El Ejército de la Serpiente

Libro de Ejército para
La Edad de las Escaramuzas

Versión 0.7.1

Maquetación por Obe

Universo

El ejército de la Serpiente es el grupo más misterioso de la Alianza de las Tinieblas. Aunque casi extinguida debido a los antiguos enfrentamientos contra las Esfinges, la raza de las Serpientes surge de nuevo de las profundidades.

Pocas cosas se conocen de esta antigua raza pero se sabe que tienen una fuerte afinidad con la magia. Sus archivistas son los guardianes de secretos que todo el mundo cree... o preferiría olvidados. Los santuarios ofidios diseminados a través de Aarklash ocultan también tesoros incalculables. Ningún enemigo de las Serpientes puede sin embargo dar fe de ello, pues están bien protegidos. La élite del ejército de la Serpiente vela por eso: las Serpentinas, los mejores tiradores de primera que existen, no permiten acercarse a ningún agresor y los Vortirans, maestros en el combate a dos hojas son una segunda muralla más que suficiente para defender un santuario.

La llegada del Ragnarok hace más visible la presencia de hordas de esclavos que sirven a las Serpientes. En efecto, dado su escaso número y el débil interés que muestran hacia la fecundidad, las Serpientes recurren masivamente a Esclavos. Controlan fácilmente los espíritus débiles gracias a sus técnicas de manipulación mental. Estos Esclavos son así totalmente devotos y responden al instante a cada uno de sus deseos.

Otros humanos vienen a aumentar los rangos de las Serpientes. Seres sombríos que logran ponerse de acuerdo con los ofidios. Sabemos pocas cosas de los Apóstatas excepto que su brutalidad solo es comparable a su falta de conciencia.

Para saber más de los ofidios, hay que tener la oportunidad de encontrarse con uno de sus Sydions. A la vez jueces y verdugos, peregrinos infatigables, surcan el continente para administrar la justicia y rastrear a los ofidios que quebrantaron el tabú supremo asesinando a uno de los suyos. Dotados de un carisma particular que les permite frecuentar a otras razas, son los seres más aventureros de esta raza cerrada sobre si misma.

El más conocido de ellos es sin duda S'Erum, seguido como por su sombra por Ayane, su Syhée. Sólo los locos intentarían encontrarlo porque nadie sabe jamás cuales son las intenciones de un ofidio.

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.

Vía de la Alianza

Los combatientes de la Serpiente forman parte de la Alianza de las Tinieblas.

Tienen prohibido el elemento de la Luz.

Tácticas de la Serpiente

Ataque fulgurante 4PT

Se declara justo antes de que la Serpiente amiga objetivo coloque sus dados de combate. El objetivo puede hacer uno de sus ataques antes del comienzo del combate, sobre un combatiente enemigo en ese combate. Este ataque tiene los mismos efectos y modificadores de la competencia asesino, y se considera como tal.

Hipnosis XPT

Se declara antes de que el creyente enemigo objetivo coloque sus dados de combate. Una serpiente amiga objetivo y participante en su combate, puede sacrificar uno de sus dados de combate para hacer perder un dado de combate a este combatiente. Puede ser un dado de ataque o defensa, a elegir por la Serpiente amiga objetivo. X es igual a la DIS del combatiente enemigo objetivo a la que se le resta la DIS de la Serpiente amiga objetivo (MIN 1).

Solos de la Serpiente

Solo/Sydion 10PE

Reservado a las Serpientes de VAL igual o mayor a 50PE. Prohibido a los Místicos. Da la clase Sydion al beneficiario.

Solo/Rastrero 10PE

Reservado a los Esclavos de RES menor o igual a 6 (7 para los Encarnados). Da la competencia Explorador.

Solo/Discípulo del Enskëm 15PE

Reservado a los Esclavos no Encarnados. Da la competencia Místico-guerrero y Mago(3 /Tinieblas / Enskëm) así como la clase Discípulo del Enskëm.

Solo/Profeta viciado 10PE

Reservado a los Esclavos no Encarnados. Da las competencias Místico-guerrero y Fiel(2/Vortiris) así como la clase Profeta viciado.

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.

