

CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS



OLD DOMINION Army List



LISTA DE EJÉRCITO

LAS REGLAS A CONTINUACIÓN TE MOSTRARÁN CÓMO LAS MINIATURAS Y LAS BANDAS DE GUERRA INTERACTÚAN ENTRE SÍ Y CON EL ENTORNO. ESTOS CAPÍTULOOS TE ENSEÑARÁN CÓMO ACTIVAR TUS BANDAS DE GUERRA, CÓMO MOVERLAS Y CÓMO ENTABLAR COMBATE CON ELLAS.

LISTAS DE EJÉRCITO

La fuerza que traes al campo de batalla se elige usando una lista de ejército. Para ayudar a asegurarte de que estás jugando un juego justo y equilibrado, estas listas de ejército se eligen con valores de puntos iguales.

VALOR DE PUNTOS

Cada Soporte en un juego de Conquest tiene un valor en puntos, que representa su valor total en el campo de batalla. Los Soportes con valores de puntos más altos son generalmente mejores o más flexibles combatientes mientras que aquellos con valores de puntos más bajos son menos efectivos o son útiles en un conjunto limitado de circunstancias. El valor de puntos del Ejército es igual al valor total de puntos de cada Soporte en su Ejército, más los de cualquier mejorá que se haya comprado para esos Soportes. Cuanto mayor sea el valor de puntos, más letal será el ejército que hayas seleccionado. Al elegir ejércitos con valores de puntos iguales, tú y tu oponente pueden garantizar una batalla justa y desafiante.

TAMAÑO DE BATALLA

Por defecto, recomendamos batallas con un valor de 2000 puntos; esto generalmente da suficiente matanza para una noche de juegos. Sin embargo, no hay nada que te impida elegir un tamaño más grande o más pequeño para tu confrontación. De hecho, los juegos más pequeños de 1000 puntos son una forma excelente de aprender las reglas

ARMANDO UN EJÉRCITO

Un Ejército consta de dos tipos de entidades: Soportes de Personajes y Regimientos. Puedes incluir cualquier número de cualquiera de ellos en tu Ejército, los cuales están sujetos a las siguientes reglas:

EL SEÑOR DE LA GUERRA

Debes incluir un Soporte de Personaje para que sea tu Señor de la Guerra -tu avatar en el Campo de Batalla.

BANDAS DE GUERRA

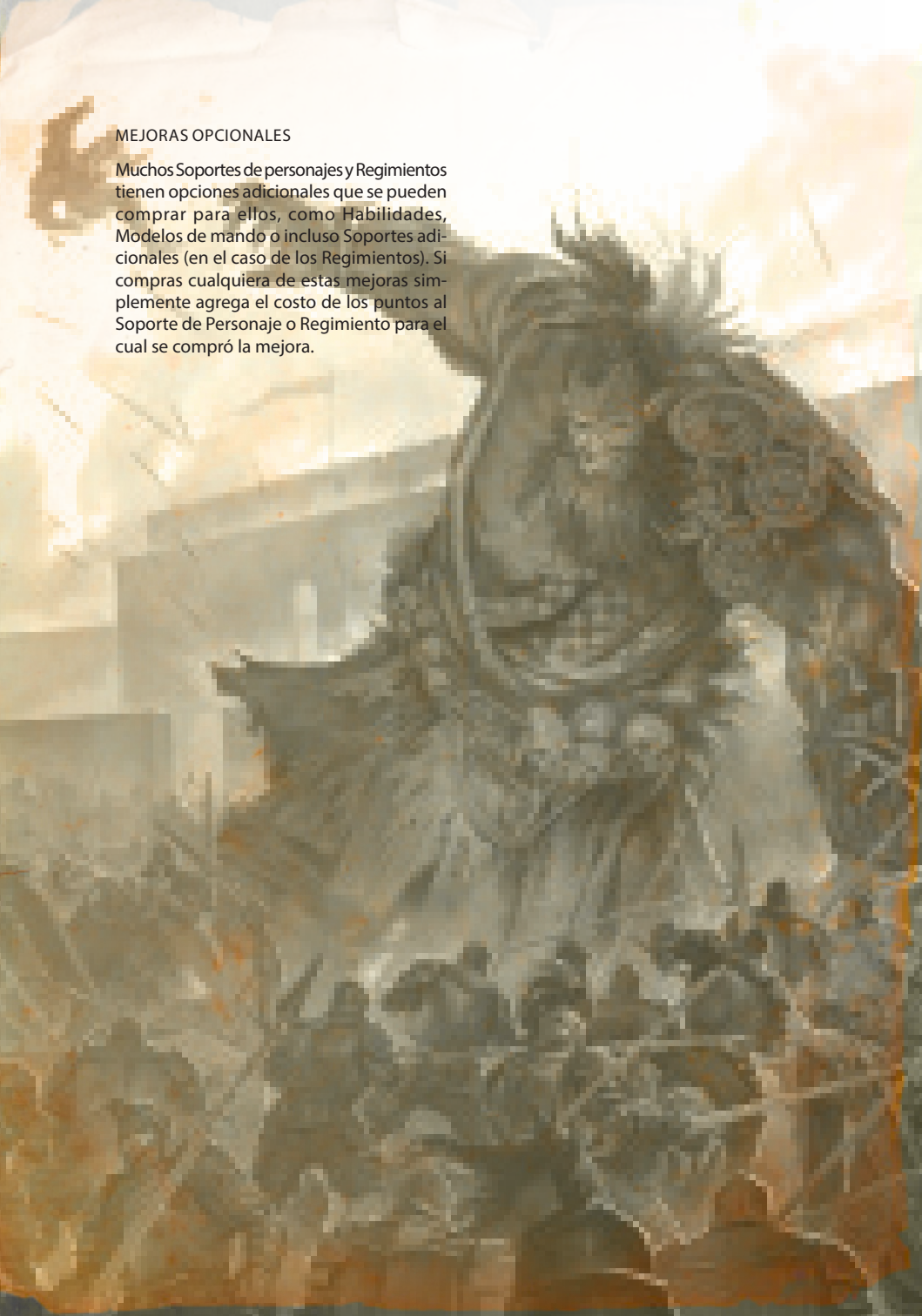
Cada Soporte de Personaje de tu Ejército (incluido el Señor de la Guerra) debe ir acompañado de una Banda de Guerra de Regimientos. Normalmente tendrás una selección de Regimientos para elegir, pero siempre debes incluir un Regimiento del mismo tipo. Por ejemplo - Infantería, Caballería o Bruto- de tu Soporte de Personaje para asegurarse de que tengan un Regimiento para unirse al comienzo de la batalla.

Cada Regimiento se extrae de la sección de Regimientos en la Lista de Ejército. Además, según el Soporte de Personaje para el que se elija el regimiento, contará como una opción Pilar o Restringida. Cada Banda de Guerra de un Soporte de Personaje tiene un permiso de Regimiento de 4 Regimientos. Una Banda de Guerra puede incluir tantas opciones de Pilar como lo permita su apartado de Banda de Guerra. Las opciones Restringidas son más limitadas, como sugiere el nombre. Cada Banda de Guerra solo puede incluir dos opciones restringidas de todas las opciones presentadas. Pueden ser dos del mismo Regimiento o dos Regimientos diferentes de la lista. Como restricción adicional, debe incluir una opción de Pilar por cada opción Restringida en tu Ejército. Por lo tanto, una Banda de Guerra que incluya dos opciones restringidas siempre tendrá al menos dos opciones Pilar también. Ten en cuenta que un regimiento puede ser una opción Pilar para un tipo de Personaje y una opción Restringida para otro; verifica la entrada de la Lista de Ejército del Personaje para estar seguro.



