY

Considerados por la mayoría de los pueblos de Rahaylinu como una de las primeras razas inteligentes que apareció sobre la faz del planeta, son un pueblo enfocado en la vida y la creación.

Las tierras ancestrales de los Sintiary se extienden desde las llanuras y planicies que conforman los territorios de los Hartach y los Durtenw, al este, extendiéndose hasta la Gran Falla al oeste. Al norte, limita con la Región Prohibida y al noroeste con el reino de Rethah. Todo el territorio Sintiary está conformado por extensos bosques y amplios ríos, siendo una tierra llena de vida y riquezas naturales.

Todo y no poseer un cuerpo físico, ya que, todos los Sintiary son entidades formadas por energía pura surgida del Manantial de Almas, pueden crear cuerpos físicos que envuelven y protegen su esencia mágica y que le permite interactuar con otros habitantes de Rahaylinu y con el entorno. Estos cuerpos son creados, normalmente, a partir de materia vegetal del entorno, raíces, ramas, troncos o helechos, que son unidos mediante la magia para dotar a los Sintiary de un cuerpo físico.

Durante milenios han dedicado su existencia a expandir y preservar la vida en Rahaylimu, moldeando bosques, creando ecosistemas y manteniendo el equilibrio natural del mundo. Pero el renovado avance de los Hartach en sus fronteras orientales y la aparición de Magal, una amenaza capaz de alterar el equilibrio arcano ha obligado a los Sintiary a tomar las armas para defender su reino y a sus aliados.



GUARDAFRONTERAS SINTIARI

Pacíficos y tolerantes por naturaleza, los Sintiary rara vez buscan guerra o conflicto con los reinos vecinos, pero la naturaleza de los Hartach, los rumores de la llegada de Magal y las incursiones que han empezado a llegar desde la Región Prohibida, han forzado a los Sintiary a crear partidas de Guardafronteras. Unidades compuestas por guerreros, magos, exploradores y otros tipos de soldados y criaturas, que patrullan y defienden los límites de los territorios o realizan incursiones en busca de información. Las patrullas de Guardafronteras suelen incluir a varios de los siguientes tipos de soldados.



TROPAS DE LOS GUARDAFRONTERAS SINTIARI

CUSTODIO DEL MANANTIAL

Representan las almas más antiguas y experimentadas que todavía eligen caminar junto a sus guerreros en lugar de permanecer en los santuarios de Boleriana. Son líderes de guerra, pero también guardianes espirituales y custodios del conocimiento ancestral. Son los primeros en movilizar a los Guardafronteras cuando el equilibrio del territorio está amenazado.

PORTAESPORAS

Una de las figuras más respetadas entre los Sintiari, pues representan el vínculo más visible entre guerra y creación. Aunque forman parte de la estructura de mando del ejército, su función trasciende el combate: son guardianes del ciclo de la vida y custodios de la memoria viva del bosque. Los Portaesporas representan una sola voluntad dentro de la Red de Bosque Vivo.

Guardián del Bosque

Veteranos de largas campañas y gran número de incursiones, duros y curtidos guerreros acostumbrados a la vida de frontera, a los combates rápidos y sangrientos que se dan en los límites del reino o las duras batallas defensivas.

GUARDIAVIDA

Soldados equipados con lanzas, espadas y escudos creados con las raíces más duras. Son la columna central de las fuerzas Sintiari, ya sea en pequeños grupos dentro de los Guardafronteras o en grandes unidades en el campo de batalla.

Portalanzas de 'Ahlua

Los defensores por naturaleza del reino, especialistas en el combate cerrado y en formaciones defensivas densas y resistentes. Equipados con lanzas y escudos, son capaces de crear un muro viviente inamovible frente a los enemigos más poderosos.

PROTECTOR DEL BOSQUE

Los más tenaces guerreros destinados a custodiar rutas, enclaves sagrados y zonas de importancia estratégica. Su determinación y aplomo los convierten en fieros combatientes que no ceden terreno ante nada ni nadie.

EXPLORADOR ARBÓREO

Espías e infiltrados, son los ojos y oídos de las fuerzas de Guardafronteras. Creando cuerpos más ligeros y flexibles que sus congéneres, los Exploradores pueden desplazarse rápidamente por delante de las unidades de Guardafronteras, espiando a las formaciones enemigas o buscando rutas de aproximación o zonas donde poder tender una emboscada.

VÍNCULO SALVAJE

Son los jinetes del bosque, los guardianes más veloces de la civilización Sintiari y una de las pocas fuerzas autorizadas a alejarse durante largos periodos de la protección del Bosque Ancestral. Allí donde los Guardafronteras mantienen líneas y los Protectores aseguran enclaves, los Jinetes recorren las fronteras vivas del reino buscando amenazas antes de que alcancen el corazón del bosque. Un Vínculo Salvaje siempre entra en combate a lomos de su inseparable montura, el Lagarto Gigante, unos reptiles ágiles y resistentes ideales para desplazarse por terrenos abruptos.

