

El ejército del Dragón



Universo

Colgado de las cimas de las montañas de Lanever, el Dragón observa Aarklash. Sabios y meditabundos, durante largo tiempo los Cynwälls – «Exiliados», en su lengua – han buscado durante penetrar los secretos del pasado para comprender el presente. Hoy, no es tiempo para la reflexión: el Rag'narok amenaza Aarklash. Los Cynwälls, apoyados por regimientos de autómatas y de majestuosos dragones, tienen la fuerza física y espiritual para hacer triunfar a la Luz.

La primera arma del Dragón es la concentración que vincula el cuerpo y el espíritu: gracias a ella, los Cynwälls se adaptan a todas las situaciones y sobrepasan cualquier obstáculo que se les interponga hacia la victoria. En el corazón de un Cynwäll en guerra no hay lugar para la furia y la pasión.

La segunda arma del Dragón es la tecnología. Los Cynwälls han explorado las ruinas de Lanever y han redescubierto los secretos de los Antiguos. Hoy saben unir la magia y la tecnología para concebir máquinas extraordinarias, y los cañones de pólvora no guardan ningún secreto para ellos.

En otro tiempo, los Cynwälls estaban limitados por su reducida población; hoy sin embargo, han despertado un ejército de autómatas de batalla nacidos de una tecnología olvidada. Estos combatientes mecánicos, los constructos, son insensibles al miedo.

Los Cynwälls también pueden contar con sus aliados de siempre, los dragones de las cimas. Con ellos, gobiernan los cielos y reducen a cenizas a los adversarios más correosos.

Los Cynwälls consagran un culto a la Noësis (que significa "Verdad"), la filosofía en la cual reposa su sabiduría.

Se encaran hacia las estrellas de la constelación del Dragón.



Vía de la alianza

Los combatientes del Dragón forman parte de la vía de la alianza de la Luz.

Elemento prohibido: Tinieblas.

Tácticas de ejército

Equilibrio

Coste: X PT

Se declara justo antes de repartir los dados de combate. X Dragones amigos en la melé objetivo se benefician de un +1 en una de sus características donde no hayan gastado puntos de concentración pero en la que pudieran hacerlo.

Este efecto se aplica sólo si el conjunto de estos combatientes en total ha colocado tantos dados en ataque como en defensa.

Mordeduras de Dragón

Coste: 3 PT

El combatiente debe colocar todos sus dados en ataque. Esta táctica se declara en el momento del reparto de los dados de combate. Cuando inflige X daños gracias a un ataque efectuado, puede anular hasta X daños que le han sido infligidos por un ataque adverso en el momento de la resolución del daño.

Un ataque adverso cuyo daño producido ha sido disminuido de esta forma no puede ser afectado de nuevo por esta táctica.



Afiliaciones del Dragón

La hoja de la Verdad

Vía/Recorre a la fuerza (15/25/30/40/45)

Da Aguerrido/FUE o +2 a FUE para aquellos que ya lo tuvieran.

Vía/Alianza de la Verdad (0)

Un ejército de la Hoja de la Verdad puede tener como aliados hasta un 33% (en valor) de combatientes del Grifo y un 33% (en valor) de combatientes del León. Esta alianza sustituye las reglas normales.

Solo/Determinación (5)

La competencia Concentración/X se aplica a todas las características del combatiente, excepto POD y FE.

Solo/Furia (5)

Da Implacable/1

El Dragón de luz

Esta afiliación sólo es jugable a partir de 400PA

Vía/Alas de luz (-/-/20/25/30)

El ejército debe incluir al menos un Dragón por cada tramo incompleto de 500PA de valor del ejército.

Los dragones obtienen Explorador.

Cada Dragón da Explorador a combatientes cuya suma de POT sea menor o igual a 3 (los combatientes de una misma carta deben beneficiarse todos de este efecto si uno de los combatientes de la carta lo hace).

Solo/Hermandad Dracónica (5)

Reservado a los Dragones.

El bono de +1 en FUE y RES dado por el Dragón hace efecto en todo el campo de batalla.

Solo/Aceite celestial (10)

Da Consciencia.

La herencia de los Antiguos

Vía/Legión mecánica (0)

La suma del valor de los combatientes del ejército debe estar compuesta por la mitad (o más) de Constructos.

Los Constructos Cynwälls afiliados pueden utilizar la DIS de cualquier mago del Dragón amigo afiliado que les tenga en su zona de control.

Solo/Akhmiäl antiguo (10)

Reservado a los Akhmiäls.

Da Explorador y +2,5 MOV.

Solo/Energía misteriosa (5)

Reservado a los constructos.

Da Resolución/1.