MEJORAS OPCIONALES

Muchos Soportes de personajes y Regimientos tienen opciones adicionales que se pueden comprar para ellos, como Habilidades, Modelos de mando o incluso Soportes adicionales (en el caso de los Regimientos). Si compras cualquiera de estas mejoras simplemente agrega el costo de los puntos al Soporte de Personaje o Regimiento para el cual se compró la mejora.



REGLAS DE EJÉRCITO

Este Ejército sigue las Reglas específicas de facción adicionales que se ven a continuación:

RECIPIENTE ANIMADO

Todos los Regimientos y Soportes de Personaje en el Ejército con la Regla Especial Recipiente Animado ganan la Regla Especial Terrorífico (1) y no pueden realizar la Acción Inspirar. Sin embargo, los Regimientos reciben los beneficios de la Inspiración cuando completan con éxito una Acción de Carga o de cualquier otra Regla Especial que les permita contar como Inspirados. Además, los Regimientos con la Regla Especial Recipiente Animado no tienen una Característica de Resolución y siempre se considera que han pasado cualquier Prueba de Moral o Característica de Resolución.

Un Soporte de Personaje con la Regla Especial Recipiente Animado no confiere su Característica de Resolución al Regimiento al que está unido.

Sin embargo, los Regimientos con esta Regla Especial aún pueden quedar Rotos y Destrozados como de costumbre, ya que su formación se derrumba y los soldados son reducidos.

MEMORIAS DE ANTAÑO

La mayoría de los Regimientos del Ejército tienen acceso a una acción específica de facción denominada acción "Memorias de Antaño".

Memorias de Antaño (Acción de Combate y Fuera de Combate): Cuando un Regimiento realiza una Acción de Memorias de Antaño, ese Regimiento activa su Habilidad de Memorias de Antaño como se describe en su Entrada de Lista de Ejército. El Regimiento obtiene inmediatamente los beneficios de esa Regla Especial y/o Evento de Robo hasta el final de la Ronda.

Las habilidades de memoria de antaño pueden proporcionar la bonificación de una Regla Especial (p. ej., Hendidura (X)) o la bonificación de un Evento de Robo (p. ej., Bastión (X)). En cualquier caso, la habilidad se considera activa y el Regimiento

recibe sus beneficios inmediatamente.

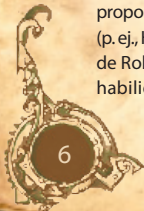
EMPODERAMIENTO

Cada vez que se destruye un Soporte perteneciente a cualquier Regimiento del Ejército con la Regla Especial Recipiente Animado, se gana 1 Ficha de Poder. Las Fichas de Poder se acumulan al final de la Acción en la que se destruyeron los Soportes, pero antes de que comience otra Acción o Activación. Asegúrate de realizar las pruebas de moral (cuando corresponda) antes de contar la cantidad de Fichas de Poder generadas.

Al comienzo de la Batalla, designa un área visible fuera del Campo de Batalla donde colocarás las Fichas de Poder. Cuando un jugador obtiene una Ficha de Poder, debe asignarse a uno de los dos Fondos: el Reserva de Poder Oscuro o el Reserva de Panteón Caído. Si ambos jugadores están jugando como Old Dominion, cada jugador tiene sus propios Fondos de Poder Oscuro y Panteon Caído respectivos. El Reserva de Poder Oscuro solo afecta a los Soporte con la Regla Especial Recipiente Animado. Cuantas más Fichas de Poder tenga un Reserva de Empoderamiento, mayor será el Nivel de Empoderamiento de ese Reserva y más fuertes se volverán los Regimientos afectados por él. Ambos grupos de empoderamiento tienen 3 Niveles y se desbloquean cada uno según la cantidad de Fichas de Poder que tengan. El Reserva de Poder Oscuro puede alcanzar el nivel IV como resultado de las habilidades de supremacía de Xhiliarch y Strategos. Se considera que todos los Fondos de Empoderamiento comienzan el juego con nivel 1 y 0 fichas de poder.

Al jugar una Batalla de 2,000 puntos:

- El Nivel I está entre 0-8 Fichas
- El Nivel II está entre 9-17 Fichas
- El Nivel III está entre 18-22+ Fichas
- El Nivel IV es de 23+ Fichas (Solo Hueso y Piedra Obstinados y Destellos de una Edad Dorada)



Al jugar batallas más pequeñas o más grandes, aumente o reduzca cada nivel de umbral en 2 por cada 250 puntos completos por encima o por debajo de los 2000 puntos.

RESERVA DE PODER OSCURO

Nivel II: **odos los Regimientos del Ejército usan su Acción de Memorias de Antaño como un Evento de Robo en lugar de como una Acción.** El Regimiento obtiene el beneficio de la Acción Memorias de Antaño durante el paso "Resolver un Evento de Robo" de la Activación del Regimiento y luego es libre de realizar dos Acciones de forma normal.

Nivel III: Todos los Regimientos del Ejército pueden usar su Acción Memorias de Antaño como un Evento de Robo y como una Acción. Esto permite que un Regimiento obtenga los beneficios de su Memorias de Antaño dos veces, apilándose solo cuando corresponda..

Además, todos los Regimientos del Ejército siempre cuentan como Inspirados cuando realizan una Acción de Choque, a menos que estén Rotos.

Ejemplo 1: Las habilidades de Memorias de Antaño de un Varangian Guard otorgan las Reglas Especiales Rompelíneas y Hendidura (+1). Si el Regimiento activa sus Memorias de antaño habilidad dos veces, los efectos de Rompelíneas no se acumularán, pero la Hendidura (+1) sí lo hará. Esto efectivamente le dará al Regimiento las Reglas Especiales de Rompelíneas y Hendidura (2).

Ejemplo 2: Las Memorias de Antaño de un Regimiento otorgan los efectos del Evento de Robo Bastión (1). Si el regimiento activa los recuerdos antiguos dos veces, la regla no se acumulará ya que es un Bastión (1) y no un Bastión (+1).

Nivel IV: Además de los beneficios del Nivel III, cualquier Regimiento Enemigo enfrentado a un Regimiento amigo con la Regla Especial Recipiente Animado sufre 1 Herida adicional por cada Tirada de Resolución fallida de "6" al Probar la Moral. Estas Heridas no provocan más Pruebas de Moral.

PANTEÓN CAÍDO

Nivel II: La Fallen Divinity ahora usa su Perfil de Característica de Nivel II en su lugar. Cuando se alcance el Nivel II, actualiza el perfil de la Fallen Divinity al Nivel II, manteniendo todos los Marcadores de Heridas infligidos anteriormente, y luego Cúrala por 4 Heridas.

Además, el rango de la Regla Especial Fuente de Poder Oscuro se amplía a 14". Mientras los Regimientos Amigos con la Regla Especial Recipiente Animado, están dentro de 10" de la, agregan +1 a su Característica de Ataques.

Nivel III: La Fallen Divinity ahora usa su Perfil de Característica de Nivel III en su lugar. Cuando se alcance el Nivel III, actualiza el perfil de la Fallen Divinity al Nivel III, manteniendo todos los Marcadores de Heridas infligidos previamente, y luego Cúrala por 6 Heridas.