HADA PROTECTORA

Son pequeñas entidades espirituales nacidas de concentraciones especialmente puras de energía vital y profundamente vinculadas a los bosques ancestrales de los Sintiari. Aunque muchos pueblos las consideran criaturas menores o simples acompañantes del ejército y dentro de la cultura Sintiari son vistas como manifestaciones vivas del equilibrio natural, guardianas silenciosas del ciclo de la vida. Son capaces de moverse a través del bosque, y canalizar ataques de energía natural con una intensidad inesperada.



EQUIPO – ARMAS Y ARMADURAS

AELIBARA

Arma de asta creada a partir de las ramas de venerables árboles, de unos dos metros de longitud y rematadas con puntas hechas con las hojas en forma de diamante de unos helechos conocidos como aelinar. Estas hojas son largas y anchas en su base y se estrechan en una punta muy aguzada, además cuentan con sus filos serrados.

AE LIN THAR

Creada con una asta de madera corta, de entre un metro y un metro y medio y rematadas por una punta de piedra, sílex, pedernal u obsidiana afilados. Ligera y poco aparatosa, ideal para combatir en terrenos densos o boscosos

GARRAS DE 'AHLUA

Estructuras curvas y afiladas que se encuentran al final de las extremidades de las Hadas Protectoras o de los Lagartos Gigantes que montan los Jinetes del Bosque. Hechas de queratina endurecida, sirven tanto para sujetar presas, trepar, defenderse o excavar

LIORAN AIA

Todos los Sintuary son capaces de canalizar su poder arcano para atacar a los intrusos de sus dominios. Gracias a este poder, pueden lanzar punzantes espinas, afiladas hojas cargadas de energía o ramas y raíces de plantas cercanas al guerrero, con la intención de herir o desorganizar a sus contrincantes.

LUMA VELAI

Las Hadas Protectoras no cuentan con una armadura física para detener los golpes, pero gracias a su magia, todas ellas generan un aura a su alrededor que embelesa o aturde las mentes, incluso de los guerreros más brutales y salvajes. Esta aura, todo y no proporcionar una protección de por sí, sí que les brinda cierta seguridad frente a los posibles ataques dirigidos contra ellas.

THIRALUMA

Los Sintuary son espíritus elementales que no poseen un cuerpo físico como tal. Para poder interactuar con otros pueblos, defender sus fronteras o explorar las tierras más allá de su reino, crear una armadura corporal que envuelve su esencia. Esta armadura se crea uniendo madera, piedras, hojas y helechos y cada Sintuary la puede modificar para ajustarla a sus necesidades, haciéndola más gruesa y resistente para combatir y mantener la defensa o más ligera y ágil para poder mover más rápido y de forma más sigilosa. Por regla general los Sintuary buscan un punto intermedio entre protección y movilidad.

THIREL

Armas de combate de doble filo y punzantes creadas a partir de hojas largas y planas de los bosques cercanos al Santuario de 'Ahlua. Estas hojas son reforzadas gracias al poder del propio Sintuary que la empuña, otorgándole la resistencia del mejor acero y el filo más afilado.

VELARAN

Armas empleadas por los Jinetes del bosque, creadas a partir de las raíces más duras y fuertes de unos arbustos de hoja ancha que crecen en las cotas más altas de los bosques del reino, son rematadas por las hojas de estos mismos arbustos, que son cortas, planas, anchas y se refuerzan con el poder del propio Jinete. Creando unas armas de corte fuertes y contundentes.



Guardafronteras Sintiary

Sintiary: Todas las miniaturas Sintiary que empiecen su activación dentro de una zona de área tipo Bosque ganaran el **EN** Montado esa activación.

UN	AR	AP	AS	EN	PR
Custodio del Manantial	Thiraluma [M]	Thirel	Lioran Aia (10A)	Oficial (4A), Combate Cerrado	18
Portaesporas	Thiraluma [M]	Thirel	Lioran Aia (10A)	Portaestandarte, Músico	14
Guardián del Bosque	Thiraluma [M]	Thirel	Lioran Aia (10A)	Veterano	11
Guardiavida	Thiraluma [M]	Thirel	Lioran Aia (10A)		9
	Thiraluma [M]	Aelin Thar (1A, Asta)	Lioran Aia (10A)		11
Portalanzas de 'Ahlua	Thiraluma [P]	Aelibara (2A, Asta)	Lioran Aia (10A)	Combate Cerrado	14
Protector del Bosque	Thiraluma [M]	Thirel	Lioran Aia (10A)	Fanático	10
Explorador Arbóreo	Thiraluma [L]	Thirel	Lioran Aia (10A)	Explorador	9
Hada Protectora	Luma Velai [L]	Lioran Aia (10A)	Garras de Ahlua	Explorador, Montado	10
Vínculo Salvaje	Thiraluma [P]	Velaran (1A, Contundente)	Lioran Aia (10A)	Montado, Carga arrolladora	16