Los combatientes de la Serpiente

Nombre	VAL	MOV	INI	ATA/FUE	DEF/RES	TIR	COR/MIE	DIS	MIS	Competencias	POT	Rango	Clase / Afiliación
Servidor ofidio	10	10	2	2/4	3/5	-	2	1	-	Poseído, Devoción	1	1	Esclavo / -
Esclavo ofidio	15	10	3	4/7	3/5	-	3	1	-	Poseído	1	1	Esclavo / -
Arquero esclavo	15	10	3	2/4	2/4	3	3	1	-	Poseído, Arco 4/20	1	1	Esclavo / -
Syhée ofidia	15	10	4	4/5	4/3	-	3	2	-	Poseído, Encadenamiento	1	1	Esclavo / -
Goul	20	10	3	4/6	4/6	-	6/4	0	-	Contraataque, Espadachín	1	1	- / -
Guardián de la disciplina	25	10	4	4/7	4/7	-	4	2	-	Poseído, Fanático	1	1	Esclavo / -
Guerrero ofidio	35	12,5	5	6/8	5/8	-	6/4	4	-	Consciencia, Tóxico/3	2	1	Serpiente, Guerrero ofidio / -
Arquero ofidio	35	12,5	5	4/5	4/6	4	6/4	4	-	Consciencia, Tóxico/3, hostigamiento , Arco ofidio 6/25	2	1	Serpiente / -
Caído	30	10	4	5/9	4/8	-	5	2	-	Intimidación/DEF, Brutal	1	2	Esclavo / -
Aspic	35	12,5	5	6/8	4/6	-	5	2	-	Poseído, Consciencia, Tóxico/3, Asesino	1	2	Esclavo / -
Apostata (El Bruto)	45	10	4	6/9	6/9	-	6	3	-	Poseído, Resolución/1, Encadenamiento	1	2	- / -
Apostata (El Prudente)	45	10	4	5/10	6/10	-	6	3	-	Poseído, Intimidación/DEF, Contraataque	1	2	- / -
Apostata (El Insensible)	45	10	4	6/10	5/11	-	6	3	-	Poseído, Insensible/3, Inmunidad/Penalizador de carga	1	2	- / -
Guardia Constrictor	50	12,5	3	5/11	4/9	-	7/5	5	-	Consciencia, Brutal, Feroz	2	2	Serpiente / -
Serpentina	50	12,5	5	4/4	4/7	5	6/4	4	-	Consciencia, Tóxico/1, Aguerrido/FUE(tiro), Fusil ofidio 8/25	2	2	Serpiente / -
Vortiran	65	12,5	6	7/10	6/10	-	8/6	5	-	Consciencia, Tóxico/1, Contraataque, Encadenamiento	2	2	Serpiente / -

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.

Los combatientes de la Serpiente

Nombre	VAL	MOV	INI	ATA/FUE	DEF/RES	TIR	COR/MIE	DIS	MIS	Competencias	POT	Rango	Clase / Afiliación
Maldorado	165	15/20	4	6/13	5/13	-	10/8	4	-	Tóxico/1, Vuelo, Enorme, Matador nato, Soplido 10/20	3	3	- / -
Ayane, Syhée ofidia	40	10	5	6/7	6/5	-	5	3	-	Poseído	1	1	Esclavo, Encarnado / -
S'ylice, guardiana del Santuario	60	12,5	6	6/8	6/8	-	6/4	4	-	Consciencia, Tóxico/3	2	1	Serpiente, Guerrero ofidio /
Bregan, Apostata de las Tinieblas	80	10	6	7/11	6/11	-	7	4	-	Poseído, Brutal, Intimidación/DEF	1	2	Encarnado / -
S'Érum, Sydion ofidio	100	12,5	7	6/8	5/8	4	7/5	6	-	Consciencia, Tóxico/1, Autoridad, Hostigamiento, Fusil ofidio 8/25	2	2	Serpiente, Sydion, Encarnado / -
S'Ynaquia	50	12,5	5	4/4	5/5	-	6/4	4	4	Consciencia, Tóxico/5, Mago (Tinieblas / Tifonismo)	2	1	Serpiente, Encarnado / -
S'Ynaquia, Psique Renegada	85	12,5	5	4/4	5/5	-	6/4	4	5	Consciencia, Tóxico/4, Mago (Tinieblas, Agua / Tifonismo, Chtónica)	2	2	Serpiente, Encarnado / Distilium
S'Ygma	110	12,5	5	4/6	5/7	-	7/5	5	6	Consciencia, Tóxico/3, Recuperación/3, Mago (Tinieblas, Agua / Tifonismo, Enskëm)	2	2	Serpiente, Encarnado / -
Draconia	90	10	7	6/7	7/6	-	7	5	4	Mando, Aguerrido/Fe(Vortiris), Místico-guerrero, Fiel(Vortiris)	1	2	Encarnado / -
Draconia la Maldorada	260	15/20	4	6/13	5/13	-	10/8	7	6	Tóxico/1, Vuelo, Enorme, Matador nato, Soplido 10/20, Mando, Aguerrido/Fe(Voltiris), Místico-guerrero, Fiel(Vortiris)	3	3	Encarnado / -

Nota : Las Clases indicadas en NEGRITA se corresponden a clases que permiten beneficiarse de capacidades especiales descritas en la sección « Capacidades especiales ».