Además, mientras otros Regimientos Amigos con la Regla Especial Recipiente Animado, están a 10" o menos de la Fallen Divinity, agregan +2 a su Característica de Ataques y obtienen la Regla Especial Intrépido. Cuando otro Regimiento Amigo completa su Activación a 10" o menos de la Fallen Divinity, ese Regimiento sufre 4 Heridas.

SOMA BLASFEMO

La Caída es una descripción tanto figurativa como literal de los eventos que tuvieron lugar y el Soma es la prueba física de ello: la esencia de Hazlia dada forma física: la carne del No-dios.

Cada Ronda antes de que comience la Fase de Supremacía, agrega 1 Ficha de Poder a una Reserva de Empoderamiento de tu elección. Además puedes modificar todos los valores de tu Tirada de Refuerzos en +1. Debes declarar la modificación de la Tirada de Refuerzos antes de realizar la tirada. (por ejemplo, una tirada de 4 o menos se convierte en 5 o menos). Una tirada de "6" siempre es un fracaso.

HABILIDADES DE SUPREMACÍA

Cada tipo de Personaje otorga una Habilidad de Supremacía diferente si es elegido como tu Señor de la Guerra.

XHILIARCH

Hueso y piedra obstinados: el Ejército puede alcanzar el Nivel IV de Empoderamiento de Poder Oscuro como se describe en la sección "Empoderamiento" de las reglas. Esta Habilidad de Supremacía siempre se considera activa independientemente de si el Soporte de Personaje está actualmente en el Campo de Batalla o ha sido destruido.

Además, una vez por batalla, un Xhiliarch puede activar esta Habilidad de Supremacía. Hasta el final de la Ronda, todos los Regimientos Amigos de su Banda pueden realizar una Acción de Choque Adicional Gratuita durante su Activación. Esta Habilidad de Supremacía permite a un Regimiento Chocar efectivamente dos veces en esta Ronda.

STRATEGOS/MOUNTED STRATEGOS

Destellos de una Edad Dorada: El Ejército puede alcanzar el Nivel IV de Empoderamiento de Poder Oscuro como se describe en la sección "Empoderamiento" de las reglas. Esta Habilidad de Supremacía siempre se considera activa independientemente de si el Soporte de Personaje está actualmente en el Campo de Batalla o ha sido destruido.

Además, una vez por batalla, un Strategos puede activar esta habilidad de Supremacía. Hasta el final de la Ronda, todos los Regimientos Amigos de este Ejército cuentan el Nivel de Empoderamiento actual como un Nivel superior y cada Regimiento Amigo puede realizar una Acción de Reforma o Reforma de Combate adicional gratuita durante su Activación.

ARCHIMANDRITE

Escolar de lo Profano: Este Soporte de Personaje puede realizar dos Acciones de Lanzamiento de Hechizos en cada Ronda. Este Soporte de Personaje no puede intentar lanzar el mismo Hechizo más de una vez por Ronda.

Esta habilidad de Supremacía siempre se considera activa. Además, una vez por Batalla, el Archimandrite puede activar esta Habilidad de Supremacía. Hasta el Final de la Ronda, este Soporte de Personaje puede volver a tirar cualquier cantidad de dados al realizar acciones de Lanzamiento de Hechizos.

FALLEN DIVINITY

Rodeada de Miedo y Hombres Muertos: una Fallen Divinity siempre debe ser tu Señor de la Guerra. Una Fallen Divinity se considera un Regimiento en sí mismo además de ser un Soporte de Personaje y, por lo tanto, usa todas las reglas relevantes del Regimiento como si fuera un Regimiento de Monstruo. Una Fallen Divinity se Activa como si fuera un Regimiento, realiza dos Acciones por Activación y tiene acceso a todas las Acciones Fuera de Combate y de Combate que tiene un Regimiento.

Además, la Fallen Divinity también puede usar una Acción de Duelo y no puede rechazar un Duelo de un Soporte de Personaje Enemigo. Sin embargo, La Fallen Divinity no se ve afectada por los efectos de la Reserva de Poder Oscuro. La Fallen Divinity no puede unirse a otro Regimiento y no necesita incluir un Regimiento de Monstruo en su Banda de Guerra para entrar al Campo de Batalla. La Fallen Divinity no necesita incluir ningún otro Regimiento en su Banda de Guerra.

PERSONAJES

Puedes incluir cualquier número de Soportes de Personaje, pero al menos un Soporte de Personaje debe estar incluido como tu Señor de la guerra.

XHILIARCH

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Xhiliarch	Soporte de Personaje de Infantería	-	5	0	3	6	5	-	2	1



Reglas Especiales: Recipiente Animado, Hendidura (1), Ráfaga

Evento de Robo: **Regeneración (1)**

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

Opciones:

Tesoros: Un Xhiliarch puede tener dos Tesoros al costo de puntos indicado.

Banda de Guerra:

Pilar: Centaur Prodromoi,
Legionnaires,
Praetorian Guard

Restringido: Athanatoi
Varangian Guard

Bendiciones Oscuras: Táctica, Combate

STRATEGOS

85 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Strategos	Soporte de Personaje de Infantería	-	5	0	3	5	5	-	2	1



Reglas Especiales: Recipiente Animado, Escudo

Evento de Robo: **Regeneración (1)**

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

Desde el frente: El Regimiento al que está unido actualmente este Soporte de Personaje cuenta su Clase como Ligera a los efectos de su Tirada de Refuerzos.

Opciones:

Tesoros: Un Strategos puede tener dos Tesoros al costo de puntos indicado.

Banda de Guerra:

Pilar: Athanatoi
Centaur Prodromoi
Legionnaires

Restringido: Kataphraktoi
Praetorian Guard

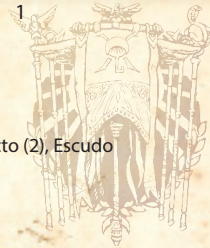
Bendiciones Oscuras: Táctica, Combate

MOUNTED STRATEGOS

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
--------	------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---

Mounted Strategos	SopORTE de Personaje de Caballería	-	7	0	3	6	6	-	3	1
-------------------	------------------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---



Reglas Especiales: Recipiente Animado, Impacto Brutal (2), Impacto (2), Escudo

Evento de Robo: **Regeneración (1)**

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

Opciones:

Tesoros: Un Strategos puede tener dos Tesoros al costo de puntos indicado.

General Montado: La Banda de Guerra de este Soporte de Personaje no puede contener más de dos Regimientos de Kataphraktoi

Banda de Guerra:

Pilar:

- Athanatoi
- Centaur Prodromoi
- Legionnaires
- Kataphraktoi

Restringido:

- Praetorian Guard

Bendiciones Oscuras: Táctica, Combate

HIERODEACON

90 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Hierodeacon	Soporte de Personaje de Infantería	-	5	0	1	3	4	-	1	2



Reglas Especiales : Recipiente Animado, Devoto, **Sacerdote (6)**

Evento de Robo: **Regeneración (1)**

Pastor Oscuro [Evento de Robo]: El Soporte de Personaje puede seleccionar un Regimiento amigo dentro de 12" e inmediatamente destruir uno de sus Soportes. Para hacerlo, inflige Heridas al Regimiento iguales a las Heridas restantes en su Soporte más herido, siguiendo las reglas habituales de Asignación de Heridas. Estas Heridas no desencadenan Pruebas de Moral y no pueden tener como Objetivo a un Soporte de Personaje dentro de ese Regimiento. El Soporte destruido procede a generar una Ficha de Poder Oscuro como de costumbre. Este Evento de Robo sólo se puede Activar una vez por Ronda. Una vez que un Soporte de Personaje use este Evento de Robo, ningún otro Soporte de Personaje podrá usar este Evento de Robo nuevamente hasta el final de la Ronda.