Solo/Glifo del resplandor (rango x5)

Reservado a los Magos Encarnados con maestría de la vía Solaris.

Da Recuperación/rango

Los monasterios ecuanimes

Vía/Shenras (15/25/30/40/45)

Da Encadenamiento a los creyentes. Aquellos que ya tengan la competencia, la cambian por Miembro Suplementario/1

Con esta afiliación, los ecuanimes no pueden usar su capacidad especial.

El ejército debe contar con al menos un Monje Ecuánime por tramo completo de 200 PA de valor de ejército (pero al menos 1 por ejército).

Solo/Profesorado marcial (5x rango)

Reservado a los Ecuánimes.

Un combatiente en la zona de control de un Ecuánime con este solo obtiene Contra-ataque.

Solo/Confianza mística (5)

Da Leal/1.

La vía del Triedro

Vía/Los tres pilares (5/5/10/10/15)

Durante la creación del ejército, el jugador puede formar tríos de combatientes, llamados Triedros.

Un triedro solo puede formarse de combatientes del mismo perfil.

Un combatiente de un triedro obtiene Instinto de Supervivencia mientras se encuentra a 10cm o menos de otro miembro del triedro.

Solo/Jefe de operación (rango x10)

El comandante obtiene Mando y Autoridad.

Si ya tiene Mando, este solo cuesta 5 PA.

Si ya tiene Autoridad, el coste del solo se reduce 5 PA.

Solo/Vagabundo (10)

Reservado a los Triedros.

Da Explorador. Un combatiente con una resistencia de 10 o más no se beneficia de Explorador.

El ejército de la república

Vía/Servicio militar (0)

La suma del valor de los combatientes del ejército debe estar formada por la mitad (o más) de combatientes de rango 1.

Solo/Hermanos de armas (5)

Da Instinto de Supervivencia.

Solo/Crisol republicano (especial)

Reservado a los combatientes de rango 1. Prohibido a los Encarnados.

Da una de las opciones siguientes:

-Aguerrido/ATA. Coste: 15

-Aguerrido/DEF. Coste: 15

-Leal/1. Coste: 5

Perfil	Afiliación	Clase	Rango	POT	MOV	INI	ATA / FUE	DEF/RES	TIRO	COR/MIE	DIS	MIS	VAL	Competencias
Akhamiäl			1	1	10	2	1/4	1/5	3	-	-		15	Constructo, Tiro de asalto, Devoción, mecanismo heliante, arma de tiro 4/10
Selsým		Selsým	1	1	12,5	3	3/5	3/6	-	5	3		15	Concentración/1
Músico Selsým		Selsým	1	1	12,5	3	3/4	3/4	-	5	3		15	Concentración/1, Músico
Portaestandarte Selsým		Selsým	1	1	12,5	3	3/4	3/4	-	5	3		15	Concentración/1, Portaestandarte
Guerrero de la verdad			1	1	10	3	4/7	3/7	-	5	3		20	Concentración/1, Brutal
Veterano Selsým		Selsým	1	1	12,5	4	4/6	4/6	-	5	4		25	Concentración/1, Finta, Aguerrido/COR
Gavilán Selsým		Selsým	1	1	12,5	3	4/5	4/5	4	5	4		25	Concentración/1, Tiro de asalto, Finta, Pistola heliante 6/10
Cazador de Azur			1	1	12,5	3	3/4	3/4	4	5	4		25	Concentración/1, Aguerrido/TIR, ballesta heliante 6/20
Guerrero constructo			2	1	10	3	5/8	5/8	-	-	-		30	Encadenamiento, Contra-ataque, Constructo, mecanismo heliante
Varsým 		Varsým	2	1	12,5	4	4/7	4/5	-	6	5		30	Concentración/2, Explorador, Aguerrido/FUE
Matador Varsým 		Varsým	2	1	12,5	5	6/8	4/5	-	6	5		40	Concentración/2, Explorador, Aguerrido/FUE, COR
Asadar			2	1	12,5	5	5/6	5/7	-	6	5		35	Concentración/2, Encadenamiento, Finta, Aguerrido/COR, Arma y armadura heliante
Khidarým			2	1	12,5	5	5/8	5/8	3	7	6		45	Concentración/2, Inmunidad/Miedo, penalizador de carga, Tiro de asalto, Encadenamiento, Arma y armadura heliante, pistola heliante 6/10
Echahim 		Echaim	2	2	20	5	5/7	4/7	-	6	5		45	Concentración/2, Brinco, Contra-ataque, Aguerrido/INI
Nova		Nova	2	2	12,5	3	6/9	6/10	-	-/4	-		55	Constructo, Contra-ataque, Miembro suplementario/2, Arma y armadura heliante, mecanismo heliante
Pulsar			2	2	20	3	6/9	4/10	-	-/4	-		55	Constructo, Encadenamiento, FUE en carga/6, Implacable/2, Arma y armadura heliante, mecanismo heliante
Quasar	Herencia de los Antiguos	Nova	2	2	12,5	5	6/12	6/12	-	-/6	-		80	Miembro suplementario/2, Constructo, Contra-ataque, Golpe Maestro, Arma y armadura heliante, mecanismo heliante
Dragón Cynwäll 		Dragón	3	3	15/20	4	6/13	5/13	3	10/8	4		150	Matador nato, Implacable/1, Enorme, Soplido 10/20