Los iconos indican que el perfil se beneficia de un artefacto reservado , de sortilegio/milagro reservado y/o de capacidad especial

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.

Afiliaciones de la Serpiente

Amathys

Santuario/Amathys (10/15/20/25/30) : Los combatientes del santuario Amathys ganan la competencia Insensible/2.
Solo/Fundador (15) : Reservado a S'Érum. Da la competencia Mando así como el solo/Escamas de Amathys.
Solo/Cólera (10) : Reservado a las Serpientes. Prohibido a los místicos. Da la competencia Furia Guerrera.
Solo/Escamas de Amathys (10) : Reservado a las Serpientes. Da a elegir el equipo Arma sagrada o Armadura Sagrada. Si el beneficiario es un Sydion, este solo da los dos equipos a la vez.

Reptalis

Santuario/Reptil (0) : Solo las Serpientes pueden ser reclutadas en el Santuario Reptalis.

Solo/Reptil (-5) : Este solo puede ser atribuido a cada carta que represente sus máximos efectivos.

Solo/Dragón (15) : Reservado a los Guerreros ofidios. Da la competencia Vuelo y sustituye su MOV por 12,5/17,5.

Solo/Sangre de Vortiris (15) : Reservado a las Serpientes con un VAL de 50PE o más. Da la competencia Matador nato.

Estatik

Santuario/Legión Servil (10/15/20/25/30) : Al menos el 50% del VAL de la lista de ejército debe componerse de Esclavos. Al menos el 30% de los esclavos deben ser de rango 1. Los combatientes no Encarnados ganan la competencia Refuerzo. En lugar de hacer volver a los combatientes eliminados, el jugador hace volver Esclavos ofidios cuya suma de VAL sea igual o menor que la suma de VAL de los combatientes que debieran volver ese turno. Las Serpientes sufren -2,5 en MOV y -1 en INI. Ganan la competencia Duro de pelar.

Solo/Guarda a la chusma (Rango x 10) : Reservado al Comandante. Da las competencias Autoridad y Mando. Si el beneficiario ya tiene alguna de ellas, el solo cuesta 5PE menos.

Solo/Esclavizado por la penitencia (5) : Reservado a los Esclavos. Los beneficiarios leen sus pruebas en el TRUCO y el CHYSME una columna más a la derecha mientras están heridos.

Solo/Esclavizado por la dominación (5) : Reservado a los Esclavos. Los beneficiarios ganan la competencia Furia guerrera mientras están heridos.

Solo/Esclavizado por la sumisión (5) : Resevado a los Esclavos. Los beneficiarios ganan la competencia Intimidación/FUE mientras están heridos.

Vorpalide

Santuario/Hipnosis (10/15/20/25/30) : Antes de cada tirada de Táctica, se gana un marcador de Hipnosis por tramo (incluso incompleto) de 200PE de combatientes amigos de la Serpiente presentes en el campo de batalla. Los marcadores Hipnosis son repartidos al principio de la fase de cuerpo a cuerpo, a combatientes opuestos situados a 20 cm o menos de una Serpiente. El combatiente enemigo y la Serpiente deben verse. Los combatientes portadores de un marcador Hipnosis sufren-1 a sus características de INI, ATT y DEF hasta el final del turno. Los marcadores se eliminan al final del turno.

Solo/Sed Vampírica (5) : Da la competencia Regeneración / 6. Cada prueba de daño del combatiente que hace perder por lo menos 1PV a un creyente disminuye el valor de la competencia Regeneración en 1. Al superar la prueba de Regeneración, la competencia vuelve a ser Regeneración / 6.

Solo/Danza de la Serpiente (10) : Reservado a los Guerreros ofidios. Da a elegir entre la competencia Aguerrido/ATA o Aguerrido/DEF.

Distilium

Santuario/Toxina virulenta (Especial) : El Comandante puede gastar 2 PT para elegir una tropa enemica con un marcador de Tóxico/X. El efecto de Tóxico se resuelve inmediatamente y el marcador se elimina. Este efecto puede ser utilizado X veces por turno, donde X es igual al formato jugado divido entre 100. Esta afiliación cuesta DIS del Comandante x 2,5 PE, redondeando al múltiplo de % superior.