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

Este Soporte de Personaje no puede ser tu Señor de la Guerra.

Opciones:

Tesoros: Puede tener un Tesoro al costo de puntos indicado.

Hechizos: Este Personaje conoce ambos Hechizos sin coste de puntos

Blackflame Coruscation

Dark Supplication

Benediction of the Black Sun

Undying Devotion

Banda de Guerra:

Pilar:

Centaur Kerykes

Cultists

Legionnaires

Restringido:

Bucephaloi

Hashashin

Kanephors

Karyatids

Bendiciones Oscuras:

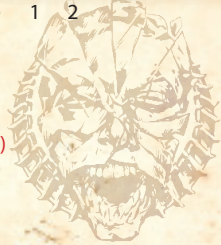
Arcana



ARCHIMANDRITE

110 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Archimandrite	Soprote de Personaje de Infantería	-	5	1	1	3	4	-	1	2



Reglas Especiales : Recipiente Animado, Devoto, **Sacerdote (7)**

Evento de Robo: **Regeneración (1)**

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

Opciones:

Un Archimandrite puede tener hasta dos Bendiciones Oscuras al costo de puntos indicado.

Tesoros: Puede tener un Tesoro al costo de puntos indicado.

El Archimandrite conoce todos los siguientes Hechizos sin coste de puntos

Hazlia's Touch

Blasphemous Power

Unholy Baptism

Dark Immolation

Banda de Guerra:

Pilar:

Cultists

Kheres

Legionnaires

Restringido:

Bone Golems

Moroi

Praetorian Guard

Profane Sepulcher

Bendiciones Oscuras:

Arcana

FALLEN DIVINITY

300 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
--------	------	-------	---	---	---	---	---	---	---	---

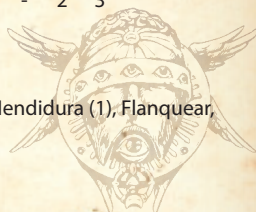
Fallen Divinity Nivel I	Soporte de Personaje Monstruo	Pesado	5	2	2	8	12	-	2	3
-------------------------	-------------------------------	--------	---	---	---	---	----	---	---	---

Reglas Especiales (Nivel 1): Recipiente Animado, Bendito, Hendidura (1), Flanquear, Fuente de Poder Oscuro, Endurecido (1), Impacto (4)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1



M	V	C	A	W	R	D	E
---	---	---	---	---	---	---	---

Fallen Divinity Nivel II			6	3	3	10	14	-	3	2
--------------------------	--	--	---	---	---	----	----	---	---	---

Reglas Especiales (Nivel 2): Recipiente Animado, Bendito, Hendidura (2), Flanquear, Fuente de Poder Oscuro, Endurecido (2), Impacto (5), Terrorífico (2), Imparable

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

M	V	C	A	W	R	D	E
---	---	---	---	---	---	---	---

Fallen Divinity Nivel III			8	4	4	12	16	-	4	1
---------------------------	--	--	---	---	---	----	----	---	---	---

Reglas Especiales (Nivel 3): Recipiente Animado, Bendito, Impacto Brutal (3), Hendidura (3), Flanquear, Fuente de Poder Oscuro, Endurecido (2), Impacto (5), Terrorífico (3), Tenaz, Imparable

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1

Fuente de Poder Oscuro: Cualquier Ficha de Poder generada a partir de la eliminación de un Soporte perteneciente a un Regimiento Amigo dentro de 10" de la Divinidad Caída, debe asignarse a la Reserva de Empoderamiento del Panteón Caído.

Este Regimiento cuenta su Clase como Ligera a los efectos de su Tirada de Refuerzos.

Opciones:

- Tu Ejército no puede contener más de una Fallen Divinity
- Una Fallen Divinity Debe ser tu Señor de la Guerra.
- Una Fallen Divinity no puede comprar ningún Tesoro.
- Una Fallen Divinity puede comprar hasta tres Bendiciones Oscuras al costo de puntos indicado.

Banda de Guerra:

Una Fallen Divinity sólo puede tener hasta dos Regimientos en su Banda de Guerra.

Pilar: Buccephaloi
Centaur Kerykes
Kanephors, Karyatids

Restringido: Ninguno

Bendiciones Oscuras: Táctica, Combate

PERSONAJES Y MEJORAS DE PERSONAJE

Los objetos mágicos y la heráldica son una parte importante de la cultura y la historia de una facción. Cada Facción tiene acceso a una lista de Mejoras de Personajes como se describe en su Lista de Ejército. A menos que se indique lo contrario, cada entrada solo se puede seleccionar una vez en tu lista de ejército y no es necesario que se represente visualmente en el Soporte de Personaje. Cada Mejora de Personaje otorga habilidades o atributos al Soporte de Personaje, y sus bonificaciones se pierden tan pronto como el Soporte de Personaje se retira del juego por cualquier motivo.

A menos que se especifique lo contrario, se aplican las siguientes restricciones a los Soportes de Personaje de Old Dominion.

- Solo los Soportes de Personaje de infantería pueden comprar una Mejora de Personaje de Estandarte.
- Solo los Soportes de Personajes con Reglas Especiales Mago (X) o Sacerdote (X) pueden seleccionar una Mejora de Personaje Arcana.
- Los Soportes de Personajes con la Regla Especial Mago (X) o Sacerdote (X) no pueden comprar Mejoras de Personajes de Armaduras.
- Si un Soporte de Personaje puede tener más de una Mejora de Personaje, debe comprar Mejoras de diferentes categorías.

TESOROS DEL OLD DOMINION

Cada Tesoro solo puede estar incluido en tu Ejército una vez.

ESTANDARTES

Labaron Santificado 40 puntos
La naturaleza teocrática del Antiguo Dominio hizo que la división moderna entre la iglesia y el estado no tuviera sentido, ya que la pertenencia al Clero era a menudo un requisito para avanzar dentro del aparato del Estado. Si bien esto no fue tan pronunciado en el ejército, hay varios ejemplos de líderes militares que también fueron ordenados sacerdotes. Este Soporte de Personaje puede elegir una Entrada de Lista de Ejército que esté disponible para ellos como opción Restringido y contar en su lugar con esa opción de Regimiento Pilar.

Estandarte Caelestino: 30 pts
Tejidos con hilos de plata y oro, se decía que cada uno de estos estandartes era un regalo de Hazlia a la casa de su Caelesor, lo que significaba su derecho divino a la conquista y el dominio. Debe haber algo de verdad en estos mitos, ya que los antiguos soldados que luchan bajo este estandarte lo hacen con una velocidad y un poder

sobrenaturales. El Soporte de Personaje y cualquier Regimiento al que esté actualmente unido siempre cuentan como si tuviesen la Regla Especial Inspirado..