Perfil	Afiliación	Clase	Rango	POT	MOV	INI	ATA / FUE	DEF/RES	TIRO	COR/MIE	DIS	MIS	VAL	Competencias
Synchronime 		Synchronime	1	1	12,5	4	4/6	4/6	-	5	4	3	30	Concentración/1, Místico-guerrero, Mago de la luz / Chronomancia
Ecuánime 		Ecuánime	1	1	12,5	3	5/6	4/5	-	6	5	2	30	Concentración/1, Leal/1, Místico-guerrero, Encadenamiento, Fiel de Noësis
Menerän 	República	Selsým, Encarnado	1	1	12,5	4	5/7	5/7	-	6	6		55	Concentración/1, Mando, Arma heliante
Mehöl 	Herencia de los Antiguos	Mehöl , Encarnado	1	1	12,5	5	5/7	5/7	-	7	5		60	Concentración/1, Poseído, Explorador
Syd de Kaïber   	Triedro, Daneran, Ejercito Imperial	Syd , Encarnado	2	1	12,5	6	7/8	5/6	-	7	6		85	Concentración/2, Mando, Azote/Carnero, Aguerrido/COR
Nelphaël  	Triedro	Hermano de armas , Encarnado	2	1	12,5	6	6/7	4/6	5	7	6		80	Concentración/2, Inmunidad/Miedo, Asesino, Tiro de asalto, ballesta heliante 6/20, arma heliante
Lens Mendkenn   		Echahim , Encarnado	2	2	20	6	8/8	6/8	-	8	6		125	Concentración/2, Brinco, Mando, Aguerrido/INI, COR, Intimidación/TIR, Armadura heliante
Sýlan  		Khydarim, Encarnado	2	1	12,5	5	7/10	7/9	4	8	8		125	Concentración/2, Mando, Tiro de asalto, Inmunidad/Miedo, penalizador de carga, Arma y armadura heliante, Pistola heliante 6/10
Maelÿn		Encarnado	2	1	12,5	4	3/4	4/6	-	6	4	4	40	Concentración/1, Armadura heliante, Mago de la luz / Solaris
Galhyan  	Herencia de los Antiguos	Encarnado	2	1	12,5	5	4/6	4/7	-	7	8	8	100	Concentración/2, Mando, Arma y armadura heliantes, Mago de la luz y el agua / Chronomancia y Solaris
Soïm    	Triedro, Monasterios Ecuánimes	Hermano de armas, Ecuánimes , Encarnado	2	1	12,5	5	7/8	6/7	-	8	6	4	110	Concentración/2, Intimidación/ATA, Leal/2, Místico-guerrero, Fiel de Noësis
Nalkyr Maloth 		Dragón , Encarnado	3	3	15/20	4	6/13	5/13	4	10/8	7	7	275	Matador nato, Implacable/1, Enorme, Aguerrido/POD(luz), Místico-guerrero, Soplido 10/20, Mago de la luz / Solaris

Nota: Las clases indicadas en Negrita se corresponde a clases que permiten beneficiarse de habilidades especiales descritas en la sección « Habilidades especiales ».

Los iconos indican que el perfil se beneficia de un objeto reservado , de un sortilegio/milagro reservado  o de una capacidad especial .

Habilidades especiales

Varsým

Cuando consigue un destrabamiento, el Varsým dispone de un potencial de movimiento igual a MOV*2cm.

Cuando efectúa un movimiento de persecución, su potencial de movimiento es de MOV cm.

Dragón

Todos los combatientes del Dragón amigos presentes a 20 cm o menos de un dragón Cynwäll aumentan su FUE y RES en 1.

El Dragón Cynwäll puede utilizar su soplado incluso estando en contacto con adversarios

Ecuánime

Durante su activación, el Ecuánime puede dar la competencia Encadenamiento a un creyente del Dragón amigo situado en su zona de control.

Mehöl

Mehöl no puede ser afectado por ningún efecto adversario o neutral que no pueda afectar a los no creyentes, y obtiene Inmunidad/ (miedo, tóxico).