Los combatientes del santuario Distillium ganan la competencia Inmunidad/Tóxico.

Solo/Aura Viciada (10) : Reservado a las Serpientes con un VAL de 50PE o más. Los combatientes enemigos en contacto con el beneficiario al final de la fase de activación reciben un marcador Tóxico/4.

Solo/Veneno (5) : Reservado a los Esclavos. Da la competencia Tóxico/4.

Solo/Quintaesencia del veneno (10) : Reservado a los Místicos. Cada combatiente enemigo afectado por una fórmula mística del beneficiario gana un marcador Tóxico/5.

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.

Capacidades especiales

Servidor ofidio

Durante la creación del ejército, cada Servidor ofidio es asociado a un Encarnado Serpiente. Es asociado a la carta del Encarnado (máximo 3 combatientes por carta). Si se encuentra a más de rango del Encarnado x 15cm o si el Encarnado está en desbandada o muerto, el Servidor ofidio entra en desbandada.

Guardián de la discipline

Al principio de cada turno, el guardián de la disciplina puede elegir activar esta capacidad. Todos los esclavos de rango 1 situados en un radio de 15 cm en torno al Guardián de la disciplina ganan las competencias Fanático y Efímero/5 hasta el final del turno.

Discípulo del Enskëm

Un discípulo del Enskëm gana la competencia Recuperación/rango mientras se encuentra en la zona de efecto de un Sydion.

Guardia Constrictor

Un Guardia Constrictor gana la competencia Aguerrido/FUE contra un objetivo al que le infligido penalizador de carga. Este bono dura mientras que los combatientes estén en contacto.

Los adversarios que sufren un penalizador de carga por parte de un Guardia Constrictor son atrapados entre sus anillos. Subren el doble de penalizador de carga mientras sigan en contacto del Guardia Constrictor y no pueden intentar destrabarse si no es por la fuerza.

Profeta viciado

Un profeta viciado puede, durante la recuperación de FT, elegir ganar la competencia Iconoclasta o no.

Sydion

Un Sydion da la competencia Aguerrido/COR a los combatientes de la Serpiente amigos a rango x 15cm o menos de él.

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.

Artefacts du Serpiente

Colmillo de Voltiris

Coste : 10 PE

Una prueba de heridas debida a un ataque cuerpo a cuerpo o de un tiro, que produzca al menos 2 heridas, hace 1 herida adicional.

Grimorio de los mnemosanos
Reservado a los **Magos**

Coste : 5 PE

La capacidad del grimorio personal aumenta 3 puntos.

Hoja Vorpal ofidia

Coste : 10 PE

Las heridas infligidas por el combatiente en una tirada de 5 en el CHYSME son dobladas.

El orbe de desintegración
Reservado a **S'Ygma**

Coste : 25 PE

S'Ygma gana la acción siguiente :

Desintegración (acumulativa) : S'Ygma puede gastar de 1 a 5 gemas y elegir un enemigo que vea en su zona de control. Este combatiente sufre una tirada de heridas de FUE igual al triple del número de gemas utilizadas. Un combatiente que pierda así su último punto de vida no puede volver al juego de ninguna manera.

La sombrilla de Arikao
Reservado a **S'Ygma**

Coste: 20 PE

Todos los combatientes amigos de la Serpiente en su zona de control ganan la competencia Insensible/2. El valor de la competencia Insensible aument en 1 mientras son objetivo de un sortilegio de Luz.

Hacha Impía
Reservado a **Bregan, Apostata de las Tinieblas**

Coste : 15 PE

Da la competencia Matador nato.

La llave del laberinto
Reservado a los **Fieles**

Coste : 10 PE

La capacidad de la letanía personal aumenta en 6 puntos.

Escama de Vortiris
Reservado a **S'ylice, guardián del Santuario**

Coste : 5 PE

Da la competencia Aguerrido/DEF contra combatientes de rango 1.

Anillo del Vicio
Reservado a **S'Ynaquia, Psique Renegada**

Coste : 5 PE

S'Ynaquia tiene la acción siguiente :
Acción del Vicio (Acumulativa) : S'Ynaquia gasta 1 gema. Un combatiente enemigo en la zona de control de S'Ynaquia y que tenga un marcador Tóxico/X resuelve inmediatamente los efectos de esta competencia.

Todas las ilustraciones, fotografías, miniaturas y nombres de miniaturas y universo son, salvo mención especial, creaciones exclusivas pertenecientes a RACKHAM®.