Vexilla del Perdido 30 puntos
A las subdivisiones de cada legión se les otorgaron estandartes más pequeños, denominados vexillae. Innumerables de estos fueron encargados y se perdieron en los siglos de guerra entre el ascenso y la caída del Antiguo Dominio. Los soldados devotos leales a estos estandartes se pueden encontrar bajo el suelo de casi cualquier región del mundo, listos para escuchar la llamada de su maestro una vez más. El Regimiento al que esté actualmente unido el Soporte de Personaje ganan la Regla Especial Flanquear.

Legio I'Primigenia' 20 puntos
Este estandarte colgaba del frontón de la basílica más grande de Hazlia en Capitas después de ver siglos de gloriosos combates al frente de la Primera Legión. Durante la conflagración de la Caída, su ubicación y

significado llevaron a su inversión con una tremenda cantidad de Poder Oscuro que ahora se filtra de él.

El Regimiento al que está actualmente unido el Soporte de Personaje gana la Regla Especial Aura de Muerte (+2).

Semión de la Legión 20 pts

Cada legión encargó un Semión después de su primera victoria. Elaborados a imagen de animales o bestias míticas, estos estandartes representaban el alma y el carácter de cada Legión. Solo uno se perdió en la batalla antes de la Caída, el resto ahora vuela a la cabeza de las Legiones nuevamente, fusionando la disciplina de las antiguas Legiones con la implacable magia de las nuevas...

El Regimiento al que está actualmente unido el Soporte de Personaje gana la Regla Especial Intocable.

ARMADURAS

Coraza de la Sombra de Hazlia 30 puntos

El Regimiento al que está actualmente unido el Soporte de Personaje añade +1 a su Característica de Evasión (hasta un máximo de 3).

Armadura Aventina 25 puntos

Más fuerte y más ligera, pero mucho más costosa de producir, esta armadura se desplegó en todas las Legiones poco antes de la Gran Cruzada del Norte. Originalmente con una gran demanda cuando Strategos y Xhiliarchs intentaron equipar a sus tropas con esta armadura superior, el patrón rápidamente cayó en desgracia cuando el inicio de la Caída causó estragos en las líneas de suministro y los procesos de requisición en todo el Dominio.

El Regimiento al que está actualmente unido el Soporte de Personaje gana la Regla Especial Tenaz.

Armadura del Santo Viviente 20 puntos

Originalmente, el traje que usó San Próspero de Chalkion en su batalla para derrocar al apóstata Caelesor, esta sencilla armadura conserva la bendición que la propia Hazlia

le colocó hace tantos siglos, otorgando a su portador un mínimo de su fuerza. Este Soporte de Personaje gana las Reglas Especiales Bendito y Golpe Velóz.

Oplón Imperial 15 puntos

Hechas a medida para cada portador, estas corazas eran el regalo tradicional que un Caelesor otorgaba a sus generales más importantes antes de un Triunfo, lo que convertía a estas codiciadas armaduras en un símbolo de dominio estratégico que nadie podía refutar.

El Soporte de Personaje cuenta como dos Soportes más de la misma Clase a los efectos de Tomar un Objetivo.

ARMMAS

Anastegma, Marca de los Infieles 30 puntos

(Solo Xhiliarch y Strategos)

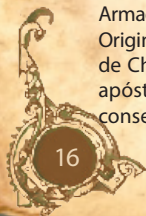
Corrompido y profanado por la Caída, Anastegma se usó una vez para matar ritualmente a los demonios y deidades primordiales que se atrevían a desafiar la supremacía de Hazlia. Cuando su poder oscuro se convierte en carne mortal, los resultados son demasiado horribles para siquiera contemplarlos.

Cada vez que un Regimiento enemigo falla una Tirada de Defensa contra un Soporte de Personaje con esta Mejora de Personaje, la Herida infligida cuenta como dos a los efectos de la Prueba de Moral.

Skofnung 30 puntos

Hrolf Kraki, Comandante de la Guardia Varangian durante el reinado de Caelesor Manuel II, usó esta hoja para defender Caelesor en la Batalla de Orogen. Se afirma que la hoja absorbió la ferocidad y el salvajismo de sus varegos mientras morían, otorgándole la fuerza para atravesar las líneas enemigas sin ayuda después de que toda su unidad hubiera perecido.

El Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido gana la Regla Especial Rompelineas. Además, el Soporte de Personaje gana la Regla Especial Hendidura (+1).



Calamitas, Hoja del Caelesor 20 puntos
Considerada durante mucho tiempo como la espada más grande forjada en el Antiguo Dominio, Calamitas fue forjada para el guerrero Caelesor Severian para ayudar a la conquista de las tribus Keltonni del este. Siglos más tarde, sus indignos sucesores lo usarían para despachar enemigos y animales heridos en combates de "gladiadores", empañando para siempre la historia de esta arma que alguna vez fue orgullosa.
Este Soporte de Personaje suma +1 a su Característica de Ataque y gana la Regla Especial Hendidura (+1).

Eleutherea, Otorgadora de Piedad 10 puntos
Decimus Meridius, el gladiador que se convirtió en Caelesor, utilizó su espada para conceder la libertad a innumerables compañeros esclavos cortando ritualmente sus ataduras. Eso no le impidió practicar con él a diario, impartiendo en su forma humilde una medida de su habilidad legendaria.
El Soporte de Personaje suma +1 a su Característica Choque. Además, mientras el Soporte de Personaje participa en una Acción de Duelo gana las Reglas Especiales Parada, Contraataque y Hendidura (+1).

ARCANA

Sacramento Impío 30 pts
El Soporte de Personaje puede seleccionar Regimientos Amigos en su Banda de Guerra como Objetivo de sus Hechizos que tengan un Alcance diferente al Propio, incluso si ese Regimiento normalmente estaría fuera del Alcance de los Hechizos.

Mitra Consagrada 25 puntos
El Soporte de Personaje gana la Regla Especial de Sacerdote (+X), donde X es el Nivel de Empoderamiento de la Reserva de Poder Oscuro.

El Cayado Segador 10 pts
(Solo Hierodeacon)
El cayado siempre ha sido un símbolo

poderoso en la iglesia del Old Dominion, tanto que incluso hoy en día las iglesias teístas y deístas a menudo hacen alusiones a su papel como pastores... Estos cayados se utilizan para propósitos mucho más oscuros... El Alcance del Evento de Robo Pastor Oscuro aumenta a 18".



BENDICIONES OSCURAS

Los Soporte de Personajes son héroes de renombre o personas muy dotadas, que sobresalen por encima de las masas. Ya sea por suerte, educación, entrenamiento y esfuerzo u otros poderes en el trabajo, Los Soporte de Personajes han dominado habilidades que los hacen excepcionales.

Las Bendiciones Oscuras son habilidades de mejora opcionales para tus Personajes, que se anotan en tu Lista de Ejército y otorgan habilidades adicionales a tu Soporte de Personaje. Como regla general, un Soporte de Personaje puede seleccionar una Bendición Oscura de acuerdo con las categorías Disponibles enumeradas en su perfil de la Lista de Ejército, sin embargo, hay casos en los que un Soporte de Personaje puede comprar más de uno. Esto se indicará claramente en la Entrada de la Lista de Ejército del Soporte de Personaje.

Cada Bendición Oscura solo se puede comprar una vez, a menos que se indique lo contrario. Hay tres categorías para las Maestrías: Táctica, Combate y Arcana.