Hermano de armas

Puede formar parte de cualquier ejército que lleve a Syd de Kaiber.

Echahim

Los combatientes de POT inferior a 2 a nivel 0 leen una columna más a la izquierda sus pruebas de ATA en contra de los Echahims.

Los Echahims pueden asaltar a combatientes situados en el nivel 1, y vice-versa, pero los voladores que efectúan una carga desde el nivel 1 sólo pueden cargar a Echaïms en el nivel 1 (y no al nivel 0, lo que implica que no pueden efectuar una carga en picado contra Echaïms). Es posible efectuar una carga en picado sobre un Echaïm desde el nivel 2.

Synchronime

Durante su activación, puede gastar 1 punto de concentración para:

-darle +1 a la concentración de un combatiente Dragón amigo situado en su zona de control y que tenga esta competencia,

-o añadir una gema de maná a su reserva de maná.

Syd

Syd da Azote/Carnero a todos los combatientes beneficiados de su mando y situados a 10 cm a su alrededor.

Cada punto de concentración que gasta en FUE le da +2 en lugar de +1, y su FUE puede subir 4 puntos como máximo de esta manera.

Syd puede ser comandante de un ejército Grifo afiliado al Ejército Imperial, y tanto los Leones como los Grifos se benefician de su mando.

Fórmulas místicas del Dragón

Tormento del titiritero

Reservado a Syd de Kaiber

Coste : X/Tinieblas

Nivel : 1

Área de efecto: Un místico enemigo

Efecto:

X es igual al rango del objetivo. El místico oponente objetivo no puede invocar combatientes ni mantener sortilegios de invocación.

Alcance : control

Duración : 1 turno

Frecuencia : 1

Cadena de los autómatas

Reservado a Galhyan

Coste : 0

Nivel : 2

Área de efecto : Especial

Efecto:

Al principio de cualquier fase de juego, Galhyan puede gastar 1 o 2 gemas para afectar a un constructo sobre el que tenga línea de visión y situado en su zona de control.

-1 gema: sólo Akhamial. Da Aguerrido/TIR y tiro instintivo

-2 gemas: Da Poseído y Encarnizado

-2 gemas: Cura 1PV

Alcance : personal

Duración : 1 turno

Frecuencia : ilimitado

Artefactos del Dragón

Corona Chrysopeene

Reservado a **Encarnados de la Herencia de los Antiguos**

Coste: 15PA+10% del formato

La resistencia del portador aumenta en 1 por cada constructo amigo presente a 30cm o menos de él (MAX RES 20).

El encarnado y todos los constructos amigos obtienen TIR 3 y un arma de tiro «relámpago chrysopeen 6/10», además de las competencias Tiro de Asalto y Poseído.

Corona solar

Coste: 10PA

Para los sortilegios de las vías Solaris y Chronomancia, la zona de control del portador aumenta 10 cm.

Orbe de resonancia

Coste: rango*10PA

El orbe de resonancia da Regeneración/4 a todos los constructos del Dragón presentes en la zona de control del mago.

Échyrion noble

Reservado a **Syd de Kaïber**

Coste: 15PA

Da +1 en COR/DIS y Regeneración/1

Myragire

Reservado a **Nelphaëll**

Coste: 20PA

Da una ballesta heliante 8/30 y Aguerrido/TIR

Échyrion sombrío

Reservado a **Syd de Kaïber**

Coste: 10PA

Da MIS 3, Místico-guerrero y Mago de las tinieblas / elemental

Zancos heliantes

Reservado a **Lens Mendkenn**

Coste: 10PA

Lens consigue automáticamente sus destrabamientos, e incluso puede destrabarse en un turno donde fue asaltado.

Las alas celestiales

Reservado a **Sýlann**

Coste: 20PA

Da Intimidación/TIR a Sýlann y todos los combatientes amigos que se encuentren a 20 cm o menos de él.

Da Insensible/2 a Sýlann.

Mascarada de Galhyan

Reservado a **Galhyan**

Coste: 5PA

La mascarada de Galhyan le permite repartir sus puntos de concentración en todas sus características salvo MIS

Shiraen, hoja synchronica

Reservado a **Sýlann**

Coste: 5PA

Dar Arma heliante y Espadachín.

Cimera del vengador

Reservado a **Soïm**

Coste: 5PA

Soïm puede llevar un milagro adicional al que tenga acceso: este milagro no cuenta en la capacidad de su letanía personal.

La oración Huantë

Reservado a **Soïm**

Coste: 5PA

La capacidad de la letanía personal de Soïm aumenta en 2.

La escama de dragón

Reservado a **Menerän**

Coste: 5PA

Da Armadura heliante y +1 a DEF a Menerän y a su estado mayor.