TÁCTICA

Kentarch 40 puntos
Cuando el Pozo de Poder Oscuro alcanza el Nivel II, el Soporte de Personaje y todos los Regimientos Amigos dentro de 8" siempre cuentan como afectados por la Regla Especial Inspirado.

Aura de Malicia 40 puntos
El Regimiento al que este Soporte de Personaje está unido gana la Regla Especial Pavor. Esta Bendición Oscura afecta a todos los Regimientos Amigos de 6 Soportes o menos en un radio de 8" si esta Bendición Oscura está sobre una Fallen Divinity.

Disciplina Eterna 30 puntos
Todos los Soportes del Regimiento al que este Soporte de Personaje está unido ganan la Regla Especial Intocable.

Linaje Largo 15 puntos
Este Soporte de Personaje puede comprar una Mejora de Personaje adicional, de esta Lista de Ejército, a su costo en puntos indicado.

COMBATE

Lo que Hicimos en Vida Hará Eco en la Eternidad 25 puntos
Cuando un Soporte de Personaje Enemigo se rehúsa a participar en un Duelo con este Soporte de Personaje, el Regimiento tiene que Relanzar las Tiradas de Chequeos de Moral Exitosos **hasta el Final de la Ronda además de sufrir las penalizaciones habituales por rechazar un Duelo.**

Además, el Regimiento al que este Soporte de Personaje está actualmente unido obtiene la regla Especial Ráfaga al realizar un Choque contra un Regimiento Roto.

Gladiador 25 puntos
(Solo Xhiliarch/Strategos)
Este Personaje gana las Reglas Especiales Ráfaga, Filos Mortales y Parada.

Exponer Debilidad 20 puntos
Durante una Acción de Duelo, el Soporte de Personajes Enemigo no puede ignorar o reducir el número de Golpes recibidos de este Soporte de Personaje.

Implacable 20 puntos
Este Soporte de Personaje gana acceso a la siguiente Acción:



Rompan Sus Lineas (Acción en Combate):
Todos los Soportes del Regimiento al que este
Soporte de Personaje está unido ganan
la Regla
Especial Rompelíneas.

Excesivo 10 puntos
Por cada Herida que cause este Soporte de
Personaje durante una Acción de Duelo, el
Regimiento al que está unido el Soporte
de Personaje Enemigo debe realizar una
Prueba de Resolución como si le hubieran
asignado una Herida.

ARCANA

Maestría Impía 40 puntos
Cuando este Soporte de Personaje realiza
una Acción de Lanzamiento de Hechizos,
y el Hechizo se lanza exitosamente con 4 o
más éxitos, entonces el Soporte de Personaje
puede realizar una Acción de Lanzamiento de
Hechizos adicional gratuita una vez que se
resuelve ese Hechizo. El Soporte de Personaje
no puede intentar lanzar el mismo Hechizo
más de una vez en esta Ronda. Este efecto
solo puede activarse una vez por Activación,
independientemente de cuántas Acciones
de Lanzamiento de Hechizos pueda realizar
este Soporte de Personaje en cada Activación.

Esquemóforo 35 puntos
Este Soporte de Personaje gana el Evento
de Robo Pastor Oscuro.

Viaticum 20 puntos
(Solo Hierodeacon)
Cuando un Soporte de Personaje Hierodeacon
destruye por completo un Regimiento amigo
como resultado de su habilidad Pastor
Oscuro, gana 1 Ficha de Poder adicional. Un
Regimiento cuenta como destruido por la
Habilidad Pastor Oscuro si todos sus Soportes
son retirados del juego o si el Regimiento es
Destrozado como resultado de las Heridas
infligidas.

Devoto a Hazlia 15 puntos
Este Soporte de Personaje puede Relanzar
resultados de "6" al realizar una Acción de
Lanzamiento de Hechizos.

HECHIZOS

Algunos Soporte de Personajes pueden comprar Hechizos de la siguiente lista:

HIERODEACON

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Dark Supplication	Propio	2	Coloca 1 Ficha de Poder en la Reserva de Poder Oscuro o del Panteón Caído.
Blackflame Coruscation	12"	3 (Escalado)	Inflige un Golpe por éxito al Regimiento Enemigo Objetivo. Además, inflige +X Impactos adicionales, donde X es el Nivel de potenciación del Pozo de Poder Oscuro.
Benediction of the Black Sun	12"	3	El Regimiento Bruto onjetivo gana la Regla Especial Bendito Hasta el final de la Ronda.
Undying Devotion	12"	3	Tomo como objetivo un Regimiento amigo de Cultists o Hashashin. Hasta el final de la Ronda, cada vez que se destruya un Soporte de ese Regimiento, agrega 1 Ficha de Poder a una Reserva de Empoderamiento de tu elección.

ARCHIMANDRITE

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Unholy Baptism	12"	3	Inflige un Golpe por éxito en el Regimiento Enemigo Objetivo. Estos Golpes tienen la Regla Especial Perforación de Armadura (1).
Blasphemous Power	12"	3 (Escalado)	El Regimiento amigo objetivo cuenta como si estuviera bajo los efectos de un nivel de Poder Oscuro superior al que tiene. Este Hechizo no puede otorgar los efectos de Poder Oscuro de Nivel IV a un Regimiento si un Strategos o Xhiliarch no es el Señor de la Guerra de este Ejército. Si el Regimiento ya está bajo los efectos del Nivel de Poder Oscuro más alto posible, entonces el Regimiento obtiene las Reglas Especiales Ráfaga y Decadencia (2).
Hazlia's Touch	12"	3	El regimiento amigo objetivo cura 1+X heridas, donde X es el nivel actual de la reserva de Poder Oscuro.



Dark Immolation	8"	3 (Escalado)	El Regimiento amigo objetivo gana la Regla Especial Aura de Muerte (+X), donde X es el Nivel actual de la Reserva de Poder Oscuro. Cualquier Regimiento afectado por este Hechizo tiene su Regla Especial Aura de Muerte (X) limitada a un máximo de Aura de Muerte (5).
--------------------	----	--------------	--

KHERES

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Insanity	10"	3	Inflige dos impactos por éxito al regimiento enemigo objetivo. Ese Regimiento Enemigo Realiza Tiradas de Defensa utilizando su Característica de Resolución no modificada más baja en lugar de su Característica de Defensa. Las heridas causadas por este Hechizo no provocan una Prueba de Moral. Por cada Tirada de Resolución sin modificar de "6", el Regimiento sufre una cantidad adicional de Heridas igual al Nivel de la Reserva de Poder Oscuro.

Drain Will	12"	3 (Escalado)	Si el Lanzador obtiene 2-4 éxitos, reduce la Característica de Defensa del Regimiento Enemigo Objetivo en -1 hasta el final de la Ronda. Además, si el Lanzador obtiene 4 o más éxitos, entonces el Regimiento Enemigo Objetivo sufre un Golpe adicional de cualquier Reglas Especial Aura de Muerte (X) hasta el final de la Ronda.
------------	-----	--------------	---

MOROI

Nombre	Rango	Sintonía	Efecto
Translocation	Propio	3 (Escalado)	Este Regimiento realiza inmediatamente una Marcha adicional gratuita de 8", ignorando todos los Regimientos, Soporte de Personajes y/o Terreno que intervienen. El Regimiento debe colocarse en una posición legal al final de este movimiento para que no se superponga con ningún otro Soporte del Regimiento. Este Efecto puede usarse incluso si el Regimiento está Trabado actualmente con Regimiento(s) Enemigo(s). Mientras realiza este movimiento, el Regimiento puede moverse hacia los lados y/o hacia atrás sin tener que reducir a la mitad su Característica de Marcha.

Immolation	Propio	3 (Escalado)	Este Regimiento gana la Regla Especial Aura de Muerte (+X), donde X es el número de éxitos obtenidos, dividido por 2, redondeado hacia arriba. Cualquier Regimiento afectado por este Hechizo tiene su Regla Especial de Aura de Muerte (X) limitada a un máximo de Aura de Muerte (5).
------------	--------	--------------	---

REGIMIENTOS

Puedes incluir Regimientos como parte de la Banda de Guerra de tus Personajes.

CULTISTS

90 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Cultists	Regimiento de Infantería	Ligero	5	2	1	4	4	2	1	1

Reglas Especiales: Andanada (3) (12", Anátoma Líquida), Muerte Letal, Indiferente

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 30 puntos

Anátoma Líquida (Regla Especial): Cuando un Regimiento Enemigo sufre algún Impacto de una Acción de Volea realizada por este Regimiento, suma 2 al total de Impactos recibidos de la Regla Especial Aura de Muerte (X) hasta el final de la siguiente Activación de ese Regimiento.

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales:

Cualquier Regimiento de Cultists puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Apostate 15 puntos

HASHASHIN

180 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Hashashin	Regimiento de Infantería	Ligero	6	1	2	7	4	3	1	2

Reglas Especiales: Hendidura (1), Vanguardia

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 60 puntos

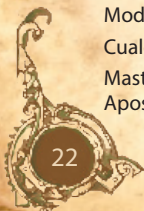
Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales:

Cualquier Regimiento de Hashashin puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Master Hashashin 20 puntos

Apostate 15 puntos



KHERES

160 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Kheres	Regimiento Infantería	Ligero	6	2	1	4	4	-	0	2

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Andanada (3) (12", Tiro Seguro), Devoto, Sacerdote (1) por Soporte (Hasta un máximo de Sacerdote (12)), **Formación Abierta**

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 50 puntos

Memorias de Antaño: Sacerdote (+1) por Soporte (Hasta un máximo de Sacerdote (12))

Opciones:

Este Regimiento no puede ser unido a un Soporte de Personaje.

Este Regimiento puede realizar una Acción de Lanzamiento de Hechizos usando un Soporte como si fuera un Soporte de Personaje durante su Activación.

Hechizos: Un Regimiento de Kheres conoce los siguientes Hechizos sin coste adicional en puntos.

Insanity

Drain Will

MOROI

180 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Moroi	Regimien- to de Infantería	Ligero	6	0	2	6	4	-	0	2

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Aura de Muerte (3), **Formación Flúida**

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 60 puntos

Memorias de Antaño: Hendidura (1) y Sacerdote (+1) por Soporte

Opciones:

Este Regimiento no puede ser unido a un Soporte de Personaje.

Este Regimiento puede realizar una Acción de Lanzamiento de Hechizos usando un Soporte como si fuera un Soporte de Personaje durante su Activación.

Hechizos: Un Regimiento de Moroi conoce los siguientes Hechizos sin coste adicional en puntos.

Immolation

Translocation

LEGIONNAIRES

100 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Legionnaires	Regimiento Infantería	Medio	5	0	2	4	4	-	1	1

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Escudo, Soporte (2)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 40 puntos

Marcha Forzada: El Portaestandarte de este Regimiento añade +2" en lugar del habitual +1" a la segunda Acción de Marcha de este Regimiento.

Memorias de Antaño: El Soporte de Mando de este Regimiento cuenta como +2 Soportes a los efectos de Tomar Zonas Objetivo hasta el final de la Ronda.

Opciones:

Modelos de Mando:

Portaestandarte **Gratis**

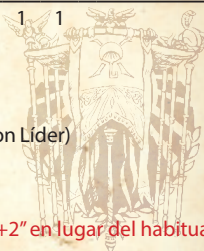
Any Legionnaires Regiment puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Dark Cenotaph **20 puntos**

Profane Reliquary 25 puntos

Acolyte 20 puntos

Optio 15 puntos



PRAETORIAN GUARD

160 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Praetorian Guard	Infantry Regiment	Medio	5	0	2	5	5	-	2	1

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Escudo

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 45 puntos

Memorias de Antaño: Evento de Robo Bastión (+1)

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales:

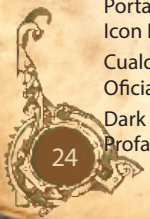
Portaestandarte 10 puntos

Icon Bearer 10 puntos

Cualquier Regimiento de Praetorian Guard puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Dark Cenotaph 25 puntos

Profane Reliquary 25 puntos



ATHANATOI

160 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Athanatoi	Regimiento de Infantería	Medio	5	0	2	6	4	-	2	1

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Ráfaga

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 45 puntos



Memorias de Antaño: Regla Especial Parada

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales:

Portaestandarte 5 puntos

Cualquier Regimiento de Athanatoi puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Dark Cenotaph 25 puntos

Princeps 25 puntos

VARANGIAN GUARD

200 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Varangian Guard	Regimiento de Infantería	Pesado	5	0	3	4	5	-	3	1

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Hendidura (2), Endurecido (1)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 4

Soportes Adicionales: 55 puntos



Memorias de Antaño: Reglas Especiales Hendidura (+1) y Rompelíneas.

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales:

Portaestandarte 10 puntos

Cualquier Regimiento de Varangian Guard puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Princeps 30 puntos

Dark Cenotaph 25 puntos

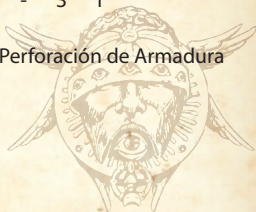
KARYATIDS

200 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Karyatids	Regimiento Bruto	Medio	6	2	2	4	5	-	3	1

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Andanada (3) (20", Perforación de Armadura (2))

Evento de Robo: Ninguno
 Número de Soportes: 3
 Modelos por Soportes: 1
 Soportes Adicionales: 65 puntos



Memorias de Antaño: Reglas Especiales Andanada (+1) y Formación Fluida.

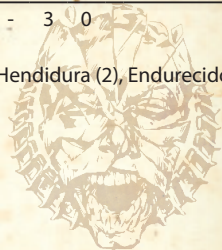
BONE GOLEMS

210 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Bone Golems	Regimiento Bruto	Pesado	6	0	2	4	6	-	3	0

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Aura de Muerte (3), Hendidura (2), Endurecido (1), Impacto (2), Golpes Implacables, Imparable

Evento de Robo: Ninguno
 Número de Soportes: 3
 Modelos por Soportes: 1
 Soportes Adicionales: 65 puntos



Memorias de Antaño: Regla Especial Aura de Muerte (+1)

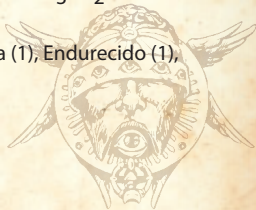
KANEPHORS

210 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Kanephors	Brute Regiment	Pesado	6	0	3	5	5	-	3	2

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Bendito, Hendidura (1), Endurecido (1), Impacto (2)

Evento de Robo: Ninguno
 Número de Soportes: 3
 Modelos por Soportes: 1
 Soportes Adicionales: 70 puntos



Memorias de Antaño: Regla Especial Golpes Impecables.

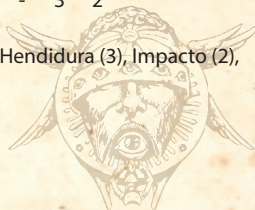
BUCCEPHALOI

220 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Buccephaloi	Regimiento Bruto	Pesado	6	0	3	4	6	-	3	2

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Impacto Brutal (1), Hendidura (3), Impacto (2), Imparable

Evento de Robo: Ninguno
 Número de Soportes: 3
 Modelos por Soportes: 1
 Soportes Adicionales: 75 puntos



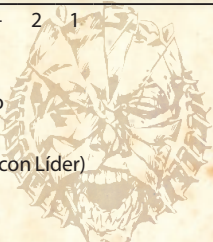
Memorias de Antaño: Impacto Brutal (+1)

CENTAUR PRODROMOI

150 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Prodromoi	Regimiento de Caballería	Medio	8	0	2	4	4	-	2	1

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Hendidura (1), Escudo
 Evento de Robo: Ninguno
 Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)
 Modelos por Soportes: 1
 Soportes Adicionales: 50 puntos



Memorias de Antaño: Reglas Especiales Impacto Brutal (1) e Impacto (+2) .

CENTAUR KERYKES

180 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Centaur Kerykes	Regimiento de Caballería	Medio	8	2	2	4	4	-	3	1

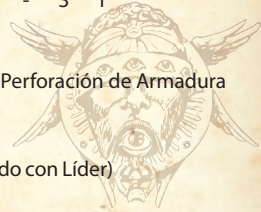
Reglas Especiales: Recipiente Animado, Andanada (3) (16", Perforación de Armadura (1), Disparo Mortal)

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 1

Soportes Adicionales: 60 puntos



Memorias de Antaño: Regla Especial Tiro Seguro.-

KATAPHRAKTOI

200 PUNTOS

Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Kataphraktoi	Regimiento de Caballería	Medio	7	0	2	5	4	-	3	1

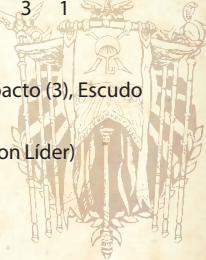
Reglas Especiales: Recipiente Animado, Impacto Brutal (2), Impacto (3), Escudo

Evento de Robo: Ninguno

Número de Soportes: 3 (Incluyendo Soporte de Mando con Líder)

Modelos por Soportes: 1

Soportes Adicionales: 65 puntos



Memorias de Antaño: Reglas Especiales Impacto (+1) y Arremetida.

Opciones:

Modelos de Mando y Oficiales:

Portaestandarte 10 puntos

Cualquier Regimiento Kataphraktoi puede tomar uno de los siguientes Oficiales:

Hetairos

20 puntos

PROFANE SEPULCHER

270 PUNTOS

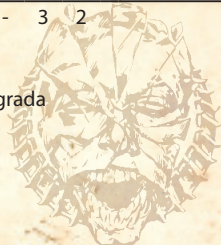
Nombre	Tipo	Clase	M	V	C	A	W	R	D	E
Profane Sepulcher	Regimien- to Monstruo	Medio	5	0	2	8	36	-	3	2

Reglas Especiales: Recipiente Animado, Devoto, Tierra No Sagrada

Evento de Robo: Exhortación de Fe Eterna

Número de Soportes: 1

Modelos por Soportes: 1



Exhortación de Fe Eterna: Al realizar este Evento de Robo elige uno de los siguientes efectos:

- Este Regimiento sufre 6 Heridas, estas Heridas no provocan Pruebas de Resolución. Este Regimiento suma +4 a su Característica de Ataques y gana las Reglas Especiales Inspirado y Hendidura (+1).
- Este Regimiento sufre 6 Heridas, estas Heridas no provocan Pruebas de Resolución. El Regimiento Amigo objetivo dentro de 8" cuenta como si estuviera bajo los efectos de la Reserva de Poder Oscuro de Nivel III hasta el final de la Ronda.
- Este Regimiento sufre 4 Heridas, estas Heridas no provocan Pruebas de Resolución. Todos los Soportes de Mando Amigo dentro de 12" añaden +2 a su Característica de Ataques hasta el final de la Ronda.
- Este Regimiento sufre X número de Heridas (hasta un máximo de 12), estas Heridas no provocan Pruebas de Moral. El Regimiento Enemigo Objetivo dentro de 10" sufre X número de Impactos donde X es igual al número de Heridas sufridas como resultado de este Evento de Robo en esta Ronda. Estos Impactos tienen la Regla Especial Perforación de Armadura (1), cuentan como si vinieran del Flanco del Regimiento Objetivo y no provocan Pruebas de Moral.

Al sufrir Heridas como resultado de este Evento de Robo, el Regimiento debe poder sufrir la cantidad total de Heridas de la habilidad elegida. Si el Regimiento no tiene suficientes Heridas restantes, la habilidad no puede tomar Efecto. Sufrir Heridas como resultado de este Evento de Robo puede causar que este Regimiento sea destruido.

Tierra No Sagrada: Este Regimiento no puede ser Curado y cuenta como de Tamaño (8) independientemente de su Tipo. Además, este Regimiento cuenta como cinco Soportes para efectos de Toma de Zonas Objetivo.

Tu Ejército no puede tener más de un Profane Sepulcher

MODELOS DE MANDO Y OFICIALES

Ciertos Regimientos tienen la opción de tomar Modelos de Mando. Cada Regimiento sólo puede tomar cada Modelo de Mando una vez. Si el Modelo de Mando se elimina como baja, se pierden todos los beneficios. Se compra un modelo de Mando además del modelo al que reemplaza. En el caso de Soportes de Caballería o Bruto, debes pagar por el Soporte y el Modelo de Mando

MODELOS DE MANDO

Acolyte

Este Regimiento siempre cuenta como dentro del Rango de cualquier Hechizo lanzado por un Soporte Amistoso con la Regla Especial Sacerdote (X) excluyendo Hechizos con un Rango de "Propio".

Apostate

Este Regimiento gana la Regla Especial Flanquear. Además, cuando se destruye el Soporte de Mando de este Regimiento, el Jugador gana 1 Ficha de Poder.

Dark Cenotaph

Al final de la fase de Victoria de la Ronda, agréga 1 Ficha de Poder a un Fondo de Empoderamiento de tu elección si este Regimiento está dentro del alcance de una Zona Objetivo que estás Tomando.

Hetairos

Este Regimiento gana la Regla Especial Arrasamiento.

Master Hashashin

Este Regimiento gana la Regla Especial Filos Mortales.

Optio

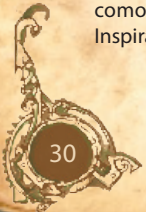
Este Regimiento gana la Regla Especial Vanguardia.

Princeps

Este Regimiento, incluido actualmente el Soporte de Personaje unido, siempre cuenta como bajo el Efecto de la Regla Especial Inspirado.

Profane Reliquary

Este Regimiento, incluido actualmente el Soporte de Personaje unido, siempre cuenta como bajo el Efecto de la Regla Especial Aura de Muerte (+2).





We are always evolving and expanding our Ruleset, follow this QR code and stay up to date.

